

SAUVER SLOWL



OU LE RETOUR DE GRAZ'ZT

1 TABLE DES MATIERES

1	TABLE DES MATIERES	2
2	L'HISTOIRE.....	3
3	SNOWL.....	3
3.1	SA VIE	3
3.2	LA DISPARITION	3
3.3	LA SALLE DU BENITIER.....	4
3.4	L'ENLEVEMENT	5
3.5	LA MISSION	5
3.6	LA RECOMPENSE.....	5
4	L'AVENTURE	5
4.1	GRAZ'ZT SUR SON PLAN : LA RECHERCHE.....	5
4.2	LES MOYENS D'Y ALLER ET DE SURVIVRE.....	6
4.3	L'AIDE DE LAKSHMI	7
5	GRAZ'ZT	7
5.1	DESCRIPTION	7
5.2	GRAZ'ZT'S GOALS	7
5.3	RELATIONSHIPS	9
5.4	THE COURT OF GRAZ'ZT.....	10
5.5	THE CULT OF GRAZ'ZT	10
6	LES DEMONS AUX ABYSSES	11
7	LES ANGES AUX ABYSSES.....	19
8	ABYSSES : DU 45TH AU 47TH	26
8.1	LES POUVOIRS DE GRAZ'ZT	26
8.2	AZZAGRAT : LE DOMAINE	27
8.3	LES LIMITATIONS SUR LE DOMAINE	30
9	L'ARRIVEE.....	31
9.1	DANS LE DOMAINE DE GRAZ'ZT	31
9.2	LE DUEL A TERRAIN-CREUX.....	32
9.3	DANS LE PALAIS DES GLACES.....	32
9.4	LA RENCONTRE IMPROBABLE.....	34
9.5	LES OPTIONS.....	36
10	DEMOGORGON	37
10.1	L'ACCES AU PLAN.....	38
10.2	PREMIERE RENCONTRE	39
10.3	SECONDE RENCONTRE	41
10.4	LE PUIS DES OMBRES.....	43
10.5	LE PUIS D'EBULON	47
10.6	LA PRISON D'EBULON	49
11	LA CONCLUSION	51
12	LE PLAN DE L'AVENTURE	52

2 L'HISTOIRE

Il y a maintenant près de 30 ans que le Prince Démon Graz'zt fut renvoyé sur son plan par un groupe d'aventurier téméraire. Snowl, Artaxerces, Milandrine, Peck furent les artisans de cette victoire. La récompense fut grande pour tous et surtout pour Snowl, qui récupéra la Couronne Fabuleuse, relique cachée et gardée par la légion de Graz'zt.

Près de 30 ans plus tard, Snowl est devenu une légende et sa foi et sa religion n'ont fait que grandir. Sa notoriété est devenue le fer de lance de son état et nombre de pèlerins fait halte sur ses terres pour tirer les enseignements de Lakshmi.

Mais toute médaille a son revers. Graz'zt rumine depuis 30 ans sa vengeance qu'il tient désormais dans la paume de ses mains. Un démonologue mal avisé, Schental, a ouvert un seuil en invoquant son nom. C'est tout ce qu'attendait Graz'zt pour avoir de nouveau accès au PMP. Il a donc répondu favorablement à l'appel, tué le démonologue, tué ses serviteurs et pris possession des lieux.

Il a ensuite convoqué sa légion qu'il a cachée dans les sous sols, quelques dizaines de démons puissants, et quelques centaines des démons mineurs prêts à bondir.

La vengeance peut commencer.

3 SNOWL

3.1 Sa vie



Snowl coule des jours heureux dans son état. Sa dernière aventure remonte maintenant à plusieurs années et la reconstruction des villes touchées par son ennemi lui a pris tout son temps. Mais aujourd'hui tout est rentré dans l'ordre et la vie a repris son cours normal.

La construction des temples hindous sur le PMP bleu est maintenant terminée, malgré la difficulté de convertir la population locale.

Snowl passe également quelques jours par mois en méditation dans sa chapelle au bénitier. Tous les 4 ans, il y fait une retraite de 20 jours de méditation et de jeûne. Il est parti il y a maintenant 25 jours et n'a pas donné signe de vie depuis.

« Cela ne lui ressemble pas. En général, il revient le lendemain de sa retraite très affaibli. Il prend alors plusieurs jours pour se reposer. Il revient à chaque fois transformé et en pleine quiétude. »

