

EKB6-07

Force et Honneur

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

Version 1

par Alexandre Ménard

Remerciements à Matthieu Dadet

Triad Edit: Gaël Richard

Circle Edit: Tim Sech

Les guerres s'abattent d'abord sur les faibles et les innocents. Trouverez-vous assez de force dans votre cœur pour repousser les assauts des forces du mal? Une aventure régionale en un round en Ekbir, orientée combat, pour personnages aguerris de niveau 2-14 (APL 4-12). Il est fortement conseillé d'avoir joué le module régional EKB6-04 *Une lumière dans la nuit* avant de jouer ce scénario. 2^e partie du cycle des *Préceptes d'Azor'alq*.

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. © 2005 WIZARDS OF THE COAST, INC.

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

RPGA® SANCTIONED PLAY

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

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

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

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

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

Players Read No Farther

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

Preparing for Play

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

Throughout this adventure, text in ***bold italics*** provides player information for you to paraphrase or read aloud when appropriate. Sidebars contain important information for you, including special instruction on running the adventure. Information on non-player

characters (NPCs) and monsters appear in abbreviated form in the adventure text. Full information on NPCs and monsters are given in Appendix 1. For your convenience, that appendix is split by APL

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

LIVING GREYHAWK LEVELS OF PLAY

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

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

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

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

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

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

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

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

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

TIME UNITS AND UPKEEP

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

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

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

More information about Lifestyle and Upkeep can be found in the "Lifestyle and Upkeep" section of

CONTEXTE DE L'AVENTURE

Les temps sont sombres en Ekbir. La flotte et l'armée sont parties combattre les Ataphades dans les îles et les brigands de l'Udgru, menés par le terrible Chevalier Noir – dont on dit qu'il serait un ancien Faris corrompu par le Mal – se font de plus en plus téméraires, semant mort et désolation autour de la forêt.

Les nuages noirs du désespoir s'accumulent dans le ciel et les malheureux habitants des campagnes prient pour qu'un héros leur apporte la lumière.

Heureusement pour eux, le Bannisseur des Ténèbres (Azor'alq) a entendu leur appel et a choisi de bénir – à son insu – le jeune Faruk.

Faruk est le fils de Ysmine, une jeune paysanne de Talbeyir, et de Mamuk, un Faris d'Azor'alq. Mamuk et Ysmine ont eu une amourette lorsqu'ils étaient adolescents. Mamuk rêvait de devenir Faris et, par chance, un de ces nobles chevaliers s'arrêta un soir à Talbeyir, il y a 17 ans de cela. La fougue et la détermination de Mamuk impressionnèrent fort le vieux Faris qui décida de le prendre sous son aile et de le former au métier des armes. La séparation entre Mamuk et Ysmine fut douloureuse et leur dernière nuit passionnée et pleine de promesses, car elle engendra un enfant : Faruk.

Ysmine, ne voulant pas que Mamuk renonce à ses rêves pour elle, ne lui dit pas qu'elle portait un enfant de lui. Ce secret ne fut pas long à porter car Mamuk périt lors de sa première mission, lorsqu'il essayait de défendre Castel Ashir des hordes maléfiques.

Ysmine éleva son enfant seul à Talbeyir et quitta son village natal en 593CY après un hiver difficile où un raid orque leur vola leurs récoltes. Elle alla s'installer avec son fils en tant que couturière dans le petit village de Messia, plus éloigné de la forêt de l'Udgru que Talbeyir.

Faruk est un grand (6'5") et beau (charisme 18) jeune homme de seize ans, à la peau plus foncée que la moyenne. Il est apprenti forgeron, toujours souriant et toujours prêt à aider la communauté. Sa mère lui a dit que son père était parti pour devenir Faris et qu'il était mort au combat. Il aimerait quitter le village et aller marcher sur les traces de son père, mais il a peur que le chagrin de son départ n'ait raison de la santé fragile de sa pauvre mère. Ce qu'il ignore, c'est qu'il est béni par Azor'alq lui-même qui a voulu récompenser Ysmine et Mamuk de la pureté de leur amour et de leur volonté de ne pas mettre leur ego en travers du Bien, malgré les sacrifices que cela leur a coûtés.

Événements récents :

Le Chevalier Noir a mis en place une politique de terre brûlée afin de nuire au Califat en l'absence de l'Askar. Il attaque et rase tous les villages situés en bordure de la forêt de l'Udgru pour atteindre quatre objectifs :

- Provoquer la panique dans le Califat ;
- Empêcher l'arrivée de matières premières dans les grandes villes ;
- Récupérer des esclaves (monnaie d'échange pratique) et des matières premières ;
- Fédérer ses troupes d'humanoïdes et de géants qui sinon finissent par se taper dessus.

Pour cela il a mandaté son nouvel allié, Neb Sorg, le mage noir qui en profite pour tester ses pouvoirs et les créatures qu'il invoque.

Dans le module précédent *Une lumière dans la nuit*, Neb Sorg a rasé les villages de Messia et Zardag, laissant involontairement comme seul survivant Faruk, protégé d'Azor'alq (voir le module régional *EKB6-04 Une lumière dans la nuit*).

La prochaine cible du mage maléfique est le village de Tedjen qui n'a pas été attaqué depuis trois ans et qui vient de faire le plein de vivres et de bois pour l'hiver qui s'annonce. Il a confié l'attaque à son nouvel allié Ektor Rax, chevalier d'Hextor. Malheureusement pour lui, et heureusement pour le village, un jeune askar prometteur du nom de Faruk a été détaché ici pour superviser les défenses du village. Et puis les PJ viennent de s'y installer pour la nuit qui s'annonce longue...

RÉSUMÉ DE L'AVENTURE

Introduction : Les PJ arrivent au village de Tedjen.

Rencontre 1 : Les PJ se renseignent, retrouvent (ou rencontrent) Faruk et se préparent à aller se coucher.

Rencontre 2 : La nuit venant de tomber, les hobgobelins attaquent.

Rencontre 3 : Les PJ préparent la défense du village.

Rencontre 4 : Les gobelours attaquent sournoisement afin de liquider les PJ.

Rencontre 5 : Siège du village et guerre psychologique. Une heure avant l'aube Ektor Rax propose de régler cela de manière honorable.

Rencontre 6 : Si les PJ refusent, Ektor Rax décide de raser le village. Les PJ combattent une monstruosité de Neb Sorg.

Rencontre 7 : Si les PJ acceptent, ils désignent un champion qui combattra Ektor Rax au cours d'un duel honorable.

Conclusion : Les faris de la Confrérie du Lion arrivent telle la cavalerie après les événements.

Chronologie :

Rencontre 1 : de 18h à 23h.

Rencontre 2 : de 23h à minuit.

Rencontre 3 : de minuit à 3h.

Rencontre 4 : de 3h à 4h.

Rencontre 5 : de 4h à 7h.

Rencontre 6 ou 7 : de 7h à 8h.

Cette aventure est taillée pour des aventuriers braves, sans peur et sans reproches, pas pour des mercenaires sans foi ni loi. Essayez de bien insister sur ce fait au travers de l'interprétation de Faruk.

La trame du scénario est une sorte de *Fort Alamo* / *Sept Mercenaires* / *Sept Samourai* où les PJ se retrouvent coincés dans un village assiégé par les troupes du chevalier noir.

Le dilemme est le suivant :

- Si les PJ fuient, le village est attaqué, mais le village ne peut être évacué (cibles faciles, nuit, froid, noir, tout abandonner...);
- Si les PJ attaquent le camp des bandits, le village est sans défense. Si les bandits n'attaquent pas, ils doivent avoir une raison, mais laquelle ?
- Si les PJ n'attaquent pas, que va-t-il se passer ? attente de la cavalerie ? se préparer à donner sa vie ? Négocier ? Mais quoi ? Qu'y a-t-il à négocier quand l'adversaire peut tout prendre de force ?

L'idée du scénario est la suivante :

1. les PJ arrivent dans un charmant petit village.
2. les PJ défendent le village.
3. les PJ préparent le village à une nouvelle attaque, aident les blessés, vont chercher des renforts.
4. les PJ sont attaqués par des assassins.
5. les PJ attendent le matin et acceptent le duel, solution la moins dommageable pour le village en cas de victoire.
6. un PJ effectue le duel honorable.
7. le village est sauvé, les PJ sont des héros.

Comme les PJ sont imprévisibles, d'autres solutions sont proposées, mais il est vivement conseillé de suivre cette trame en faisant intervenir les PNJ (Faruk, Aktar, Adebayor,...) afin qu'ils donnent leur avis (on attend, il est suicidaire d'attaquer le camp, les renforts vont arriver, s'ils n'attaquent pas ils doivent avoir une raison, ...)

Pour tout ça, il est vivement conseillé au DM de bien préparer le scénario, afin qu'il ait une bonne idée des

options qui lui sont proposées afin qu'il puisse improviser pour répondre à la demande des joueurs, et revenir à la trame rapidement, sans que les joueurs aient l'impression d'un scénario linéaire ou bloqué.

INTRODUCTION

Les temps sont difficiles en Ekbir. Le 'Askar du Califat et la Marine sont partis combattre les Ataphades dans les îles du Nord, laissant le pays sans grande défense intérieure. Les bandits de l'Udgru en profitent et leurs raids se font de plus en plus fréquents, de plus en plus sanglants et de plus en plus téméraires, en particulier dans la province du Qaradol, comme en témoignent les récents massacres des villages de Messia et Zardag.

C'est pourquoi vous avez décidé de patrouiller les bordures de la forêt de l'Udgru afin de repousser les incursions des bandits et de défendre les villages frontaliers, de manière désintéressée ou non.

Votre étape pour la nuit est le village de Tedjen, dans le Qaradol, situé au bord de la rivière Hadash. Ce petit village, d'environ deux cent habitants, est connu pour sa scierie et son blé, un des meilleurs d'Ekbir grâce à la terre noire et fertile de sa province.

Vous arrivez au village pour vous diriger directement vers la seule auberge existante : la Scie Chantante, car votre ventre crie famine. La place est propre et bien tenue, mais pleine car on fête la fin des récoltes et l'ambiance est joyeuse. Une fois attablés, une serveuse vient prendre votre commande après avoir joué des coudes dans la foule pour vous atteindre.

Vous pouvez remettre aux joueurs les aides de jeu suivantes :

Aide de Jeu 1 : carte de la région

Les aides de jeu suivantes (n°2A à n°2G) sont à remettre aux PJ membres des métas organisations concernées.

Aide de Jeu n°2A : Confrérie Rautha, Faris, Askar ;

Aide de Jeu n°2B : Askar, Faris, Marine et Garde Sacrée ;

Aide de Jeu n°2C : Clergés d'Azor'alq, d'Istus, Gardiens des Pinacles, Derviches et Chamanes ;

Aide de Jeu n°2D : Zashassar et Inquisition du Zashassar ;

Aide de Jeu n°2E : Paysans, Citadins, Familles Marchandes et Mouqollad ;

Aide de Jeu n°2F : Clergés d'Al'Akbar, d'Azor'alq, de Daoud, de Gestai, Fils du Soleil, et Chamanes ;

Aide de Jeu n°2G : Paysans, Nomades et Chamanes.

Une fois que les PJ ont pris connaissance des informations relatives à leurs méta-organisations, ils peuvent se présenter – et passer commande – et vous pouvez ensuite passer à la rencontre 1.

RENCONTRE 1 : LE VILLAGE DE TEDJEN.

Ces événements se déroulent entre six heures du soir et onze heures du soir.

A peine la serveuse est elle revenue apporter votre commande que votre discussion est interrompue par un brouhaha suivi d'un tonnerre d'applaudissements. Vous tournant vers ce qui semble être une petite scène aménagée à la hâte, vous distinguez un homme baklunien d'une vingtaine d'année, habillé de façon extravagante et tenant un luth en bandoulière. Avec difficulté il parvient à rétablir un semblant de silence.

« Mesdames », dit-il avec un grand sourire, « mesdemoiselles », avec un sourire plus grand encore, « messieurs, Monsieur le Maire », dit-il en saluant un homme d'une cinquantaine d'années qui semble malade, « Mon Père », dit-il en saluant un qadi d'une vingtaine d'années, « valeureux 'askari », dit-il en saluant un petit groupe d'une dizaine de soldats, « et enfin mon bon Mehmet... », « Monsieur Mehmet, espèce de charlatan » lui répond avec un grand sourire l'homme d'une quarantaine d'années accoudé derrière son bar, « ... Môssieur Mehmet, propriétaire de la Scie Chantante et employeur des toutes ces charmantes demoiselles », reprend le barde avec un sourire narquois qui fait éclater de rire l'assemblée et tout particulièrement le jovial Mehmet, « merci d'accueillir dans votre splendide village de Tedjen ma troupe et moi-même, Aktar Euphor le ménestrel. Nous sommes ici pour célébrer avec vous la fin des récoltes, vous apporter les nouvelles du monde et vous divertir jusqu'à l'aube ! » Après une salve d'applaudissements, Aktar parvient à se faire entendre à nouveau :

« L'été fut chaud, l'automne clément, et ainsi les récoltes sont bonnes, un peu partout en Ekbir. Les suivantes de la Dame du Destin annoncent un hiver doux. Voila de quoi tenir chaud au cœur cet hiver !

En politique, les Yundilla seraient les favoris pour succéder à la famille Khajahal à la tête du Califat. Keyn Ashir a été nommé Amir de Cent.

En économie, il semblerait que le Mouqollad traverse une mauvaise passe en ce moment car plusieurs morts semblent accabler en ce moment les principales familles marchandes, surtout du côté de Fashtri.

Enfin, les nouvelles les plus importantes : un groupe de héros aurait prit d'assaut le phare rouge de l'île du sang et à l'heure où je vous parle, nos fières forces de la lumière seraient en train de mener un assaut décisif contre l'île maléfique dont l'issue serait incertaine ! Prions mes amis, entonnons un chant qui leur apporte lumière et courage ! ». A ce moment, des éclairs jaillissent derrière lui et quatre magnifiques danseuses entonnent une danse avec des tambourins et soutiennent Aktar par des cœurs :

*« Va combattre ton ennemi
Il est moins vaillant que toi
Azor'alq pour notre vie
Je suis sûr que tu vaincras
Les ténèbres tu les bannis
Protégeant notre terre
Tu vas sauver les Bakluni
Et nous redonner la lumière*

*Pour l'amour des oiseaux des fleurs
Et pour l'amour des enfants
Tu seras vainqueur
Des géants, des méchants
Azor'alq tu es plus fort
Que les anges de la mort »*

Au vu du triomphe de la première chanson, Aktar en entame une seconde :

*« Accours vers nous, prince des Pinacles
Viens vite, viens nous aider
Viens défendre notre terre
Elle est en danger
L'ennemi héréditaire veut nous écraser
L'avenir des bakluniens
Tu l'as dans tes mains*

*Viens défendre notre terre
De justice et d'amour
Toi le chevalier de lumière
Nous t'appelons au secours »*

Les villageois semblent heureux et chantent, dansent et boivent comme rarement ils ont l'occasion de le faire. Quasiment tout le village s'est retrouvé ce soir dans l'auberge de la Scie Chantante afin de fêter la fin des récoltes.

Les PJ ont l'occasion de se divertir et surtout d'aller à la collecte d'informations. Pour cela ils ont le choix entre : Mehmet le tenancier, le Qadi, le Maire, les 'askari, les villageois, et enfin Aktar lors d'une de ces pauses.

Un jet de Renseignement (Diplomatie si les PJ discutent directement avec le Qadi, l'aubergiste, Aktar ou Faruk) permet d'obtenir les informations suivantes :

DD5 : Le Qadi se nomme Maoud Kaber.

Mehmet est le propriétaire / gérant / barman de la Scie Chantante.

Le maire du village s'appelle Adebayor Iznaed, un ancien amir à la retraite qui a reçu le village en Iqta. Il est chargé de la protection du village avec ses cinq hommes.

Ryneh El'Toua, amir de cinq, est arrivé la veille avec quatre askari dont un faris. Ils sont là pour renforcer la protection du village.

Aktar, le ménestrel, est un ami de Mehmet.

L'économie du village tourne autour de ses cultures et de son bois.

Les récoltes se sont terminées la veille, et ce soir c'est la fête des récoltes, car elles sont particulièrement bonnes.

DD10 : Mehmet est célibataire. Il sait jouer de la Scie.

Le maire est un ancien amir de dix. Malgré son âge, c'est encore un redoutable combattant. Malheureusement il a attrapé un rhume et il est tout patraque en ce moment. Il est aidé de son amir de cinq, Ertuz Eget et ses cinq askar.

Maoud, le qadi, est arrivé il y a moins d'un mois. Il a fait ces vœux il y a moins d'un an.

Le faris est un disciple de la Confrérie du Lion dont le Ribat se trouve à moins de trois jours à cheval vers le sud.

Peu de voyageurs passent par le village de Tedjen, hormis les marchands du Mouqollad.

DD15 : Mehmet est possesseur aussi des parts dans la scierie.

Le conseil du village est constitué du maire Adebayor Iznaed, du qadi Maoud Kaber, du gérant de la scierie Ifna Ilfour, de Mehmet Zrebtia l'aubergiste, ainsi que de cinq paysans renouvelables tous les ans : Adim Kalane, Mafur Tuajecq, Ourq Aslim, Marat Martuh et Laeg Otbels.

Maoud s'y connaît en vigne, son père est vigneron.

Le faris s'appelle Faruk El'Alq.

DD20 : Ifna Ilfour, le gérant de la scierie a été retenu à Tchesmagür pour affaires.

DD21 (car c'est soir de fête et les gens n'ont pas envie de parler de malheur) : les villages de Messia et de Zardag ont été rasés par les troupes du Chevalier noir. Les villageois ont peur d'une telle attaque.

MEHMET LE TENANCIER

Mehmet est un ancien aventurier qui a compris que les gains engendrés par cette vie-là étaient proportionnels aux dangers et aux sacrifices encourus, le jour où son frère s'est fait désintégrer par un piège magique. Depuis

lors avec ses économies il s'est installé dans le village de Tedjen, participant économiquement à l'essor du village. Il détient en effet la moitié de la scierie. Malgré cela, il a su rester simple et ne cherche, à l'aube de ses quarante ans, qu'à profiter de la vie. Il est d'humeur joviale, particulièrement ce soir.

Mehmet Zrebtta: humain Ftr2/Rog4 (Azor'alq); hp 36; Appendix 1.

LE QADI

Maoud Kaber est le même jeune prêtre que dans le scénario *EKB5-03 La Proie pour l'ombre*. Il reconnaîtra tout PJ ayant joué ce scénario et se montrera dans ce cas aidant. Sinon il restera amical. Il a formulé ses vœux il y a moins d'un an. Il a été nommé en poste ici à Tedjen il y a moins d'un mois. Son père est un vigneron du village de Médrina dans la province du Regzar. En ce moment il crée des potions contre le rhume et soigne le maire.

Maoud Kaber: humain Clr1 (Al'Akbar); hp 8; Appendix 1.

LE MAIRE

Adebayor Iznaed est parti se coucher dès que le barde a commencé à chanter. Il a attrapé un mauvais rhume et est épuisé (exhausted). Il se soigne avec les herbes du Qadi. Il n'est plus dans l'auberge. Si les PJ vont le voir dans sa maison, ils seront particulièrement mal reçus par sa femme et Ertuz, son amir de cinq, se montrera méfiant à leur égard. Dans tous les cas Adebayor dort et ne se réveillera pas avant la première attaque.

Si les PJ ne se montrent pas grossiers, ils pourront discuter avec Ertuz, qui se trouve avec les 'askari. Celui-ci ne leur donnera pas plus d'infos que le reste des villageois, hormis les détails militaires (voir les 'askari).

Adebayor Iznaed: humain Ftr9 (Al'Akbar); hp 67; Amir de Dix; Appendix 1.

LES 'ASKARI

A cette table se trouve Ertuz Eget, l'amir de cinq du maire avec ses cinq hommes, ainsi que Ryneh El'Toua, l'autre amir de cinq arrivé la veille avec trois 'askari et Faruk El'Alq, un faris disciple de la Confrérie du Lion. Les PJ ayant joués le scénario *EKB6-04 Une lumière dans la nuit*, le reconnaîtront aussitôt. Avec ceux qui possèdent sa faveur, Faruk se montrera amical et aidant. Avec ceux qui n'ont pas sa faveur mais qui n'ont pas joué le scénario, Faruk se montrera amical. Avec ceux qui n'ont pas sa faveur et qui ne sont pas recherchés, Faruk se montrera neutre.

Si un des PJ a la faveur *Recherché* du scénario EKB6-04, il est en mauvaise posture. Faruk le reconnaît automatiquement s'il n'est pas déguisé. S'il est déguisé, Faruk bénéficie d'un jet de Détection (1d20+7) par heure pour le reconnaître.

S'il ne reconnaît pas le PJ, Faruk se montre amical envers lui.

S'il le reconnaît, il lui somme de se rendre. Les deux amir de cinq et les huit 'askari l'épauleront.

Si le PJ se rend, il est dépouillé et enfermé en prison (voir le paragraphe *Prison*).

S'il ne se rend pas il peut chercher à s'enfuir (voir le paragraphe *Fuite*) ou à combattre (voir le paragraphe *Combat*).

Une fois cet éventuel problème réglé, les PJ peuvent apprendre que Ryneh est arrivé la veille pour renforcer les protections du village car l'Askar craint d'autres attaques du Chevalier noir sur les villages situés près de la forêt de l'Udgru. Ryneh et Ertuz parlent de tactiques de protections du village à effectuer dans les jours qui viennent. Tout PJ membre d'une méta-organisation militaire peut se joindre à eux.

Remettez aux joueurs **l'aide de jeu 3 : Carte du village de Tedjen**.

Faruk El'Alq: humain paladin 4 (Azor'alq); hp 40; Askari et Disciple Faris de la Confrérie du Lion ; Appendix 1.

Ertuz Eget: humain Ftr6 (Azor'alq); hp 46; Amir de Cinq ; Appendix 1.

Ryneh El'Toua: humain Ftr5 (Al'Akbar); hp 49; Amir de Cinq ; Appendix 1.

Askar (8): humain Ftr2 (Al'Akbar); hp 20; Askari ; Appendix 1.

AKTAR EUPHOR, LE MENESTREL

Aktar Euphor est un ménestrel de talent qui parcourt Ekbir et la Flanesse pour y monter des spectacles musicaux. Il a connu Mehmet dans le temps. Agé d'une trentaine d'années, il continue de temps en temps à partir à l'aventure, mais se concentre sur son show.

Aktar Euphor: human Brd9 (Azor'alq); hp 47; Appendix 1.

FUITE

S'aidant de la confusion, le PJ peut effectuer, au choix cinq jets de reflexe ou cinq jets de lutte DD15 pour parvenir à s'échapper dans la foule. S'il en rate un seul il

est ralenti, et Faruk et les 'askari sont sur lui. Il peut soit se rendre (passez au paragraphe *Prison*) soit combattre (passez au paragraphe *Combat*).

Il peut au lieu d'effectuer ces cinq jets, lancer un sort lui permettant de quitter instantanément les lieux (tel *Porte Dimensionnelle* ou *Téléportation*) afin de s'échapper. Tout autre sort ferait qu'il serait rattrapé par Faruk et les 'askari.

Si un des PJ essaye d'intervenir, que se soit pour aider le PJ recherché ou pour le capturer, passez directement au passage combat.

Si le PJ recherché parvient à s'enfuir il a deux possibilités : soit il quitte le village, et dans ce cas l'aventure est terminée pour lui, vous pouvez lui remettre son AR ; soit il se cache à proximité du village en attendant la suite des événements. A haut niveau, le panel de sorts permettant de quitter les lieux tout en continuant à observer les événements et ensuite d'intervenir, fait que c'est à la discrétion du DM de savoir, en fonction de ce que lui décrit le joueur, si l'aventure est terminée ou non pour ce PJ.

COMBAT

Remettez aux joueurs **l'aide de jeu 4 : Plan de l'auberge**.

Ce combat ne devrait jamais avoir lieu. En effet, peu de PJ devraient être recherchés, et ces derniers devraient être suffisamment méfiants pour éviter de se frotter à une quelconque autorité.

En APL4 et 6, la force d'opposition est telle que le DM ne devrait même pas commencer le combat mais à la place directement mettre le PJ recherché en prison, à moins qu'il n'ait tenté de fuir et qu'il ait réussi ses cinq jets.

Bien entendu ce combat ne rapporte aucun XP, ni aucun trésor.

Les différents PNJ ne frappent qu'en dégâts non létaux. Si un des PJ recherché ou un autre PJ essayant d'aider un PJ recherché font des dégâts létaux, alors les PNJ attaquent ce PJ en dégâts létaux.

Les PNJ sont dans leur bon droit, ils essayent de capturer des personnes recherchés, ce sont pour la plus part des soldats, et ils le font en «douceur», en attaquant pour assommer, pas pour tuer.

Si un PJ tue, même accidentellement un paysan, alors il a commis un acte mauvais (Evil Act), et cela doit être noté sur son AR.

Si un PJ tue quiconque et était recherché, il est alors retiré de la campagne à la fin du combat. En terme de jeu, soit il a réussi à s'enfuir pour rejoindre les troupes du chevalier noir, soit il est capturé et sous l'ordre de Adebayor Iznaed, Amir de dix et maire du village, il est condamné à mort par décapitation pour trahison envers le

Califat. En tant de guerre, sous la loi martiale, il ne fait pas bon être un traître.

Si le DM considère que le seul moyen juste de sortir de cette situation est le combat, alors il doit faire la rencontre suivante :

Tout APL (EL12)

Faruk El'Alq: humain Pal4; hp 40; *Appendix 1*

Mehmet Zrehta: humain Ftr2/Rog4; hp 36;

Appendix 1

Maoud Kaber: humain Clr1 (Al'Akbar); hp 8;

Appendix 1

Ertuz Eget: humain Ftr6; hp 46; *Appendix 1*

Ryneh El'Toua: humain Ftr5; hp 49; *Appendix 1*

Askar (8): humain Ftr2; hp 20; *Appendix 1*

Aktar Euphor: humain Brd9; hp 47; *Appendix 1*

Crowd (Foule): Mob of Humans; hp 135; *Appendix*

1

Lancez tout d'abord l'initiative, sans round de surprise. Tous les PNJ ci-dessus sont dans le camp des bons. Demandez à chaque PJ, dans l'ordre d'initiative quel camp il choisit (les bons, les méchants – les PJ recherchés, ou neutre).

Tout PJ recherché ou tout PJ essayant d'aider de quelque façon que se soit, par quelque moyen que se soit un PJ recherché, fait partie du camp des «méchants».

Tout PJ ne prenant pas part au combat ou émettant seulement une protestation (sans magie ou pouvoir de barde) orale est considéré comme neutre.

Les bons sont les PNJ ci-dessus et les PJ souhaitant les aider à capturer les autres PJ recherchés. Les «bons» ont une attitude hostile envers les «méchants», mais n'utiliserons que des moyens non létaux pour les arrêter, à moins que les «méchants» n'utilisent des moyens létaux contre eux. Dans ce cas les «bons» répliqueront en moyens létaux, uniquement contre les «méchants» utilisant des moyens létaux. Si un PJ «bon» tue un PJ «méchant», il est retiré de la campagne, comme spécifié dans le LGCS, à l'appréciation du DM.

Note : Il peut être extrêmement stressant pour un joueur de voir son personnage cerné, surtout par ses amis, surtout s'il sait que de toute façon il est fini et que si un PJ essaye de l'en empêcher en le tuant ce dernier sera retiré de la campagne. Il peut dans ce cas jouer son va-tout en transformant son personnage en psychopathe. Le DM devrait se préparer à gérer l'éventualité d'une telle situation.

Si un PJ transforme son personnage en tueur frénétique, qu'il ne semble pas y avoir de moyens de le stopper «pacifiquement», qu'il est sur le point de raser l'auberge,

qu'un PJ – en toute connaissance de cause – décide quand même que son personnage attaque pour tuer afin de protéger les innocents, alors ce PJ, de l'avis de l'auteur, ne devrait pas être retiré de la campagne.

Enfin, tout jet de Diplomatie afin de convaincre de l'innocence des PJ recherché est inutile : si le PJ est recherché, il va en prison afin d'être jugé, afin de déterminer son innocence ou non. Tous les PNJ croient en leurs institutions et surtout en la justice du Califat.

La foule (*crowd*) est représentée par un «mob». On considérera que toute l'auberge est recouverte par le «mob». Cela limite les déplacements à demi-mouvement pour tout personnage dans le «mob», et il est en plus «comprimé» (*squeezed*) : -4 aux jets d'attaque et à la classe d'armure. De plus le «mob» tentera d'entrer en lute contre tout PJ «méchant» à son initiative.

