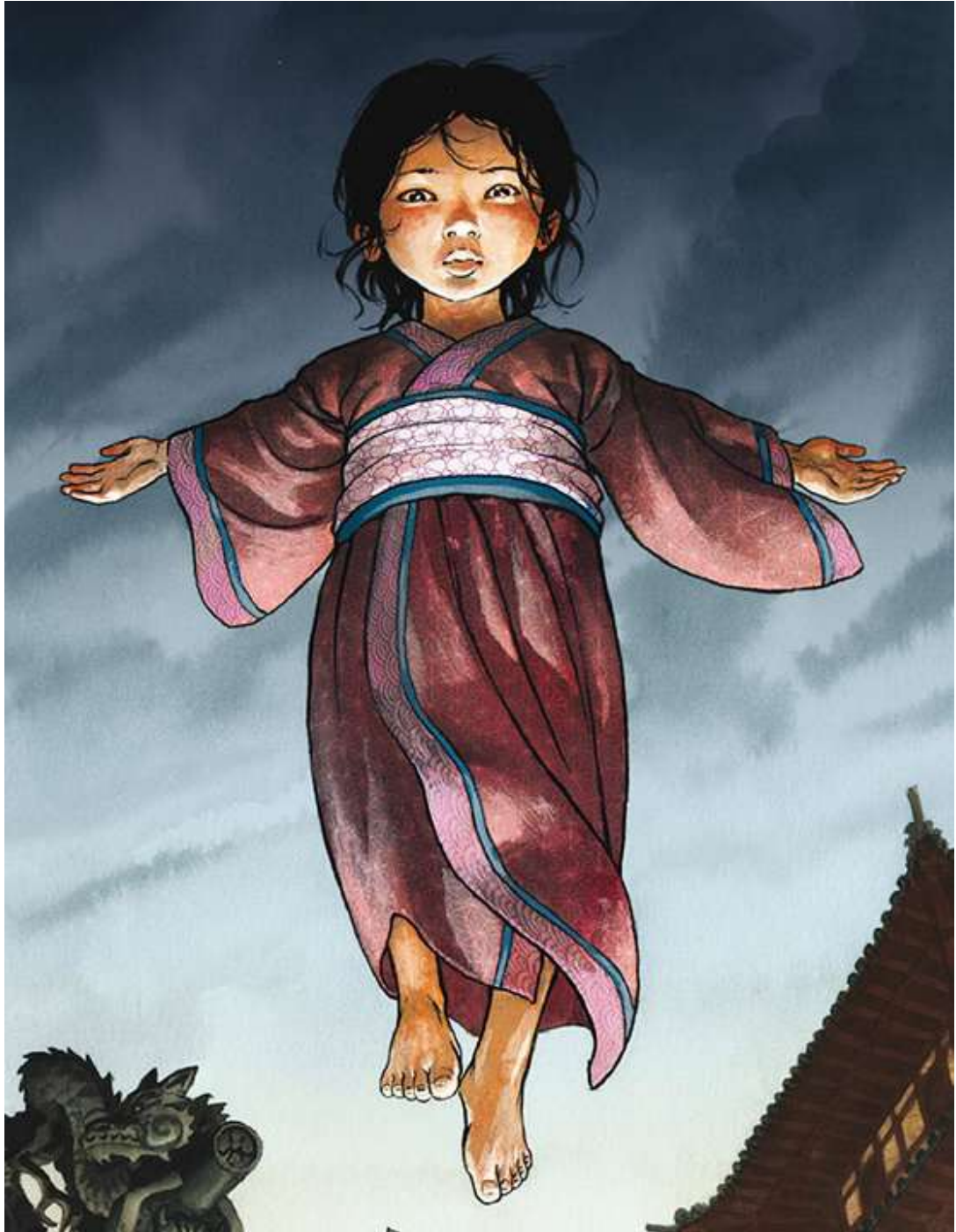


Le 13ème prophète



Scénario

Haazel Thorn exhorte Valentin de retrouver une perle d'une puissance exceptionnelle, la dernière en ce monde. (la dernière orbe est cachée dans le cerveau du Eodraco fils encore vivant sur ce PMP)

Sa localisation doit être faite par le groupe et ils trouveront que cet objet se trouve sur l'île du Levant.