3.2 La disparition

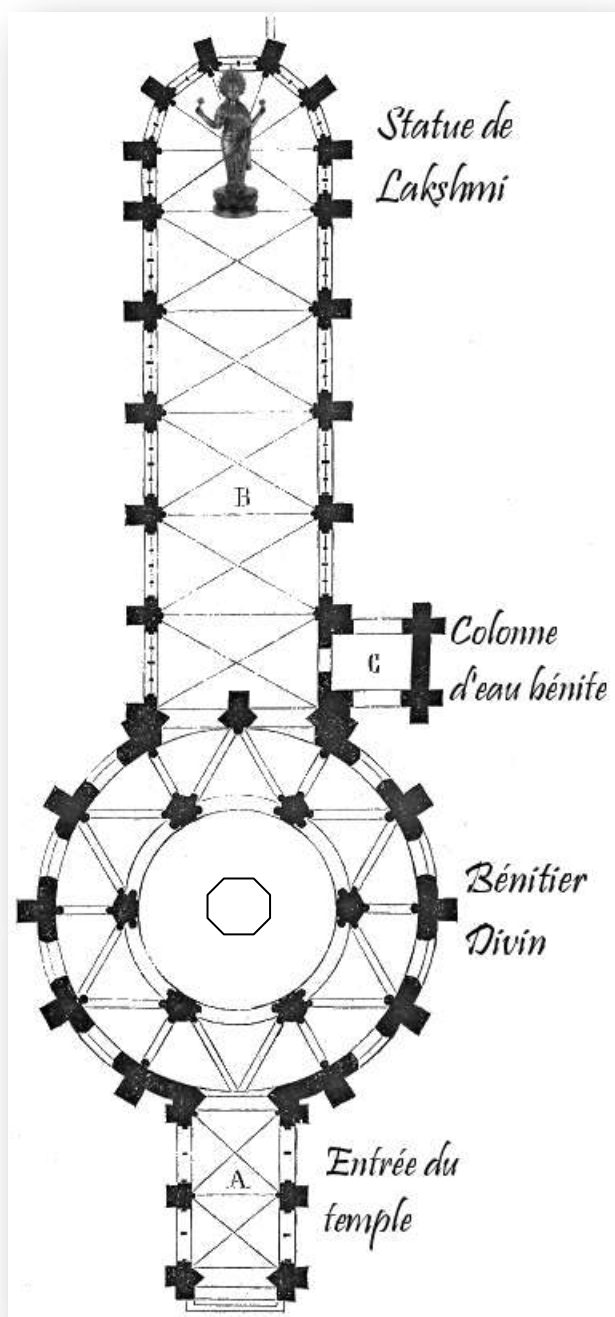
C'est sa compagne qui a averti l'intendante de sa disparition. Celle-ci a demandé à Peck de mener une enquête qui n'a malheureusement rien donné. Aucune information n'est disponible sur le sort de Snowl, personne ne l'a vue depuis longtemps. Snowl n'a été vu nulle part en Snowljikistan.

En désespoir de cause, Irulan a donc demandé de l'aide au compagnon de toujours : elle a contacté Duncan, Valentin, Artaxerces et Milandrine.

Elle les invite tous à venir par le miroir pour essayer de découvrir ce qu'il est advenu de Snowl.

3.3 La salle du bénitier

Les joueurs seront reçus par la compagne de Snowl au travers du miroir. Elle accueillera les compagnons de toujours comme des rois. Elle leur laissera la soirée et une nuit pour se reposer, et ensuite les emmènera au bénitier.



3.4 L'enlèvement

L'enlèvement s'est produit le 4^{ème} jour de la retraite de Snowl. Une sphère brillante est apparue dans la chapelle à hauteur des yeux de Snowl. Il a voulu s'en emparer et son âme a immédiatement été absorbée dans l'objet. Ensuite, il est tombé à terre et sa couronne a roulé au sol.

Graz'zt est alors apparu avec 2 Balrog pour emporter le tout. Un des balrogs s'est emparé du corps de Snowl et a disparu. L'autre a essayé de s'emparer de la couronne avec moult précautions ; malheureusement, celle-ci avait roulé contre le bénitier, dans une flaque d'eau bénite. La puissance du lieu a intégralement foudroyé sur place le balrog imprudent, ne laissant sur place qu'un petit tas de cendres.

Graz'zt a également essayé de récupérer la couronne, et a eut toutes les difficultés du monde à ne pas être détruit à son tour. Devant tant de puissance, il a préféré partir, emportant avec lui la sphère contenant l'âme de Snowl. Il a tout de même laissé derrière lui sa carte de visite, comme pour narguer ses anciens ennemis.

Sa carte n'est autre qu'une empreinte de sa main à 6 doigts. Elle devrait tout de suite faire tilt dans le souvenir des joueurs.

3.5 La mission

La compagne de Snowl, Helen, demandera aux joueurs de mener l'enquête pour le retrouver. Elle leur fournira des baguettes de rappel leur permettant de revenir dans l'abbaye et dans le sanctuaire du bénitier. Elle leur donnera également 3 potions de soins restituant 5 x la constitution, et 12 potions de soins restituant 4 x la constitution.

Si Helen réussie à prendre la couronne, elle se verra octroyer des bonus aux sorts de divination et de soins, la possibilité de lancer un sort de Quest Spell au choix et à la demande des joueurs, ainsi qu'un lien télépathique avec les joueurs qui souhaiteront l'aider. Les sorts de quête seront disponibles à la demande des joueurs, à raison d'un sort tous les 5 jours . ([voir chapitre 5.3 L'aide de Lakshmi](#))

3.6 La récompense

En récompense de cette mission, Snowl sera en mesure de leur accorder l'équivalent d'un souhait, en contrepartie de quelques années de servitude au service de sa déesse, ou du Solar qui aura accordé les souhaits. Il paraît évident qu'aucun souhait ne saurait aller à l'encontre des préceptes de Lakshmi.

4 L'AVENTURE

4.1 Graz'zt sur son plan : la recherche

Il faut que les joueurs trouvent le nom de Graz'zt et le chemin de son royaume.

La recherche leur permettra de trouver les indices suivants:

- Le seuil ouvert par le démonologue Schental,
- L'empreinte de main à 6 doigts dans la salle du bénitier,
- Dinin qui connaîtra peut-être le chemin direct vers un des 3 niveaux,
- Le démon mort dans la salle du bénitier : son nom est Abadon, ou le destructeur, chef des démons de la septième hiérarchie, souverain du puits sans fonds, il est le roi des démons

sauterelles, ancien bras droit de Graz'zt, aujourd'hui remplacé par **Alastor**, en attente de son retour,

- Les réponses de la déesse de Snowl, si elle veut bien leur répondre, leur donnera directement le nom de Graz'zt et le droit de prendre la couronne (par l'intermédiaire de la prêtresse). Helen proposera de faire les sorts de divination dont les joueurs auront besoin. Si elle s'est emparée de la couronne, les chances de réponse aux questions sera augmentée de 75% sur des questions directs sur Snowl, et de 50% sur des questions relatives à sa disparition,
- La recherche du corps de Snowl, qui ne mènera sûrement à pas grand-chose, sauf grande surprise, ou en utilisant la relique dans un sort de recherche,
- Un seuil ouvert en appelant Graz'zt en direct, ou un de ses démons, ouvrira le passage direct vers la porte d'entrée du palais de Graz'zt,
- Snowl est prisonnier de Graz'zt.