Tactique : Mehmet essayera d'assommer tout «méchant» avec sa matraque et son attaque sournoise.

Tous les soldats attaqueront les «méchants» avec le plat de leur lame. Si un «bon» est blessé avec une attaque létale ou tué, alors ils attaqueront normalement tout personnage ayant causé ces dégâts létaux ou ayant tué.

La foule tentera d'entrer en lute avec tout «méchant» afin d'aider les askari à le capturer. Tout personnage pris pour cible par la foule aura droit à une attaque d'opportunité sur le jet de toucher de la foule pour entrer en lute.

Aktar le barde tentera de paralyser tout «méchant» avec ses sorts (*Hold Person*) avant d'encourager les «bons».

Enfin, le qadi lancera une *bénédictio*n sur les bons.

Développement :

Tout PJ recherché ayant tué un «bon» est exécuté.

Tout PJ d'alignement bon ayant tué un «bon» ne peut plus lancer de sort divin et perd toute compétence de classe s'il est clerc ou paladin.

Tout PJ «méchant» qui n'a pas réussi à s'enfuir est mis en prison et dépouillé.

PRISON

Tout PJ enfermé est dépouillé de tout son matériel, menotté les mains derrière le dos et bâillonné, cela afin de l'empêcher de lancer des sorts. En effet, c'est un petit village et le PJ est enfermé dans une pièce de la maison qui sert de baraquement aux 'askari. La pièce est dépouillée de tout mobilier à l'exception d'une pailleasse et d'un pot en terre cuite pour déféquer. Il n'y a aucun sort de protection, c'est pourquoi toutes ces mesures sont prises. Le PJ ne peut pas lancer de sort à composante matérielle, nécessitant un focus ou une composante verbale. Il peut tenter un sort à composante gestuelle s'il

réussit un jet de concentration DD20+niveau du sort. Bref, s'il n'a pas les dons métamagiques appropriés, il a peu de chances de lancer un sort.

Il est gardé par un askar. S'il y a plusieurs PJ enfermés, ils sont enfermés séparément.

FIN DE SOIREE

Une fois les discussions terminées et les éventuelles bagarres terminées, les PJ sont invités à faire la fête, à danser et à boire jusqu'à plus soif. Les villageois ayant travaillé toute la journée depuis l'aube, la fête se termine vers onze heures du soir. Les PJ peuvent monter se coucher.

Passez à la rencontre 2.

RENCONTRE 2 : L'ATTAQUE DES HO-DJEBLI

Ces événements se déroulent entre onze heures du soir et minuit.

Alors que vous vous apprêtez à monter vous coucher dans les chambres que les serveuses de Mehmet vous ont préparées, un paysan entre à toute volée dans l'auberge de la Scie Chantante en bégayant : « Les go... les go... les gogo... les gobelins attaquent le village ! »

Quittant l'auberge, vous apercevez et entendez des humanoïdes courir depuis la forêt armes en main en hurlant, tandis que des traits de feu atterrissent sur le village, enflammant de-ci de-là des toits, des charrettes ou du foin. Les 'askari se précipitent à la rencontre des humanoïdes afin de les empêcher d'atteindre le village. Allez-vous les suivre ou bien essayer de quitter ce village qui semble condamné ?

Les PJ ont le choix entre fuir et défendre le village. S'ils fuient, ils ne sont pas poursuivis, mais ils ne pourront pas revenir au village avant la rencontre 3. Si tous les PJ fuient, le village est rasé, les survivants sont maintenant des esclaves de Neb Sorg et l'aventure est terminée.

Les PJ qui ne fuient pas ont à faire la rencontre suivante. Beaucoup plus d'humanoïdes attaquent le village et ils sont combattus par les 'askari et les villageois. Les PJ ont à se concentrer sur leur rencontre. S'ils réussissent, alors l'attaque est terminée. S'ils sont défaits, alors le village est rasé.

Le combat commence à la lisière nord du village. Les quelques habitations en flammes ainsi que les nombreuses torches apportées par les villageois

fournissent assez de lumière pour que le combat ne subisse pas les malus d'un combat nocturne.

Note : les PJ en prison ne participent pas au combat à cause de sa soudaineté.

APL 4 (EL 4)

Hobgobelins (8): hp 6; *Monster Manual* 153

APL 6 (EL 6)

Hobgobelins (12): hp 10; *Monster Manual* 153

APL 8 (EL 8)

Horde: Mob of Hobgobelins; hp 195; *Appendix 1*

APL 10 (EL 10)

Hordes (2): Mobs of Hobgobelins; hp 195; 195; *Appendix 1*

APL 12 (EL 12)

Hordes (4): Mobs of Hobgobelins; hp 195, 195, 195, 195; *Appendix 1*

Tactique : Les hobgobelins se focalisent sur les PJ car les forces de Neb Sorg cherchent à capturer le maximum de villageois pour en faire des esclaves. Ils éliminent donc les défenseurs.

Si les PJ sont en difficulté, Aktar vient les aider par ses chants. Il ne fait que supporter les PJ, il n'utilise pas ses capacités pour attaquer les monstres car il essaye d'aider au mieux en même temps les villageois.

Développement :

Si les PJ sont victorieux, le village est temporairement sauvé.

Si les PJ ont vaincu les hobgobelins en cinq rounds ou moins, alors les dégâts sont minimes : seulement une vingtaine de blessé et deux morts pour le prix de quatre 'askari.

Si les PJ ont vaincu les hobgobelins en huit rounds ou moins mais en plus de cinq, alors les dégâts sont plus importants : une cinquantaine de blessés et une dizaine de morts pour le prix de six 'askari et de Ryneh El'Toua.

Si les PJ ont vaincu les hobgobelins en dix rounds ou moins, mais en plus de huit, alors les dégâts sont très importants : une centaine de blessés et une vingtaine de morts pour le prix des huit 'askari, de Ryneh El'Toua et de Mehmet Zrebt.

Enfin, les PJ ont vaincu les hobgobelins en plus de dix rounds, les dégâts sont considérables : presque tout le monde est blessé, les trois-quarts des habitations sont détruites et on comptabilise une cinquantaine de morts,

en plus des 8 'askari, de Ryneh El'Toua, de Mehmet Zrebt, de Maoud Kaber et d'Adebayor Iznaed.

Note : faites faire un jet de Connaissance (architecture et ingénierie) DD 10 ou de Psychologie DD 15, pour que les PJ se rendent compte que les gobelinoïdes ont effectué une retraite stratégique, certainement surpris par les défenses insoupçonnées ('askari et PJ) du village, et qu'ils risquent de revenir très rapidement, voir de se préparer à un siège.

Trésor:

APL 4: L – 29 gp; C – 0 gp; M – 0 gp.

APL 6: L – 43 gp; C – 0 gp; M – 0 gp.

APL 8: L – 0 gp; C – 0 gp; M – 0 gp.

APL 10: L – 0 gp; C – 0 gp; M – 0 gp.

APL 12: L – 0 gp; C – 0 gp; M – 0 gp.

Passez à la rencontre 3.

RENCONTRE 3 : LA PAROLE EST A LA DÉFENSE

Ces événements se déroulent entre minuit et trois heures du matin.

L'attaque des humanoïdes a causé un certain nombre de dégâts. Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant :

Sur un cri de victoire, les humanoïdes refluent en direction de la forêt. Les villageois se préoccupent maintenant de réparer les dégâts causés par cette attaque aussi brutale que soudaine : il y a des bâtiments en flamme, des blessés, et peut-être faut-il déjà se préparer à la suite : les bandits reviendront, c'est certain, et mieux préparés. Mais la question est quand ? Dans un mois ou dans une heure ? En effet, au commencement de l'hiver, un village plein de bois et de nourriture est une cible bien tentante.

Les dégâts dépendent du combat de la rencontre 2, l'attaque des Ho-Djebli :

Si le combat a duré entre 1 et 5 rounds :

- Blessés : 1d10+15
- Morts : 1d4
- Habitations détruites : 1d4
- Incendies : 1d6
- 'askari morts : 4
- 'askari blessés : 4 + les deux amirs

Si le combat a duré entre 6 et 8 rounds :

- Blessés : 1d10+45
- Morts : 2d6
- Habitations détruites : 2d8
- Incendies : 2d8
- 'askari morts : 6 + Ryneh El'Toua
- 'askari blessés : 2 + Ertuz Eget + Faruk El'Alq + Mehmet Zrebt

Si le combat a duré entre 9 et 10 rounds :

- Blessés : 4d10+80
- Morts : 3d6+10
- Habitations détruites : 3d6
- Incendies : 3d8
- 'askari morts : 8 + Ryneh El'Toua + Mehmet Zrebt
- 'askari blessés : Ertuz Eget + Faruk El'Alq + Maoud Kab

Si le combat a duré plus de 10 rounds :

- Blessés : 4d10+180
- Morts : 5d6+30
- Habitations détruites : 5d6+15
- Incendies : 5d8
- 'askari morts : 8 + Ryneh El'Toua + Mehmet Zrebt + Maoud Kab
- 'askari blessés : Ertuz Eget + Faruk El'Alq + Aktar Euphor

Les PJ peuvent aider le village de Tedjen de plusieurs façons :

- Eteindre les incendies
- Soigner les blessés
- Eriger des barricades
- Chercher des renforts
- Préparer stratégiquement une défense
- Préparer l'évacuation du village
- Demander de l'aide aux prisonniers
- Espionner le camp des bandits

Repos

Dans tous les cas, il est impossible pour un PJ de se reposer huit heures à cause du bruit, de la tension, des cris, des pleurs, du danger, ...

Fuite

Rien n'empêche les PJ de fuir. La majorité des villageois s'y refusera car ils ne veulent laisser ni le fruit de leur labeur, ni leur maison, ni leur honneur à des brigands. Si les PJ insistent pour évacuer le village, une douzaine de PNJ décidera de les suivre. L'aventure se termine ici et Tedjen est rasé.

Combat

Neb Sorg cherche la meilleure stratégie pour :

1. se débarrasser des défenseurs
2. capturer le maximum de villageois pour en faire des esclaves
3. récupérer le maximum de denrées pour passer l'hiver
4. saper le moral des villageois et des défenseurs

A cause de cela, lancer une seconde attaque frontale n'aurait comme effet que de tuer plus de villageois, et de détruire plus de bâtiments renfermant des denrées. Il préfère éviter cette solution et cherche donc une autre méthode (voir rencontre 4).

Si les PJ décident d'attaquer le camp, alors Neb Sorg lance ses troupes d'assaut contre eux et laisse sa créature, Garruuuk, couvrir la retraite du reste de sa troupe, tandis qu'il jette une nuée de météores sur le village : 200 blessés, 60 morts, 45 habitations détruites, 30 incendies, tous les 'askari, Ryneh, Mehmet, Maoud et Adebayor morts. Seuls Ertuz, Faruk et Aktar sont sérieusement blessés.

Note : les PJ en prison ont droit à un jet de réflexe DD 29 contre les effets de la *nuée de météores*, avec un bonus de couverture de +4. S'ils ratent ils prennent 6d6 points de dégâts de feu, s'ils le réussissent, seulement la moitié (cf. *Meteor Swarm*, PHB p.253).

Faites alors jouer la rencontre suivante :

APL 4 (EL 4)

Hobgobelins (8): hp 6; *Monster Manual* 153

APL 6 (EL 6)

Hobgobelins (12): hp 10; *Monster Manual* 153

APL 8 (EL 8)

Horde: Mob of Hobgobelins; hp 195; *Appendix 1*

APL 10 (EL 10)

Hordes (2): Mobs of Hobgobelins; hp 195; *Appendix 1*

APL 12 (EL 12)

Hordes (4): Mobs of Hobgobelins; hp 195; *Appendix 1*

Tactique : Les hobgobelins se focalisent sur les PJ car les forces de Neb Sorg cherchent à capturer le maximum de villageois pour en faire des esclaves. Ils éliminent donc les défenseurs.

Développement :

Le village est rasé, voir plus haut. Garruuuk les attend. Passez immédiatement à la rencontre 6, sans laisser aux PJ le temps ni de se soigner, ni de se reposer, restez en mode initiative.

Éteindre les incendies

Eteindre les incendies signifie faire la chaîne depuis le puits pour lancer des sceaux d'eau, à moins de bénéficier de magie : un sort de *création d'eau* lancé par un lanceur de sort de niveau 4 ou plus éteint un incendie. Au DM de juger à partir de là de la pertinence de la magie ou des moyens employés.

Soigner les blessés

En fonction du résultat de l'attaque hobgobeline, la tache peut s'avérer insurmontable. Aux PJ de décider quelle quantité de magie curative il peut utiliser. Au pire des jets de Premiers Secours pourront au moins permettre de stabiliser les blessés.

Ériger des barricades

Des villageois commencent à ériger des barricades au nord du village en une veine tentative de protection.

Chercher des renforts

Aktar propose de prêter son cheval, un magnifique coursier baklunien (un cheval de guerre léger doté du don *Dash* – voir annexes), doté de fers de vitesse (*Horseshoes of Speed*), pour une vitesse de 95 ft. par round (environ 28,5 mètres par round). Il n'est pas assez bon cavalier pour chevaucher à bride abattue toute la nuit vers le Ribat de l'Ordre de la Confrérie du Lion. Ertuz se propose alors d'utiliser ce cheval pour aller chercher des renforts. Il insiste. Si un des PJ veut absolument aller chercher les renforts alors il ne pourra pas revenir avant la conclusion de l'aventure à moins de disposer de moyens magiques puissants (comme une *téléportation* par exemple). Seule une personne peut monter sur le cheval qui sera délesté du maximum de poids afin de ne pas se fatiguer et de pouvoir disposer de toute sa vitesse.

Préparer stratégiquement une défense

Les PJ peuvent aller discuter avec Adebayor, qui même s'il semble éreinté fait tout ce qu'il peut pour défendre son village, quitte à préparer un siège. Adebayor est persuadé que la première attaque des gobelinoïdes a échoué car ils ne devaient s'attendre ni aux PJ, ni aux 'askari. Il est persuadé qu'ils se préparent à lancer une nouvelle attaque. Ryneh El'Toua est ici et la discussion tourne à la stratégie militaire. Si des PJ lui soumettent des idées de guérilla ou autres non-militaires, Ryneh se montrera désagréable. Adebayor demandera aux PJ de

revenir le voir plus tard – c'est-à-dire pour la rencontre 4. Si Ryneh est décédé, alors Adebayor prétextera qu'il a présentement trop de choses à gérer et qu'il en discutera plus tard – c'est-à-dire pour la rencontre 4.

Préparer l'évacuation du village

Il serait suicidaire de quitter, surtout en masse, le village de nuit. Les humanoïdes ont une grande chance de s'en apercevoir, surtout si les «fuyards» utilisent de la lumière. Et sur une route, en pleine nuit, une rencontre avec une lourde troupe de bandits se terminerait par un massacre. Néanmoins, la possibilité d'évacuer le village existe, et donc il faut se préparer à cette éventualité, afin de pouvoir le faire rapidement le cas échéant. Par contre rien n'empêche les PJ de quitter le village. Dans ce cas, l'aventure est terminée.

Demander de l'aide aux prisonniers

Les PJ prisonniers et qui ne sont pas recherchés se voient proposer d'aider à la protection du village, un moyen comme un autre de racheter leur faute. Les PJ recherchés ne se voient pas proposer cette offre, car ils sont soupçonnés de trahison envers le Chevalier noir !

Espionner le camp des bandits

Les PJ peuvent s'ils le désirent espionner le camp des bandits, soit par magie, soit par une opération commando.

Par magie, les PJ peuvent voir des centaines de gobelinoïdes, des géants, des machines de guerre, et une zone d'ombre / brouillard au milieu du camp. Un jet de Connaissance des Sorts DD 20 permet de reconnaître les effets du sort *Sanctuaire Privé de Mordenkainen*.

Par une opération d'infiltration, les PJ obtiennent les mêmes résultats, si ce n'est qu'ils ont une chance de se faire voir. Effectuez des jets opposés entre les compétences de Détection et de Perception Auditive des sentinelles (des hobgobelins, MM p.153) et les compétences de Discrétion et de Déplacement Silencieux de chaque PJ. Si les PJ viennent avec une source de lumière, ils sont automatiquement détectés.

Si un PJ est détecté, un hobgobelin donne l'alarme.

Dans ce cas, si les PJ fuient, il n'y a que plus de peur que de mal.

Si les PJ décident de combattre référez-vous au paragraphe *Combat* de cette rencontre pour le développement et les conséquences.

Si les PJ sont suicidaires au point d'attaquer ce qu'il y a dans le brouillard (une tente de 20 pieds de rayon), ils se retrouvent face aux rencontres 4, 6 et 7 en même temps au premier round plus Neb Sorg.

Déconseillez donc aux PJ de tenter le diable !

La tente est sous les effets d'un *Sanctuaire Privé de Mordenkainen*, et Neb Sorg (entre autre) sous les effets d'un sort de *Téléportation Anticipée*.

Tactique :

Round 1 : Neb Sorg lance une *Porte Dimensionnelle* pour s'enfuir loin de la tente, les rencontres 4, 6 et 7 attaquent les PJ.

Round 2 : la rencontre 2 entre dans la bataille, les rencontres 4, 6 et 7 attaquent les PJ, et Neb Sorg lance une *Nuée de Météores* sur le village.

Round 3 : les rencontres 2, 4, 6 et 7 attaquent les PJ tandis que Neb Sorg lance *Téléportation Suprême* pour rentrer chez lui.

Round 4 : une seconde rencontre 2 entre dans le combat.

Round 6 : une seconde rencontre 2 entre dans le combat.

Développement :

L'aventure est finie. Attribuez les points d'expérience et l'or uniquement contre les rencontres entièrement vaincues et l'or si tout le monde a été vaincu. Vous ne pouvez pas dépasser le maximum autorisé pour l'APL de l'aventure, ni en or, ni en points d'expériences.

Bilan, le village est rasé : 200 blessés, 60 morts, 45 habitations détruites, 30 incendies, tous les 'askari, Ryneh, Mehmet, Maoud et Adebayor morts. Seuls Ertuz, Faruk et Aktar sont sérieusement blessés.

DEVELOPPEMENT

Au milieu de la rencontre 3, lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant :

Soudain, vous apercevez des feux s'allumer à la lisière de la forêt. Il y en a des centaines. Le chant obsédant des tam-tams commence à remplir l'air froid de la nuit. Vous avez l'impression d'être une proie acculée dans une impasse par un prédateur monstrueux. La nuit va être longue...

Passez à la rencontre suivante une fois que les PJ ont en fini avec leur tâche.

RENCONTRE 4 : L'INCURSION NOCTURNE

Ces événements se déroulent entre trois heures du matin et quatre heures du matin.

Neb Sorg n'avait pas prévu une telle résistance du village. Il ne s'attendait pas à trouver des 'askari et surtout les PJ.

Il a donc sonné la retraite des ses troupes afin de mieux préparer la suite. Pour cela il a envoyé son familier diabolotin – Irkk – espionner le village. Irkk est revenu avec les informations suivantes :

- Le chef du village est un vieil amir [Adebayor]
- Un cavalier est parti à très grande allure sur un cheval très rapide vers le sud [Ertuz ou PJ]
- Un ménestrel donne du courage au village [Aktar]
- Le paysan de Messia est là et il est habillé comme un faris [Faruk]
- Les PJ ayant participé au scénario EKB6-04 – *Une lumière dans la nuit* – sont là, ennemis comme alliés.

Fort de ces informations, Neb Sorg, dans son esprit machiavélique et tordu, décide d'envoyer un commando gobelours, éliminer les leaders du village : Adebayor, puis Aktar, puis Faruk, puis le «leader» des PJ.

Le leader des PJ est le PJ ayant dans l'ordre les qualités suivantes :

1. Il a refusé la faveur de Neb Sorg dans EKB6-04
2. Il a le plus haut charisme
3. Il porte un symbole d'Azor'alq
4. Il porte un symbole d'Al'Akbar
5. Il est faris
6. Il est prêtre

Si plusieurs PJ ont les même qualités, choisissez vous-même, cher DM, la «victime».

Dans le même temps, si un PJ est «recherché» [EKB6-04], Irkk, le diabolotin familier tentera de l'approcher le plus discrètement possible afin qu'il lui transmette le plus d'infos possible.

Les gobelours n'attaqueront pas le PJ recherché.

Au beau milieu de la nuit, vous êtes convoqués par Adebayor Iznaed dans les ruines de sa maison qui lui sert maintenant de Quartier Général. Il est seul, et il a l'air plus fatigué que jamais.

« Messieurs, j'aimerais avoir votre avis sur la situation. En effet, vous m'avez l'air d'aventuriers expérimentés, et j'aimerais avoir un avis extérieur à la seule tactique militaire. C'est pourquoi j'ai demandé aux 'askari de me laisser seul avec vous pour en parler. Je pense en effet que tout élément particulier, tout détail, toute idée pourra valoir son pesant de coupes lors de l'affrontement final qui approche. Alors messires, des idées ? »

A ce moment là, vous entendez un bruit venant d'en dehors des ruines.

Lancer l'initiative et utilisez le plan des ruines donné dans l'aide de jeu 5.

APL 4 (EL 7)

Commando Bugbear (4): Bugbear Rog1; hp 34, 34, 34, 34; *Appendix 1*

APL 6 (EL 9)

Commando Bugbear (4): Bugbear Brb2/Rog1; hp 54, 54, 54, 54; *Appendix 1*

APL 8 (EL 11)

Commando Bugbear (4): Bugbear Brb2/Rog3; hp 68, 63, 63, 63; *Appendix 1*

APL 10 (EL 13)

Commando Bugbear (4): Bugbear Brb2/Rog3/Asn2; hp 82, 82, 82, 82; *Appendix 1*

APL 12 (EL 15)

Commando Bugbear (4): Bugbear Brb2/Rog3/Asn4; hp 96, 96, 96 96; *Appendix 1*

Tactique : Les gobelours n'attaqueront jamais un PJ recherché.

Deux gobelours attendent dehors en embuscade afin de faire des attaques sournoises (attaques mortelles d'assassin en APL 10 et 12, ils observent les PJ depuis trois rounds) en étant cachés grâce à l'obscurité et à leur compétence de discrétion. Les deux autres attendent que les PJ se dirigent vers le bruit pour attaquer, dès qu'ils ont l'ouverture, Adebayor ou le «leader» des PJ (comme détaillé plus haut). Avec leur Intelligence de 12, les Gobelours sont suffisamment intelligents pour se focaliser sur leurs cibles prioritaires, tout en restant conscient du danger immédiat.

Dès qu'ils ne peuvent plus être subtils, ils entrent en rage (APL6 et +). Dès qu'ils sont sur le point de mourir ils se suicident, et donc explosent (en APL 8 et +) grâce à leur *Elixir of Reckoning*, qu'ils ont bu avant le combat. Ils ne veulent pas être pris vivants.

De plus ils ont appliqué du poison sur leurs lames. Attention, en APL4-8, les gobelours ne sont pas immunisés au poison, ils ont 5% de malchance de le toucher au moment où ils le mettent sur leur lame, c'est-à-dire avant le début du combat. En APL6-8, le gobelours ainsi empoisonné utilise alors sa potion de *Delay Poison* (à déduire de leur équipement, et donc de l'or).

Si au moins un des PJ a joué EKB6-04 et qu'il n'a pas la faveur de Neb Sorg alors le poison est le suivant (DMG p.297):

- APL4: *Deathblade*, Injury DC 20, [1d6 Con / 2d6 Con], 1800 gp ;
- APL6-8: *Wyvern Poison*, Injury DC 17, [2d6 Con / 2d6 Con], 3000 gp ;
- APL10-12: *Black Lotus Extract*, Contact DC 20, [3d6 Con / 3d6 Con], 4500 gp ;

En effet, il n'est jamais bon de se mettre à dos un magicien maléfique...

Si aucun des PJ a joué EKB6-04 ou que TOUS ceux qui l'ont joué ont la faveur de Neb Sorg alors le poison est le suivant (DMG P.297):

- APL4: *Sassone leaf residue*, Contact DC 16, [2d12 hp / 1d6 Con], 300 gp ;
- APL6-8: *Deathblade*, Injury DC 20, [1d6 Con / 2d6 Con], 1800 gp ;
- APL10-12: *Wyvern Poison*, Injury DC 17, [2d6 Con / 2d6 Con], 3000 gp ;

Trésor:

APL 4: L – 428 gp; C – 0 gp; M – 0 gp.

APL 6: L – 444 gp; C – 0 gp; M – *Potion of Delay Poison* x4 (25 gp each per character).

APL 8: L – 386 gp; C – 0 gp; M – *Potion of Delay Poison* x4 (25 gp each per character), +1 *Studded Leather* x4 (98 gp each per character), *Elixir of Reckoning* x4 (69 gp each per character).

APL 10: L – 386 gp; C – 0 gp; M – *Potion of Delay Poison* x4 (25 gp each per character), +1 *Silent Moves Studded Leather* x4 (411 gp each per character), *Elixir of Reckoning* x4 (69 gp each per character).

APL 12: L – 386 gp; C – 0 gp; M – *Potion of Delay Poison* x4 (25 gp each per character), +1 *Shadow, Silent Moves Studded Leather* x4 (723 gp each per character), *Elixir of Reckoning* x4 (69 gp each per character).

Développement :

En APL 8 et supérieur, les gobelours ont un *Elixir of Reckoning* en plus de celui qu'ils ont bu. Dessus, il y a écrit «SOINS» en gobelin... Notez donc si un PJ ou un PNJ boit une de ces potions...

Voir l'appendice 2, sur les nouveaux objets magiques.

Une fois le combat terminé, passez à la rencontre suivante.

RENCONTRE 5 : EN ATTENDANT L'AUBE

Ces événements se déroulent entre quatre heures du matin et sept heures du matin.

Si la rencontre précédente s'est soldée par la mort d'un ou de plusieurs personnages, lisez ou paraphrasez le passage suivant :

L'attaque sournoise des gobelours vous a pris au dépourvu et vous a causé de grosses pertes. Cela ne finira-t-il donc jamais ? La fin de la nuit va être longue et le rythme des tambours de guerre gobelinoïdes vous met les nerfs à vif. Le manque de sommeil, la fatigue et le désespoir vous guettent. Quelles sont vos solutions ? Attendre la curée ? Tenter une contre-attaque ? Mais contre quoi ? Fuir ? Avec quelles chances de survie ? Toutes ces questions vous trottent dans la tête, et vous attendez impatiemment la lumière de l'aube pour y voir plus clair...

Si la rencontre précédente n'a causé la mort d'aucun personnage, lisez ou paraphrasez le passage suivant :

L'attaque sournoise des gobelours vous a pris au dépourvu, mais vous avez trouvé en vous la force de vaincre cette menace sans pertes. Vous redoutez la suite des événements. La fin de la nuit va être longue et le rythme des tambours de guerre gobelinoïdes vous mets les nerfs à vif. Le manque de sommeil, la fatigue et le désespoir vous guettent. Quelles sont vos solutions ? Attendre la curée ? Tenter une contre-attaque ? Mais contre quoi ? Fuir ? Avec quelles chances de survie ? Toutes ces questions vous trottent dans la tête, et vous attendez impatiemment la lumière de l'aube pour y voir plus clair...

Dans tous les cas, il est clair, que les PJ n'ont aucune raison d'attaquer le camp des bandits. En effet, les forces des bandits n'ont fait que grossir, les PJ commencent à être fatigués, s'ils attaquent les bandits, le village est sans défense, etc.

Les PJ devraient donc se concentrer sur les défenses du village, préparer l'évacuation, soigner les blessés, se préparer au combat du lendemain matin, etc.

Vers six heures du matin, lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant :

Cette nuit interminable semble toucher à sa fin. En effet, Luna est sur le point de se coucher et le ciel commence à se faire plus clair à l'est.

Vous apercevez alors, venant du nord, trois petites créatures portant un drapeau blanc illuminé de lumière. Les humanoïdes sont sans armes. Il vous semble que ce sont des kobolds. Ils s'arrêtent à une centaine de mètres des premières barricades du

village. Avec un fort accent guttural, l'une d'elle vous hèle en commun : « Nous sommes ici pour parler ! »

Laissez le temps aux PJ de se concerter avant de répondre. Si les PJ attaquent les créatures, passez à la rencontre 6. Sinon poursuivez :

« Nous avons une proposition à vous faire. Il semble que nous soyons arrivés à une impasse : mon maître veut ce village pour ces richesses que vous ne voulez pas lui céder. Il semble que le seul moyen qu'il lui reste soit de raser ce village afin d'obtenir ce qu'il veut mais alors le butin sera faible, ce qui n'est pas une option intéressante pour lui.