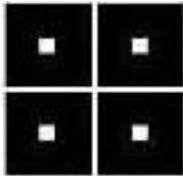
Cet objet ne peut être saisi que par un archiprêtre, ce qui n'est pas le cas de Valentin. Mais c'est le cas de la Lauera ☺.

Valentin doit donc partir toute affaire cessante pour trouver Laurea et partir trouver la perle.

STEP 1 : récupérer l'assassin, retrouver la cléresse et partir pour la gloire.

STEP 2 : localiser l'endroit où se trouve l'objet recherché et s'y rendre. La seule information que donnera Haazel est que cette gemme se trouve sur l'île du levant.

STEP 3 : trouver plus d'informations chez un daïmio local, Daisaku Yoshikawa,



éventuellement le gîte et le couvert, rencontre avec une sœur des ombres qui ne fait que passer dans le village. Possible combat si les joueurs la cherchent.

Le daïmio est aujourd'hui la cible d'Akuma, car il ne veut pas relayer sa cause. Reiko est dans le village pour le convaincre de rejoindre Akuma, sinon pour l'attaquer durant la nuit pour le tuer.

L'attaque des ninjas prendra lieu en plein milieu de la nuit.

La fillette du daïmio a été enlevée par Akuma afin de faire pression sur lui. Il donnera donc toutes les infos qu'il a sur elle afin que les joueurs la retrouvent. Il sait entre autre que c'est le seigneur Akuma qui a commandité l'enlèvement et où elle se trouve enfermée.

Akuma est supposé mort mais il ne l'est pas en réalité. Il aurait selon certains découvert la tombe du 13^{ème} prophète.

En fait, la fillette du daïmio est en parfaite santé et gardée au secret. Le daïmio a fait appel à des puissances bonnes pour l'aider à combattre contre Akuma. Le ki'rin a donc pris la place de la jeune fille pour se laisser enlever et accéder à l'autel de Akuma. Mais tout ne s'est pas déroulé comme prévu. Akuma, aidé de la puissance du 13^{ème} prophète a réussi à enfermer la fillette et la mettre hors de combat.

STEP 4 : trouver la fillette et la libérer. Rencontre avec les sœurs encore en vie ainsi que quelques samourais. La fillette ne se rend pas compte de qui la libère et se retourne contre les joueurs pour un petit combat de sorts. Au bout de 5 rounds, elle tombe d'épuisement. Le Ki'rin feint tout cela pour partir avec les joueurs tuer le 13^{ème} guerrier. Si cela arrive, il essaiera de tuer les joueurs car ils sont tous mauvais. Il « s'associe » à eux car il sait qu'il n'a pas le pouvoir de tuer le 13^{ème} guerrier seul.

STEP 5 : emmener la fillette dans le repère d'Akuma pour combattre le 13^{ème} guerrier.

- Rencontre avec Akuma, les 3 sœurs, et des morts vivants qu'Akuma relève avec l'aide d'un Wu jen.

STEP 6 : Combat dans le tombeau avec le 13^{ème} prophète.

STEP 7 : Combat dans le tombeau avec le Ki'rin, qui invoquera quelques Foo Lion et Foo Dogs.

Les récompenses, le plus important

Pour Haazel Thorn

ORB Translucide, non mature, sortie de la tête de l'Ignidraco. Elle est prête pour un enchantement de grande puissance, qui va permettre à Haazel de construire un concentrateur divin permettant de canaliser les prières de ses fidèles aux travers des différents plans où il est adoré.

Pour Valentin

« Pour ce service que vous m'avez rendu, je vous permet d'accéder au sorts du niveau suivant, mon cher Valentin. »

Haazel accorde à Valentin un niveau de clerc supplémentaire immédiatement, ce qui lui donne accès aux sorts de niveaux 4.

Pour la cleresse

« Merci à vous d'avoir aidé Valentin dans sa quête, votre aide fut précieuse. Je vois que vous avez trouvé une perle d'une grande valeur. Je vous propose d'en faire un anneau d'une plus grande puissance en guise de récompense personnelle. »

Dans le trésor de l'Ignidraco se trouve une perle pourpre d'une grande puissance, qui peut être montée en anneau et portée en plus des 2 anneaux généralement acceptés et qui donne les deux pouvoirs principaux suivants :

- Permet le rappel d'un sort de chaque niveau déjà lancé (comme la perle de puissance du magicien mais sans précision du sort choisit). 1 rappel/jour/niveau.
- Permet en outre de rappeler et de lancer un sort lancé la veille, quel que soit son niveau.