Les recherches seront menées par les joueurs comme ils l'entendent, en s'appuyant sur tous les joueurs du royaume, tous les sages imaginables, avec tous les sorts possibles. La principale aide viendra bien sur d'Helen et de la couronne.

4.2 Les moyens d'y aller et de survivre

Première solution : Le moyen le plus simple est de trouver le seuil ouvert sur le PMP. Si les joueurs passent par ce seuil, ils se retrouveront directement dans le domaine de Graz'zt, au bord du palais d'argent.

Seconde solution : L'accès au premier plan, Pazunia, peut aisément être fait depuis le PMP par un sort de *Plane Shift*, une amulette de voyage par les plans, etc.. Ensuite, il faut trouver le point d'entrée vers les plans du domaine de Graz'zt.

Dinin Naerth peut les aider à accéder directement à l'un de ces plans.

Le premier moyen peut être sa connaissance sur l'accès à l'un de ces 3 plans, par une porte allant directement sur le plan précis. Il existe alors 1 chance sur 6 pour chaque plan que Dinin connaisse un accès direct depuis le premier plan par un conduit direct. Si les dés sont favorables, alors la descente aux Abysses sera rapide. Sinon, elle sera plus dure. Pour ses services, Dinin leur demandera un service particulier à définir (rapporter du sang de démon, de l'eau du Styx, etc..).

La survie sur les plans de Graz'zt ne posent pas trop de problème : il faut juste éviter de rencontrer trop de monde.

Troisième solution : Cette dernière solution peut-être d'ouvrir un seuil directement sur le plan de Graz'zt en invoquant son nom, mais là, faut oser... Pour autant, Graz'zt répondra favorablement, et pour cause.

Ou bien en invoquant un démon à ses ordres, Alastor par exemple. Dinin peut également les aider à ouvrir ce seuil. Pour ses services, Dinin leur demandera un service personnel.

Nota :

- Le sort de *Teleport without error* ne peut pas les emmener là-bas, car les lieux ne sont pas connus, et ne peuvent pas être découverts.
- En se retrouvant dans les Abysses, les joueurs perdront +2 sur la magie de leurs objets, pour ceux qui donnent un bonus sur la CA et les JP. Les objets type AC ne sont pas affectés.

4.3 *L'aide de Lakshmi*

La grande prêtresse de l'ordre de Snowl se verra accorder un sort Quest Spell, au choix des joueurs dans la liste suivante : Conformité, Interdiction, Réversion, Sphère de sécurité, Transportation.

L'utilisation de ce sort pourra être déclenchée par les joueurs, le lendemain de leur demande à Helen. Helen devra passer une nuit de prière afin d'obtenir le sort, donc les joueurs devront lui demander avant la révision et préciser le sort qu'ils désirent qu'elle obtienne. Ils pourront ensuite lui demander de lancer le sort en leurs faveurs quand bon leur semble, sans limite de temps. La durée du sort reste à l'appréciation du maître. Elle pourra leur en proposer 3 par défaut afin de les guider dans le choix.

5 **GRAZ'ZT**

5.1 *Description*

Standing nine feet tall, Graz'zt appears as a lithe, muscular humanoid. His skin shines like polished obsidian, and his eyes glitter with malevolent green light. He has yellowed fangs, pointed ears, and six slender fingers decorating each hand. He is sometimes described as having six small black horns half-hidden amid his thick black hair. These fiendish traits are apparent, regardless of whatever form Graz'zt chooses to take. He is considered the comeliest demon in the Abyss, and dresses in the most expensive and elegant finery on the entire plane.

Wielding an acid-drenched great sword in one hand and a profane tower shield in the other, the Dark Prince is a veritable killing machine when loosed upon the hordes of the Abyss. What's more, he has a vast repertoire of spell-like abilities at his disposal, making him a deadly magical opponent as well. Graz'zt's greatest weapons, however, are his mastery of seduction and guile. He entertains the notion that he is the most cunning and intelligent creature in the Abyss; indeed, there are few who could possibly contest such a claim.

Graz'zt is a skilled politician, and when possible he prefers to solve confrontations with diplomacy and deals. Graz'zt enjoys the game of using words and false promises to trick his foes into serving his needs, especially when he can convince them that they have gotten the upper hand. His preference for political solutions and talking his way out of confrontations is in no way born of a need to avoid combat, though, for Graz'zt is among the deadliest demons of the Abyss.

In combat, Graz'zt does not hesitate to use his spell-like abilities, favoring charm and domineering effects to turn enemies into allies, or unholy blights to weed out lawful and good foes. He utilizes a quickened dispel magic at the start of any combat, attempting to catch as many of his more powerful foes at once, but saves the other two quickened uses for targeted dispels against foes with numerous defensive spells. In the second round of combat, he favors the use of tyranny to order the strongest-looking of his foes to fight by his side while he himself moves into melee to strike the weakest of his foes with his sword. Thereafter, Graz'zt prefers to fight in melee, retreating via teleportation if brought below 200 hit points. Once he recovers, he returns to finish the fight.

5.2 *Graz'zt's Goals*

It has been said that, like his triple realm, Graz'zt maintains thrice the number of plots and goals as any one other demon lord. While this may not exactly be the case (Malcanthet certainly has an impressive number of entangled concurrent plans), Graz'zt is certainly among the most scheming and plotting of his kin. Those who seek to particularly insult the Dark Prince have used his love of plots and politics to compare him to an archdevil, or have referred to his triple-realm of Azzagrat as "the Little Hells." Most of

those who insult the Dark Prince publicly in such a manner do not survive long, since they are spirited away in equally public venues by shadowy demons, shrieking lamias, or worse.