Voici donc sa proposition : acceptez un duel, votre champion contre notre champion. Ce sera un duel honorable sans aucune intervention de part et d'autre durant le combat, si ce n'est par des encouragements. Vous aurez le droit de préparer votre champion avant le combat, mais pas d'intervenir durant le duel, de quelque manière que se soit, ni pour aider votre champion, ni pour déstabiliser le notre, et surtout pas magiquement, et ce quoi qu'il arrive. Nous aurons de notre côté les mêmes limitations. Une trêve entre nos deux factions sera décrétée pour la durée du combat. Un serment sur l'honneur sera déclaré avant le combat.

Si votre champion est vainqueur, notre troupe repartira dans l'Udgru et le village de Tedjen n'aura plus à souffrir d'aucune attaque des troupes du chevalier noir pendant les prochaines mille et une nuits.

Si notre champion l'emporte, vous vous rendrez, vous nous livrerez le village tel qu'il est au moment où je prononce ses mots, et nous laisserons partir les enfants et les vieillards, sans aucune richesse ainsi qu'une personne de votre choix.

Nous vous laissons jusqu'à ce que Luna soit entièrement masquée par l'horizon pour nous donner une réponse. Nous attendrons ici votre réponse. Sachez qu'un refus de votre part se solderait par une attaque totale du village. »

Si comme seule réponse les PJ attaquent les hérauts, ou décident d'attaquer le camp des bandits, passez à la rencontre 6.

Faites faire un jet de Connaissance [Noblesse et Royauté] ou Connaissance Bardique DD 15 aux PJ. Aktar connaît automatiquement la réponse. Ceux qui le réussissent se rappellent qu'il existe une coutume dans les pays orientaux qui consiste à opposer dans une arène deux champions qui s'affrontent armes à la main jusqu'à ce que la mort s'en suive. On peut demander grâce, mais les

termes varient d'une coutume à l'autre. Dans tous les cas c'est un duel avec armes de mêlée.

Si les PJ acceptent le duel – aucune dérogation n'est tolérée à ce point – lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant, sinon passez au paragraphe suivant *les PJ refusent le duel*:

« Bien, vous avez jusqu'aux premières lueurs de l'aube pour préparer votre champion. Nous allons en profiter pour aménager l'arène du combat. »

A ce moment là le drapeau blanc devient rouge et une dizaine de hobgobelins se dirigent vers le village, portant des piques, des torches, des cordes et des massues. Arrivés à environ cent cinquante mètres du village, ils commencent à délimiter un cercle d'environ dix-huit mètres (soixante pieds) de rayon.

Neb Sorg lance alors un *Mind Blank* sur Ektor Rax et quitte la scène, laissant son champion guider ses troupes. Passez à la rencontre 7.

Si les PJ refusent le duel, lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant :

« Bien, comme vous le voulez, préparez-vous à mourir, mon maître lancera ses troupes juste avant l'aube. Passez le temps qu'il vous reste à prier vos dieux qu'ils aient pitié de votre âme. »

Les trois kobolds repartent alors vers leur camp.

Neb Sorg espère que les villageois vont fuir le village. Il pourra ainsi récupérer la nourriture et le bois du village, et pourchassera les fuyards plus tard. Il n'a pas eu ce qu'il voulait, mais n'a pas tout perdu, ce qui n'est déjà pas si mal. Il quitte alors la scène, laissant Ektor Rax mener la dernière bataille.

Passez à la rencontre 6.

RENCONTRE 6 : NETTOYEZ— MOI TOUT ÇA

Ces événements se déroulent entre sept heures du matin et huit heures du matin.

Les PJ peuvent accéder à la rencontre 6 après la rencontre 3 ou après la rencontre 5.

Si les PJ attaquent le camp des bandits lors de la rencontre 3, passez au paragraphe *Combat dans le camp des bandits*.

Si les PJ attaquent directement les hérauts avant leur proposition ou bien directement après la proposition, passez au paragraphe *Attaque des Hérauts*.

Si les PJ refusent la proposition et attendent que Neb Sorg lance son assaut, passez au paragraphe *Défense héroïque du village*.

COMBAT DANS LE CAMP DES BANDITS

Restez en mode initiative, ne permettez pas aux joueurs de se soigner. Finissez le round, puis lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant :

Vous nagez en plein chaos. Des corps éparpillés de gobelinoïdes jonchent le sol autour de vous. Des feux se sont déclenchés de-ci de-là, enveloppant le champ de bataille de volutes de fumées. Un énorme brasier remplace ce qui était le village de Tedjen, la conséquence des traits de feu qui le frappèrent du ciel pendant votre combat contre les Ho-Djebli.

Soudain une énorme masse sombre se détache de la fumée. Faisant presque deux mètres cinquante de haut (8 pieds), elle possède des cornes et une tête de taureau. Elle est anormalement musclée pour une créature humanoïde. [En APL8+] D'immenses ailes de cuir noir l'enveloppent tel un voile de ténèbres. [Tout APL]. Dans ses mains se trouve la hache la plus grosse que vous n'ayez jamais vue. Elle semble avoir jeté son dévolu sur vous. Dans un râle bestial, elle se jette sur vous.

Lancez une nouvelle initiative. Passez au paragraphe *Combat*.

ATTAQUE DES HERAULTS

Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant :

Votre seule réponse consiste à éliminer les hérauts. Trois flèches bien placées font tomber les kobolds. Le drapeau blanc vire au violet. Un murmure provient du camp des bandits qui se transforme peu à peu en un râle de colère. Des traits de feu s'abattent sur le village qui s'embrase tandis qu'une horde d'humanoïdes se précipitent vers le village dans un cri de rage. Parmi elles, vous distinguez une créature plus massive, plus grande, plus forte avec une tête de taureau d'où jaillissent des cornes démesurément grandes. Cet immense humanoïde a de plus une musculature anormalement développée pour une créature de ce type [en APL8+] ainsi que d'immenses ailes de cuir noir. Tandis que les gobelinoïdes se jettent sur les villageois, la créature se tourne vers vous.

Initiative...

DÉFENSE HEROÏQUE DU VILLAGE

Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant :

L'aube apparaît enfin. Vous distinguez au nord les troupes du chevalier noir qui se dirigent en ordre de bataille vers le village. Vous vous apprêtez à défendre chèrement votre peau lorsque soudain, provenant de derrière vous, vous entendez le son d'un cor. Vous tournant en direction du son, vous apercevez un nuage de poussière typique d'une troupe à cheval. Vous distinguez parmi la poussière l'étendard des fâris de la Confrérie du Lion. L'espoir de cette aide aussi inattendue vous revivifie. Les gobelinoïdes marquent un temps d'hésitation avant de se ruer dans votre direction.

Vous préparant à réceptionner la charge des hobgobelins afin de permettre à la cavalerie fâris de mener une contre charge, vous faites une rapide prière à Azor'alq afin qu'il vous donne force et courage.

Le choc est aussi brutal que rapide. Jetant vos derniers sorts, taillant de taille et d'estoc, vous parvenez à tenir bon.

Alors, surgissant de la mêlée, se tient devant vous une créature immense à tête de taureau. Elle tient une hache démesurée et sa musculature est ultradéveloppée. [En APL 8+] De plus de gigantesques ailes de cuir noir l'enveloppent telle une nuit de ténèbres.

Initiative...

Combat

APL 4 (EL 7)

Garruuuk: Minotaur Half-Flesh Golem; hp 84; *Appendix 1*

APL 6 (EL 9)

Garruuuk: Minotaur Half-Flesh Golem Bnb2; hp 118; *Appendix 1*

APL 8 (EL 11)

Garruuuk: Minotaur Half-Clay Golem Half-Fiend Bnb2; hp 126; *Appendix 1*

APL 10 (EL 13)

Garruuuk: Minotaur Half-Stone Golem Half-Fiend Bnb4; hp 156; *Appendix 1*

APL 12 (EL 15)

Garruuuk: Minotaur Half-Iron Golem Half-Fiend Bnb5; hp 171; *Appendix 1*

Tactique : La créature «apparaît» à cinquante pieds au nord du plus proche PJ. Garruuuk charge le PJ le plus proche s'il est à portée, sauf si celui-ci possède la faveur de Neb Sorg. Sinon en APL4-6 il se dirigera vers le PJ le plus proche, sauf si celui-ci possède la faveur de Neb Sorg. En APL8-12, il lancera un sort. Après cela, grâce à sa formidable intelligence de 1 (en APL4-6) ou de 5 (APL8-12), il se contentera de taper le plus fort possible sur le PJ le plus proche, sauf si ce dernier possède la faveur de Neb Sorg (voir Note). Si plusieurs PJ sont au contact avec lui, il tapera celui qui lui fait le plus mal.

Note : ATTENTION, Garruuuk n'attaquera pas un PJ ayant la faveur de Neb Sorg, sauf si ce dernier l'attaque.

Trésor:

APL 4: L – 0 gp; C – 0 gp; M – +1 *Large Greataxe* (195 gp each per character).

APL 6: L – 0 gp; C – 0 gp; M – +1 *Large Greataxe* (195 gp each per character), +1 *Large Breastplate* (163 gp each per character).

APL 8: L – 0 gp; C – 0 gp; M – +1 *Large Breastplate* (163 gp each per character).

APL 10: L – 0 gp; C – 0 gp; M – +1 *Large Breastplate* (163 gp each per character).

APL 12: L – 0 gp; C – 0 gp; M – +1 *Large Breastplate* (163 gp each per character).

Développement :

Une fois le combat fini, passez à la conclusion.

RENCONTRE 7 : DUEL AU SOLEIL

Ces événements se déroulent entre sept heures du matin et huit heures du matin.

Laissez les PJ décider de qui sera le champion et laissez-les le renforcer. Une fois prêt le champion peut s'avancer dans l'arène. A partir de ce moment, aucune aide extérieure n'est tolérée. Il se passe deux minutes (20 rounds) entre le moment où le PJ entre dans l'arène et le début du combat.

L'aube est enfin arrivée. Devant vous se dresse un immense ring de dix-huit mètres (soixante pieds) de rayon. A l'extrémité nord se trouve un homme, un oeridien d'une trentaine d'années, portant une armure de plates complète entièrement noire. Se

retournant pour discuter avec un kobold habillé de robes, vous remarquez son éclatante cape noir et or. En plein milieu se dessine un gantelet noir enserrant six flèches.

S'agenouillant comme pour faire une dernière prière, il se relève, pose son heaume au cimier de sang sur sa tête, ajuste son écu sur son support d'arme et prend un fléau lourd d'un métal noir dans ses mains. Son écu soutien une héraldique comportant un oiseau noir et un soleil.

Se dirigeant d'un pas lourd et déterminé à neuf mètres (30 pieds) du centre de l'arène, il déclame d'une voix forte et autoritaire ne souffrant d'aucune contestation :

« Mon nom est Ektor Rax, descendant légitime de la famille Rax, autrefois régnante et impératrice du Grand Royaume. Annonce-toi, valeureux adversaire, afin que je sache qui sacrifier au nom du Héraut des Enfers ! »

Laissez-les PJ identifier Ektor :

Un jet de Connaissance Bardique ou de Connaissance [histoire] ou de Connaissance [noblesse et royauté] DD 20 permet de reconnaître le blason de la famille Rax sur l'écu d'Ektor. La famille Rax est une ancienne famille régnante de l'ancien Grand Royaume, qui a peu à peu sombrée dans la corruption et la décadence. Elle n'a aujourd'hui plus aucun pouvoir politique majeur.

Un jet de Connaissance [religion] DD 10 permet de reconnaître le symbole sur la cape et le surnom «Héraut des Enfers» comme étant ceux d'Hextor, dieu loyal mauvais oeridien de la tyrannie, de la guerre, des conflits et des massacres.

Note pour le DM : Ektor Rax est le descendant direct de la famille Rax, et donc théoriquement un héritier potentiel au trône du Grand Royaume. Son père, Elmut, était un érudit qui passa sa vie à reconstruire son arbre généalogique, dans le pur respect de la foi hextorite. Il haïssait ses ancêtres pour être tombés si bas dans la déchéance. Il éduqua donc son fils unique dans cette voie. Sur la fin de sa vie il arriva enfin à atteindre son but : la généalogie complète des Rax depuis le dernier empereur de la famille. Il en découla qu'il était, et donc son fils aussi, le descendant direct de la lignée. Et qu'il pouvait donc faire valoir ses droits sur le trône. Sa femme, Isabella, originaire d'une branche mineure de la famille régnante, l'empoisonna en espérant récompense pour cela. Elle voulu assassiner son fils aussi, mais celui-ci parvient à comprendre la trahison et décapita donc sa mère.

Décidé à faire valoir son droit au trône, et restaurer l'ordre dans le Grand Royaume, il partit donc en quête des reliques du Héraut des Enfers et de sa famille, avec la

bénédiction du clergé local. Depuis lors il voyage à travers le monde, participant à divers conflits, afin de gagner en puissance et en charisme, ce qui lui permettra, pense-t-il de lever une armée afin de soumettre le Grand Royaume.

Il a ainsi rencontré dans l'Empire Etincelant Neb Sorg qui l'a convaincu de rejoindre les rangs du Chevalier Noir afin de restaurer l'ordre en Ekbir qui est devenu un pays décadent. Arrivé récemment en Ekbir, Ektor espère y trouver de puissants alliés afin de rentrer prendre le pouvoir chez lui.

Une fois que le champion des PJ s'est annoncé, poursuivez :

« Tu ne peux emporter avec toi qu'une arme de mêlée et une dague, sauf si tu combats à deux armes. Si tu perds ton arme ou qu'elle se brise, tu pourras demander à une personne, et une seule, que tu auras désigné, de t'envoyer une arme de rechange de la même catégorie que celle qui a été brisée ou perdue. Tu ne pourras le faire qu'une et une seule fois.»

Laissez le PJ répondre puis reprenez :

« Qu'il soit ainsi obéi. Ce combat se déroulera entre toi et moi, nul autre ne sera autorisé à en prendre part. Ce duel symbolise le combat entre nos deux factions, et donc une trêve est accordée pour la durée de ce combat. Briser cette trêve, c'est briser le duel. Cela ne peut qu'attirer le courroux des dieux.

Ce duel est un combat à mort, mais on peut remettre son sort dans les mains de son valeureux adversaire en demandant grâce, renonçant ainsi à la victoire. Si le vainqueur accepte de donner la grâce, le perdant deviendra son esclave pendant une durée de un an et un jour, le vainqueur devenant son maître et ainsi le propriétaire de ses biens, de son corps et de son âme. Sinon le vainqueur délivrera le suppliant par un et un seul coup de grâce. S'il survit à ce coup, il aura à porter avec lui la honte de la défaite. S'il meurt, son corps et ses biens deviendront la propriété du vainqueur, quant à son âme, elle sera jugée par son dieu tutélaire.

Si l'un des deux combattants meurt sans avoir demandé grâce, il sera enterré avec les honneurs, son corps et ses biens seront rendus à sa famille.

En acceptant d'entrer dans cette arène, toi et tes alliés, vous en avez accepté les règles, les conséquences et les enjeux. Comme moi et mes alliés en avons accepté les termes.

Par la volonté du Héraut des Enfers, qu'il soit ainsi obéi, et que quiconque ne respecte pas cette loi soit

par Lui maudit maintenant et à jamais, car un tel manque d'honneur doit être puni. »

Les deux combattants se placent diamétralement opposé à neuf mètres (30 pieds) du centre de l'arène. Initiative...

APL 4 (EL 7)

Sir Ektor Rax: Human Ftr6/Rog1 (Hextor); hp 56; *Appendix 1*

APL 6 (EL 9)

Sir Ektor Rax: Human Ftr6/Rog1/Blk2 (Hextor); hp 81; *Appendix 1*

APL 8 (EL 11)

Sir Ektor Rax: Human Ftr6/Rog1/Blk4 (Hextor); hp 99; *Appendix 1*

APL 10 (EL 13)

Sir Ektor Rax: Human Ftr6/Rog1/Blk6 (Hextor); hp 130; *Appendix 1*

APL 12 (EL 15)

Sir Ektor Rax: Human Ftr6/Rog1/Blk8 (Hextor); hp 165; *Appendix 1*

Tactique : Ektor est un combattant expérimenté et prudent. Il commencera le combat sur la défensive afin d'évaluer la force de son adversaire. En APL 8 et plus, il commence le combat avec un sort d'*arme corrompue* (l'équivalent maléfique d'*arme bénie*) qui est activé juste avant le combat (2 minutes d'écoulées déjà). S'il voit que son adversaire n'arrive pas à le toucher, il baissera sa garde pour le toucher normalement, puis au fur et à mesure il essaiera de jauger son attaque en puissance afin de terrasser son adversaire. Si son adversaire est trop coriace, il tentera de détruire son arme. Accablé, s'il peut lancer des sorts il utilisera *Sacrifice Divin* pour tenter de terrasser son adversaire. Il ne demandera jamais grâce. Si le PJ demande grâce, Ektor se fera un plaisir de la lui donner, afin d'avoir un être à manipuler.

Notez qu'Ektor bénéficie de la compétence d'attaque sournoise, donc au premier round, s'il attaque avant le PJ et que son coup porte, il peut ajouter son attaque sournoise aux dégâts.

Aucun bandit n'interviendra durant le duel car ils ont peur de la colère de Neb Sorg ou d'Ektor en retour, et en plus ils ne doutent pas de la réussite de leur champion.

Aucun PNJ «gentil» n'interviendra, car ce sont tous des bakluniens et ils ont un sens de l'honneur très développé.

Tout sort lancé affectant les deux champions ou les bandits (même un sort de lumière) sera considéré comme une action offensive.

Toute action offensive envers les bandits ou Ektor ainsi que toute aide apportée au champion du bien brisera le duel et libèrera la malédiction.

Développement :

Si le champion des PJ a vaincu Ektor, les troupes du chevalier noir quittent la scène.

Si le champion a été vaincu, Ektor n'a qu'une parole et laisse partir vieillards, enfants et une personne. Passez immédiatement à la conclusion, sans permettre aux PJ de réagir.

Si le PJ a été tué, passez immédiatement à la conclusion, sans permettre aux PJ de réagir.

Si le PJ a demandé grâce, Ektor lui demande de le suivre. Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant :

***Le temps semble suspendu. Tu as demandé grâce et jeté ton arme, t'agenouillant les bras écartés devant Ektor Rax. Ce dernier t'observe aux travers des fentes de son heaume, son fléau levé, prêt à frapper :
« Ainsi tu es prêt à donner ta vie pour que vieillards et enfants puissent partir ? »***

Laissez le PJ répondre. Si le PJ dit oui lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant :

« Bien, tu es un homme de parole. J'accepte ton sacrifice et honorerai la parole donnée. Je te prends donc comme esclave pour un an et un jour après lesquels je te libérerai de ton serment. Relève-toi mon suivant, va rassembler tes affaires puis rejoint-moi. Mais avant cela, désigne une personne qui sera chargée de guider les enfants et les vieillards hors de ce village. Les autres, veuillez déposer vos armes dans l'arène, et ensuite vous dirigez vers notre camp. »

Passez immédiatement à la conclusion, sans permettre aux PJ de réagir.

S'il répond non, lisez le texte suivant :

« Soit maudit alors, toi qui n'a aucune parole. »

Considérez que le duel est interrompu.

Si le duel est interrompu, lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant :

Ektor Eructe : « Traîtres ! Vous n'avez aucune parole ! Aucun honneur ! Soyez maudits ! »

Le duel est interrompu, la rencontre et l'aventure sont finies, les PJ ne peuvent plus tuer Ektor, et donc ne peuvent pas gagner les XP. Le PJ ayant déclenché l'action offensive ainsi que le PJ « champion » reçoivent la malédiction d'Ektor Rax.

Passez immédiatement à la conclusion, sans permettre aux PJ de réagir.

CONCLUSION

Ces événements se déroulent après huit heures du matin. Il y a cinq conclusions possibles.

Soit les PJ ont attendu jusqu'au matin, ont accepté et gagné le duel, passez au paragraphe *La cavalerie arrive toujours après la bataille*.

Soit les PJ ont attendu jusqu'au matin, ont accepté et perdu le duel, que ce soit par la mort du personnage ou parce qu'il a demandé grâce, passez au paragraphe *sauvés par le gong*.

Soit les PJ ont attendu jusqu'au matin, ont accepté le duel mais l'ont interrompu, passez au paragraphe *Traîtres*.

Soit les PJ ont attendu jusqu'au matin que les bandits les attaquent à l'aube, passez au paragraphe *Après la bataille*.

Soit les PJ ont attaqué les bandits, que ce soit lors de la rencontre 3 ou de la rencontre 6, passez alors au paragraphe *Et après ?*

LA CAVALERIE ARRIVE TOUJOURS APRES LA BATAILLE

Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant :

Après ton dernier coup, Ektor pose un genou à terre, puis une main et finalement s'écroule sur le dos. D'une main tremblante, il relève la visière de son heaume. Il te fait signe d'approcher. Dans un murmure il te livre ses dernières paroles :

« Tu m'as vaincu. Tu as brisé mon rêve. Tu t'es montré plus fort que moi. J'ai mérité mon sort car j'ai été faible et que le fort l'emporte toujours sur le faible. Le Champion du Mal me le fera payer pour l'éternité. Respecte la parole donnée. Force et Honneur... ».
Puis sa tête se tourne lentement sur la gauche avec son dernier souffle de vie.

Les bandits sont silencieux. Un kobold en robes s'approche du corps sans vie d'Ektor en sanglotant : « Maître, Maître ! » avant de s'écrouler sur lui en pleurant.

A ce moment là, vous entendez une troupe de cavaliers arriver et sonner du corps. Ils portent la grande bannière de l'ordre des faris de la Confrérie du Lion. Ils sont une cinquantaine.

Les humanoïdes s'agitent et sortent leurs armes, prêts à faire face. Les cavaliers semblent prêts à charger. Tous les regards se tournent vers toi...

Laissez le champion et les autres PJ réagir.

Si les PJ expliquent qu'ils ont donné leur parole d'honneur, que les bandits ne reviendront pas attaquer ce village avant un an et un jour et que le corps de leur champion doit leur être remis. Le frère faris dirigeant la troupe acquiesce et laisse partir les bandits qui emportent le corps d'Ektor. Lisez ou paraphrasez alors le paragraphe suivant :

Sous le regard des faris, vous regardez les bandits emporter le corps d'Ektor Rax vers la forêt de l'Udgru. Vous êtes convaincu que ce n'est pas la meilleure chose à faire, mais ils ont tenu parole, et si une bataille s'était déclenchée, qui peut dire combien d'innocents auraient périés ?

Mais vous chassez rapidement ces sombres pensées. L'heure est d'abord à la célébration, puis au recueillement et enfin à la reconstruction.

Si les PJ ne mettent pas en avant la parole donnée ou pire s'ils estiment que maintenant que les faris sont là, ils n'ont plus à tenir parole, lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant :

Soudain le sol se met à trembler doucement puis de plus en plus fort jusqu'à ce qu'il soit impossible de tenir debout. Dans un bruit assourdissant, il se fissure d'un coup mat d'est en ouest, séparant les troupes du califat de celles du chevalier noir. La faille est apparue sous le corps d'Ektor qui bascule et tombe dans cet abysse insondable de plusieurs mètres de large. Des profondeurs de la terre, une voix colérique résonne :

« Maudits ! Soyez tous maudits pour ne pas avoir tenu votre parole ! »

Allant de paire avec la voix, des nuages s'amoncellent au dessus de vous et tout d'un coup vous êtes frappés par un éclair noir.

En un battement de cil, la terre s'est refermée, le ciel est redevenu clair, et votre front vous picote...

Il semble que vous ayez été maudit par Ektor Rax.

Les bakluniens semblent déçus. Et l'ambiance est morose. Les villageois vous remercient et s'en vont reconstruire leur village et enterrer leurs morts.

Récompense :

Faveur de Faruk : pour l'avoir aidé à sauver le village, Faruk vous accorde sa faveur.

Protecteur des innocents : pour avoir défendu le village, les villageois vous accordent leur faveur.

Faveur de la Confrérie du Lion : pour avoir défendu le village, les faris vous accordent leur faveur.

Faveur de l'Askar : pour les avoir aidé à défendre le village, les 'askari vous accordent leur faveur.

Honorable : si les personnages ont tenu parole, ils reçoivent cette faveur.

Gratitude d'Ektor Rax : pour avoir respecté les dernières volontés du chevalier, et si aucun PJ n'est maudit, le PJ champion bénéficie en action immédiate des effets du sort de *Deathward* pendant 1 round.

Maudit par Ektor Rax : si l'ensemble des personnages ne tient pas parole, alors tous les PJ reçoivent cette malédiction.

Prison : pour avoir participé au combat dans la taverne, le PJ fait de la prison.

- S'il était recherché et qu'il a été reconnu par un suivant d'Azor'alq, alors il est condamné et exécuté à la fin de l'aventure sauf s'il s'est échappé avant l'arrivée de l'inquisiteur.
- Si le personnage a tué un PNJ, il passe 52 TU en prison, et doit payer 100poxAPL de dédommagements par PNJ tué.
- Si le personnage a blessé un PNJ, il passe 36 TU en prison, et doit payer 50poxAPL de dédommagements par PNJ blessé.
- Si le personnage a attaqué un villageois de manière non létale, il passe 18 TU en prison, et doit payer 10poxAPL de dédommagements par villageois attaqué.
- Si le personnage a attaqué un 'askari de manière non létale, il passe 12 TU en prison et doit payer 5poxAPL de dédommagements par 'askari attaqué (risques du métier).

Les peines sont cumulatives en or mais pas en TU (prendre la peine infligeant le plus de TU).

Il peut diminuer sa peine de moitié (TU et or) en réussissant un jet de diplomatie DD 20 + 2xAPL, bien entendu le DD ne doit pas être divulgué aux joueurs. Un seul jet est autorisé. Le jet peut être effectué par le PJ, par un autre PJ ou par un avocat.

Si le DD est dépassé de 10, alors la peine est divisée par quatre.

Si le PJ a aidé à la défense du village, le DD est minoré de 10 (passant à 10 + 2xAPL).

Moyennant 2 TU, il peut faire appel à un avocat au lieu d'effectuer le jet. Le cout dépend de la qualité de l'avocat. Ce cout est gratuit pour les PJ appartenant aux méta-

organisations suivantes : Familles Marchandes, Noblesse, Noblesse Royale.

- Grand Maître du Barreau (Exp12, Diplomatie +36) 5000 po
- Maître du Barreau (Exp9, Diplomatie +32) 2000 po
- Bon avocat (Exp6, Diplomatie +25) 1000 po
- Avocat moyen (Exp6, Diplomatie +21) 750 po
- Commis d'office (Exp3, Diplomatie +17) 500 po
- Etudiant en droit (Exp1, Diplomatie +9) 100 po

Notez le nombre de TU passés en prison dans la faveur. Il ne peut plus bénéficier des avantages et des faveurs des méta-organisations suivantes pendant un an, à dater de la date de l'AR : Clergé d'Al'Akbar, de Pelor, de Geshtai, d'Azor'alq, de Daoud, Faris, Askari, Garde Sacrée, Marine, Zashassar, Derviches, Zawiyar, Gardiens des Pinacles, Paysans, Noblesse, Noblesse Royale.

SAUVES PAR LE GONG

Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant :

Si le PJ champion est mort :

Un silence de plomb règne sur le champ. Il est interrompu par Ektor Rax.

« Bien, la Force a triomphé. Je n'ai qu'une parole, veuillez désigner la personne qui escortera enfants et vieillards et qui remettra la dépouille de mon valeureux adversaire mort au champ d'honneur. »

Dans tous les cas, poursuivez :

Sa phrase se termine dans le tumulte provoqué par l'arrivée d'une troupe d'une cinquantaine de cavaliers, leur armure resplendissant sous les éclats matinaux de Pelor, et brandissant l'étendard des faris de la Confrérie du Lion.

Le temps semble se figer.

La voix d'Ektor semble soudain raisonner dans le silence de la rosée :

« Honorables faris, un duel vient de se dérouler. Un duel loyal et honorable, où devant tous, où devant les dieux un vainqueur a été désigné, et où les lois devront être respectées. J'ai tenu parole, les vieillards et les enfants peuvent partir d'ici, escortés par une personne choisie par mes valeureux adversaires. A vous de tenir la votre. »

Le frère commandeur des cavaliers esquisse un sourire :

« Nous tiendrons parole, même si nous n'avons pas prêté serment, au nom de tous ceux ici présents qui l'ont fait. Considère la victoire tienne, et emporte tes trophées. Néanmoins, rien ne nous empêche de t'attaquer afin de libérer tous ces esclaves et de te

dérober tes richesses, car la raison du plus fort est toujours la meilleure. N'est-ce pas ?»