Haazel donnera en outre une toute autre puissance à cet objet en guise de récompense.

- Guérison 2F/jour, ou l'inverse au touché.
- Restauration, Régénération, Résurrection 1F/jour chaque, ou l'inverse au touché.
- Souhait majeur 1F/an, accordé par Haazel Thorn
- +3 au jet de vade retro pour le contrôle uniquement.
- Téléportation sans erreur 3F/jour.
- Vol à volonté, comme le sort de magicien, classe de vol B.
- Invoque sa puissance divine 1F/an avec 3% de chance par niveau de réussite. Ce pouvoir appellera la puissance d'Haazel Thorn, pas celle de son dieu.

« Je souhaite également vous proposer de rejoindre nos rangs, comme cleresse de la Lune Noire. Si vous acceptez, vous devrez vous soumettre à un rite de purification et de renaissance, ce qui impliquera votre mort par la négation et votre retour à la vie par la négation. Vous devrez portez cette très jolie gemme que porte Valentin aujourd'hui. Acceptez-vous ma proposition ? »



Pour Elisheva

« Je crois que votre dette est payée. Vous trouverez certainement votre bonheur dans les objets du dragon. Vous me serez surement très utile un de ces jours. Toutefois, je vois votre avenir un peu court, ce qui me chagrine quelque peu. Un peu de temps supplémentaire me semble nécessaire à mes dessins. Vaquez maintenant. »

Haazel accorde à Elisheva 2d10+10 ans de vie supplémentaires.

Dans les livres laissés par Akuma, Elisheva trouvera un précis sur l'utilisation des poisons ; cela lui permettra d'optimiser la production de poison en multipliant le nombre de doses de poison par 1d3+2, +1 pour chaque 3 niveaux d'assassin, au maximum de 6 au total. Le livre donne également des prescriptions pour fabriquer des doses de 3-18 ou mort, dans les mêmes proportions que les autres.

Trésor du Ki'rin

3600 pièces de platines, 40 gemmes pour 40.000 po, 15 bijoux pour 15.000 po.

8 potions :

- climbing,
- fire resistance,
- longevity,
- oil of sharpness +3,
- elixir of life x2,
- philter of persuasion,
- oil of disanchantment,
- potion of super heroism.

4 scrolls:

- protection from undead,
- protection from breath non dragon
- protection from poison

Trésor du 15^{ème} prophète

10.000 pièces de platines, 10 gemmes de 10.000 po, 25 bijoux pour 15.000 po.

Les personnages principaux

Akuma – Samourai et Daimio dans la province de Nankai-do

Il est Daimio de l'île du Levant. Il s'agit d'un Samourai N25

PV: 220 CA: -16 TAC0: -12 4 att / round Dmgs: 1-10/1-12 +25

F: 18⁰⁰ +3/+6 I: 17 +6 langues S: 15 +1 D: 16 +1 +1 -2

C: 18 +4 99% 100% Ch: 168 +20% +25% Com: 11 +3

Détection du bien / mal à 20m à 80% sur concentration, Détection du danger à 100m à 95%

Katana de facture +4, Anneau de régénération, de vérité, Kimono de déplacement (permet de faire 2 dimensional door, 2 dimensional folding, 2 teleport, 2 teleport vs error, 2 rappel, 2 succor par jour)

Akuma possède les pouvoir du 13^{ème} prophète également, pour partie : *immune to fire, electricity and acid*, take *half damage from cold*, and take no damage from first attack, as for *stoneskin*. They may not be hurt by *weapon below magic +2*. He *regenerate at a rate of 3-18 PV per round*.

Pouvoir d'Akuma.