Although Graz'zt participates in the Blood War, his true interests are closer to home — he is much more comfortable (and skilled) at manipulating, allying with, and betraying his fellow demon lords than anything else, and he has perfected these skills to a point where he is now the only demon lord in the Abyss not only to completely command more than one layer of the Abyss, but to retain command of this triple realm for centuries, despite the fact that he recently spent several years imprisoned on the Material Plane.

Graz'zt's allegiances with other demon lords generally last only as long as the Dark Prince needs them to last, but in a few cases his allegiances are long indeed. The strongest (and longest) of these ties is with Verin, an incredibly intelligent humanoid demon lord with pale skin, angular features, and no body hair of any kind. His flesh oozes a sort of spiritual slime that unnerves mortals, but otherwise a casual observer might not even recognize him for what he is. Certainly, Verin is the most mild-mannered and easygoing of demon lords, and in his role as Graz'zt's chief diplomat, his silver tongue is at the root of most of Graz'zt's often unlikely alliances. During Graz'zt's recent imprisonment on the Material Plane, Verin took his place as ruler of Azzagrat and successfully defended the triple realm from numerous assaults by other demons. That Verin graciously stepped down from the throne immediately upon Graz'zt's return speaks volumes of his decidedly un-demonic nature. Yet Verin is said to have another aspect to his existence, a mirror of his white-skinned incarnation known as Ztefano, an equally brilliant diplomat whose speciality lies not in forming alliances but in promoting schisms and fueling wars.

Other notable alliances include the long-standing ones between Graz'zt and his mysterious sister Rhyxali, Queen of Shadows, and a curious allegiance with the Demon Queen of Fungi, Zuggtmoy. The Queen's Causeway in Fogtown, the "uppermost" third of his capital city of Zelatar, is named in Zuggtmoy's honor, though none understand the true reasons for this, especially given Zuggtmoy's strong ties to one of Graz'zt's greatest enemies, Demogorgon. And of course, he maintains a cordial alliance with Pale Night, although he visits her realm infrequently.

Graz'zt has even been known to maintain alliances with those who have failed him — the most notable of these being the demon lord Ebulon, who once served Graz'zt as a general. When Ebulon was defeated by Demogorgon and then imprisoned in the Wells of Darkness, Graz'zt sent his armies into the Wells of Darkness in a daring rescue attempt but failed. Now and then, the Dark Prince sends champions into the Wells to attempt rescues, but the humiliation of his initial failure has kept him from making additional massive forays into the prison plane.

Yet despite his numerous alliances, it is for his wars that Graz'zt is best known in the Abyss. He has warred with his brothers Lupercio and Vucarik at times, as well as against countless other demon lords. Once served by the strange patron of the xvart race, Raxivort, Graz'zt now hunts the simpering demigod with increasing frustration. Graz'zt's long-running feud with Malcanthet, Queen of Succubi, is well documented, although the cause of this war is not (many believe Graz'zt attempted to woo the beautiful demoness only to be spurned, but those who postulate this theory within Graz'zt's earshot don't live long thereafter to ponder the repercussions). He has also long warred with Orcus, one of the few demon lords in the Abyss who can match his power. Yet the most notorious of Graz'zt's wars have been against Demogorgon. Often, these conflicts put him in uneasy alliances with Orcus — alliances that invariably erupt in their own confrontations and leave Demogorgon wracked with mirth and delight.

One need only look back over the past few decades for numerous examples of Graz'zt's plots. He lured Waukeen, goddess of wealth from Faerûn, into his city and imprisoned her for years in hopes of replacing her place in that world's pantheon with his own daughter Thraxxia. He deposed fellow demon lord Adimarchus from the Abyss and engineered his imprisonment in the asylum of Skullrot on Carceri. And most recently, he nearly weakened Lolth herself in an attempt to trick her into uniting the demon lords under his leadership. Rumors even hold that Graz'zt is preparing to absorb a Material Plane world into the

Abyss, trapping it in the parched realm of the Nerebdian Vast (the desert like 48th layer of the Abyss, bordered on the far side with his sister Rhyxali's realm of Shaddonon, and with whom he has had much aid in preparing the Vast for this eventual capture) and turning it into a fourth kingdom.

And these are but examples of his more blatant schemes. Few living today know, for example, that he fathered his son Athux with none other than Eclavdra, then an up-and-coming priestess of Lolth who was growing increasingly dissatisfied with her role in that priesthood. It was Graz'zt who exposed Eclavdra to the cult of the Elder Elemental Eye and thus engineered a terrific schism in the drow city of Erelhei-Cinlu that resulted in chaos all the way up through the Demonweb itself. When Eclavdra fled the church of Lolth, Graz'zt was there to accept her again, and even now that the infamous drow priest has returned once again to Lolth's fold, who can say if Graz'zt's plans for her have come to full fruition?

Yet Graz'zt does have one central goal in mind, and this primary goal drives all other goals and all other plans, including his eternal war against Demogorgon for the role of Prince of Demons and his plot to absorb a Material Plane world into the Abyss. This goal is nothing less than uniting all the fiends of the Lower Planes (not just the Abyss) and leading them in an unthinkable army into the Upper Planes to raze them to the very foundations of the multiverse. Every one of Graz'zt's plans, in some way or another, takes him one infinitesimal step closer to this unthinkable goal.

5.3 Relationships

The Dark Prince is a deeply sexual, erotic being. He is known on many worlds only in legend, as a dark figure who visits witches and sorcerers, granting them sexual favors as well as magical powers. As a result, his female consorts have populated the multiverse with a depraved host of half-fiend children. Some learn of their father's identity and delve into the Abyss, hoping to usurp his power. His dark elf son, Athux, leads Graz'zt's demonic army, while his daughter Thraxxia serves as a private assassin. His son Arzial, the Blooded Baron, serves him as a vassal. Other children of Graz'zt include Belyara and Rule-of-Three.