Tous semblent attendre la réponse d'Ektor Rax. Il semble sur le point d'exploser de rage, mais c'est un grand éclat de rire qui résonne dans l'air frais du matin :

« Hahahahahahahahahahaha !!!! En effet, à quoi bon débiter cette journée dans un bain de sang ? Dans un carnage d'innocent ? Si ce n'est par le pur plaisir malsain d'un esprit dérangé ? Hahahahaha !!! Bon levons le camp, mes compagnons, nous raserons ce village une autre fois. »

Le frère commandeur semble se figer et son visage devient livide.

Ektor poursuit d'une voix froide comme la mort : « à moins que te ne tiennes à vérifier si mon esprit est si dérangé que ça ? »

Résigné, le frère commandeur, fait signer à Ektor de disposer.

Si le PJ champion a demandé grâce, poursuivez par ce paragraphe :

« Suis-moi, esclave, nous avons ton éducation à refaire... »

Laissez le PJ champion s'exprimer. S'il refuse de suivre Ektor, lisez ce qui suit :

Dépit, Ektor te dit d'une voix remplie de dédain : « Ta parole a autant de force que la virilité d'un eunuque. Soit maudit pour ce blasphème et que ton ignominie soit affichée à la face de Tærre. »

S'il accepte de le suivre, lisez ceci :

D'un geste tu dis adieu à tes amis, avant de suivre Ektor sur les traverses de ton sombre destin.

Dans tous les cas poursuivez :

Vous attendez tous que les bandits aient quitté les lieux avant de laisser éclater votre joie. Certes les pertes sont douloureuses, mais l'essentiel est sauf. Il ne vous reste plus qu'à célébrer cette victoire douce amère, avant de pleurer vos pertes.

Récompense :

Faveur de Faruk : pour l'avoir aidé à sauver le village, Faruk vous accorde sa faveur.

Protecteur des innocents : pour avoir défendu le village, les villageois vous accordent leur faveur.

Faveur de la Confrérie du Lion : pour avoir défendu le village, les faris vous accordent leur faveur.

Faveur de l'Askari : pour les avoir aidé à défendre le village, les 'askari vous accordent leur faveur.

Honorable : si les personnages ont tenu parole, ils reçoivent cette faveur.

Maudit par Ektor Rax : si le PJ champion a été vaincu et qu'il a demandé grâce, et qu'il refuse de servir Ektor dans la servitude pour 1 an et 1 jour, il reçoit la malédiction.

Esclave d'Ektor Rax : si le champion est vaincu par Ektor et qu'il lui demande grâce, il est maintenant son esclave. Cela lui coûte 52 TU. Son alignement devient Loyal Neutre. Il reçoit 10000 po et un acte mauvais pour toutes les actions auxquelles il devra participer durant cette année de servitude. Il doit payer son entretien pour les 52 TU. S'il refuse l'or et qu'il paye un sort de pénitence, l'acte mauvais ne lui est pas attribué.

Prison : pour avoir participé au combat dans la taverne, le PJ fait de la prison.

- S'il était recherché et qu'il a été reconnu par un suivant d'Azor'alq, alors il est condamné et exécuté à la fin de l'aventure sauf s'il s'est échappé avant l'arrivée de l'inquisiteur.
- Si le personnage a tué un PNJ, il passe 52 TU en prison, et doit payer 100poxAPL de dédommagements par PNJ tué.
- Si le personnage a blessé un PNJ, il passe 36 TU en prison, et doit payer 50poxAPL de dédommagements par PNJ blessé.
- Si le personnage a attaqué un villageois de manière non létale, il passe 18 TU en prison, et doit payer 10poxAPL de dédommagements par villageois attaqué.
- Si le personnage a attaqué un 'askari de manière non létale, il passe 12 TU en prison et doit payer 5poxAPL de dédommagements par 'askari attaqué (risques du métier).

Les peines sont cumulatives en or mais pas en TU (prendre la peine infligeant le plus de TU).

Il peut diminuer sa peine de moitié (TU et or) en réussissant un jet de diplomatie DD 20 + 2xAPL, bien entendu le DD ne doit pas être divulgué aux joueurs. Un seul jet est autorisé. Le jet peut être effectué par le PJ, par un autre PJ ou par un avocat.

Si le DD est dépassé de 10, alors la peine est divisée par quatre.

Si le PJ a aidé à la défense du village, le DD est minoré de 10 (passant à 10 + 2xAPL).

Moyennant 2 TU, il peut faire appel à un avocat au lieu d'effectuer le jet. Le coût dépend de la qualité de l'avocat. Ce coût est gratuit pour les PJ appartenant aux méta-organisations suivantes : Familles Marchandes, Noblesse, Noblesse Royale.

- Grand Maître du Barreau (Exp12, Diplomatie +36) 5000 po
- Maître du Barreau (Exp9, Diplomatie +32) 2000 po
- Bon avocat (Exp6, Diplomatie +25) 1000 po
- Avocat moyen (Exp6, Diplomatie +21) 750 po

- Commis d'office (Exp3, Diplomatie +17) 500 po
- Etudiant en droit (Exp1, Diplomatie +9) 100 po

Notez le nombre de TU passés en prison dans la faveur. Il ne peut plus bénéficier des avantages et des faveurs des méta-organisations suivantes pendant un an, à dater de la date de l'AR : Clergé d'Al'Akbar, de Pelor, de Geshtai, d'Azor'alq, de Daoud, Faris, Askari, Garde Sacrée, Marine, Zashassar, Derviches, Zawiyar, Gardiens des Pinacles, Paysans, Noblesse, Noblesse Royale

TRAITRES

Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant :

Suite aux paroles d'Ektor, les humanoïdes commencent à enrager.

« Puisque vous n'avez aucun honneur, rasons ce village ! »

A cet instant, vous entendez une troupe de cavaliers approcher. La lumière matinale fait resplendir leurs armures et la bannière des faris de la Confrérie du Lion est brandie haut vers le ciel.

Le temps semble se ralentir, et avec un impact d'une violence inouïe, la colonne d'une cinquantaine de cavaliers s'enfonce dans les rangs des bandits. Le combat est aussi brutal que rapide. En à peine quelques instants, les troupes du chevalier noir fuient vers la forêt de l'Udgru, et Ektor Rax a disparu.

En quelques instants, les bandits se sont volatilisés dans la rosée matinale, et une clameur accueille les faris.

« Merci d'avoir réussi à tenir jusqu'à notre arrivée, le village vous doit une fière chandelle, et la Confrérie du Lion est redevable de vos exploits. » vous déclare le faris commandeur de la colonne.

Une fois les effusions passées, vous retournez aider les villageois à enterrer leurs pertes et à reconstruire leur village.

Récompense :

Faveur de Faruk : pour l'avoir aidé à sauver le village, Faruk vous accorde sa faveur.

Protecteur des innocents : pour avoir défendu le village, les villageois vous accordent leur faveur.

Faveur de la Confrérie du Lion : pour avoir défendu le village, les faris vous accordent leur faveur.

Faveur de l'Askari : pour les avoir aidés à défendre le village, les askari vous accordent leur faveur.

Maudit par Ektor Rax : si le PJ champion a été vaincu et qu'il a demandé grâce, et qu'il refuse de servir Ektor dans la servitude pour 1 an et 1 jour, il reçoit la malédiction. Tout autre PJ étant intervenu dans le duel reçoit la malédiction, ainsi que le champion, car ce dernier est le garant du respect des règles.

Prison : pour avoir participé au combat dans la taverne, le PJ fait de la prison.

- S'il était recherché et qu'il a été reconnu par un suivant d'Azor'alq, alors il est condamné et exécuté à la fin de l'aventure sauf s'il s'est échappé avant l'arrivée de l'inquisiteur.
- Si le personnage a tué un PNJ, il passe 52 TU en prison, et doit payer 100poXAPL de dédommagements par PNJ tué.
- Si le personnage a blessé un PNJ, il passe 36 TU en prison, et doit payer 50poXAPL de dédommagements par PNJ blessé.
- Si le personnage a attaqué un villageois de manière non létale, il passe 18 TU en prison, et doit payer 10poXAPL de dédommagements par villageois attaqué.
- Si le personnage a attaqué un askari de manière non létale, il passe 12 TU en prison et doit payer 5poXAPL de dédommagements par askari attaqué (risques du métier).

Les peines sont cumulatives en or mais pas en TU (prendre la peine infligeant le plus de TU).

Il peut diminuer sa peine de moitié (TU et or) en réussissant un jet de diplomatie DD 20 + 2xAPL, bien entendu le DD ne doit pas être divulgué aux joueurs. Un seul jet est autorisé. Le jet peut être effectué par le PJ, par un autre PJ ou par un avocat.

Si le DD est dépassé de 10, alors la peine est divisée par quatre.

Si le PJ a aidé à la défense du village, le DD est minoré de 10 (passant à 10 + 2xAPL).

Moyennant 2 TU, il peut faire appel à un avocat au lieu d'effectuer le jet. Le cout dépend de la qualité de l'avocat. Ce cout est gratuit pour les PJ appartenant aux méta-organisations suivantes : Familles Marchandes, Noblesse, Noblesse Royale.

- Grand Maître du Barreau (Exp12, Diplomatie +36) 5000 po
- Maître du Barreau (Exp9, Diplomatie +32) 2000 po
- Bon avocat (Exp6, Diplomatie +25) 1000 po
- Avocat moyen (Exp6, Diplomatie +21) 750 po
- Commis d'office (Exp3, Diplomatie +17) 500 po
- Etudiant en droit (Exp1, Diplomatie +9) 100 po

Notez le nombre de TU passés en prison dans la faveur. Il ne peut plus bénéficier des avantages et des faveurs des méta-organisations suivantes pendant un an, à dater de la date de l'AR : Clergé d'Al'Akbar, de Pelor, de Geshtai, d'Azor'alq, de Daoud, Faris, Askari, Garde Sacrée, Marine, Zashassar, Derviches, Zawiyar, Gardiens des Pinacles, Paysans, Noblesse, Noblesse Royale

APRES LA BATAILLE

Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant :

Le village de Tedjen est sauvé. Malgré ses pertes, les récoltes et le bois sont sauvés et la majorité des villageois sont vivants et libres. Les funérailles et les pleurs attendront, pour l'instant l'euphorie prédomine au village.

Les faris de la Confrérie du Lion, accompagnés d'Ertuz vous remercient vous votre défense héroïque du village.

Cassant un peu l'ambiance, deux hommes en noir, un inquisiteur et un mage du Zashassar viennent vous poser des questions. Ils semblent tout particulièrement intéressés par le passage sur l'étrange minotaure que vous avez combattu.

Ils vous demandent de les conduire jusqu'à la dépouille, où ils examinent la bête. Puis par magie, ils chargent la créature avec son équipement sur un disque flottant, ne laissant que la cuirasse. « Réquisition de l'Inquisition du Zashassar » se contentent-ils de vous dire.

Après avoir été congratulés par les villageois et les faris, vous vous remettez à la tâche, en aidant les villageois à reconstruire leur village.

Récompense :

Faveur de Faruk : pour l'avoir aidé à sauver le village, Faruk vous accorde sa faveur.

Protecteur des innocents : pour avoir défendu le village, les villageois vous accordent leur faveur.

Faveur de la Confrérie du Lion : pour avoir défendu le village, les faris vous accordent leur faveur.

Faveur de l'Askari : pour les avoir aidé à défendre le village, les 'askari vous accordent leur faveur.

Remarqué par l'Inquisition : si le personnage proteste, ou fait preuve de mauvaise volonté, il gagne cette « faveur ».

Prison : pour avoir participé au combat dans la taverne, le PJ fait de la prison.

- S'il était recherché et qu'il a été reconnu par un suivant d'Azor'alq, alors il est condamné et exécuté à la fin de l'aventure sauf s'il s'est échappé avant l'arrivée de l'inquisiteur.
- Si le personnage a tué un PNJ, il passe 52 TU en prison, et doit payer 100poxAPL de dédommagements par PNJ tué.
- Si le personnage a blessé un PNJ, il passe 36 TU en prison, et doit payer 50poxAPL de dédommagements par PNJ blessé.
- Si le personnage a attaqué un villageois de manière non létale, il passe 18 TU en prison, et doit payer 10poxAPL de dédommagements par villageois attaqué.

- Si le personnage a attaqué un 'askari de manière non létale, il passe 12 TU en prison et doit payer 5poxAPL de dédommagements par 'askari attaqué (risques du métier).

Les peines sont cumulatives en or mais pas en TU (prendre la peine infligeant le plus de TU).

Il peut diminuer sa peine de moitié (TU et or) en réussissant un jet de diplomatie DD 20 + 2xAPL, bien entendu le DD ne doit pas être divulgué aux joueurs. Un seul jet est autorisé. Le jet peut être effectué par le PJ, par un autre PJ ou par un avocat.

Si le DD est dépassé de 10, alors la peine est divisée par quatre.

Si le PJ a aidé à la défense du village, le DD est minoré de 10 (passant à 10 + 2xAPL).

Moyennant 2 TU, il peut faire appel à un avocat au lieu d'effectuer le jet. Le cout dépend de la qualité de l'avocat. Ce cout est gratuit pour les PJ appartenant aux méta-organisations suivantes : Familles Marchandes, Noblesse, Noblesse Royale.

- Grand Maître du Barreau (Exp12, Diplomatie +36) 5000 po
- Maître du Barreau (Exp9, Diplomatie +32) 2000 po
- Bon avocat (Exp6, Diplomatie +25) 1000 po
- Avocat moyen (Exp6, Diplomatie +21) 750 po
- Commis d'office (Exp3, Diplomatie +17) 500 po
- Etudiant en droit (Exp1, Diplomatie +9) 100 po

Notez le nombre de TU passés en prison dans la faveur. Il ne peut plus bénéficier des avantages et des faveurs des méta-organisations suivantes pendant un an, à dater de la date de l'AR : Clergé d'Al'Akbar, de Pelor, de Geshtaï, d'Azor'alq, de Daoud, Faris, Askari, Garde Sacrée, Marine, Zashassar, Derviches, Zawiya, Gardiens des Pinacles, Paysans, Noblesse, Noblesse Royale.

ET APRES ?

Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant :

Le village de Tedjen n'est plus. Il a été rasé et pillé. Tout autour de vous n'est que mort et désolation. Vous êtes entourés de cadavres. Gobelins, hobgobelins, gobelours, humanoïdes divers et variés, villageois, hommes, femmes, enfants vieillards, tous morts. La horde est passée, détruisant tout et emportant les rares survivants pour en faire des esclaves ou pire. Marchant d'un pas morne vers le village, vous tombez sur quelques maraudeurs que vous éliminez plus par réflexe que par soif du combat. Vous sombrez dans le désespoir lorsqu'un cri d'enfant vous ramène à la vie.

Vous dirigeant dans cette direction, vous apercevez Faruk et Aktar en train de protéger un petit groupe

d'enfants et de femmes contre deux orques impressionnants. Les aidant à en finir rapidement avec cette menace, vous réalisez qu'ils sont aussi exténués que vous.

Il semble que tout ce qu'il reste de Tedjen se trouve devant vous : trois femmes et une douzaine d'enfants. Faruk semble troublé et en proie à une lutte intérieure. En essayant de lui parler, il laisse exploser sa colère : « Comment avez-vous pu ? Pourquoi avez-vous attaqué les bandits ? Pourquoi n'avez-vous pas attendu les renforts ? Pourquoi n'avez-vous pas essayé de négocier ? Pourquoi ? Pourquoi ? » Sa voix se termine par un sanglot. Aktar essaye de le rassurer et de prendre votre défense : « Ils ne pouvaient pas savoir ce qui allait se passer. Personne ne pouvait deviner qu'ils allaient raser le village. Qui te dit qu'ils allaient tenir parole ? Peut être que les négociations n'auraient été qu'un leurre ? Seule Istus aurait pu prédire se qui allait se passer. »

Cela ne semble pas convaincre Faruk, néanmoins il vous demande de l'aider à protéger ces innocents. C'est le moins que vous puissiez faire non ?

Vous commencez par construire un abri, car les survivants ne peuvent pas voyager dans cet état de fatigue. Vous relayant pour monter la garde au cas où des maraudeurs reviendraient, vous laissez filer la nuit. Quelques heures après l'aube, une patrouille de cavaliers approche. Précautionneusement, vous les examinez avant d'aller à leur rencontre car vous avez reconnu la bannière des frais de la Confrérie du Lion.

La troupe d'une douzaine de cavaliers et accompagnée de deux hommes en noir. Vous reconnaissez les robes de l'Inquisition du Zashassar.

Tandis que les faris s'occupent des survivants, les deux hommes, un inquisiteur accompagné d'un mage du Zashassar, vous interrogent sur les événements de la nuit, prenant des notes, demandant des précisions, mais ne faisant aucun commentaire, ni aucune remarque. Ils semblent tout particulièrement intéressés par l'étrange minotaure que vous avez combattu.

Ils vous demandent de les conduire jusqu'à la dépouille, où ils examinent la bête. Puis par magie, ils chargent la créature avec son équipement sur un disque flottant, ne laissant que la cuirasse. « Réquisition de l'Inquisition du Zashassar » se contentent-ils de vous dire.

Puis la troupe s'éloigne avec les villageois, Faruk et Aktar, vous laissant seuls au milieu des ruines de ce qui fut un si charmant village.

Récompense :

Remarqué par l'Inquisition : si le personnage proteste, ou fait preuve de mauvaise volonté, il gagne cette «faveur».

Prison : pour avoir participé au combat dans la taverne, le PJ fait de la prison.

- S'il était recherché et qu'il a été reconnu par un suivant d'Azor'alq, alors il est condamné et exécuté à la fin de l'aventure sauf s'il s'est échappé avant l'arrivée de l'inquisiteur.
- Si le personnage a tué un PNJ, il passe 52 TU en prison, et doit payer 100poxAPL de dédommagements par PNJ tué.
- Si le personnage a blessé un PNJ, il passe 36 TU en prison, et doit payer 50poxAPL de dédommagements par PNJ blessé.
- Si le personnage a attaqué un villageois de manière non létale, il passe 18 TU en prison, et doit payer 10poxAPL de dédommagements par villageois attaqué.
- Si le personnage a attaqué un 'askari de manière non létale, il passe 12 TU en prison et doit payer 5poxAPL de dédommagements par 'askari attaqué (risques du métier).

Les peines sont cumulatives en or mais pas en TU (prendre la peine infligeant le plus de TU).

Il peut diminuer sa peine de moitié (TU et or) en réussissant un jet de diplomatie DD 20 + 2xAPL, bien entendu le DD ne doit pas être divulgué aux joueurs. Un seul jet est autorisé. Le jet peut être effectué par le PJ, par un autre PJ ou par un avocat.

Si le DD est dépassé de 10, alors la peine est divisée par quatre.

Si le PJ a aidé à la défense du village, le DD est minoré de 10 (passant à 10 + 2xAPL).

Moyennant 2 TU, il peut faire appel à un avocat au lieu d'effectuer le jet. Le cout dépend de la qualité de l'avocat. Ce cout est gratuit pour les PJ appartenant aux méta-organisations suivantes : Familles Marchandes, Noblesse, Noblesse Royale.

- Grand Maître du Barreau (Exp12, Diplomatie +36) 5000 po
- Maître du Barreau (Exp9, Diplomatie +32) 2000 po
- Bon avocat (Exp6, Diplomatie +25) 1000 po
- Avocat moyen (Exp6, Diplomatie +21) 750 po
- Commis d'office (Exp3, Diplomatie +17) 500 po
- Etudiant en droit (Exp1, Diplomatie +9) 100 po

Notez le nombre de TU passés en prison dans la faveur. Il ne peut plus bénéficier des avantages et des faveurs des méta-organisations suivantes pendant un an, à dater de la date de l'AR : Clergé d'Al'Akbar, de Pelor, de Geshtaï, d'Azor'alq, de Daoud, Faris, Askari, Garde Sacrée, Marine,

Zashassar, Derviches, Zawiyar, Gardiens des Pinacles, Paysans, Noblesse, Noblesse Royale.

Les PJ ne gagnent aucune autre faveur et n'ont pas accès aux objets marqués d'une étoile (*).

BILAN DU SCENARIO

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

triadeekb@numericable.fr

Des réponses reçues, dépendra la version officielle de cette histoire.

- 1) Les personnages ont-ils sauvé le village ?
- 2) Ektor Rex est-il vivant ?
- 3) Un PJ est-il l'esclave d'Ektor Rex ?

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.

Rencontre 2: L'attaque des Ho-Djebli

Vaincre les hobgobelins:

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

Rencontre 3: La parole est à la défense

Participer à la défense du village :

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

Vaincre les hobgobelins si les PJ attaquent le camp des bandits, mais dans ce cas la rencontre 4 n'a pas lieu :

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

Rencontre 4: L'incursion nocturne

Vaincre les commandos gobelours (si les PJ n'ont pas attaqué le camp des bandits dans la rencontre 3):

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

Rencontre 6: Nettoyez-moi tout ça

Vaincre le Minotaure:

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

OU

Rencontre 7: Duel au Soleil

Vaincre Ektor Rax:

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

Accepter le duel sans intervenir:

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

Discretionary roleplaying award

Sauver le village :

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

Total possible experience:

APL 4	675 XP
APL 6	900 XP
APL 8	1125 XP
APL 10	1350 XP
APL 12	1575 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.

Rencontre 2 – L’attaque des Ho-Djebli

APL 4: L – 29 gp.

APL 6: L – 43 gp.

Rencontre 4 – L’incursion nocturne

APL 4: L – 428 gp.

APL 6: L – 444 gp; M – *Potion of Delay Poison* x4 (25 gp each per character).

APL 8: L – 386 gp; M – *Potion of Delay Poison* x4 (25 gp each per character), *+1 Studded Leather* x4 (98 gp each per character), *Elixir of Reckoning* x4 (69 gp each per character).

APL 10: L – 386 gp; M – *Potion of Delay Poison* x4 (25 gp each per character), *+1 Silent Moves Studded Leather* x4 (411 gp each per character), *Elixir of Reckoning* x4 (69 gp each per character).

APL 12: L – 386 gp; M – *Potion of Delay Poison* x4 (25 gp each per character), *+1 Shadow, Silent Moves Studded Leather* x4 (723 gp each per character), *Elixir of Reckoning* x4 (69 gp each per character).

Rencontre 6 – Nettoyez-moi tout ça

APL 4: M – *+1 Large Greataxe* (195 gp each per character)

APL 6: *+1 Large Greataxe* (195 gp each per character), *+1 Large Breastplate* (163 gp each per character)

APL 8: M – *+1 Large Breastplate* (163 gp each per character)

APL 10: M – *+1 Large Breastplate* (163 gp each per character)

APL 12: M – *+1 Large Breastplate* (163 gp each per character)

Trésor total possible

APL 4:	Total: 650 gp
APL 6:	Total: 900 gp
APL 8:	Total: 1300 gp
APL 10:	Total: 2300 gp
APL 12:	Total: 3300 gp

ITEMS FOR THE ADVENTURE RECORD

Faveur de Faruk : Peut être utile dans le futur.

Protecteur des innocents : le personnage bénéficie jusqu’à la fin de l’année CY597, d’un entretien standard gratuit en Ekbir si le module ne se déroule pas en ville. (Ekbir, Fashtri ou Kofeh).

Faveur de la Confrérie du Lion : Le personnage a accès aux objets marqués *. Accès : régional s’il appartient à l’une des méta-organisations suivantes : Askar, Derviches danseurs, Faris, Marine ou Garde Sacrée. Accès : aventure sinon.

Faveur de l’Askar : En utilisant cette faveur, le personnage peut augmenter de +1, une seule fois, le bonus d’un objet qu’il possède, à choisir parmi : arme, armure, bouclier, anneau de protection, veste ou cape de résistance. Le bonus est limité à +2, sauf s’il appartient à l’une des méta-organisations suivantes : Askar, Derviches danseurs, Faris, Marine ou Garde Sacrée.

Remarqué par l’Inquisition : oups, le personnage a une tête de comploteur.

Honorable : le personnage gagne un bonus de circonstance de +2 à tous ses jets sociaux avec les nobles.

Esclave d'Ektor Rax : le personnage est maintenant l'esclave d'Ektor. Cela lui coute 52 TU. Son alignement devient Loyal Neutre. Il reçoit 10000 po et un acte mauvais s'il accepte l'or.

Gratitude d'Ektor Rax : pour avoir respecté les dernières volontés du chevalier, le personnage bénéficie en action immédiate des effets du sort de *Deathward* pendant 1 round.

Maudit par Ektor Rax : le personnage a « je n'ai pas de parole » inscrit sur le front. Il ne peut masquer l'inscription. Cela a pour effet de lui faire subir un malus de circonstance de -10 à tous ses jets de Bluff et de Diplomatie. Cette malédiction ne peut être enlevée que par un sort de *dissipation de la malédiction* lancé par un prêtre de niveau 15 minimum ou par *break enchantment*, *limited wish*, *miracle* ou *wish*. L'inscription disparaît après 4 TU. Si le personnage est d'alignement loyal, il a besoin en plus d'un sort de *pénitence* pour pouvoir lancer à nouveau des sorts.

Prison : le personnage a passé ____ TU en prison. Tous les bénéfices et les faveurs données par les méta-organisations suivantes lui sont inaccessibles jusqu'au _____ : Clergé d'Al'Akbar, de Pelor, de Geshtai, d'Azor'alq, de Daoud, Faris, Askari, Garde Sacrée, Marine, Zashassar, Derviches, Zawiyar, Gardiens des Pinacles, Paysans, Noblesse, Noblesse Royale.

APPENDIX 1: TOUT APL

RENCONTRE 1 – LE VILLAGE DE TEDJEN

Faruk El'Alq: Male Human (Bakluni) Pal4; CR 4; Medium Humanoid (Human); HD 4d10+12; hp 40; Init +1; Spd 20 ft/x3; AC 23 (+9 armor, +3 shield, +1 dex), touch 11, flat-footed 22; Base Atk/Grapple +4/+7; Full Atk / Atk +9 melee (1d6+4; 18-20/x2, +1 Scimitar) or +8 melee (1d4+3; 19-20/x2, Masterwork dagger); SA Smite Evil (Su) (+4/+4), Turn Undead (Su), Spells (caster level 2); SQ Code of Conduct, Aura of Good (Ex), Detect Evil (Sp), Divine Grace (Su), Lay on Hands (Su) (16pts), Aura of Courage (Su), Divine Health (Ex); AL LG; SV Fort +12, Ref +7, Will +9; Str 16, Dex 12, Con 16, Int 10, Wis 12, Cha 18;

Skills and Feats: Craft (Weapon Smiting)¹ +5, Knowledge (nobility) +1, Knowledge (religion) +4, Profession (Blacksmith) +3, Ride¹ +7;

Spoken Languages: Ancient Baklunish, Common;

Spells Prepared (1; base DC = 11 + spell level): 1st—*[Bless Weapon]*;

Possessions: +1 Full Plate, +1 Heavy Steel Shield, +1 Scimitar, Masterwork Dagger, Silvered Holy Symbol of Azor'alq;

Physical Description: tall, muscular, with an olive skin darker than usual for bakluni people and green eyes.