A : récupère 25 PV 1PV/heure de repos

B : Kai JP à -2 ou étourdit pendant 1 round / Malus de -8 / 3niv sup à adversaire (75%+5% de chance de l'utiliser)

C : +14 au dommage

D : Force 18-00 pendant 26 rounds par heure

E : Evite les missiles JP vs pétrification, les *renvoie sur 18-20 au JP*

F : Masque son esprit 60%, fonctionne comme une *protection d'esprit*

G : Resist cold et heat naturel, *1/2 ou 1/4 sur les magiques*

H : Resist faim 17 jours -2 au touché cumulé par jour

I : Kai 13% de tuer ss JP si adversaire n'a pas plus de 10 niv, sinon -7(ajusté+1/niv > du 10^{ème})

J : Tranche comme sharpness à 8, *vorpale sur 19-20 naturel*.

K : Préscience +3 à l'init -3 à la CA

Les trois sœurs des ombres

Chacune des sœurs est un des trois avatars d'Eodraco. Ils les projettent dans la réalité pour agir à 3 endroits différents en même temps. Si elles sont toutes mortes, il perd alors cette capacité pendant deux jours. Une vision réelle permet d'apercevoir un aspect éthéré de la sœur qui paraît alors reptilienne.

Les ombres, elles connaissent, l'assassin n'a qu'à bien se tenir. Ce sont 3 Samurai niveau 18 et 16, possédant une grande force Psi : 172 pts pour Furiko, 150 pour O'Kane et Reiko. O'Kane est également Ninja

PV: 190 CA: -12 TAC0: -12 3 att / round Dmgs: 2-8/3-18 +20 F: 18⁰⁰ +3/+6

Détection du **bien / mal à 20m à 80%** sur concentration, Détection du **danger à 100m à 95%**

Furiko utilisent 2 katanas +4, non magiques. O'Kane se bat avec des armes de ninja +4. Reiko se bat avec une lance +4. Elles ont toutes la capacité de voir dans la pénombre et dans les ombres, mais ne savent pas s'y déplacer aisément comme l'assassin.

Les 3 sœurs ont une armure de samurai légère, doté d'un masque magique. Chaque masque permet à chacune des sœurs d'être consciente et même de voir par les yeux des deux autres. Ces armures permettent également de faire une **bulle anti magie 2F/jour**.

Elles possèdent également **3 billes** qui doivent être jetées au sol pour déclencher des **disjonctions de Mordenkainen**. Elles possèdent **5 billes de téléportations**.



Furiko possède une baguette d'annulation, un anneau de chaleur, un anneau et 3 potions de guérison.

Les O'Kane et Reiko possèdent chacune un anneau de résistance au feu, 2 potions de guérisons,

Pouvoir des soeurs.

A : récupère 20 PV 1PV/heure de repos
B : Kai JP à -2 ou étourdit pdt 1 round / Malus de -7 / 3niv sup à adversaire (60% de chance de l'utiliser)

C : +14 au dommage

D : Force 18-00 pendant 26 rounds par heure

E : Evite les missiles JP vs pétrification,

F : Masque son esprit 50%,

G : Resist cold et heat naturel,

H : Resist faim 12 jours -2 au touché cumulé par jour

I : Kai 10% de tuer ss JP si adversaire n'a pas plus de 10 niv, sinon -7(ajusté+1/niv > du 10^{ème})

J : Tranche comme sharpness à 13.

K : Présience +2 à l'init -2 à la CA

Ajustement cellulaire : *1pt/pv*, soigne jusqu'à maxi 80 pv

Detect Magic : *3pts/round*

Detect Bien Mal : *2pts/round*

Equilibre corporelle : *1pt/round*. Permet d'ajuster le poids de son corps.

Expansion : *5pts/round*. Permet de grandir jusqu'à 3m pour +10 pt de dmgs.

Invisibilité : *3pts/ tour*. 225 niveaux au niveau 18.

Lévitacion : *3pts/tour*

Réduction : *2pts/tour*. Maxi 0.3 mm.

Altération formelle : *spe*.

Autométamorphose.

Contrôle corporel : *2pts/tour*, maxi 20 tours. Permet d'encaisser 20 dés de dmgs.

Contrôle énergétique : *1pt par dés de dégats infligés*.

Marche dimensionnelle : *1pt/tour*. Permet de couvrir 30km en 1 tour.

Porte dimensionnelle : *10pts*.

Protection mentale : *5pts/jour*. Comme le sort.