For a time, Graz'zt was trapped on the Material Plane by the witch-queen Iggwilv, who used his insight to elevate her own power. Eventually, however, she succumbed to the Dark Prince's charms, and their story was made infamous by the products of their romance: the vile demigod Iuz and an unnamed child. Graz'zt ultimately returned to the Abyss, but rumors abound that he did, in fact, fall in love with his captor.

Ancient texts claim that Pale Night is the mother of Graz'zt, Lupercio, and Vucarik in Chains, which would also make him related to those demons. The demoness Rhyxali is rumored to be his sister.

The god Raxivort was once a servant of the Dark Prince. He stole powerful artifacts from Graz'zt and escaped to the howling chasms of Pandemonium, where he became the divine patron of rodents and bats. Raxivort even has his own chosen race, a goblinoid horde known as the xvarts.

Through his own schemings and mischief, Graz'zt has become the chief enemy of Waukeen, a goddess of wealth and merchantry. The deity bargained for safe passage across Zelatar with information regarding a secret horde of treasure. Graz'zt readily accepted the offer, but betrayed Waukeen as soon as she arrived in the Abyss. His goal was to usurp her power. Imprisoned in the Argent Palace, the goddess was forced to witness profane celebrations held in her honor. Her rescue is detailed in the campaign module *For Duty or Deity*.

But even the wrath of a god cannot compare to the hatred and spite of the Dark Prince's chief rivals, Demogorgon and Orcus. The violence of the eternal war between these three demons rivals that of the Blood War, and costs them unthinkable resources that could be put to use in the battles against the

baatezu. Graz'zt covets Demogorgon's title as the Prince of Demons above all else, and throws army after army at his most hated enemy in hopes of claiming it.

Graz'zt wars with many other lords of the Abyss as well, including Baphomet and Yeenoghu. Thanks to the efforts of his son Athux, he recently overthrew the demon prince Adimarchus, who ruled Occipitus, the 507th layer of the Abyss, though he has yet to actually conquer that particular layer.

5.4 The Court of Graz'zt

Graz'zt's most powerful servant is a mysterious, hyper-intelligent demon named Verin. Like Graz'zt, Verin appears almost human, but his skin is deathly pale, and he constantly oozes spiritual slime. Verin can change his form at will, and often elects a black-skinned mirror image of himself, known as Ztefano. He serves as the Dark Prince's major domo and chief ambassador to the other demon lords.

Graz'zt is always attended by six powerful lamias, and his marilith escorts, Unhath and Reluhantis, are never far from his side. When at his palace, the Dark Prince keeps many attractive demons at hand, to feed his voracious sexual appetite. Bodaks and similar horrors are the only other occupants of the Argent Palace.

Technically, every demon living within Graz'zt's world-spanning empire is considered one of his loyal servants; those who prove otherwise are fed to the carnivorous plants in his perfumed hanging gardens. Noteworthy minions include a hulking goristro named Orwantz, who acts as Graz'zt's personal border control for Azzagrat, Arzial, ruler of the barony of Vulderpayne, and Rule-of-Three, a cambion who meets secretly with other fiends of the Lower Planes, to strategize an attack against the celestials.

5.5 The Cult of Graz'zt

Although he has not yet achieved divine status, Graz'zt is worshiped by many monstrous races, most notably the lamias. Many of his high priests, known as the Chosen, are female, and the rituals they perform are violent and involve themes of darkness and betrayal.

Some sources claim that Graz'zt was the creator of the Vasharans, a breed compared to humans as the drow are compared to elves. Deemed cruel and soulless by the gods who created him, the Vasharans' Adam-like ancestor was destroyed. But Graz'zt breathed new life into the corpse, long before he attained his present status. It is a terrifying legacy, for the Vasharans are obsessed with deicide, and destroying all gods has become the reason for their existence.

6 LES DEMONS AUX ABYSSES

TANAR'RI

Combat: In addition to the separate characteristics and abilities of each sort of tanar'ri, they all share these spell-like powers:

- darkness, 15' radius
- infravision
- teleport without error

They also can gate in large numbers of other tanar'ri at will, as defined for each individual.

Tanar'ri are affected by the listed attack forms as noted below:

Attack	Damage	Attack	Damage
Acid	Full	Gas (poisonous, etc-)	Half
Cold	Half	Iron weapon	Full
Electricity (lightning)	None	Magic missile	Full
Fire (magical)	Half	Poison	None
Fire (non-magical)	None	Silver weapon	Full

Habitat/Society: There are five different varieties of tanar'ri, each with its own particular niche in the Abyss. They are, listed in order of ascending power, least, lesser, greater, true, and guardian.

The divisions are as follows;

Least: Dretch, Manes, Rutterkin

Lesser: Alu-fiend, Bar-Igura, Cambion, Succubus

Greater: Babau, Chasme, Nabassu

True: Balor, Glabrezu, Hezrou, Marilith, Nalfeshnee, Vrock

Guardian: Molydeus

TANAR'RI, GREATER - CHASME

INTELLIGENCE:	Average to Very (8 - 12)
TREASURE:	Nil
ALIGNMENT:	Chaotic Evil
NO. APPEARING:	1 - 6
ARMOR CLASS:	-5
MOVEMENT:	6, Fl 24 (D)
HIT DICE:	8 + 2
THAC0:	13
NO. OF ATTACKS:	3
DAMAGE/ATTACK:	2-8/2-8/1-4
SPECIAL ATTACKS:	Wounding, sleep drone, terror
SPECIAL DEFENSES:	See Below
MAGIC RESISTANCE:	50%
SIZE:	M (7' long)
MORALE:	Champion (15 -16)
XP VALUE:	14,000

Wretched and horrifying, the chasme travel the layers of the Abyss in search of tanar'ri that do not wish to participate in the Blood War.