Mehmet Zrehta: Male Human (Bakluni) Ftr2/Rog4; CR 6; Medium Humanoid (Human);

HD 4d6+2d10+6; hp 36; Init +3; Spd 30 ft/x4; AC 16 (+3 armor, +3 dex), touch 13, flat-footed 16; Base Atk/Grapple +5/+6; Full Atk / Atk +9 melee (1d6+2; 20/x2, +1 Sap);

SA: Sneak Attack (+2d6); SQ: Uncanny Dodge (Ex), Trap Sense (Ex), Evasion (Ex), Trapfinding (Ex); AL NG; SV Fort +6, Ref +8, Will +2; Str 12, Dex 16, Con 12, Int 12, Wis 10, Cha 14;

Skills and Feats: Appraise +5, Bluff +8, Climb +10, Craft (stonemasonry) +6, Disable Device +10, Hide +8, Knowledge (dungeoneering) +5, Listen +4, Move Silently +8, Open Lock +12, Search +10, Spot +5, Swim +4;

Alertness, Blind-Fight, Dodge, Mobility, Spring Attack, Weapon Finesse;

Spoken Languages: Ancient Baklunish, Common;

Possessions: +1 Leather Armor, +1 Sap, Silvered Holy Symbol of Azor'alq;

Maoud Kaber: Male Human (Bakluni) Clr1 (Al'Akbar); CR 1; Medium Humanoid (Human); HD 1d8; hp 8; Init +0; Spd 30 ft/x4; AC 10 touch 10, flat-footed 10; Base Atk/Grapple +0/+0; Full Atk +0 melee (1d4; 19-20/x2, Dagger); SA: Spells (caster level 1), Spontaneous Casting, Turn Undead (Su); SQ Aura of Law (Ex), Aura of Good (Ex), Restricted Spells; AL LG; SV Fort +2, Ref +0, Will +5; Str 10, Dex 10, Con 10, Int 10, Wis 16, Cha 16;

Skills and Feats: Diplomacy +8, Heal +9, Knowledge (religion) +4;

Skill Focus (Heal), Scribe Scroll;

Spoken Languages: Ancient Baklunish, Common;

Spells Prepared (3/2+1; base DC = 13 + spell level): 0—*[Create Water, Purify Food & Drinks, Light]*; 1st—*[Bless*, Bless Water, Detect Evil]*;

*Domain Spell. Al'Akbar; *Domains:* [Community (*Calm Emotion* as a spell-like ability once per day), Healing ([healing] spells at +1 caster level)]

Possessions: Dagger, Silvered Holy Symbol of Al'Akbar;

Askar: Male (or Female) Human (Bakluni) Ftr2; CR 2; Medium Humanoid (Human); HD 2d10+2d6+6; hp 26; Init +0; Spd 20 ft/x3; AC 20 (+8 armor, +2 shield), touch 10, flat-footed 20; Base Atk/Grapple +2/+5; Full Atk / Atk +7 melee (1d6+3; 18-20/x2, Masterwork scimitar); SQ: -; AL LG; SV Fort +5, Ref +0, Will +0; Str 16, Dex 10, Con 15, Int 10, Wis 10, Cha 12;

Skills and Feats: Diplomacy +3, Handle Animal +2, Intimidate +6, Ride +5;

Mounted Combat, Power Attack, Improved Sunder, Weapon Focus (Scimitar);

Spoken Languages: Ancient Baklunish;

Possessions: Masterwork scimitar, masterwork full-plate, masterwork large steel shield;

Ryneh El'Toua: Male Human (Bakluni) Ftr5; CR 5; Medium Humanoid (Human); HD 5d10+15; hp 49; Init +0; Spd 20 ft/x3; AC 22 (+9 armor, +3 shield), touch 10, flat-footed 22; Base Atk/Grapple +5/+8; Full Atk / Atk +10 melee (1d6+6; 18-20/x2, +1 Scimitar); AL LG; SV Fort +8, Ref +2, Will +2; Str 16, Dex 10, Con 16, Int 10, Wis 10, Cha 12;

Skills & Feats: Diplomacy +4, Handle Animal +3, Intimidate +9, Ride +8;

Mounted Combat, Ride-By Attack, Power Attack, Improved Sunder, Weapon Focus (Scimitar), Weapon Specialization (Scimitar);

Spoken Languages: Ancient Baklunish;

Possessions: +1 Scimitar, +1 full-plate, +1 large steel shield, Vest of Resistance +1;

Ertuz Eget: Male Human (Bakluni) Ftr6; CR 6; Medium Humanoid (Human); HD 6d10+6; hp 46; Init +0; Spd 20 ft/x3; AC 22 (+9 armor, +3 shield), touch 10, flat-footed 22; Base Atk/Grapple +6/+9; Atk +11 melee (1d6+6; 18-20/x2, +1 Scimitar); Full Atk +11/+6 melee (1d6+6; 18-20/x2, +1 Scimitar); AL LG; SV Fort +7, Ref +3, Will +3; Str 16, Dex 10, Con 12,

Int 13, Wis 10, Cha 14;

Skills & Feats: Diplomacy +6, Handle Animal +11, Intimidate +3, Knowledge (arch & eng) +3, Knowledge (history) +2, Knowledge (nobility) +2, Ride +11;

Combat Expertise, Leadership, Mounted Combat, Ride-By Attack, Power Attack, Improved Sunder, Weapon Focus (Scimitar), Weapon Specialization (Scimitar);

Spoken Languages: Common, Ancient Baklunish;

Possessions: +1 Scimitar, +1 full-plate, +1 large steel shield, Vest of Resistance +1;

Aktar Euphor: Male Human (Bakluni) Brd9; CR 9; Medium Humanoid (Human); HD 9d6+9; hp 47; Init +3; Spd 30 ft/x4; AC 18 (+5 armor, +3 dex), touch 13, flat-footed 15; Base Atk/Grapple +6/+6;

Atk +10 melee (1d6+1; 15-20/x2, +1 keen rapier);

Full Atk +10/+5 melee (1d6+1; 15-20/x2, +1 keen rapier);

SQ: Bardic Knowledge (Ex), Bardic Music [9/day, Countersong, Fascinate, Inspire Courage, Inspire Competence, Suggestion, Inspire Greatness]; AL NG; SV Fort +6, Ref +11, Will +8;

Str 10, Dex 16, Con 12, Int 14, Wis 10, Cha 22;

Skills & Feats: Bluff +23, Diplomacy +27, Gather Information +23, Knowledge (history) +14, Knowledge (Velverdyva) +14, Perform (Sing) +21, Perform (String Instruments) +26, Perform (Dance) +21, Sense Motive +14;

Investigator, Negotiator, Persuasive, Skill Focus (Perform (String Instruments)), Weapon Finesse;

Spoken Languages: Common, Ancient Baklunish;

Armor: You can cast bard spells while wearing light armor without incurring the normal arcane spell failure chance.

Bardic Knowledge (Ex): You possess a special Knowledge skill for stray bits of trivia. This Knowledge check is 1d20+13.

Bardic Music: Performances can create varied magical effects 9 times per day.

□ *Countersong (Su):* You can counter any sonic or language-dependent magical effect. Anyone within 30 feet can use your Perform check in place of their saving throw. You can maintain a countersong for 10 rounds.

□ *Fascinate (Sp):* You can fascinate 3 creature(s) within 90 feet. If you beat their Will save with a Perform check, they will listen quietly for up to 9 round(s).

□ *Inspire Courage (Su):* While singing, all allies who can hear you gain a +2 morale bonus to saving throws against charm and fear effects, and a +2 morale bonus to attack and weapon damage rolls. The effect lasts as long as you sing plus 5 rounds.

□ *Inspire Competence (Su):* You can help an ally succeed at a task. They get a +2 competence bonus to skill

checks as long as they are able to see and hear you and are within 30 feet. This can be maintained for 2 minutes.

□ *Suggestion (Sp):* You can make a suggestion (as the spell) to a creature you have already fascinated. Will save (DC 20 negates).

□ *Inspire Greatness (Su):* You can inspire up to 1 creature(s). This gives them +2 bonus Hit Dice (d10s), +2 competence bonus on attacks, and +1 competence bonus on Fortitude saves. This lasts as long as you play, and for 5 rounds after you stop.

Spells Known (3/5/4/3; base DC = 15 + spell level): 0—[*Detect Magic, Light, Lullaby, Prestidigitation, Read Magic, Summon Instrument*]; 1st—[*Charm Person, Comprehend Languages, Identify, Tasha's Hideous Laughter*]; 2nd—[*Calm Emotions, Hold Person, Suggestion, Tongues*]; 3rd—[*Charm Monster, Confusion, Deep Slumber*]

Possessions: +1 Keen Rapier, +1 Mithral Chain Shirt, Vest of Resistance +2, Gloves of Dexterity +4, Cloak of Charisma +4, Circlet of Persuasion, Masterwork Mandolin, Silver Holy Symbol of Azor'alq;

Crowd: Mob of Humans; CR 8; Gargantuan Humanoid (Humans) (mob of medium humans);

HD 30d8; hp 135; 20 ft/ oft; Init +0; Spd 20 ft/x4;

AC 6 (-4 size), touch 6, flat-footed 6; Base Atk/Grapple +22/+35; Atk 5d6; SA: Expert Grappler, Trample (2d6, DC 25); SQ: Mob Anatomy; AL NG; SV Fort +17, Ref +9, Will +9;

Str 10, Dex 10, Con 10, Int 10, Wis 10, Cha 10;

Skills & Feats: Profession (any) +3, Listen +2, Craft (any) +3, Spot +2; Alertness, Improved Bull Rush, Improved Overrun.

Languages: Ancient Baklunish;

Expert Grappler (Ex): A mob can maintain a grapple without penalty and still make attacks against other targets (normally, attacking other targets while grappling imposes a =20 penalty on grapple checks). A mob is never considered flat-footed while grappling.

Trample (Ex): A mob that simply moves over a creature and doesn't end its movement with that creature in one its occupied squares can trample the creature. A trampled creature takes damage equal to 2d6 points +1.5 times the mob's Strength modifier. The victim can make an attack of opportunity against the mob or make a Reflex save (DC 25 + the mob's Str modifier) to take half damage.

Mob Anatomy (Ex): A mob has no clear front or back and no discernible anatomy, so it is not subject to critical hits or sneak attacks. A mob cannot be flanked, tripped, grappled, or bull rushed.

Unlike standard swarms, mobs are made up of relatively small numbers of individual creatures, so spells or effects that target specific numbers of creatures can have

an effect on a mob. Each specific creature that is slain, disabled, or otherwise incapacitated by spells or effects that target specific creatures bestows two negative levels on the mob. A mob that gains negative levels equal to its Hit Dice breaks up as if reduced to 0 hit points. Negative levels gained in this manner are not the result of negative energy (and thus cannot be blocked by death ward or removed by restoration), but never result in permanent level loss. A mob takes half again as much damage (+50%) from spells or effects that affect an area, such as splash weapons and evocation spells.

Although mobs are treated as one creature, it sometimes becomes necessary to determine the fate of a specific individual caught up in the mob. If a mob is dispersed by non lethal attacks, there are no casualties. If the mob is dispersed by lethal attacks, assume that 30% of its numbers are slain and 30% are reduced to 0 hit points. To determine a specific individual's fate, simply roll d%: a result of 01-30 indicates death; 31-60 indicates the victim is reduced to 0 hit points, and a roll of 61-100 indicates the victim escapes relatively unscathed.

Adebayor Iznaed: Male Human (Bakluni) Ftr9; CR 9; Medium Humanoid (Human); HD 9d10+9; hp 67; Init +0; Spd 20 ft/x3; AC 24 (+10 armor, +4 shield), touch 10, flat-footed 24; Base Atk/Grapple +9/+12; Atk +16 melee (1d6+7; 18-20/x2, +2 *Scimitar*), or +13 melee (1d8+5; 20/x3, +1 *Lance*); Full Atk +16/+11 melee (1d6+7; 18-20/x2, +2 *Scimitar*), or +13/+8 melee (1d8+5; 20/x3, +1 *Lance*); AL LG; SV Fort +9, Ref +5, Will +5; Str 16, Dex 10, Con 12, Int 13, Wis 10, Cha 15;

Skills & Feats: Diplomacy +8, Handle Animal +14, Intimidate +4, Knowledge (arch & eng) +4, Knowledge (history) +2, Knowledge (nobility) +2, Ride +14;

Combat Expertise, Leadership, Mounted Combat, Ride-By Attack, Spirited Charge, Power Attack, Improved Sunder, Weapon Focus (*Scimitar*), Weapon Specialization (*Scimitar*), Greater Weapon Focus (*Scimitar*);

Spoken Languages: Common, Ancient Baklunish;

Possessions: +2 *Scimitar*, +2 full-plate, +2 large steel shield, +1 *Lance*, *Vest of Resistance* +2, Silver Holy Symbol of Azor'alq;

Neb Sorg, le Mage Noir: Male Human (Bakluni) Wiz13/Archmage 4; CR 17; Medium Humanoid (Human); HD 17d4+68; hp 120 (135); Init +4; Spd 40 ft/x4; AC 32 (+8 armor, +4 dex, +5 deflection, +5 misc), touch 24, flat-footed 32; Base Atk/Grapple +8/+9; Atk +14 melee (1d4+5; 19-20/x2, +5 *Adamantine Dagger*); Full Atk +14/+9 melee (1d4; 19-20/x2, +5 *Adamantine Dagger*); SA High Arcana, Arcane Fire (Su), Mastery of Elements, Spell Power (2), Spells (caster level 20); SQ Familiar, Scry on Familiar (Sp), *Darkvision*, *See Invisibility*, *See*

Etherealness 120 ft (*Robe of Eyes*); AL LE; SV Fort +15, Ref +15, Will +21; Str 10, Dex 18, Con 18, Int 28, Wis 16, Cha 20;

Skills and Feats: Concentration¹ +25, Decipher Script +26, Diplomacy¹ +10, Intimidate¹ +16, Knowledge (arcana) +26, Knowledge (arch & eng) +12, Knowledge (dungeoneering) +12, Knowledge (geography) +12, Knowledge (history) +12, Knowledge (nature) +12, Knowledge (nobility) +12, Knowledge (religion) +12, Knowledge (the planes) +26, Knowledge (Velverdyva) +11, Search¹ +39, Spellcraft +35;

Improved Familiar, Skill Focus (Spellcraft), Spell Focus (Evocation; Enchantment), Scribe Scroll², Empower Spell, Quicken Spell, Craft Wondrous Items, Craft Magic Arms and Armors, Craft Construct;

Spoken Languages: Common, Baklunish, Infernal, Giant, Goblin;

Possessions: Unholy Symbol of Wee Jas, *vest of resistance* +5, +5 *adamantine dagger*, *ring of protection* +5, *bracers of armor* +8, *cloak of charisma* +6, *gloves of dexterity* +6, *headband of intellect* +6, *amulet of health* +6, *monk's belt*, *ring of counterspell (feeblemind)*, *robe of eyes*, *boots of striding and springing*, *ioun stones: incandescent blue (wis+2)*, *clear (sustenance)*, *dusty rose (ac+1)*, *pale blue (str+2)*, *iridescent (sustain without air)*, *pale green (+1 on atk, sv, skills and abilities checks)*, *orange (+1 caster level)*, *lavender & green (absorb 50 spell levels up to 8th level spell)*, *rod of greater quicken*, *rod of greater silence*, *staff of evocation*, *boccob blessed book*, *scroll of gate*, *scroll of greater teleport*, ~~*scroll of anticipate teleport*~~;

Spells Prepared (4/7/6/6/6/4/5/4/2/1; base DC = 19 + spell level or base DC = 20 + spell level for Evocation and Enchantment spells): 0—[*arcane mark*, *detect magic* (2), *read magic*]; 1st—[*charm person* (2), ~~*endure elements*~~, *feather fall*, *magic missile* (2), *true strike*]; 2nd—[~~*false life*~~, *glitterdust*, ~~*protection from arrows*~~, *scorching ray* (2), *spectral hand*]; 3rd—[*hold person*, *fireball* (2), ~~*magic circle against good*~~, *vampiric touch* (2)]; 4th—[~~*mordenkainen's private sanctum*~~, *confusion*, *dimensional door*, *evard's black tentacles*, *phantasmal killer*, ~~*stoneskin*~~]; 5th—[*cone of cold*, *dominate person*, *feeblemind*, ~~*overland flight*~~]; 6th—[*acid fog*, *chain lightning* (2), *disintegrate*, ~~*globe of invulnerability*~~]; 7th—[~~*arcane sight greater*~~, *greater teleport*, ~~*limited wish*~~, ~~*spell turning*~~]; 8th—[~~*moment of prescience*~~, *polar ray*]; 9th—[*meteor swarm*];

Physical Description: tall, thin, he wears only black robes and has very long black moustache, beard and hairs (Chinese style).

Spells active on him: *resist energy* (fire, electricity, acid, cold, 30), *endure elements*, *false life* (15 hp), *protection from arrows*, *magic circle against good*, *Stoneskin* (150 pts), *overland flight*, *globe of*

invulnerability, arcane sight greater, limited wish: spell resistance (32), spell turning (10 levels), moment of prescience (+20), Darkvision 120 ft, see invisibility 120 ft, see etherealness 120 ft, Anticipate Teleport.

Irk: Male Imp (Familiar); CR 17; Tiny Outsider (Evil, Extraplanar, Lawful); HD 17d10; hp 60 (67); Init +3; Spd 20 ft/x4 / Fly 50 ft (perfect); AC 27 (+3 Dex, +2 size, +12 natural), touch 15, flat-footed 24; Base Atk/Grapple +8/+0; Full Atk / Atk +13 Sting (1d4+poison); SA Poison, Spell-like Abilities, Deliver touch spells; SQ Improved Evasion, Share Spells, Empathic Link, Speak with Master, Spell Resistance 18, Scry on Familiar, Alternate Form, Darkvision 60 ft, Fast Healing 2, Immunity to Poison, Resistance to Fire 5, Damage Reduction 5 / good or silver; AL LE; SV Fort +5, Ref +8, Will +13; Str 10, Dex 17, Con 10, Int 12, Wis 12, Cha 14;

Skills and Feats: Diplomacy^I +8, Hide^I +17, Intimidate +12, Listen^I +7, Move Silently^I +9, Search^I +21, Spellcraft +21, Spot^I +7;

Dodge, Weapon Finesse.

RENCONTRE 4 – L'INCURSION NOCTURNE

Commando Bugbear: Male Bugbear Rog1; CR 3; Medium Humanoid (Goblinoid); HD 1d6 + 3d8 + 12; hp 34; Init +4; Spd 30 ft/x4; AC 21 (+3 armor, +1 shield, +4 dex, +3 natural), touch 14, flat-footed 17; Base Atk/Grapple +2/+6; Atk +7 Melee (1d6+4; 19-20/x2, Masterwork Short Sword) or +7 Melee (1d4+4; 19-20/x2, Masterwork Dagger) or +7 Ranged (1d6; 20/x3, Masterwork Shortbow); SA Sneak Attack (+1d6); SQ Trapfinding (Ex); AL NE; SV Fort +4, Ref +9, Will +1; Str 18, Dex 19, Con 16, Int 12, Wis 10, Cha 6;

Skills and Feats: Climb +5, Disguise +2, Hide +13, Listen +4, Move Silently +17, Spot +4;

Quick Draw, Stealthy

Spoken Languages: Common, Giant, Goblin

Possessions: Masterwork Studded Leather, Masterwork Dagger, Masterwork Short Sword, Masterwork Buckler, Masterwork Shortbow, Poison;

Perils of Using Poison (DMG p.296): The Bugbear Commando has a 5% chance of exposing himself to a poison whenever he applies it to a weapon or otherwise readies it for use. Additionally, if he rolls a natural 1 on an attack roll with a poisoned weapon, he must make a DC 15 Reflex save or accidentally poison himself with the weapon.

RENCONTRE 6 – NETTOYEZ-MOI TOUT ÇA

Garruuuk: Male Minotaur Half-Flesh Golem; CR 7; Large Monstrous Humanoid; HD 6d8 + 36; hp 84; Init +1; Spd 30 ft/x4; AC 15 (+1 dex, -1 size, +5 natural), touch 10, flat-footed 14; Base Atk/Grapple +6/+21; Atk +17 Melee (3d6+17; 20/x3, +1 *Large Greataxe*) or +16 Melee (1d8+11; 20/x2, Gore); Full Atk +17/+12 Melee (3d6+17; 20/x3, +1 *Large Greataxe*) and +11 Melee (1d8+11; 20/x2, Gore); Space/Reach: 10'/10'; SA Powerful Charge (4d6+16), Berserk; SQ Darkvision 60', Natural Cunning, DR 5/Adamantine, Immunity to Magic; AL NE; SV Fort +10, Ref +6, Will +4; Str 32, Dex 12, Con 23, Int 1, Wis 8, Cha 2;

Skills and Feats: Intimidate +5;

Power Attack, Improved Bull Rush, Awesome Blow

Spoken Languages: Common, Giant

Possessions: +1 *Large Greataxe*.

Powerful Charge (Ex): This attack allows you make a single gore attack with the normal benefits and hazards of a charge, but deals 4d6+16 points of damage.

Natural Cunning (Ex): You are immune to maze spells, cannot become lost and can track enemies. You are also never caught flat-footed.

Berserk (Ex): When a flesh golem enters combat, there is a cumulative 1% chance each round that its elemental spirit breaks free and the golem goes berserk. The uncontrolled golem goes on a rampage, attacking the nearest living creature or smashing some objects smaller than itself if no creature is within reach, then moving on to spread more destruction. *See Monster Manual p.135.*

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

A magical attack that deals cold or fire damage slows a flesh golem (as the *slow* spell) for 2d6 rounds, with no saving throw.

A magical attack that deals electricity damage breaks any *slow* effect on the golem and heals 1 point of damage for every 3 points of damage the attack would otherwise deal, with no saving throw. If the amount of healing would cause the golem to exceed its full normal hit points, it gains any excess as temporary hit points. *See Monster Manual p.136.*

RENCONTRE 7 – DUEL AU SOLEIL

Sir Ektor Rax: Male Human (Oeridian) Ftr6/Rog1; CR 7; Medium Humanoid (Human); HD 1d6+6d10+14; hp 56; Init +0; Spd 20 ft/x3; AC 19 (+9 armor), touch 10, flat-footed 19; Base Atk/Grapple +6/+9; Atk +10 melee (1d10+5; 19-20/x2, +1 *adamantine heavy flail*) or +10 melee (1d4+3; 19-20/x2, Masterwork dagger); Full Atk +10/+5 melee (1d10+5; 19-20/x2, +1 *adamantine heavy flail*) or +10/+5 melee (1d4+3; 19-20/x2, Masterwork dagger); SA: Sneak Attack (+1d6); SQ: Trapfinding, resistance (fire) 5; AL LE;

SV Fort +8, Ref +5, Will +4; Str 16, Dex 10, Con 14, Int 13, Wis 12, Cha 10;

Skills and Feats: Diplomacy +6, Disguise +4, Gather Information +4, Hide +0, Intimidate +8, Knowledge (religion) +3, Listen +6, Move Silently +0, Ride +6, Spot +6, Tumble +0;

Combat Expertise, Improved Trip, Leadership, Mounted Combat, Ride-By Attack, Power Attack, Cleave, Improved Sunder;

Spoken Languages: Ancient Baklunish, Common, Infernal;

Possessions: Cursed Full Plate of the Rax family, Cursed Greater Unholy Symbol of Hextor Heavy Flail,

Cursed Cloak of Hell, Cursed Armbands of the Strongest, Cursed Belt of Health, Cursed Helm of Infernal Leadership, Masterwork Dagger, Silvered Unholy Symbol of Hextor;

Physical Description: tall, muscular, with raven hairs and black eyes.

Cursed Full Plate of the Rax family. this iron full plate is magic; it grants to his wearer a +1 armor bonus if he's evil aligned, a +2 armor bonus if he has an aura of evil (faint), a +3 armor bonus if he has an aura of evil (moderate), a +4 armor bonus if he has an aura of evil (strong) and a +5 armor bonus if he has an aura of evil (overwhelming). If the wearer is good aligned, the armor grants a -5 armor penalty, and the wearer cannot don it. If the wearer is neutral aligned, he cannot don it. The wearer needs a *remove curse* caste by an 11th level cleric of a lawful deity to remove the curse. Bonuses are included in the stats.

Cursed Greater Unholy Symbol of Hextor. this +1 *adamantine heavy flail* is treated as a Greater Holy Symbol of Hextor; if the wearer is lawful evil and worship Hextor, and if he can rebuke undead, he can spend in one standard action 4 of his daily attempts to imbue the weapon with negative energy to upgrade the weapon with the *Unholy* ability (+2d6 additional damage against good creatures), and 4 more attempts to gain the *Axiomatic* ability (+2d6) against chaotic creatures), each time for a number of rounds equal to his cleric caster level. If the wearer is lawful evil or neutral evil, but cannot rebuke undead, this is a simple +1 *adamantine heavy flail*. If the wearer is not evil or chaotic, the weapon automatically appears in his hands when he wants to draw any weapon, and then consider it as a -5 heavy flail, that deals only subdual damage. Moreover, if the wearer is good or chaotic, each time he has the weapon in his hands, he suffers a -2 negative level effect. The wearer needs a *remove curse* caste by a 15th level cleric of a lawful deity to remove the curse. Bonuses are included in the stats.

Cursed Cloak of Hell. this dark cloak is magic; it's made of Balor's wings leather; it grants to his wearer a +1 resistance bonus to all saves and resistance (fire) 5 if he's evil aligned, a +2 resistance bonus to all saves and resistance (fire) 10 if he has an aura of evil (faint), a +3 resistance bonus to all saves and resistance (fire) 20 if he has an aura of evil (moderate), a +4 resistance bonus to all saves and resistance (fire) 30 if he has an aura of evil (strong) and a +5 resistance bonus to all saves and immunity (fire) if he has an aura of evil (overwhelming). If the wearer is good aligned, the cloak grants a -5 resistance penalty to all save and a vulnerability to fire (double fire damage), and the wearer cannot don it. If the wearer is neutral aligned, he cannot don it. The wearer needs a *remove curse* caste by an 11th level cleric of a

lawful deity to remove the curse. Bonuses are included in the stats.

Cursed Armbands of the Strongest. these armbands need to be wearied together to make effect; they grant to their wearer a +2 sacred bonus to his Strength score if he has an aura of evil (moderate), a +4 sacred bonus to his Strength score if he has an aura of evil (strong), and a +6 sacred bonus to his Strength score if he has an aura of evil (overwhelming). If the wearer is good aligned, the armbands grant a -6 sacred penalty to his Strength score, and the wearer cannot don them. If the wearer is neutral aligned, he cannot don them. The wearer needs a *remove curse* caste by an 11th level cleric of a lawful deity to remove the curse. Bonuses are included in the stats.

Cursed Belt of Health. this belt grants to its wearer a +2 sacred bonus to his Constitution score if he has an aura of evil (moderate), a +4 sacred bonus to his Constitution score if he has an aura of evil (strong), and a +6 sacred bonus to his Constitution score if he has an aura of evil (overwhelming); if the wearer is good aligned, the belt grants a -6 sacred penalty to his Constitution score, and the wearer cannot don it. If the wearer is neutral aligned, he cannot don it. The wearer needs a *remove curse* caste by an 11th level cleric of a lawful deity to remove the curse. Bonuses are included in the stats.

Cursed Helm of Infernal Leadership. this helm grants to its wearer a +2 sacred bonus to his Charisma score if he has an aura of evil (moderate), a +4 sacred bonus to his Charisma score if he has an aura of evil (strong), and a +6 sacred bonus to his Charisma score if he has an aura of evil (overwhelming), in any case, if the wearer is lawful evil, the helm grants him the capacity to speak and write infernal; if the wearer is good aligned or chaotic aligned, the helm grants a -6 sacred penalty to his Charisma score, and the wearer cannot don it. If the wearer is neutral aligned, he cannot don it. The wearer needs a *remove curse* caste by an 11th level cleric of a lawful deity to remove the curse. Bonuses are included in the stats.

RENCONTRE 4 – L'INCURSION NOCTURNE

Commando Bugbear: Male Bugbear Bnb2/Rog1; CR 5; Medium Humanoid (Goblinoid); HD 1d6 + 3d8 +2d12 + 18; hp 54; Init +4; Spd 40 ft/x4; AC 21 (+3 armor, +1 shield, +4 dex, +3 natural), touch 14, flat-footed 21; Base Atk/Grapple +4/+8; Atk +9 Melee (1d6+4; 18-20/x2, Masterwork Scimitar) or +9 Melee (1d4+4; 19-20/x2, Masterwork Dagger) or +9 Ranged (1d6; 20/x3, Masterwork Composite Shortbow); SA Sneak Attack (+1d6), Rage; SQ Trapfinding (Ex), Fast Movement (Ex), Uncanny Dodge (Ex); AL NE; SV Fort +7, Ref +9, Will +1; Str 18, Dex 19, Con 16, Int 12, Wis 10, Cha 6;

Skills and Feats: Climb +10, Disguise +2, Hide +13, Jump +13, Listen +4, Move Silently +17, Spot +4;

Power Attack, Quick Draw, Stealthy

Spoken Languages: Common, Giant, Goblin

Possessions: Masterwork Studded Leather, Masterwork Dagger, Masterwork Scimitar, Masterwork Buckler, Masterwork Composite Shortbow, Poison, *Potion of Delay Poison*;

Perils of Using Poison (DMG p.296): The Bugbear Commando has a 5% chance of exposing himself to a poison whenever he applies it to a weapon or otherwise readies it for use. Additionally, if he rolls a natural 1 on an attack roll with a poisoned weapon, he must make a DC 15 Reflex save or accidentally poison himself with the weapon.