Téléportacion : *20pts*.

Inari : petite fille sans défense, même sous vision réelle. Ki'rin en réalité. 24 » au sol, 48 » envol, lévite at will.

AC : -15 PV : 666 MR : 130% lance ses sorts au N25 MR : 130%

- Résistance à tous les éléments : pour 1/2 ou 1/4
- 90% aux sorts qui affectent l'esprit
- Peut pénétrer l'esprit des joueurs (JP vs mort magique) et les pousser à faire des actions contre leurs amis.
- Peut lancer plusieurs sorts le même round de n'importe quel niveau, en additionnant les castings times et les temps de réaction, jusqu'à un maximum de 30 segments. Elle combattra pendant 5 rounds avant de tomber d'épuisement. A son réveil, elle sera bienveillante avec les joueurs. Elle leurs indiquera la direction à prendre pour rencontrer Akuma et le tuer. Elle insistera pour les accompagner.

Ninjas

Les ninjas sont des bushis à la base, et qui acquièrent des compétences de ninja en même temps.

Bushi niveau 10 – Ninja niveau 12

PV: 132 CA: -8 TAC0: -11 2 att / round Dmgs: 1-8/1-6+9 F: 18⁴⁶ +1/+3

JP : 11 – 10 – 10 – 14 – 11

Combat sans malus dans un darkness

Eteins les sources de lumière

6^{ème} sens : -2 CA, +2 #att, +4 surprise

Déplacement dans l'ombre augmenté

Death blow : souffle une poudre de mort !

Teleport : bille de verre jeté au sort

Hiding shadows: 63%

Move silently: 88%

Find traps: 70% qui génère un nuage de fumée.

Disguise: 56%

Open locks: 77%

Tightrope walk: 65%

Pole-vault: 13%
Fall: 45%

Escape: 46%
Backstab: x4

Foo Dog

Foo dogs bite and attack with their claws. When engaged in combat with opponents of evil alignment, the dogs attack as if they were 10 HD creatures. If the opponents are lawful evil, foo dogs gain a +1 bonus to their attack and damage rolls. Evil opponents who attack foo dogs suffer a -1 penalty to their attack rolls and inflicted damage.

Foo dogs can become invisible and ethereal at will. They can travel astrally and ethereally, both at will. In addition, their thunderous barking is 20% likely to create a gate that summons 1-6 additional foo dogs, provided the barking lasts 7 consecutive rounds or more.

PV: 80 CA: -8 TAC0: 7 3 att / round Dmgs: 2-5/2-5/1-12 MR: 45%

JP : 10 – 11 – 12 – 12 – 13

Foo Lion

Foo lions look like big foo dogs with longer tails and larger mouths. Shaggy manes encircle their necks. Sometimes the manes are entangled with peony flowers. A foo lion's fur may be a variety of colors, but is most commonly black, orange, or gold.

Foo lions share the outlook, personality, diet, and habitats of foo dogs. They also have the same abilities and attack techniques. Though foo lions feel no animosity towards foo dogs, the two creatures rarely associate with one another.

When engaged in combat by opponents of evil alignment, foo lions attack as if they were 15 HD creatures. For opponents of evil alignment, attacking a foo lion involves the same penalties as attacking a foo dog : -1 au touché et au dommages. If a foo lion roars for at least 3 consecutive rounds, it has a 40% chance of gating in 1-2 additional foo lions.

Many noblemen of Kara-Tur consider foo lions to be symbols of courage and strength. Emblems of these creatures often are embroidered on the court robes of military officials. Stone statues of foo lions stand in front of many official buildings. On occasion, these statues and emblems are magically enchanted by wu jen, allowing them to petition foo lions in their home planes.

PV: 150 CA: -13 TAC0: 3 3 att / round Dmgs: 2-8/2-8/2-16 MR: 55%

JP : 4 – 5 – 6 – 4 – 7

Le 13^{ème} prophète : Ignidraco



At birth, Ignidraco are *immune to fire, electricity and acid*, take *half damage from cold*. They have a very hard skin which allows them to *decrease damage by 35% points per attacks*, and take no damage from first attack, as for *stoneskin*. They may not be hurt by *weapon below magic +4*.

They *regenerate at a rate of 10-40 PV per round, but can regenerate all but 10-40 every two round as summoned*.