Perhaps of all the taneri, the chasme are the most terrifying to behold. They are an abomination, a sickening cross between human and giant fly- These large creatures have the body of a fly

with unnatural human arms in the front and a vaguely human head. Their mouths are tiny, but their noses are sharp horn-like and used to bite and draw blood- These creatures can walk on floors, walls, and ceilings as they wish.

Chasme communicate using telepathy.

COMBAT: The mere sight of a chasme is enough to cause terror. Anyone viewing a chasme must save versus spells or flee in terror for 1-4 hours,

Literally the punishers of tanar'ri, the chasme live to fight. Their physical attacks consist of a claw/claw/nose routine. Their claws inflict 2-8 points of damage per hit and will continue to bleed profusely for 2 points of damage per round until magically healed (cure light wound.5, etc.). A chasme can also attack with its sharp nose, inflicting 1-4 points of damage.

Chasmes will often buzz and drone in a horrid, rasping voice, potential victims must save vs. spell once per encounter or fall into a comatose sleep. Sleeping victims must be splashed with water or vigorously stimulated to awaken them, Otherwise, sleep persists for 2-8 hours or until the chasme completely drains the victim's blood, at a rate of 1-4 points per round.

In addition to those available to all tanar'ri, chasmes also have the following spell-like powers, at 8th level of spell use, usable once per round, one at a time, at will;

- *Detect good, always active*
- *Detect invisibility, always active*
- *Insect plague*
- *Ray of enfeeblement*
- *Telekinesis*

Three times per day, a chasme may attempt to gate in the following: 2-20 manes, 2-5 cambion, or 1 chasme. There is a 40%

chance this will be successful. **Combat:** The mere sight of a chasme is enough to cause terror. Anyone viewing a chasme must save versus spells or flee in terror for 1-4 hours.

HABITAT/SOCIETY: The chasme act as the punishers of the tanar'ri. They travel among the layers of the Abyss in order to exact punishment on those who do not fight in the Blood War. This punishment is, of course, lingering, painful death.

The Abyss is an endless place- It is chaos within chaos within still more chaos- Creatures of all twisted and disgusting forms travel those countless layers, themselves in countless numbers. How the chasme are able to tell which of the tanar'ri are actually fulfilling their role within the mighty Blood War and which are not is a great mystery. Although tanar'ri as a whole are not a very psychically aware race, perhaps these creatures do have a form of psychic power that allows them to read the thoughts or empathically sense the emotional state of any tanar'ri they encounter.

Whether or not this ability extends to non-tanar'ri is a matter of complete speculation, but if it does, these monsters would indeed be fearsome opponents.

In return for this duty, the chasme are not sent to the "front lines" to fight in combat formations. Instead they guarantee the filling of those ranks with other hapless tanar'ri.

Perhaps the most gruesome of the tanarri, the chasme interact with the Blood War as wardens and executioners. This makes them extremely unpopular among the tanaeri. Because of this, chasme are often subject to attack on sight. Only their power and the backing of the true taneri keep them from being totally annihilated.

Of note, however, is that the destructive activities of the chasme do not negatively affect the war effort of the tanar'ri at all. The fiends of the Abyss are present in nearly endless numbers, thus the losses inflicted by the chasme are not felt in the war.

TANAR'RI, GREATER - BALOR

CLIMATE/TERRAIN:	The Abyss
FREQUENCY:	Very Rare
ORGANIZATION:	Solitaire
ACTIVITY CYCLE:	Any
DIET:	Carnivore
INTELLIGENCE:	Average to Very (19-20)
TREASURE:	Hx3
ALIGNMENT:	Chaotic Evil
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	-8
MOVEMENT:	15, Fl 36 (B)
HIT DICE:	13
THAC0:	7
NO. OF ATTACKS:	1 ou 2
DAMAGE/ATTACK:	By weapon or 2-12
SPECIAL ATTACKS:	Terror, body flames, death throes, explosion
SPECIAL DEFENSES:	+3or better weapon to hit
MAGIC RESISTANCE:	70%
SIZE:	L (12' long)
MORALE:	Fanatic (17 -18)
XP VALUE:	26,000

BALOR (TRUE TANAR'RI): The greatest and most terrible of the true tanar'ri, the balors are the undisputed terrors of the Abyss. They are the very motivation behind the tanar'ri involvement in the *Blood War*. In every sense of the word, balors are the quintessential tanar'ri. They derive great pleasure from the suffering of others and go out of their way to torment lesser beings and cause them pain. Balors are repulsive and loathsome to behold. They are towering humanoids with deep, dark red skin. They have huge wings that propel them with unnatural speed and agility. They have long, wicked claws and grotesque fangs that drip with venom. Balors are commonly surrounded by searing flames.

COMBAT: Balors attack with their great fists for 2-12 points of damage. Anyone struck by a balor's fists must roll a saving throw vs. spells with a -6 penalty or flee in terror for 1-6 turns. Balors much prefer weapons to fists in combat. Each carries a great sword that looks like a bolt of lightning. In the hands of a balor, these swords are vorpal and can *detect evil/good* in a 30 foot radius. Any creature that picks up a balor's sword, regardless of whether its skin actually touches it, immediately suffers 10-60 points of damage and must roll a saving throw vs. spells, or die immediately. Balors also use a great whip with many tails. These whips will inflict but 1-4 points of damage per hit. However, they magically wrap the victim, allowing the balor to draw the victim into his ever-present bodily flames. Once dragged into the flames, the victim suffers 4-24 points of damage per round. Escaping the whip requires a successful one-half strength check. When the whip holds a victim, it cannot be used in other attacks. Balors may use one of the following additional magical powers at the 20th level of spell use per round at will: *detect invisibility* (always active), *detect magic* (always active), *dispel magic*, *fear*, *pyrotechnics*, *read magic*, *suggestion*, *symbol* (any type), *telekinesis*, and *tongues*. They may also gate 1-8 least, 1-6 lesser, 1-4 greater, or 1 true tanar'ri to their location. The gate is always successful but may only be used once per hour. Balors are completely immune to gas. If a balor is slain in the Abyss, it explodes in a blinding flash of light, inflicting 50 points of damage to everything in a 100-foot radius around the creature (saving throw

vs. spell for half damage).