RENCONTRE 6 – NETTOYEZ-MOI TOUT ÇA

Garruuuk: Male Minotaur Half-Flesh Golem Bnb2; CR 9; Large Monstrous Humanoid; HD 6d8 + 2d12 + 56; hp 118; Init +1; Spd 30 ft/x4; AC 21 (+6 armor, +1 dex, -1 size, +5 natural), touch 10, flat-footed 21; Base Atk/Grapple +8/+23; Atk +17 Melee (3d6+17; 20/x3, +1 *Large Greataxe*) or +16 Melee (1d8+11; 20/x2, Gore); Full Atk +19/+14 Melee (3d6+17; 20/x3, +1 *Large Greataxe*) and +13 Melee (1d8+11; 20/x2, Gore); Space/Reach: 10'/10'; SA Powerful Charge (4d6+16), Berserk, Rage; SQ Darkvision 60', Natural Cunning, DR 5/Adamantine, Immunity to Magic, Fast Movement, Illiteracy, Uncanny Dodge; AL NE; SV Fort +14, Ref +6, Will +4; Str 32, Dex 12, Con 24, Int 1, Wis 8, Cha 2;

Skills and Feats: Intimidate +7, Listen +5;

Power Attack, Improved Bull Rush, Awesome Blow

Spoken Languages: Common, Giant

Possessions: +1 *Large Greataxe*, +1 *Large Breastplate*.

Powerful Charge (Ex): This attack allows you make a single gore attack with the normal benefits and hazards of a charge, but deals 4d6+16 points of damage.

Natural Cunning (Ex): You are immune to maze spells, cannot become lost and can track enemies. You are also never caught flat-footed.

Berserk (Ex): When a flesh golem enters combat, there is a cumulative 1% chance each round that its elemental spirit breaks free and the golem goes berserk. The uncontrolled golem goes on a rampage, attacking the nearest living creature or smashing some objects smaller than itself if no creature is within reach, then moving on to spread more destruction. *See Monster Manual p.135.*

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

A magical attack that deals cold or fire damage slows a flesh golem (as the *slow* spell) for 2d6 rounds, with no saving throw.

A magical attack that deals electricity damage breaks any *slow* effect on the golem and heals 1 point of damage for every 3 points of damage the attack would otherwise deal, with no saving throw. If the amount of healing would cause the golem to exceed its full normal hit points, it gains any excess as temporary hit points. *See Monster Manual p.136.*

Fast Movement (Ex): +10 to speed when in medium armor or lighter and not carrying a heavy load.

Illiteracy: Cannot read or write. Must spend 2 skill points to gain literacy or gain levels in another class.

Rage: You can fly into a screaming frenzy once per encounter, up to 1 time per day. This gives +4 to Strength and Constitution, +16 hit points, and a +2 morale bonus to Will saves, but gives a -2 penalty to AC. Cannot use any skills that require patience or concentration while enraged. Your rage lasts up to 12 rounds.

Uncanny Dodge (Ex): You retain your Dexterity bonus to AC even if flatfooted or struck by an invisible attacker.

RENCONTRE 7 – DUEL AU SOLEIL

Sir Ektor Rax: Male Human (Oeridian) Ftr6/Rog1/Blk2; CR 9; Medium Humanoid (Human); HD 1d6+8d10+27; hp 81; Init +0; Spd 20 ft/x3; AC 21 (+11 armor), touch 10, flat-footed 21; Base Atk/Grapple +8/+12; Atk +13 melee (1d10+7; 19-20/x2, +1 *adamantine heavy flail*) or +13 melee (1d4+4;

19-20/x2, Masterwork dagger); Full Atk +13/+8 melee (1d10+7; 19-20/x2, +1 *adamantine heavy flail*) or +13/+8 melee (1d4+4; 19-20/x2, Masterwork dagger); SA: Poison Use, Smite Good (1/day, +1/+2), Sneak Attack (+1d6), Spells (2nd caster level); SQ: Aura of Evil (moderate), Detect Good, Dark Blessing, Trapfinding, resistance (fire) 20; AL LE; SV Fort +15, Ref +8, Will +7; Str 19, Dex 10, Con 16, Int 13, Wis 12, Cha 12;

Skills and Feats: Diplomacy +9, Disguise +5, Gather Information +5, Hide +0, Intimidate +13, Knowledge (religion) +3, Listen +6, Move Silently +0, Ride +8, Spot +6, Tumble +0;

Combat Expertise, Improved Trip, Leadership, Mounted Combat, Ride-By Attack, Spirited Charge, Power Attack, Cleave, Improved Sunder;

Spoken Languages: Ancient Baklunish, Common, Infernal;

Spells Prepared (2; base DC = 11 + spell level): 1st—[*Corrupt Weapon, Divine Sacrifice*];

Possessions: *Cursed Full Plate of the Rax family, Cursed Greater Unholy Symbol of Hextor Heavy Flail, Cursed Cloak of Hell, Cursed Armbands of the Strongest, Cursed Belt of Health, Cursed Helm of Infernal Leadership, Masterwork Dagger, Silvered Unholy Symbol of Hextor*;

Physical Description: tall, muscular, with raven hairs and black eyes.

Cursed Full Plate of the Rax family. this iron full plate is magic; it grants to his wearer a +1 armor bonus if he's evil aligned, a +2 armor bonus if he has an aura of evil (faint), a +3 armor bonus if he has an aura of evil (moderate), a +4 armor bonus if he has an aura of evil (strong) and a +5 armor bonus if he has an aura of evil (overwhelming). If the wearer is good aligned, the armor grants a -5 armor penalty, and the wearer cannot don it. If the wearer is neutral aligned, he cannot don it. The wearer needs a *remove curse* caste by an 11th level cleric of a lawful deity to remove the curse. Bonuses are included in the stats.

Cursed Greater Unholy Symbol of Hextor. this +1 *adamantine heavy flail* is treated as a Greater Holy Symbol of Hextor; if the wearer is lawful evil and worship Hextor, and if he can rebuke undead, he can spend in one standard action 4 of his daily attempts to imbue the weapon with negative energy to upgrade the weapon with the *Unholy* ability (+2d6 additional damage against good creatures), and 4 more attempts to gain the *Axiomatic* ability (+2d6) against chaotic creatures), each time for a number of rounds equal to his cleric caster level. If the wearer is lawful evil or neutral evil, but cannot rebuke undead, this is a simple +1 *adamantine heavy flail*. If the wearer is not evil or chaotic, the weapon automatically appears in his hands when he wants to draw any weapon, and then consider it as a -5 heavy flail,

that deals only subdual damage. Moreover, if the wearer is good or chaotic, each time he has the weapon in his hands, he suffers a -2 negative level effect. The wearer needs a *remove curse* caste by a 15th level cleric of a lawful deity to remove the curse. Bonuses are included in the stats.

Cursed Cloak of Hell. this dark cloak is magic; it's made of Balor's wings leather; it grants to his wearer a +1 resistance bonus to all saves and resistance (fire) 5 if he's evil aligned, a +2 resistance bonus to all saves and resistance (fire) 10 if he has an aura of evil (faint), a +3 resistance bonus to all saves and resistance (fire) 20 if he has an aura of evil (moderate), a +4 resistance bonus to all saves and resistance (fire) 30 if he has an aura of evil (strong) and a +5 resistance bonus to all saves and immunity (fire) if he has an aura of evil (overwhelming). If the wearer is good aligned, the cloak grants a -5 resistance penalty to all save and a vulnerability to fire (double fire damage), and the wearer cannot don it. If the wearer is neutral aligned, he cannot don it. The wearer needs a *remove curse* caste by an 11th level cleric of a lawful deity to remove the curse. Bonuses are included in the stats.

Cursed Armbands of the Strongest. these armbands need to be wearied together to make effect; they grant to their wearer a +2 sacred bonus to his Strength score if he has an aura of evil (moderate), a +4 sacred bonus to his Strength score if he has an aura of evil (strong), and a +6 sacred bonus to his Strength score if he has an aura of evil (overwhelming). If the wearer is good aligned, the armbands grant a -6 sacred penalty to his Strength score, and the wearer cannot don them. If the wearer is neutral aligned, he cannot don them. The wearer needs a *remove curse* caste by an 11th level cleric of a lawful deity to remove the curse. Bonuses are included in the stats.

Cursed Belt of Health. this belt grants to its wearer a +2 sacred bonus to his Constitution score if he has an aura of evil (moderate), a +4 sacred bonus to his Constitution score if he has an aura of evil (strong), and a +6 sacred bonus to his Constitution score if he has an aura of evil (overwhelming); if the wearer is good aligned, the belt grants a -6 sacred penalty to his Constitution score, and the wearer cannot don it. If the wearer is neutral aligned, he cannot don it. The wearer needs a *remove curse* caste by an 11th level cleric of a lawful deity to remove the curse. Bonuses are included in the stats.

Cursed Helm of Infernal Leadership. this helm grants to its wearer a +2 sacred bonus to his Charisma score if he has an aura of evil (moderate), a +4 sacred bonus to his Charisma score if he has an aura of evil (strong), and a +6 sacred bonus to his Charisma score if he has an aura of evil (overwhelming), in any case, if the

wearer is lawful evil, the helm grants him the capacity to speak and write infernal; if the wearer is good aligned or chaotic aligned, the helm grants a -6 sacred penalty to his Charisma score, and the wearer cannot don it. If the wearer is neutral aligned, he cannot don it. The wearer needs a *remove curse* caste by an 11th level cleric of a lawful deity to remove the curse. Bonuses are included in the stats.

RENCONTRE 2 – L'ATTAQUE DES HO-DJEBLI

Horde: Mob of Hobgobelins; CR 8; Gargantuan Humanoid (Goblinoid) (mob of medium hobgoblins); HD 30d8+60; hp 195; 20 ft/ oft; Init +0; Spd 20 ft/x4; AC 11 (-4 size, +1 dex, +3 armor, +1 shield), touch 7, flat-footed 10; Base Atk/Grapple +22/+35; Atk 5d6; SA: Expert Grappler, Trample (2d6+1, DC 26); SQ: Mob Anatomy; AL LE; SV Fort +19, Ref +10, Will +8; Str 13, Dex 13, Con 14, Int 10, Wis 9, Cha 8;

Skills & Feats: Hide +3, Listen +2, Move Silently +3, Spot +2; Alertness, Improved Bull Rush, Improved Overrun.

Languages: Goblin and Common;

Expert Grappler (Ex): A mob can maintain a grapple without penalty and still make attacks against other targets (normally, attacking other targets while grappling imposes a =20 penalty on grapple checks). A mob is never considered flat-footed while grappling.

Trample (Ex): A mob that simply moves over a creature and doesn't end its movement with that creature in one its occupied squares can trample the creature. A trampled creature takes damage equal to 2d6 points +1.5 times the mob's Strength modifier. The victim can make an attack of opportunity against the mob or make a Reflex save (DC 25 _ the mob's Str modifier) to take half damage.

Mob Anatomy (Ex): A mob has no clear front or back and no discernible anatomy, so it is not subject to critical hits or sneak attacks. A mob cannot be flanked, tripped, grappled, or bull rushed.

Unlike standard swarms, mobs are made up of relatively small numbers of individual creatures, so spells or effects that target specific numbers of creatures can have an effect on a mob. Each specific creature that is slain, disabled, or otherwise incapacitated by spells or effects that target specific creatures bestows two negative levels on the mob. A mob that gains negative levels equal to its Hit Dice breaks up as if reduced to 0 hit points. Negative levels gained in this manner are not the result of negative energy (and thus cannot be blocked by death ward or removed by restoration), but never result in permanent level loss. A mob takes half again as much damage (+50%) from spells or effects that affect an area, such as splash weapons and evocation spells.

Although mobs are treated as one creature, it sometimes becomes necessary to determine the fate of a specific individual caught up in the mob. If a mob is dispersed by non lethal attacks, there are no casualties. If the mob is dispersed by lethal attacks, assume that 30% of its

numbers are slain and 30% are reduced to 0 hit points. To determine a specific individual's fate, simply roll d%: a result of 01-30 indicates death; 31-60 indicates the victim is reduced to 0 hit points, and a roll of 61-100 indicates the victim escapes relatively unscathed.

RENCONTRE 4 – L'INCURSION NOCTURNE

Commando Bugbear: Male Bugbear Bnb2/Rog3; CR 7; Medium Humanoid (Goblinoid); HD 3d6 + 3d8 +2d12 + 24; hp 68; Init +5; Spd 40 ft/x4; AC 23 (+4 armor, +1 shield, +5 dex, +3 natural), touch 15, flat-footed 23; Base Atk/Grapple +6/+10; Atk +11 Melee (1d6+4; 18-20/x2, Masterwork Scimitar) or +11 Melee (1d4+4; 19-20/x2, Masterwork Dagger) or +12 Ranged (1d6; 20/x3, Masterwork Composite Shortbow); Full Atk +11/+6 Melee (1d6+4; 18-20/x2, Masterwork Scimitar) or +12/+7 Ranged (1d6; 20/x3, Masterwork Composite Shortbow); SA Sneak Attack (+2d6), Rage; SQ Trapfinding(Ex), Fast Movement (Ex), Uncanny Dodge (Ex), Evasion (Ex), Trap Sense (Ex); AL NE; SV Fort +8, Ref +11, Will +2; Str 18, Dex 20, Con 16, Int 12, Wis 10, Cha 6;

Skills and Feats: Climb +15, Disguise +2, Hide +18, Jump +15, Listen +4, Move Silently +22, Spot +4, Tumble +12;

Power Attack, Quick Draw, Stealthy

Spoken Languages: Common, Giant, Goblin

Possessions: +1 Studded Leather, Masterwork Dagger, Masterwork Scimitar, Masterwork Buckler, Masterwork Composite Shortbow, Poison, *Potion of Delay Poison*, ~~*Elixir of Reckoning*~~, *Elixir of Reckoning*,

Perils of Using Poison (DMG p.296): The Bugbear Commando has a 5% chance of exposing himself to a poison whenever he applies it to a weapon or otherwise readies it for use. Additionally, if he rolls a natural 1 on an attack roll with a poisoned weapon, he must make a DC 15 Reflex save or accidentally poison himself with the weapon.

Elixir of Reckoning (Sp): When the Bugbear Commando dies (that is, if his hit points fall to -10 or lower), his body explodes in a blast of eldritch energy that deals 5d6 points of damage to every creature and object within a 20-foot radius. Targets in this area can attempt a DC 14 Reflex save to halve the damage.

RENCONTRE 6 – NETTOYEZ-MOI TOUT ÇA

Garruuuk: Male Minotaur Half-Clay Golem Half-Fiend Bnb2; CR 11; Large Outsider (augmented Monstrous Humanoid, native); HD 6d8 + 2d12 + 64; hp 126; Init +3; Spd 30 ft/x4, Fly 30 ft.(avg); AC 25 (+6 armor, +3 dex, -1 size, +7 natural), touch 12, flat-footed 25; Base Atk/Grapple +8/+26; Atk +22 Melee (3d6 + 22 + 2d6 against good creatures; 20/x3, +1 *Unholy Large Greataxe*) or +21 Melee (1d8+14; 20/x2, Gore, Magic); Full Atk +22/+17 Melee (3d6 + 22 + 2d6 against good creatures; 20/x3, +1 *Unholy Large Greataxe*) and +16 Melee (1d8+14; 20/x2, Gore, Magic); Space/Reach: 10'/10';

SA Powerful Charge (4d6+21), Rage, Berserk, Cursed Wound, Smite Good (+0/+8), spell-like abilities; SQ Darkvision 60', Natural Cunning, DR 10 / Adamantine and Bludgeoning, DR 5 / Magic, Immunity to Magic, Fast Movement, Illiteracy, Uncanny Dodge, Haste, Spell Resistance 12, Immune to Poison, Resistance to acid 10, fire 10, cold 10, electricity 10; AL NE; SV Fort +15, Ref +8, Will +4; Str 38, Dex 16, Con 26, Int 5, Wis 8, Cha 4;

Skills and Feats: Climb +15, Intimidate +8, Listen +14; Power Attack, Improved Bull Rush, Awesome Blow.

Spoken Languages: Common, Giant

Possessions: +1 *Unholy Large Greataxe*, +1 *Large Breastplate*.

Powerful Charge (Ex): This attack allows you make a single gore attack with the normal benefits and hazards of a charge, but deals 4d6+21 points of damage.

Natural Cunning (Ex): You are immune to maze spells, cannot become lost and can track enemies. You are also never caught flat-footed.

Berserk (Ex): When a flesh golem enters combat, there is a cumulative 1% chance each round that its elemental spirit breaks free and the golem goes berserk. The uncontrolled golem goes on a rampage, attacking the nearest living creature or smashing some objects smaller than itself if no creature is within reach, then moving on to spread more destruction. *See Monster Manual p.135.*

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

A *move earth* spell drives the golem back 120 feet and deals 3d12 points of damage to it.

A *disintegrate* spell slows the golem (as the *slow* spell) for 1d6 rounds and deals 1d12 damage to it.

An *earthquake* spell cast directly at a clay golem stops it from moving on its next turn and deals 5d10 points of damage.

The golem gets no saving throw against any of the effects.

A magical attack that deals acid damage heals 1 point of damage for every 3 points of damage the attack would otherwise deal, with no saving throw. If the amount of healing would cause the golem to exceed its full normal hit points, it gains any excess as temporary hit points. *See Monster Manual p.136.*

Haste (Su): After it has engaged in at least 1 round of combat, a clay golem can haste itself once per day as a free action. The effect last 3 rounds and is otherwise the same as the spell.

Cursed Wound (Ex): The damage, a clay golem deals, doesn't heal naturally and resists healing spells. A character attempting to cast a conjuration (healing) spell on a creature damaged by a clay golem must succeed on a DC 26 caster level check, or the spell has no effect on the injured character.

Fast Movement (Ex): +10 to speed when in medium armor or lighter and not carrying a heavy load.

Illiteracy: Cannot read or write. Must spend 2 skill points to gain literacy or gain levels in another class.

Rage: You can fly into a screaming frenzy once per encounter, up to 1 time per day. This gives +4 to Strength and Constitution, +16 hit points, and a +2 morale bonus to Will saves, but gives a -2 penalty to AC. Cannot use any skills that require patience or concentration while enraged. Your rage lasts up to 13 rounds.

Uncanny Dodge (Ex): You retain your Dexterity bonus to AC even if flatfooted or struck by an invisible attacker.

Smite Good (Su): Once per day you can make a normal melee attack to deal +8 against a good foe.

Magic Weapon: Your natural weapons are treated as magic weapons for the purpose of overcoming damage reduction.

Spell-Like Abilities (Sp): You can use the following spell like abilities once per day, caster level 8th, (unless otherwise specified):

- Darkness 3/day,
- Desecrate,
- Unholy blight, (DC 11)
- Poison 3/day (DC 11)

RENCONTRE 7 – DUEL AU SOLEIL

Sir Ektor Rax: Male Human (Oeridian) Ftr6/Rog1/Blk4; CR 11; Medium Humanoid (Human); HD 1d6+10d10+33; hp 99; Init +0; Spd 20 ft/x3; AC 21 (+11 armor), touch 10, flat-footed 21; Base Atk/Grapple +10/+14; Atk +15 melee (1d10+7; 19-20/x2, +1 *adamantine heavy flail*) or +15 melee (1d4+4; 19-20/x2, Masterwork dagger); Full Atk +15/+10 melee (1d10+7; 19-20/x2, +1 *adamantine heavy flail*) or +15/+10 melee (1d4+4; 19-20/x2, Masterwork dagger); SA: Aura of

Despair (<10, -2 to saves), Poison Use, Rebuke Undead (4/day, 1d20+1, 2d6+3, as a 2nd level cleric), Smite Good (1/day, +1/+4), Sneak Attack (+2d6), Spells (4th caster level); SQ: Aura of Evil (moderate), Detect Good, Dark Blessing, Trapfinding, resistance (fire) 20; AL LE;

SV Fort +16, Ref +9, Will +8; Str 19, Dex 10, Con 16, Int 13, Wis 12, Cha 12;

Skills and Feats: Diplomacy +12, Disguise +5, Gather Information +5, Hide +0, Intimidate +15, Knowledge (religion) +3, Listen +6, Move Silently +0, Ride +11, Spot +6, Tumble +0;

Combat Expertise, Improved Trip, Leadership, Mounted Combat, Ride-By Attack, Spirited Charge, Power Attack, Cleave, Improved Sunder;

Spoken Languages: Ancient Baklunish, Common, Infernal;

Spells Prepared (2/1; base DC = 11 + spell level): 1st—[~~Corrupt Weapon~~, *Divine Sacrifice*]; 2nd—[*Shatter*];

Possessions: *Cursed Full Plate of the Rax family*, *Cursed Greater Unholy Symbol of Hextor Heavy Flail*, *Cursed Cloak of Hell*, *Cursed Armbands of the Strongest*, *Cursed Belt of Health*, *Cursed Helm of Infernal Leadership*, Masterwork Dagger, Silvered Unholy Symbol of Hextor;

Physical Description: tall, muscular, with raven hairs and black eyes.

Cursed Full Plate of the Rax family. this iron full plate is magic; it grants to his wearer a +1 armor bonus if he's evil aligned, a +2 armor bonus if he has an aura of evil (faint), a +3 armor bonus if he has an aura of evil (moderate), a +4 armor bonus if he has an aura of evil (strong) and a +5 armor bonus if he has an aura of evil (overwhelming). If the wearer is good aligned, the armor grants a -5 armor penalty, and the wearer cannot don it. If the wearer is neutral aligned, he cannot don it. The wearer needs a *remove curse* caste by an 11th level cleric of a lawful deity to remove the curse. Bonuses are included in the stats.

Cursed Greater Unholy Symbol of Hextor. this +1 adamantine heavy flail is treated as a Greater Holy Symbol of Hextor; if the wearer is lawful evil and worship Hextor, and if he can rebuke undead, he can spend in one standard action 4 of his daily attempts to imbue the weapon with negative energy to upgrade the weapon with the *Unholy* ability (+2d6 additional damage against good creatures), and 4 more attempts to gain the *Axiomatic* ability (+2d6) against chaotic creatures), each time for a number of rounds equal to his cleric caster level. If the wearer is lawful evil or neutral evil, but cannot rebuke undead, this is a simple +1 adamantine heavy flail. If the wearer is not evil or chaotic, the weapon automatically appears in his hands when he wants to draw any weapon, and then consider it as a -5 heavy flail,

that deals only subdual damage. Moreover, if the wearer is good or chaotic, each time he has the weapon in his hands, he suffers a -2 negative level effect. The wearer needs a *remove curse* caste by a 15th level cleric of a lawful deity to remove the curse. Bonuses are included in the stats.

Cursed Cloak of Hell. this dark cloak is magic; it's made of Balor's wings leather; it grants to his wearer a +1 resistance bonus to all saves and resistance (fire) 5 if he's evil aligned, a +2 resistance bonus to all saves and resistance (fire) 10 if he has an aura of evil (faint), a +3 resistance bonus to all saves and resistance (fire) 20 if he has an aura of evil (moderate), a +4 resistance bonus to all saves and resistance (fire) 30 if he has an aura of evil (strong) and a +5 resistance bonus to all saves and immunity (fire) if he has an aura of evil (overwhelming). If the wearer is good aligned, the cloak grants a -5 resistance penalty to all save and a vulnerability to fire (double fire damage), and the wearer cannot don it. If the wearer is neutral aligned, he cannot don it. The wearer needs a *remove curse* caste by an 11th level cleric of a lawful deity to remove the curse. Bonuses are included in the stats.

Cursed Armbands of the Strongest. these armbands need to be wearied together to make effect; they grant to their wearer a +2 sacred bonus to his Strength score if he has an aura of evil (moderate), a +4 sacred bonus to his Strength score if he has an aura of evil (strong), and a +6 sacred bonus to his Strength score if he has an aura of evil (overwhelming). If the wearer is good aligned, the armbands grant a -6 sacred penalty to his Strength score, and the wearer cannot don them. If the wearer is neutral aligned, he cannot don them. The wearer needs a *remove curse* caste by an 11th level cleric of a lawful deity to remove the curse. Bonuses are included in the stats.

Cursed Belt of Health. this belt grants to its wearer a +2 sacred bonus to his Constitution score if he has an aura of evil (moderate), a +4 sacred bonus to his Constitution score if he has an aura of evil (strong), and a +6 sacred bonus to his Constitution score if he has an aura of evil (overwhelming); if the wearer is good aligned, the belt grants a -6 sacred penalty to his Constitution score, and the wearer cannot don it. If the wearer is neutral aligned, he cannot don it. The wearer needs a *remove curse* caste by an 11th level cleric of a lawful deity to remove the curse. Bonuses are included in the stats.

Cursed Helm of Infernal Leadership. this helm grants to its wearer a +2 sacred bonus to his Charisma score if he has an aura of evil (moderate), a +4 sacred bonus to his Charisma score if he has an aura of evil (strong), and a +6 sacred bonus to his Charisma score if he has an aura of evil (overwhelming), in any case, if the

wearer is lawful evil, the helm grants him the capacity to speak and write infernal; if the wearer is good aligned or chaotic aligned, the helm grants a -6 sacred penalty to his Charisma score, and the wearer cannot don it. If the wearer is neutral aligned, he cannot don it. The wearer needs a *remove curse* caste by an 11th level cleric of a lawful deity to remove the curse. Bonuses are included in the stats.

RENCONTRE 2 – L'ATTAQUE DES HO-DJEBLI

Horde: Mob of Hobgobelins; CR 8; Gargantuan Humanoid (Goblinoid) (mob of medium hobgoblins); HD 30d8+60; hp 195; 20 ft/ oft; Init +0; Spd 20 ft/x4; AC 11 (-4 size, +1 dex, +3 armor, +1 shield), touch 7, flat-footed 10; Base Atk/Grapple +22/+35; Atk 5d6; SA: Expert Grappler, Trample (2d6+1, DC 26); SQ: Mob Anatomy; AL LE; SV Fort +19, Ref +10, Will +8; Str 13, Dex 13, Con 14, Int 10, Wis 9, Cha 8;

Skills & Feats: Hide +3, Listen +2, Move Silently +3, Spot +2; Alertness, Improved Bull Rush, Improved Overrun.

Languages: Goblin and Common;

Expert Grappler (Ex): A mob can maintain a grapple without penalty and still make attacks against other targets (normally, attacking other targets while grappling imposes a +20 penalty on grapple checks). A mob is never considered flat-footed while grappling.

Trample (Ex): A mob that simply moves over a creature and doesn't end its movement with that creature in one its occupied squares can trample the creature. A trampled creature takes damage equal to 2d6 points +1.5 times the mob's Strength modifier. The victim can make an attack of opportunity against the mob or make a Reflex save (DC 25 - the mob's Str modifier) to take half damage.

Mob Anatomy (Ex): A mob has no clear front or back and no discernible anatomy, so it is not subject to critical hits or sneak attacks. A mob cannot be flanked, tripped, grappled, or bull rushed.

Unlike standard swarms, mobs are made up of relatively small numbers of individual creatures, so spells or effects that target specific numbers of creatures can have an effect on a mob. Each specific creature that is slain, disabled, or otherwise incapacitated by spells or effects that target specific creatures bestows two negative levels on the mob. A mob that gains negative levels equal to its Hit Dice breaks up as if reduced to 0 hit points. Negative levels gained in this manner are not the result of negative energy (and thus cannot be blocked by death ward or removed by restoration), but never result in permanent level loss. A mob takes half again as much damage (+50%) from spells or effects that affect an area, such as splash weapons and evocation spells.

Although mobs are treated as one creature, it sometimes becomes necessary to determine the fate of a specific individual caught up in the mob. If a mob is dispersed by non lethal attacks, there are no casualties. If the mob is dispersed by lethal attacks, assume that 30% of its

numbers are slain and 30% are reduced to 0 hit points. To determine a specific individual's fate, simply roll d%: a result of 01-30 indicates death; 31-60 indicates the victim is reduced to 0 hit points, and a roll of 61-100 indicates the victim escapes relatively unscathed.

RENCONTRE 4 – L'INCURSION NOCTURNE

Commando Bugbear: Male Bugbear Bnb2/Rog3/Asn2; CR 9; Medium Humanoid (Goblinoid); HD 5d6 + 3d8 +2d12 + 30; hp 82; Init +5; Spd 40 ft/x4; AC 23 (+4 armor, +1 shield, +5 dex, +3 natural), touch 15, flat-footed 23; Base Atk/Grapple +7/+11; Atk +12 Melee (1d6+4; 18-20/x2, Masterwork Scimitar) or +12 Melee (1d4+4; 19-20/x2, Masterwork Dagger) or +13 Ranged (1d6; 20/x3, Masterwork Composite Shortbow); Full Atk +12/+7 Melee (1d6+4; 18-20/x2, Masterwork Scimitar) or +13/+8 Ranged (1d6; 20/x3, Masterwork Composite Shortbow); SA Sneak Attack (+3d6), Rage, Death Attack (DC13); SQ Trapfinding(Ex), Fast Movement (Ex), Uncanny Dodge (Ex), Evasion (Ex), Trap Sense (Ex), Improved Uncanny Dodge (Ex), Poison Use, Poison Resistance; AL NE; SV Fort +8, Ref +14, Will +4; Str 18, Dex 20, Con 16, Int 12, Wis 10, Cha 6;

Skills and Feats: Climb +17, Disguise +2, Hide +20, Jump +15, Listen +6, Move Silently +29, Spot +6, Tumble +12;

Iron Will, Power Attack, Quick Draw, Stealthy

Spoken Languages: Common, Giant, Goblin

Possessions: +1 silent moves studded leather, masterwork dagger, masterwork scimitar, masterwork buckler, masterwork composite shortbow, poison, *potion of delay poison*, ~~elixir of reckoning~~, *elixir of reckoning*,

Sneak Attack: Any time someone you attack

Poison Use: You do not risk accidentally poisoning yourself when applying poison to a blade.