IgniDraco are considered as Lesser Power and have abilities according to this status.

Standard Divine Abilities, at will

Always active: *Detect* (balance, evil/good, invisibility, life, poison, alignment, charm, illusion, lie, magic, traps),

Ethereal travel, Enlarge, Geas, Levitate, Polymorph self, Protection vs evil / good, Sending, *Teleport without error*, Understand languages / tongues, *Vocalize*.

Lesser Powers

At will: Alter self, *Improved invisibility*, *Improved phantasmal force*, *Mirror image*.

4 times a day : *Anti-magic shield*, Cure serious wounds, Dispel evil / good, Dispel illusion, *Dispel magic*, Enthral, *Minor globe of invulnerability*, Polymorph others, Quest, Summon, *True seeing*.

Once a day : *Death spell*, Gate, Holy / unholy word, *Restoration*, *Resurrection*, *Symbol* (all), Grant a *wish*, Vision, Spell immunity, *Heal*.

Érzi Lóng, OLD, (AC : -18; Mv : 18, Fl36 (C), Jp 6, Sw 12 (15); HD : 46 (PV 666); Taco : -8; #Att : 3 + special; Dmg : 2-24/2-24/5-60+20, sur touché +5 les pates attrapent les joueurs pour les écraser (comme un bigby's crushing hand). Sur 20 naturel, la gueule avale le joueur qui se retrouve dans un zone anti-magique complète en 2 rounds;

Souffle : 25d8+20; Peut souffler ce qu'il veut une fois tous les deux rounds, dans les volumes qu'il veut faire.

Size : 500'; **MR** : 130% avec incompressible de 25%; **Sorts** : lance ce qu'il veut dans la limite de 150 niveau de sorts lancés..

Abilities : Young: *Polymorph self* three times a day. (Each change in form lasts until the dragon chooses a different form. Reverting to the dragon's normal form does not count as a change.).

Juvenile: *wall of fog* once a day. **Young Adult** : *wall of fire*. **Adult**: *heat metal* 7 times per day.

Mature adult: *luck bonus* once a day. **Old**: *weather summoning* once a day.

1 ^{er} round	Les 3 sœurs sur chaque joueur	Les sœurs combattent ou lancent des sorts
2 ^{ème} round	Les 3 sœurs changent sur chaque joueur	Les sœurs combattent ou lancent des sorts
3 ^{ème} round	Les 3 sœurs changent sur chaque joueur	Les sœurs combattent ou lancent des sorts
4 ^{ème} round	Les 3 sœurs changent sur chaque joueur	Les sœurs combattent ou lancent des sorts
X ^{ème} round	Une des sœurs meurt	Eodraco reprend la capacité de faire un sort sans être sur un personnage
Y ^{ème} round	Une deuxième sœur meurt	Eodraco peut lancer 2 sorts par rounds en moins de 30 segments
Z ^{ème} round	Une troisième sœur meurt	Eodraco apparait entièrement dans la grotte

Anneau de puissance clerical

Dans le trésor de l'Ignidraco se trouve une perle pourpre d'une grande puissance, qui peut être montée en anneau et portée en plus des 2 anneaux généralement acceptés et qui donne les deux pouvoirs principaux suivants :

- *Permet le rappel d'un sort de chaque niveau déjà lancé (comme la perle de puissance du magicien mais sans précision du sort choisit). 1 rappel/jour/niveau.*
- *Permet en outre de rappeler et de lancer un sort lancé la veille, quel que soit son niveau.*



Haazel donnera en outre une toute autre puissance à cet objet en guise de récompense.

- *Guérison 2F/jour, ou l'inverse au touché.*
- *Restauration, Régénération, Résurrection 1F/jour chaque, ou l'inverse au touché.*
- *Souhait majeur 1F/an, accordé par Haazel Thorn.*
- *+3 au jet de vade retro pour le contrôle uniquement.*
- *Téléportation sans erreur 3F/jour.*
- *Vol à volonté, comme le sort de magicien, classe de vol B.*
- *Invoke sa puissance divine 1F/an avec 3% de chance par niveau de réussite. Ce pouvoir appellera la puissance d'Haazel Thorn, pas celle de son dieu.*