HABITAT/SOCIETY: Balors exist for one purpose only: to wage the *Blood War*. They are driven by the strongest primal desire to fight and will command whole legions of beings into battle.

Balors also recognize a subtle but important aspect of the War: the prime material plane. They will often make pacts with mortals to perform services for the purpose of gaining power in the prime material plane. Balors know that the more followers or allies they can gain in the prime material, the more power they will have there.

There are at least 24 balors known to exist. The creatures do not inhabit any particular area of the Abyss, but wander about forming armies for battle with the baatezu (q.v.).

ECOLOGY: There is nothing more important in the Abyss than the *Blood War*. The balor, in a sense, *are* the Blood War from a tanar'ri perspective, the ecology of the Abyss, driving the creation of new beings and mandating their survival.

TANAR'RI, GREATER - MARILITH

CLIMATE/TERRAIN:	The Abyss
FREQUENCY:	Very rare
ORGANIZATION:	Solitary
ACTIVITY CYCLE:	Any
DIET:	Carnivore
INTELLIGENCE:	Genius (17-18)
TREASURE:	C, F
ALIGNMENT:	Chaotic evil
NO. APPEARING:	1-2
ARMOR CLASS:	-9
MOVEMENT:	15
HIT DICE:	12
THAC0:	9
NO. OF ATTACKS:	7
DAMAGE/ATTACK:	4-24 and 6 by weapon
SPECIAL ATTACKS:	Magical weapons, constriction
SPECIAL DEFENSES:	+2 or better weapon to hit, never surprised, spell immunity
MAGIC RESISTANCE:	70%
SIZE:	L (7' tall)
MORALE:	Fanatic (17-18)
XP VALUE:	45,000

MARILITH (TRUE TANAR'RI): Bold and cunning, marilith are the generals and tacticians for the *Blood War*. Where the balors are the influence and energy behind the war effort, the marilith are the brains and tactics.

Terrible to behold, these creatures have the bodies of giant snakes, with huge, green, scaly coils. From the waist up, they are beautiful, comely females. Besides her obvious snake body, the feature that reveals the true nature of this tanar'ri is her six arms. They are commonly adorned with precious jewelry and highly decorated weapons -- marilith most often carry a different weapon in each of their six hands.

COMBAT: Although marilith are strategists and tacticians, they love to join combat and do so whenever the opportunity presents itself. They can attack with each of their six arms and constrict a victim with their snaky tails as well.

Marilith always carry a different weapon in each hand, favoring exotic swords and axes. The DM should assign specific weapons; 90% of them should be enchanted versions of the common variety, and 15% of those should be a special weapon. Marilith favor their weapons highly. If one should ever be lost or stolen, marilith go to great lengths to see that the weapon is recovered.

A marilith can also constrict with her deadly tail. If the tail hits in combat, it wraps around a victim, automatically inflicting 4-24 points of crushing damage each round. Additionally, due to the constriction of air, the victim must roll a successful Constitution check every round or fall unconscious. No opponent with less than a 15 Strength score can even hope to break free of the marilith's coils. There is a 10% chance per round, per point of Strength over 14, that the victim can escape. Marilith have the following additional magical powers that they can use once per round, one at a time, at will: *animate dead*, *cause serious wounds*, *cloudkill*, *comprehend languages*, *curse*, *detect evil*, *detect magic*, *detect invisibility*, *polymorph self* (7 times per day), *project image*, *pyrotechnics*, and *telekinesis*.

They may also attempt to gate in 2-20 least tanar'ri, 1-6 lesser tanar'ri, 1-4 greater tanar'ri, or 1 true tanar'ri once per hour with a 35% chance of success.

Weapons of +1 or less magical enchantment cannot harm a marilith. These creatures are never surprised. They cannot be fooled by illusions and are immune to mind-affecting spells.

HABITAT/SOCIETY: As noted, marilith are the strategists of the *Blood War*. They are in charge of devising all tactics to be used during the battles and coordinate the activities of all true tanar'ri (save the mighty balors, of course). Due to the chaotic nature of the tanar'ri, it is not really possible to coordinate their activities, but the marilith are charged with it, nonetheless.

These stunningly powerful creatures have a hatred for the glabrezu. They feel that the subtle warfare of the glabrezu is a children's game and inferior to proper warfare. A marilith will attempt to discredit the workings of the glabrezu any chance it gets. They would completely destroy the subtle beasts, but the all powerful balors favor the glabrezus' tactics and would have them continue their ways.

TANAR'RI, LESSER – BULEZAU

CLIMATE/TERRAIN:	The Abyss
FREQUENCY:	Uncommon
ORGANIZATION:	Group
ACTIVITY CYCLE:	Any
DIET:	Carnivore
INTELLIGENCE:	Low Average (5-10)
TREASURE:	A
ALIGNMENT:	Chaotic evil
NO. APPEARING:	3-12
ARMOR CLASS:	-1
MOVEMENT:	9
HIT DICE:	7+3
THAC0:	13
NO. OF ATTACKS:	4 or 3
DAMAGE/ATTACK:	1d4+1 / 1d4+1 / 2d8 / 1d3 or 2d8 / 1d3 and weapon +6
SPECIAL ATTACKS:	Head but, rage
SPECIAL DEFENSES:	Struck only by +1 or better weapons
MAGIC RESISTANCE:	25%
SIZE:	L (8' tall)
MORALE:	Fanatic (17-18)
XP VALUE:	9,000

LAMIA

INTELLIGENCE:	High (13-14)
TREASURE:	D
ALIGNMENT:	Chaotic evil
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	1
MOVEMENT:	9
HIT DICE:	10+1
THAC0:	11
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACK:	1-6 by weapon
SPECIAL ATTACKS:	See below
SPECIAL DEFENSES:	Nil
MAGIC RESISTANCE:	30%
SIZE:	M
MORALE:	Elite (14)
XP VALUE:	4,000

Of all the hazards that the desert presents, few can compare with the cruel race of flesh-eating creatures known as lamias. These half-human, half-quadruped beast hybrids use deceit, speed, and spells to entrap the foolhardy adventurer who dares wander into their ruins.