Poison Resistance: You have a +1 to all saving throws against poison.

Elixir of Reckoning (Sp): When the Bugbear Commando dies (that is, if his hit points fall to -10 or lower), his body explodes in a blast of eldritch energy that deals 5d6 points of damage to every creature and object within a 20-foot radius. Targets in this area can attempt a DC 14 Reflex save to halve the damage.

RENCONTRE 6 – NETTOYEZ-MOI TOUT ÇA

Garruuk: Male Minotaur Half-Stone Golem Half-Fiend Bnb4; CR 13; Large Outsider (augmented

Monstrous Humanoid, native); HD 6d8 + 4d12 + 80; hp 156; Init +3; Spd 30 ft/x4, Fly 30 ft.(avg); AC 27 (+6 armor, +3 dex, -1 size, +9 natural), touch 12, flat-footed 27; Base Atk/Grapple +10/+29; Atk +25 (+27 vs humanoids (human)) Melee (3d6 + 23 + 2d6 against good creatures + 2d6+2 against humanoids (human); 19-20/x3, +1 *Unholy Bane Humanoids (human) Large Greataxe*) or +24 Melee (1d8+15; 20/x2, Gore, Magic); Full Atk +25/+20 (+27/+22 vs humanoids(human)) Melee (3d6 + 23 + 2d6 against good creatures + 2d6+2 against humanoids (human); 19-20/x3, +1 *Unholy Bane Humanoids (human) Large Greataxe*) and +19 Melee (1d8+15; 20/x2, Gore, Magic); Space/Reach: 10'/10'; SA Powerful Charge (4d6+22), Rage, Slow, Smite Good (+0/+10), spell-like abilities; SQ Darkvision 60', Natural Cunning, DR 10 / Adamantine, DR 5 / Magic, Immunity to Magic, Fast Movement, Illiteracy, Uncanny Dodge, Trap Sense (+1), Spell Resistance 14, Immune to Poison, Resistance to acid 10, fire 10, cold 10, electricity 10; AL NE; SV Fort +16, Ref +9, Will +5; Str 40, Dex 16, Con 26, Int 5, Wis 8, Cha 4;

Skills and Feats: Climb +18, Intimidate +10, Jump 14, Listen +16;

Power Attack, Improved Bull Rush, Improved Critical (Greataxe), Awesome Blow

Spoken Languages: Common, Giant

Possessions: +1 *Unholy Bane Humanoids (human) Large Greataxe*, +1 *Large Breastplate*.

Powerful Charge (Ex): This attack allows you make a single gore attack with the normal benefits and hazards of a charge, but deals 4d6+22 points of damage.

Natural Cunning (Ex): You are immune to maze spells, cannot become lost and can track enemies. You are also never caught flat-footed.

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

A *transmute rock to mud* spell slows the golem (as the *slow* spell) for 2d6 rounds with no saving throw, while a *transmute mud to rock* heals all of its lost hit points.

A *stone to flesh* spell does not actually change the golem's structure but negates its damage reduction and immunity to magic for 1 full round. *See Monster Manual p.137.*

Slow (Su): A stone golem can use a slow effect, as the spell, as a free action once every 2 rounds. The effect has a range of 10 feet and duration of 7 rounds, requiring a DC 23 Will save to negate.

Fast Movement (Ex): +10 to speed when in medium armor or lighter and not carrying a heavy load.

Illiteracy: Cannot read or write. Must spend 2 skill points to gain literacy or gain levels in another class.

Rage: You can fly into a screaming frenzy once per encounter, up to 1 time per day. This gives +4 to Strength and Constitution, +20 hit points, and a +2 morale bonus to Will saves, but gives a -2 penalty to AC. Cannot use any skills that require patience or concentration while enraged. Your rage lasts up to 13 rounds.

Uncanny Dodge (Ex): You retain your Dexterity bonus to AC even if flatfooted or struck by an invisible attacker.

Trap Sense (Ex): +1 to Reflex saves and AC against traps.

Smite Good (Su): Once per day you can make a normal melee attack to deal +10 against a good foe.

Magic Weapon: Your natural weapons are treated as magic weapons for the purpose of overcoming damage reduction.

Spell-Like Abilities (Sp): You can use the following spell like abilities once per day, caster level 10th, (unless otherwise specified):

- Darkness 3/day,
- Desecrate,
- Unholy blight, (DC 11)
- Poison 3/day (DC 11)
- Contagion (DC 11)

RENCONTRE 7 – DUEL AU SOLEIL

Sir Ektor Rax: Male Human (Oeridian) Ftr6/Rog1/Blk6; CR 13; Medium Humanoid (Human); HD 1d6+1d10+52; hp 130; Init +0; Spd 20 ft/x3; AC 22 (+12 armor), touch 10, flat-footed 22; Base Atk/Grapple +12/+18; Atk +19 melee (1d10+10; 19-20/x2, +1 adamantine heavy flail) or +19 melee (1d4+6. 19-20/x2, Masterwork dagger); Full Atk +19/+14/+9 melee (1d10+10; 19-20/x2, +1 adamantine heavy flail) or +19/+14/+9 melee (1d4+6; 19-20/x2, Masterwork dagger); SA: Aura of Despair (<10', -2 to saves), Poison Use, Rebuke Undead (5/day, 1d20+2, 2d6+6, as a 4th level cleric), Smite Good (2/day, +2/+6), Sneak Attack (+2d6), Spells (6th caster level); SQ: Aura of Evil (strong), Detect Good, Dark Blessing, Trapfinding, Fiendish Servant, resistance (fire) 30; AL LE; SV Fort +20, Ref +12, Will +11; Str 22, Dex 10, Con 18, Int 13, Wis 12, Cha 14;

Skills and Feats: Diplomacy +16, Disguise +6, Gather Information +6, Hide +0, Intimidate +18, Knowledge (religion) +3, Listen +6, Move Silently +0, Ride +14, Spot +6, Tumble +0;

Combat Expertise, Improved Disarm, Improved Trip, Leadership, Mounted Combat, Ride-By Attack, Spirited Charge, Power Attack, Cleave, Improved Sunder;

Spoken Languages: Ancient Baklunish, Common, Infernal;

Spells Prepared (2/1; base DC = 11 + spell level): 1st—[~~Corrupt Weapon~~, *Divine Sacrifice*]; 2nd—[*Shatter*];

Possessions: *cursed full plate of the rax family*, *cursed greater unholy symbol of hextor heavy flail*, *cursed cloak of hell*, *cursed armbands of the strongest*, *cursed belt of health*, *cursed helm of infernal leadership*, masterwork dagger, silvered unholy symbol of hextor;

Physical Description: tall, muscular, with raven hairs and black eyes.

Fiendish Servant: You can now call an especially intelligent, strong, and loyal creature to serve you.

Cursed Full Plate of the Rax family: this iron full plate is magic; it grants to his wearer a +1 armor bonus if he's evil aligned, a +2 armor bonus if he has an aura of evil (faint), a +3 armor bonus if he has an aura of evil (moderate), a +4 armor bonus if he has an aura of evil (strong) and a +5 armor bonus if he has an aura of evil (overwhelming). If the wearer is good aligned, the armor grants a -5 armor penalty, and the wearer cannot don it. If the wearer is neutral aligned, he cannot don it. The wearer needs a *remove curse* caste by an 11th level cleric of a lawful deity to remove the curse. Bonuses are included in the stats.

Cursed Greater Unholy Symbol of Hextor: this +1 *adamantine heavy flail* is treated as a Greater Holy Symbol of Hextor; if the wearer is lawful evil and worship Hextor, and if he can rebuke undead, he can spend in one standard action 4 of his daily attempts to imbue the weapon with negative energy to upgrade the weapon with the *Unholy* ability (+2d6 additional damage against good creatures), and 4 more attempts to gain the *Axiomatic* ability (+2d6) against chaotic creatures), each time for a number of rounds equal to his cleric caster level. If the wearer is lawful evil or neutral evil, but cannot rebuke undead, this is a simple +1 *adamantine heavy flail*. If the wearer is not evil or chaotic, the weapon automatically appears in his hands when he wants to draw any weapon, and then consider it as a -5 heavy flail, that deals only subdual damage. Moreover, if the wearer is good or chaotic, each time he has the weapon in his hands, he suffers a -2 negative level effect. The wearer needs a *remove curse* caste by a 15th level cleric of a lawful deity to remove the curse. Bonuses are included in the stats.

Cursed Cloak of Hell: this dark cloak is magic; it's made of Balor's wings leather; it grants to his wearer a +1 resistance bonus to all saves and resistance (fire) 5 if he's evil aligned, a +2 resistance bonus to all saves and resistance (fire) 10 if he has an aura of evil (faint), a +3 resistance bonus to all saves and resistance (fire) 20 if he has an aura of evil (moderate), a +4 resistance bonus to all saves and resistance (fire) 30 if he has an aura of evil (strong) and a +5 resistance bonus to all saves and

immunity (fire) if he has an aura of evil (overwhelming). If the wearer is good aligned, the cloak grants a -5 resistance penalty to all save and a vulnerability to fire (double fire damage), and the wearer cannot don it. If the wearer is neutral aligned, he cannot don it. The wearer needs a *remove curse* caste by an 11th level cleric of a lawful deity to remove the curse. Bonuses are included in the stats.

Cursed Armbands of the Strongest: these armbands need to be wearied together to make effect; they grant to their wearer a +2 sacred bonus to his Strength score if he has an aura of evil (moderate), a +4 sacred bonus to his Strength score if he has an aura of evil (strong), and a +6 sacred bonus to his Strength score if he has an aura of evil (overwhelming). If the wearer is good aligned, the armbands grant a -6 sacred penalty to his Strength score, and the wearer cannot don them. If the wearer is neutral aligned, he cannot don them. The wearer needs a *remove curse* caste by an 11th level cleric of a lawful deity to remove the curse. Bonuses are included in the stats.

Cursed Belt of Health: this belt grants to its wearer a +2 sacred bonus to his Constitution score if he has an aura of evil (moderate), a +4 sacred bonus to his Constitution score if he has an aura of evil (strong), and a +6 sacred bonus to his Constitution score if he has an aura of evil (overwhelming); if the wearer is good aligned, the belt grants a -6 sacred penalty to his Constitution score, and the wearer cannot don it. If the wearer is neutral aligned, he cannot don it. The wearer needs a *remove curse* caste by an 11th level cleric of a lawful deity to remove the curse. Bonuses are included in the stats.

Cursed Helm of Infernal Leadership: this helm grants to its wearer a +2 sacred bonus to his Charisma score if he has an aura of evil (moderate), a +4 sacred bonus to his Charisma score if he has an aura of evil (strong), and a +6 sacred bonus to his Charisma score if he has an aura of evil (overwhelming), in any case, if the wearer is lawful evil, the helm grants him the capacity to speak and write infernal; if the wearer is good aligned or chaotic aligned, the helm grants a -6 sacred penalty to his Charisma score, and the wearer cannot don it. If the wearer is neutral aligned, he cannot don it. The wearer needs a *remove curse* caste by an 11th level cleric of a lawful deity to remove the curse. Bonuses are included in the stats.

RENCONTRE 2 – L'ATTAQUE DES HO-DJEBLI

Horde: Mob of Hobgobelins; CR 8; Gargantuan Humanoid (Goblinoid) (mob of medium hobgoblins); HD 30d8+60; hp 195; 20 ft/0ft; Init +0; Spd 20 ft/x4; AC 11 (-4 size, +1 dex, +3 armor, +1 shield), touch 7, flat-footed 10; Base Atk/Grapple +22/+35; Atk 5d6; SA: Expert Grappler, Trample (2d6+1, DC 26); SQ: Mob Anatomy; AL LE; SV Fort +19, Ref +10, Will +8; Str 13, Dex 13, Con 14, Int 10, Wis 9, Cha 8;

Skills & Feats: Hide +3, Listen +2, Move Silently +3, Spot +2; Alertness, Improved Bull Rush, Improved Overrun.

Languages: Goblin and Common;

Expert Grappler (Ex): A mob can maintain a grapple without penalty and still make attacks against other targets (normally, attacking other targets while grappling imposes a +20 penalty on grapple checks). A mob is never considered flat-footed while grappling.

Trample (Ex): A mob that simply moves over a creature and doesn't end its movement with that creature in one its occupied squares can trample the creature. A trampled creature takes damage equal to 2d6 points +1.5 times the mob's Strength modifier. The victim can make an attack of opportunity against the mob or make a Reflex save (DC 25 - the mob's Str modifier) to take half damage.

Mob Anatomy (Ex): A mob has no clear front or back and no discernible anatomy, so it is not subject to critical hits or sneak attacks. A mob cannot be flanked, tripped, grappled, or bull rushed.

Unlike standard swarms, mobs are made up of relatively small numbers of individual creatures, so spells or effects that target specific numbers of creatures can have an effect on a mob. Each specific creature that is slain, disabled, or otherwise incapacitated by spells or effects that target specific creatures bestows two negative levels on the mob. A mob that gains negative levels equal to its Hit Dice breaks up as if reduced to 0 hit points. Negative levels gained in this manner are not the result of negative energy (and thus cannot be blocked by death ward or removed by restoration), but never result in permanent level loss. A mob takes half again as much damage (+50%) from spells or effects that affect an area, such as splash weapons and evocation spells.

Although mobs are treated as one creature, it sometimes becomes necessary to determine the fate of a specific individual caught up in the mob. If a mob is dispersed by non lethal attacks, there are no casualties. If the mob is dispersed by lethal attacks, assume that 30% of its numbers are slain and 30% are reduced to 0 hit points. To

determine a specific individual's fate, simply roll d%: a result of 01-30 indicates death; 31-60 indicates the victim is reduced to 0 hit points, and a roll of 61-100 indicates the victim escapes relatively unscathed.

RENCONTRE 4 – L'INCURSION NOCTURNE

Commando Bugbear: Male Bugbear Bnb2/Rog3/Asn4; CR 11; Medium Humanoid (Goblinoid); HD 7d6 + 3d8 +2d12 + 36; hp 96; Init +5; Spd 40 ft/x4; AC 23 (+4 armor, +1 shield, +5 dex, +3 natural), touch 15, flat-footed 23; Base Atk/Grapple +9/+13; Full Atk +14/+9 Melee (1d6+4; 18-20/x2, Masterwork Scimitar) or +15/+10 Ranged (1d6; 20/x3, Masterwork Composite Shortbow); Atk +14 Melee (1d6+4; 18-20/x2, Masterwork Scimitar) or +14 Melee (1d4+4; 19-20/x2, Masterwork Dagger) or +15 Ranged (1d6; 20/x3, Masterwork Composite Shortbow); SA Sneak Attack (+4d6), Rage, Death Attack (DC 15); SQ Trapfinding(Ex), Fast Movement (Ex), Uncanny Dodge (Ex), Evasion (Ex), Trap Sense (Ex), Improved Uncanny Dodge (Ex), Poison Use, Poison Resistance; AL NE; SV Fort +9, Ref +15, Will +5; Str 18, Dex 20, Con 16, Int 13, Wis 10, Cha 6;

Skills and Feats: Climb +19, Disguise +2, Hide +27, Jump +15, Listen +8, Move Silently +31, Spot +8, Tumble +12; Combat Expertise, Iron Will, Power Attack, Quick Draw, Stealthy.

Spoken Languages: Common, Giant, Goblin

Possessions: +1 silent moves studded leather, masterwork dagger, masterwork scimitar, masterwork buckler, masterwork composite shortbow, poison, *potion of delay poison*, ~~elixir of reckoning~~, *elixir of reckoning*.

Poison Use: You do not risk accidentally poisoning yourself when applying poison to a blade.

Poison Resistance: You have a +2 to all saving throws against poison.

Elixir of Reckoning (Sp): When the Bugbear Commando dies (that is, if his hit points fall to -10 or lower), his body explodes in a blast of eldritch energy that deals 5d6 points of damage to every creature and object within a 20-foot radius. Targets in this area can attempt a DC 14 Reflex save to halve the damage.

RENCONTRE 6 – NETTOYEZ-MOI TOUT ÇA

Garruuk: Male Minotaur Half-Iron Golem Half-Fiend Bnb5; CR 15; Large Outsider (augmented Monstrous Humanoid, native); HD 6d8 + 5d12 + 88; hp 171; Init +3;

Spd 30 ft/x4, Fly 30 ft.(avg);AC 29 (+6 armor, +3 dex, -1 size, +11 natural), touch 12, flat-footed 29; Base Atk/Grapple +11/+31; Atk +27 (+29 vs humanoids (human)) Melee (3d6 + 25 + 2d6 against good creatures + 2d6+2 against humanoids (human) + 1d6 fire; 19-20/x3 + 2d10 fire, +1 *Unholy Bane Humanoids (human) Flaming Burst Large Greataxe*) or +26 Melee (1d8+16; 20/x2, Gore, Magic); Full Atk +27/+22/+17 (+29/+24/+19 vs humanoids (human)) Melee (3d6 + 25 + 2d6 against good creatures + 2d6+2 against humanoids (human) + 1d6 fire; 19-20/x3 + 2d10 fire, +1 *Unholy Bane Humanoids (human) Flaming Burst Large Greataxe*) and +21 Melee (1d8+16; 20/x2, Gore, Magic); Space/Reach: 10'/10'; SA Powerful Charge (4d6+24x), Rage, Breath Weapon, Smite Good (+0/+11), spell-like abilities; SQ Darkvision 60', Natural Cunning, DR 15 / Adamantine, DR 5 / Magic, Magic Immunity, Fast Movement, Illiteracy, Uncanny Dodge, Improved Uncanny Dodge, Trap Sense (+1), Spell Resistance 15, Immune to Poison, Resistance to acid 10, fire 10, cold 10, electricity 10, Rust Vulnerability; AL NE; SV Fort +16, Ref +9, Will +5; Str 42, Dex 16, Con 26, Int 5, Wis 8, Cha 4;

Skills and Feats: Climb +20, Intimidate +11, Jump 16, Listen +17;

Power Attack, Improved Bull Rush, Improved Critical (Greataxe), Awesome Blow

Spoken Languages: Common, Giant

Possessions: +1 *Unholy Bane Humanoids (human) Large Greataxe*, +1 *Large Breastplate*.

Powerful Charge (Ex): This attack allows you make a single gore attack with the normal benefits and hazards of a charge, but deals 4d6+24 points of damage.

Natural Cunning (Ex): You are immune to maze spells, cannot become lost and can track enemies. You are also never caught flat-footed.

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

A magical attack that deals electricity damage slows an iron golem (as the *slow* spell) for 3 rounds, with non saving throw.

A magical attack that deals fire damage breaks any *slow* effect on the golem and heals 1 point of damage for every 3 points of damage the attack would otherwise deal, with no saving throw. If the amount of healing would cause the golem to exceed its full normal hit points, it gains any excess as temporary hit points. An iron golem gets no saving throw against fire effects. *See Monster Manual* p.137.

Breath Weapon (Su): 10-foot cube, cloud of poisonous gas lasting 1 round, free action once every 1d4+1 rounds; initial damage 1d4 Con, secondary damage

3d4 Con, Fortitude DC 19 negates. The save DC is Constitution-based.

Rust Vulnerability: An iron golem is affected normally by rust attacks, such as that of a rust monster or a *rusting grasp* spell.

Fast Movement (Ex): +10 to speed when in medium armor or lighter and not carrying a heavy load.

Illiteracy: Cannot read or write. Must spend 2 skill points to gain literacy or gain levels in another class.

Rage: You can fly into a screaming frenzy once per encounter, up to 1 time per day. This gives +4 to Strength and Constitution, +22 hit points, and a +2 morale bonus to Will saves, but gives a -2 penalty to AC. Cannot use any skills that require patience or concentration while enraged. Your rage lasts up to 13 rounds.

Uncanny Dodge (Ex): You retain your Dexterity bonus to AC even if flatfooted or struck by an invisible attacker.

Improved Uncanny Dodge (Ex): You can no longer be flanked, except by a 9th level rogue.

Trap Sense (Ex): +1 to Reflex saves and AC against traps.

Smite Good (Su): Once per day you can make a normal melee attack to deal +11 against a good foe.

Magic Weapon: Your natural weapons are treated as magic weapons for the purpose of overcoming damage reduction.

Spell-Like Abilities (Sp): You can use the following spell like abilities once per day, caster level 11th, (unless otherwise specified):

- Darkness 3/day,
- Desecrate,
- Unholy blight, (DC 11)
- Poison 3/day (DC 11)
- Contagion (DC 11)
- Blasphemy (DC 14)

RENCONTRE 7 – DUEL AU SOLEIL

Sir Ektor Rax: Male Human (Oeridian) Ftr6/Rog1/Blk8; CR 15; Medium Humanoid (Human); HD 1d6+14d10+60; hp 165; Init +0; Spd 20 ft/x3; AC 22 (+12 armor), touch 10, flat-footed 22; Base Atk/Grapple +14/+20; Atk +21 melee (1d10+10; 19-20/x2, +1 adamantine heavy flail) or +21 melee (1d4+6; 19-20/x2, Masterwork dagger); Full Atk +21/+16/+11 melee (1d10+10; 19-20/x2, +1 adamantine heavy flail) or +21/+16/+11 melee (1d4+6; 19-20/x2, Masterwork dagger); SA: Aura of Despair (<10', -2 to saves), Poison Use, Rebuke Undead (5/day, 1d20+2, 2d6+8, as a 6th level cleric), Smite Good (2/day, +2/+8), Sneak Attack (+3d6), Spells (8th caster level); SQ: Aura of Evil (strong), Detect Good, Dark Blessing, Trapfinding, Fiendish Servant,

resistance (fire) 30; AL LE; SV Fort +21, Ref +12, Will +11; Str 22, Dex 10, Con 18, Int 13, Wis 12, Cha 14;

Skills and Feats: Diplomacy +22, Disguise +6, Gather Information +9, Hide +0, Intimidate +23, Knowledge (religion) +3, Listen +6, Move Silently +0, Ride +17, Spot +6, Tumble +0;

Combat Expertise, Improved Disarm, Improved Trip, Leadership, Mounted Combat, Ride-By Attack, Spirited Charge, Power Attack, Cleave, Improved Sunder, Improved Toughness;

Spoken Languages: Ancient Baklunish, Common, Infernal;

Spells Prepared (3/1; base DC = 11 + spell level): 1st—[~~Corrupt Weapon~~, Divine Sacrifice, Divine Sacrifice]; 2nd—[Shatter];

Possessions: *Cursed Full Plate of the Rax family*, *Cursed Greater Unholy Symbol of Hextor Heavy Flail*, *Cursed Cloak of Hell*, *Cursed Armbands of the Strongest*, *Cursed Belt of Health*, *Cursed Helm of Infernal Leadership*, Masterwork Dagger, Silvered Unholy Symbol of Hextor;

Physical Description: tall, muscular, with raven hairs and black eyes.

Fiendish Servant: You can now call an especially intelligent, strong, and loyal creature to serve you.

***Cursed Full Plate of the Rax family*:** this iron full plate is magic; it grants to his wearer a +1 armor bonus if he's evil aligned, a +2 armor bonus if he has an aura of evil (faint), a +3 armor bonus if he has an aura of evil (moderate), a +4 armor bonus if he has an aura of evil (strong) and a +5 armor bonus if he has an aura of evil (overwhelming). If the wearer is good aligned, the armor grants a -5 armor penalty, and the wearer cannot don it. If the wearer is neutral aligned, he cannot don it. The wearer needs a *remove curse* caste by an 11th level cleric of a lawful deity to remove the curse. Bonuses are included in the stats.

***Cursed Greater Unholy Symbol of Hextor*:** this +1 adamantite heavy flail is treated as a Greater Holy Symbol of Hextor; if the wearer is lawful evil and worship Hextor, and if he can rebuke undead, he can spend in one standard action 4 of his daily attempts to imbue the weapon with negative energy to upgrade the weapon with the *Unholy* ability (+2d6 additional damage against good creatures), and 4 more attempts to gain the *Axiomatic* ability (+2d6) against chaotic creatures), each time for a number of rounds equal to his cleric caster level. If the wearer is lawful evil or neutral evil, but cannot rebuke undead, this is a simple +1 adamantite heavy flail. If the wearer is not evil or chaotic, the weapon automatically appears in his hands when he wants to draw any weapon, and then consider it as a -5 heavy flail, that deals only subdual damage. Moreover, if the wearer is good or chaotic, each time he has the weapon in his

hands, he suffers a -2 negative level effect. The wearer needs a *remove curse* caste by a 15th level cleric of a lawful deity to remove the curse. Bonuses are included in the stats.

***Cursed Cloak of Hell*:** this dark cloak is magic; it's made of Balor's wings leather; it grants to his wearer a +1 resistance bonus to all saves and resistance (fire) 5 if he's evil aligned, a +2 resistance bonus to all saves and resistance (fire) 10 if he has an aura of evil (faint), a +3 resistance bonus to all saves and resistance (fire) 20 if he has an aura of evil (moderate), a +4 resistance bonus to all saves and resistance (fire) 30 if he has an aura of evil (strong) and a +5 resistance bonus to all saves and immunity (fire) if he has an aura of evil (overwhelming). If the wearer is good aligned, the cloak grants a -5 resistance penalty to all save and a vulnerability to fire (double fire damage), and the wearer cannot don it. If the wearer is neutral aligned, he cannot don it. The wearer needs a *remove curse* caste by an 11th level cleric of a lawful deity to remove the curse. Bonuses are included in the stats.

***Cursed Armbands of the Strongest*:** these armbands need to be wearied together to make effect; they grant to their wearer a +2 sacred bonus to his Strength score if he has an aura of evil (moderate), a +4 sacred bonus to his Strength score if he has an aura of evil (strong), and a +6 sacred bonus to his Strength score if he has an aura of evil (overwhelming). If the wearer is good aligned, the armbands grant a -6 sacred penalty to his Strength score, and the wearer cannot don them. If the wearer is neutral aligned, he cannot don them. The wearer needs a *remove curse* caste by an 11th level cleric of a lawful deity to remove the curse. Bonuses are included in the stats.

***Cursed Belt of Health*:** this belt grants to its wearer a +2 sacred bonus to his Constitution score if he has an aura of evil (moderate), a +4 sacred bonus to his Constitution score if he has an aura of evil (strong), and a +6 sacred bonus to his Constitution score if he has an aura of evil (overwhelming); if the wearer is good aligned, the belt grants a -6 sacred penalty to his Constitution score, and the wearer cannot don it. If the wearer is neutral aligned, he cannot don it. The wearer needs a *remove curse* caste by an 11th level cleric of a lawful deity to remove the curse. Bonuses are included in the stats.

***Cursed Helm of Infernal Leadership*:** this helm grants to its wearer a +2 sacred bonus to his Charisma score if he has an aura of evil (moderate), a +4 sacred bonus to his Charisma score if he has an aura of evil (strong), and a +6 sacred bonus to his Charisma score if he has an aura of evil (overwhelming), in any case, if the wearer is lawful evil, the helm grants him the capacity to speak and write infernal; if the wearer is good aligned or

chaotic aligned, the helm grants a -6 sacred penalty to his Charisma score, and the wearer cannot don it. If the wearer is neutral aligned, he cannot don it. The wearer needs a *remove curse* caste by an 11th level cleric of a lawful deity to remove the curse. Bonuses are included in the stats.

APPENDIX TWO: NEW RULES

NEW FEATS

Dash [General]

You can move faster than normal.

Benefits: If you are wearing light armor or no armor and are carrying a light load, your speed is 5 feet faster.

Source: Complete Warrior, page 97.

Improved Toughness [General]

You are significantly tougher than normal.

Prerequisite: Base Fortitude save bonus +2.

Benefits: You gain a number of hit points equal to your current Hit Dice. Each time you gain a HD (such as by gaining a level), you gain 1 additional hit point. If you lose a HD (such as by losing a level), you lose 1 hit point permanently.

Special: A fighter may select Improved Toughness as one of his fighter bonus feats.

Source: Complete Warrior, page 101.

NEW SPELLS

Anticipate Teleportation (Core)

Abjuration

Level: Sorcerer / wizard 3

Components: V, S, F

Casting Time: 10 minutes

Range: One willing creature touched

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

Duration: 24 hours

Saving Throw: None

Spell Resistance: No

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

The Subject of the spell is surrounded with an invisible aura that anticipates and delays the teleportation of any creature into the spell's area. Any Teleportation spell or effect (including all spells with the teleportation descriptor) can be anticipated, making the spell's recipient instantly aware of the exact location where the teleporting creature will arrive (subject to the restrictions below), the creature's size, and how many other creatures (and their sizes) are arriving with the teleporting creature. The spell also delays the arrival of the teleporting creature by 1 round (so that it arrives on its initiative count immediately before its next turn), generally giving the recipient of the spell and anyone else

made aware of the information 1 round to act or ready actions. The teleporting creature does not perceive this delay.

Since a teleporting creature doesn't necessarily arrive at the precise location it intends, the spell also functions against a creature that arrives in range even though its intended destination was elsewhere. For a creature that intends to teleport into range but inadvertently arrives outside the spell's area, the spell gives the recipient awareness that a creature has attempted to teleport into range and delays the creature as normal, but doesn't give any awareness as to the actual location of its imminent arrival.

The spell has no effect on creatures attempting to teleport away from the spell's area, although if their destination is within the area, the spell will affect their reentry as normal.

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

Source: *Spell Compendium*, page 13.

Divine Sacrifice (Core)

Evocation

Level: Blackguard 1, Paladin 1

Components: V, S

Casting Time: 1 standard action

Range: Personal

Target: You

Duration: 1 round/level

Giving up some of your life force to win the battle, you empower next blow against your foe.

Your first attack each round for the duration of the spell deals an extra 5d6 point of damage if it hits, and you take 10 points of damage each time you make such an attack, whether or not the attack is successful.

Source: *Spell Compendium*, page 70.

NEW WONDROUS ITEMS

Badge of Valor: This golden brooch provides its wearer with a +2 morale bonus against fear effects. This bonus improves to +4 on level checks made to avoid being intimidated.

The morale bonus of this badge stacks with the morale bonus granted by the paladin's aura of courage ability and the bard's inspire courage ability.

Faint enchantment; CL 4th; Craft Wondrous Item, *heroism*; Price: 1,000 gp.

Source: *Complete Adventurer* page 132.

Blessed Bandage: This piece of first aid equipment can be applied to a dying creature. Applying a *blessed bandage* is a standard action that immediately stabilizes the target (but heals no damage).

Faint conjuration; CL 3rd; Craft Wondrous Item, *cure minor wounds*; Price: 10 gp.

Source: *Heroes of Battle* page 131.

Elixir of Reckoning: A Character who consumes an *elixir of reckoning* is assuming the worst. Its power activates only when the imbiber falls in battle, detonating his body in a spectacular explosion. Though suicide troopers in the service of evil warlords commonly use elixir of reckoning, heroes sometimes find use them when they face odds that they know they cannot overcome.

Description: The elixir is a brilliant, crimson liquid that bubbles and churns with potent magical energy. The vial that holds it is constructed of extra-thick glass, as if to protect those who carry it against the devastating power of the liquid inside.

When the seal is broken on a vial of elixir of reckoning, the liquid inside flashes and flares in a brief surge of power. It has a slight scent of ozone, almost like the tang in the air after a lightning strike.

Upon consuming the elixir, the imbiber feels a rush of energy, followed by a sense of euphoria and invincibility. Her flesh almost thrums with power, her heart rate increases, and her skin flushes. This magic is released when she is slain, consuming her body in a blast of magical energy.

Activation: Like all elixirs, an *elixir of reckoning* is a one-use item that is activated on consumption.

Effect: After consuming an *elixir of reckoning*, the imbiber's body is filled with unstable magical energy. If she dies (that is, if her hit points fall to -10 or lower) within 1 hour of imbibing the elixir, her body explodes in a blast of eldritch energy that deals 5d6 points of damage to every creature and object within a 20-foot radius. Targets in this area can attempt a DC 14 Reflex save to halve the damage. Remnants of the imbiber's body survive the blast but are distributed around the periphery of the blast radius.

If the imbiber is not slain (that is, if her hit points do not fall to -10 or lower) within 1 hour of consuming the elixir, it has no effect.

Aura / Caster Level: Faint abjuration; CL 5th.

Construction: Craft Wondrous Item, *glyph of warding*, 413 gp, 33 XP, 1 day.

Variants: Rumors abound of more potent versions of the *elixir of reckoning*. Each such elixir deals 10d6

(rather than 5d6) points of damage when the imbiber is slain. The more powerful version cost 1,650 gp and its aura strength is moderate.

Weight: —.

Price: 825 gp.

Source: *Dungeon Master II*, page 268.

Healing Salve: This greasy, yellow, jellylike substance comes in a jar 3 inches in diameter and inches deep. A single application smeared across a wound will cure 1d8+1 points of damage (as a *cure light wounds*). A double application will cure 2d8+3 points of damage (as *cure moderate wounds*). A triple application will cure 3d8+5 points of damage (as *cure serious wounds*). No matter how much salve is used, each application takes a standard action to apply. A single jar has enough gel for ten single applications.

Faint conjuration; CL 5th; Craft Wondrous Item, *cure serious wounds*; Price: 2,250 gp; Weight 1lb.

Source: *Heroes of Battle* page 132.

Helm of Glorious Recovery: Once per day, the wearer of this helm can activate it by uttering the command word. The helm instantaneously cures the wearer of 4d8+7 points of damage. The helm can be used only after being worn continuously for 24 hours. If it is taken off, it becomes inactive until it is again donned and worn for a full 24 hours.

Moderate conjuration; CL 7th; Craft Wondrous Item, *cure critical wounds*; Price: 5,600 gp.

Source: *Miniatures Handbook*, page 43.

Heraldic Crest (Courage): This symbol depicts a pouncing lion. The bearer gains a +1 moral bonus on initiative check. Once per day, on command the shield cast *aid* on the bearer.

Faint enchantment; CL 5th; Craft Arms and Armor, *aid*; Price: 4,000 gp.

Source: *Heroes of Battle* page 130.

Sacred Scabbard: This item has a variable appearance. When first found, there is a 25% chance it looks like a dagger sheath, a 25% chance it looks like an axe case, and a 50% chance it looks like some sort of sword sheath. A user quickly discovers, however, that a *sacred scabbard* can change shape to fit whatever dagger, sword, or axe is touched to it, even making allowances for double weapons. This scabbard keeps any weapon carried in it clean and sharp. In addition, up to three times per day, the user may place a weapon in the scabbard, utter a command word, and invoke *bless weapon* on the weapon inside.

Faint transmutation; CL 4th; Craft Wondrous Item, *bless weapon*; Price: 4,400 gp; Weight 1lb.

Source: *Complete Warrior* page 136.

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

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

Source: *Complete Arcane* page 150.

NEW MONSTERS

HALF GOLEM: Half-golem is a template that can be added to any animal, beast, giant, humanoid creature, magical beast, or monstrous humanoid (referred to hereafter as the character). There is no minimum level or hit dice requirement to become a half-golem. The character's type changes to construct once a will save is failed. Each half-golem takes on the characteristics of a particular type of golem (flesh, clay, stone, or iron) as describe later in this section.

A half-golem's abilities are primarily those of the character, with the following exceptions.

Hit Dice: Same as character.

Initiative: Same as character –1, to account for the half-golem's reduced Dexterity (see below).

Speed: Same as character, but a half-golem cannot run.

AC: A half-golem replaces any natural armor bonus it may have had with a new natural armor bonus that varies according to its type (see the table below). The change to dexterity (see abilities, below) also affects half-golem armor class.

Attacks: same as character.

Damage: same as character.

Special attacks: Same as character (and see the table below).

Special qualities: Same as character; plus construct traits (upon a failed Will save), damage resistance (see table below), and others by type (see table below).

Saves: A half-golem gains a +2 racial bonus on Fortitude saves; otherwise same as character.

Abilities: Half-golem have –2 Dex, +4 Con (or no Con upon a failed Will save), –6 Int, +0 Wis, and –6 Cha. Strength varies by type (see table below). The number of limbs attached does not alter a half-golem's Strength score.

Skills: Same as character, modified by new ability modifiers. The drop in Intelligence does not retroactively remove skill points spent.

Feats: Same as character.

CR: Same as character +3.

Alignment: Same as character (if all Will saves succeeded) or always neutral evil (if any Will save fails).

	Flesh	Clay	Stone	Iron
Natural armor	+5	+7	+9	+11
Special attacks	-	Wound	Slow	Breath weapon
DR	5/adamantine	10/adamantine and bludgeoning	10/adamantine	15/adamantine
SQ	Berserk	Berserk, haste		Rust vulnerability
Str	+6	+8	+10	+12
Magic immunity	As flesh golem	As clay golem	As stone golem	As iron golem

Combat: A half-golem fights as the character from which it is created. Half-golems are usually straightforward, unsubtle combatants that rely on their great strength to win the day. They rarely use team work or cooperation, even when banded together.

Constructs traits: A half-golem is immune to mind affecting effects, poison, sleep, paralysis, stunning, disease, death effects, necromantic effects, and any effect that requires a Fortitude save unless it also work on objects. The creature is not subject to critical hits, subdual damage, ability damage, ability drain, energy drain, or death from massive damage. It cannot heal itself but can be healed through repair. It cannot be raised or resurrected. A half-golem has darkvision (60-foot range).

Magic immunity (Ex): Half-golems completely resist all magical and supernatural effects (that allow spell resistance), except as noted in the appropriate golem descriptions (see monster manual).

Source: *Monster Manual II* page 209.

MOBS: An angry mob represents the most dangerous form of crowd. An angry mob might or might not be enraged at the PCs, but as a general rule, the mob mentality overrides the desires and goals of an individual in a mob, and PCs who happen to get in the way could find themselves the focus of the mob's rage.

A mob is treated as a single entity similar to a swarm, except that it is made of larger creatures. A mob can be

composed of Small, Medium, or Large creatures, but all individual creatures must be of the same type. A mob that incorporates a crowd of goblins and a crowd of chokers is best modeled by two separate mobs. You can use the following template to create specific types of mobs.

“Mob” is an acquired template that can be added to any Small, Medium, or Large creature. Generally, mobs are transitory, after forming a mob lasts for, at most, 1d4+1 hours before breaking up. Most mobs break up naturally far sooner, once the condition that caused their formation is no longer a factor. A mob uses all the base creature's statistics and special abilities except as noted here.

Size and Type: A mob is a gargantuan creature composed of either forty-eight Small or Medium creatures or twelve large creatures. The mob's type remains unchanged from the base creature.

Hit Dice: A mob has a single pool of Hit Dice and hit points. All mobs have 30 Hit Dice; this number represents the mob's mentality and physical mass rather than its race or class, since the individual members of a mob don't use their own abilities or experience to aid the whole. The type of Hit Dice rolled is set by the mob's racial Hit Dice, not any class levels the mob might have. Thus, a mob of commoners would roll d8s for hit points, not d4s.

Reducing a mob to 0 hit points or lower causes it to break up, though damage taken until that point does not degraded its ability to attack or resist attack. Mobs are never staggered or reduced to a dying date by damage.

Initiative: A mob's initiative modifier is always +0.

Speed: A mob's speed is 10 feet slower than that of the base creature.

Armor Class: As the base creature, modified by -4 for the mob's gargantuan size

Base Attack: Since all mobs have 30 Hit Dice, their base attack bonuses are set depending upon their type.

Mob Type	BAB
Fey or Undead	+15
Animal, Construct, Elemental, Giant, Humanoid, Ooze, Plant or Vermin	+22
Dragon, Magical Beast, Monstrous Humanoid or Outsider	+30

Grapple: As base attack bonus, modified by +12 for its size, and as appropriate for its Strength modifier.

Attack/Full Attack: Mobs don't make standard attacks. Rather, they are treated similar to swarms in combat. A mo deals 5d6 points of bludgeoning damage to any creature whose space it occupies at the end of its move, with no attack roll needed. Mob attacks ignore

concealment and cover. Mob's attacks are non-magical, unless the base creature's attacks are considered magical. Damage reduction applies to mob attacks.

Space/Reach: A mob occupies a square 20 feet on a side, but its reach is 0 feet. In order to attack, it moves into an opponent's space, which provokes an attack of opportunity. It can occupy the same space as a creature, since it tramples over and moves around its victim. A mob can move through squares occupied by enemies, and vice versa, without impediment, although a mob provokes an attack of opportunity if it does so. A mob can move through openings large enough for its component creatures.

Larger mobs are represented by multiples of single mobs. The area occupied by larger mobs is completely shapeable, though the mob usually remains in contiguous squares.

Attack Options: A mob's mentality is fueled by emotion; as a result, the individual creatures that make up the mob are unable to use any attack options that require actions, such as breath weapons, spell-like abilities, and the like. If the base creature has attack options that affect the damage it deals (such as poison, energy drain, ability damage, improved grab, constrict, rend, or swallow whole), those special function normally on any creatures damaged by the mob. Attack options such as gaze weapons that function constantly continue to function normally. The save DCs for any of these attacks should be recalculated based on the mob's 30 Hit Dice.

In addition, mobs gain one or both of the following attack options.

Expert Grappler (Ex): A mod can maintain a grapple without penalty and still make attacks against other targets (normally, attacking other targets while grappling imposes a =20 penalty on grapple checks). A mob is never considered flat-footed while grappling.

Trample (Ex): A mob that simply moves over a creature and doesn't end its movement with that creature in one its occupied squares can trample the creature. A trampled creature takes damage equal to 2d6 points +1.5 times the mob's Strength modifier. The victim can make an attack of opportunity against the mob or make a Reflex save (DC 25 _ the mob's Str modifier) to take half damage.

Special Qualities: A mob retains all the special qualities of the base creature. In addition, it gains the following special quality.

Mob Anatomy (Ex): A mob has no clear front or back and no discernible anatomy, so it is not subject to critical

hits or sneak attacks. A mob cannot be flanked, tripped, grappled, or bull rushed.

Unlike standard swarms, mobs are made up of relatively small numbers of individual creatures, so spells or effects that target specific numbers of creatures can have an effect on a mob. Each specific creature that is slain, disabled, or otherwise incapacitated by spells or effects that target specific creatures bestows two negative levels on the mob. A mob that gains negative levels equal to its Hit Dice breaks up as if reduced to 0 hit points. Negative levels gained in this manner are not the result of negative energy (and thus cannot be blocked by death ward or removed by restoration), but never result in permanent level loss. A mob takes half again as much damage (+50%) from spells or effects that affect an area, such as splash weapons and evocation spells.

Although mobs are treated as one creature, it sometimes becomes necessary to determine the fate of a specific individual caught up in the mob. If a mob is dispersed by non lethal attacks, there are no casualties. If the mob is dispersed by lethal attacks, assume that 30% of its number are slain and 30% are reduced to 0 hit points. To determine a specific individual's fate, simply roll d%: a result of 01-30 indicates death, 31-60 indicates the victim is reduced to 0 hit points, and a roll of 61-100 indicates the victim escapes relatively unscathed.

Saves: A mob's saving throws are calculated as for a 30 HD creature of its type. A mob's base good save is +17, and its base bad save is +9.

Abilities: A mob's abilities are the same as the base creature, except that its Intelligence, Wisdom, and Charisma scores drop to 10. If the base creature's Intelligence, Wisdom, or Charisma scores are already lower than 10, they do not change.

Skills: Same as the base creature; do not recalculate based on the mob's 30 Hit Dice. The mob's new Intelligence, Wisdom, or Charisma scores might grant some skills different modifiers.

Feats: Same as the base creature; all mobs gain Improved Bull Rush and Improved Overrun as bonus feats.

Organization: Solitary, pair, or gang (3-12 mobs).

Challenge Rating: 8, or +2 if the base creature's CR is 7 or higher

Advancement: ---

Level Adjustment: ---

Source: *DMG II* page 59.

AIDE DE JEU 1 : CARTE DE LA REGION



- 1 – Ribat de la Confrérie du Lion
- 2 – Messia
- 3 – Zardag
- 4 – Tedjen



Aide de Jeu n°2A : Confrérie Rautha, Faris, Askar

Le terrible Chevalier Noir lance ses troupes hors de la forêt afin d'apporter le malheur. Vous devez l'en empêcher en combattant ses forces maléfiques et en protégeant les innocents villageois.

Aide de Jeu n°2B : Askar, Faris, Marine et Garde Sacrée

Les troupes du Chevalier Noir font des raids de plus en plus profonds dans les provinces. Soyez vigilants et protégez les villageois.

Aide de Jeu n°2C : Clergés d'Azor'alq, d'Istus, Gardiens des Pinacles, Derviches et Chamanes

Depuis plusieurs nuits vous rêvez d'un village menacé d'être englouti par les ténèbres. Les érudits de votre Ordre vous ont indiqué qu'il s'agit du village de Tedjen, situé au bord de l'Udgru.

Aide de Jeu n°2D : Zashassar et Inquisition du Zashassar

Un de nos agents récemment infiltrés chez les bandits de l'Udgru nous a rapporté que le Chevalier Noir avait un nouvel allié. Il semblerait que se soit un mage très puissant. Trouvez des aventuriers et patrouillez les abords de l'Udgru afin d'en savoir plus.

Aide de Jeu n°2E : Paysans, Citadins, Familles Marchandes et Mouqollad

Les bandits de l'Udgru attaquent de plus en plus de villages, interrompant l'acheminement des matières premières vers les villes.

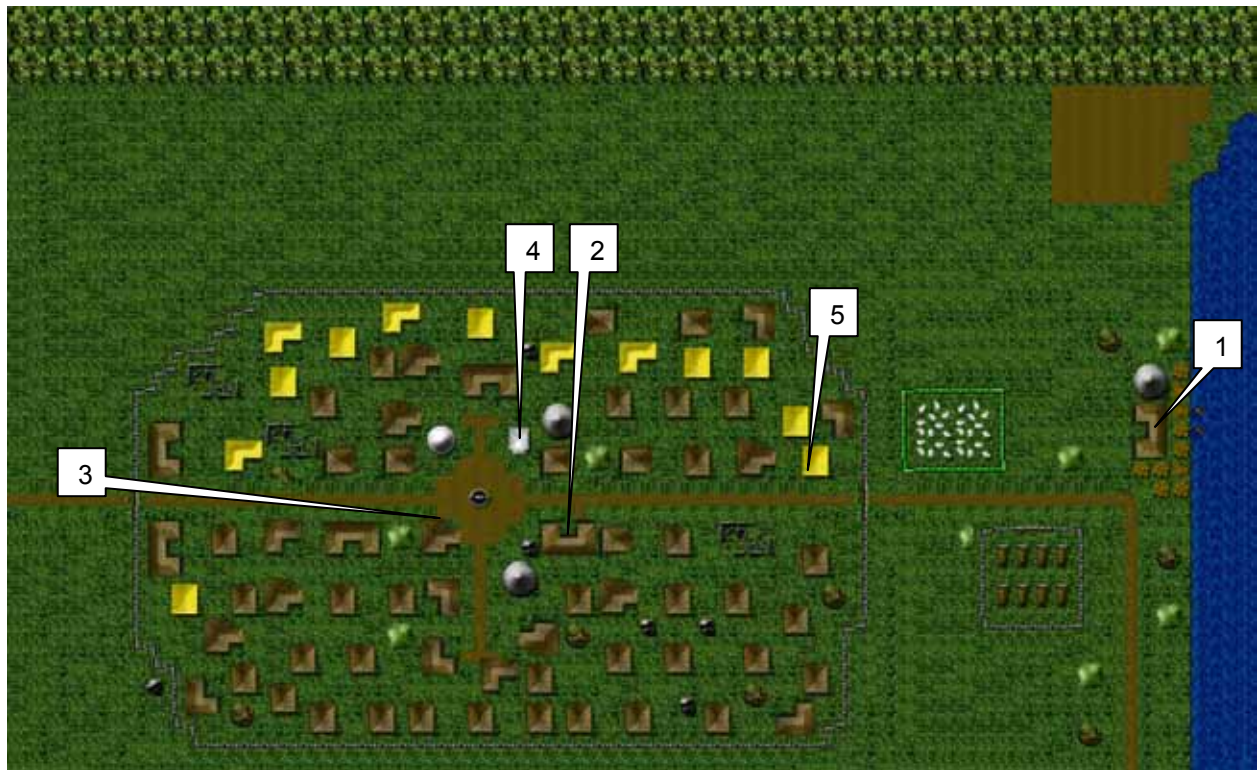
Aide de Jeu n°2F : Clergés d'Al'Akbar, d'Azor'alq, de Daoud, de Gestaï, Fils du Soleil, et Chamanes

Les villages de l'Udgru sont harassés par des pillards en l'absence de l'armée. Apportez toute votre aide aux villageois.

Aide de Jeu n°2G : Paysans, Nomades et Chamanes

Les temps sont durs, l'hiver s'annonce rude et le moral est au plus bas. Vers qui se tourner lorsqu'il n'y a plus d'espoir et que l'Askar est parti guerroyer?

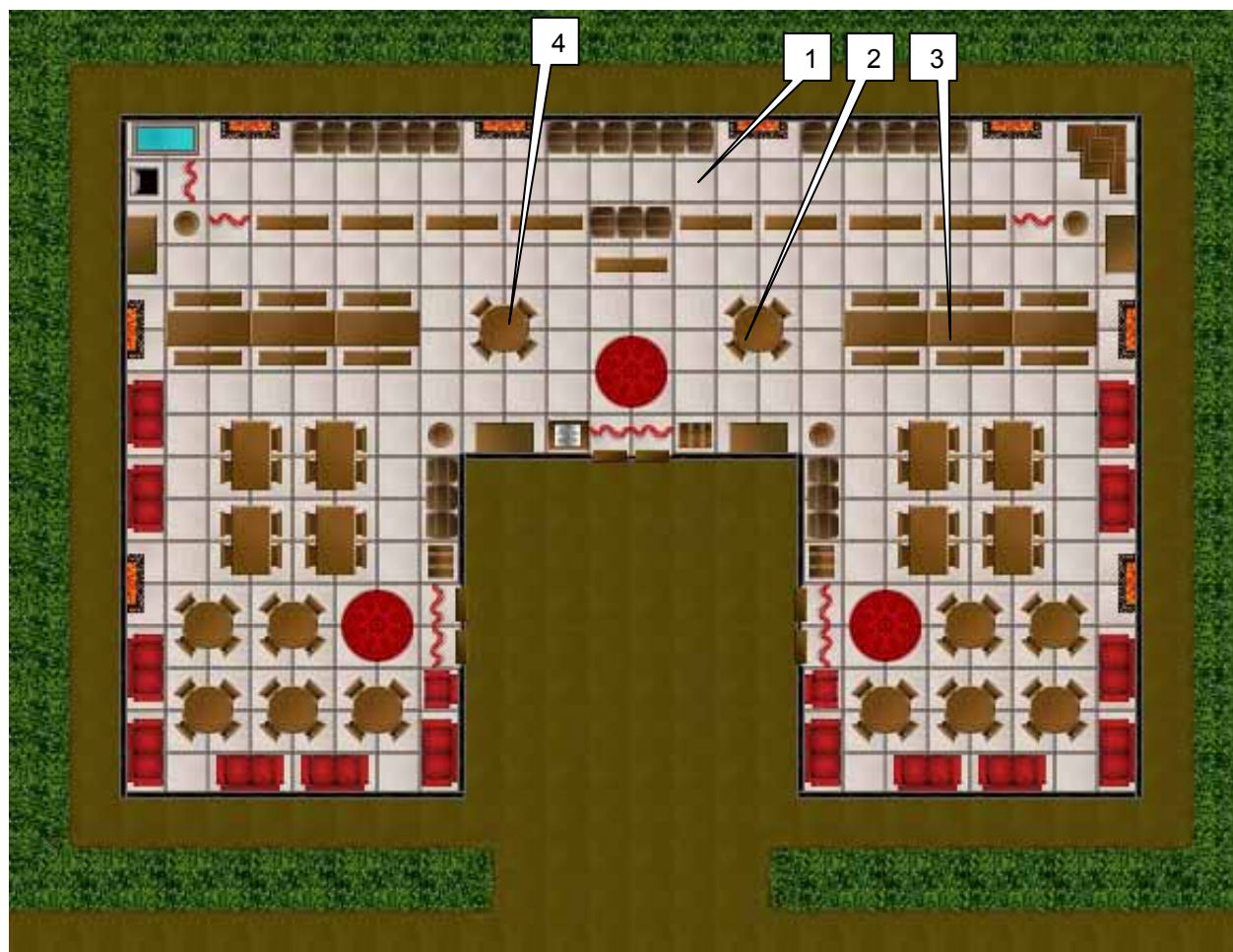
AIDE DE JEU 3 : CARTE DU VILLAGE DE TEDJEN



Légende :

1. Scierie
2. Auberge de la Scie Chantante
3. Maison d'Adebayor
4. Temple d'Al'Akbar
5. Maison des 'askari

AIIDE DE JEU 4 : PLAN DE L'AUBERGE

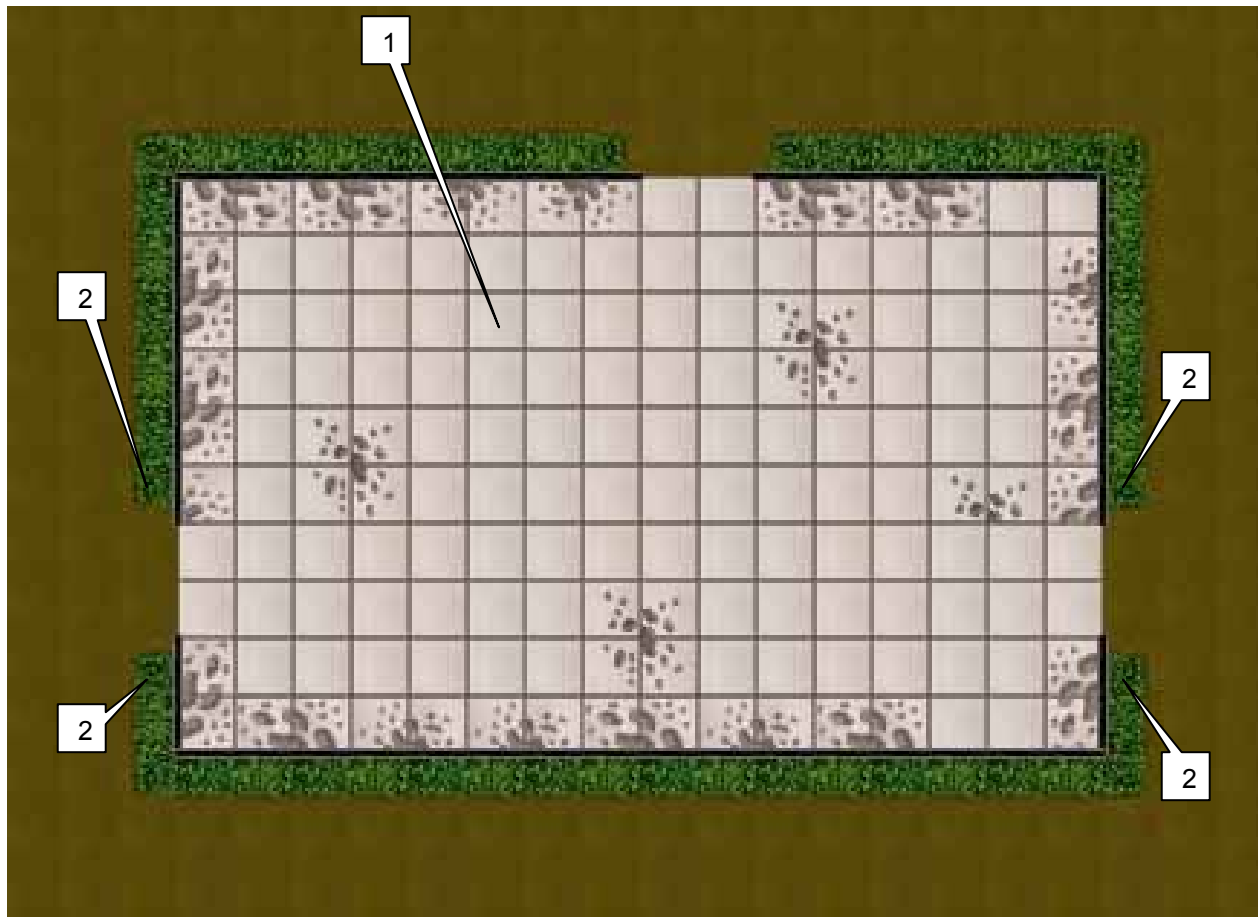


Légende :

1 case = 5 ft. = 1,5m

1. Aubergiste
2. Barde
3. 'askari
4. maire et qadi

AIDE DE JEU 5 : PLAN DES RUINES



Légende :

1 case = 5 ft. = 1,5m

- 1. Adebayor
- 2. Gobelours