Their upper torsos, arms, and heads resemble those of beautiful human women, while their lower bodies are those of beasts, such as goats, deer, or lions, with the appropriate coloration. This hybrid configuration makes lamias very fast and powerful. They are usually armed with daggers, which they use to carve up their prey for the feast. Lamias sometimes smell like perfume flowers, so as to attract unwary victims. They wear no clothing or jewelry. In communicating, they use the common tongue.

COMBAT: A lamia is able to use the following spells once per day: *charm person*, *mirror image*, *suggestion*, and *illusion* (as a wand). For purposes of duration, effect, etc. assume that the lamia casts its spells at 9th-level spell ability. These spells are typically used to lure persons to the lamia and then hold them there for the creature to devour at its leisure.

The lamia's touch permanently drains 1 point of Wisdom from a victim, and when his Wisdom drops below 3, he willingly does whatever the lamia tells him do. These orders often involve having the victim attack his compatriots while it continues whittling down their ranks. If it has a chance to drain the Wisdom of more than one victim, it will certainly do so. It may even use its *charm* spell to supplement its control over party members.

Among a lamia's favorite illusions to cast upon itself are the following: a lovely damsel in distress, a tough but beautiful female ranger, or an elf maiden. At times, it simply may cast an illusion of a lost child in distress or a group of peasants being attacked by a large beast, while hiding itself, awaiting the right moment to attack from the rear.


LAMIA NOBLE

These beings rule over the lamias and the wild, lonely areas they inhabit. They differ from the normal lamias in that the lamia nobles' lower bodies are those of giant serpents and their upper bodies can be either male or female. It is rumored that the normal female lamia is born from the union of two nobles. The males wield short swords and have 1d6 levels of wizard spells, plus the inherent spells *charm person*, *mirror image*, *suggestion*, and *illusion*. The females are unarmed and only attack with magic; they are more experienced magically and have 2d4 levels of wizard spells plus the usual inherent spells. Like normal lamia, lamia nobles have the Wisdom-draining touch.

All lamia nobles are able to assume human form. In this guise they attempt to penetrate human society

and wreak evil. They speak all of the languages of humans and demihumans. When in human form, they are recognizable as lamias by humans and demihumans only if the characters are of 7th level or higher, with a 5% cumulative chance per level above 6th. Priests and paladins receive an additional 15% chance (i.e., a 10th-level priest has a 35% chance). Lamia nobles are given to outbursts of senseless violence.

SUCCUBE

INTELLIGENCE:	High (15-16)	
TREASURE:	I, Q	
ALIGNMENT:	Chaotic evil	
NO. APPEARING:	1	
ARMOR CLASS:	0	
MOVEMENT:	12", Fl18" (C)	
HIT DICE:	6	
THACO:	15	
NO. OF ATTACKS:	2	
DAMAGE/ATTACK:	1-3/1-3	
SPECIAL ATTACKS:	Energy drain	
SPECIAL DEFENSES:	Nil	
MAGIC RESISTANCE:	30%	
SIZE:	M (6' tall)	
MORALE:	Elite (13-14)	
XP VALUE:	11,000	

Beautiful and seductive, the succubi are the temptresses of mortals. Whereas the glabrezu tempt men of power, the succubi choose men of passion and energy.

Succubi appear most often polymorphed into stunningly beautiful women with perfect figures and smooth, milky skin. They may also appear as any demihuman race. However, they do not often deal with demihumans, because humans' fiery nature makes them easier prey.

Succubi look more tanar'ric in their true form: that of a beautiful woman with large wings and sinister, glowing eyes.

Succubi can speak the language of their victims. They also communicate using telepathy.

COMBAT : Succubi are never surprised. They are not warriors. When pressed, they defend themselves, but flee when possible. When trapped, they can attack with two fists (1d3 damage each).

Succubi are affected only by +2 or better weapons. They are immune to all fire-based attacks, magical or otherwise. The kiss of a succubi drains energy from its victim, causing the loss of one level of life energy. The succubus lures a mortal man into activities of passion and then drains energy from him. Even after a drain, the heat of the moment is so strong that most men do not notice (Wisdom check at -4 penalty to notice each drain). If he fails the check, he continues, heedless of danger.

In addition to those available to all tanar'ri, succubi also have the following spell-like powers: become ethereal (as if using oil of etherealness), charm person, clairaudience, ESP, plane shift, shapechange (to a humanoid form of about their own height and weight), and suggestion. They can also attempt to gate in 1 balor once per day with a 40% chance of success.

7 LES ANGES AUX ABYSES

AASIMON, GENERAL INFORMATION

Whereas Gehenna, Hades, and the Nine Hells are populated by fell beasts as terrible and evil as their planes, the upper planes are home to powerful beings of goodness and light. The stewards that attend the needs of these good entities are called the aasimon. They are powerful and dangerous creatures, but are tempered by kindness and compassion. Though they dwell primarily in the outer planes, very far removed from the affairs of mankind, aasimon are often called upon by those they serve to intervene in mortal causes to support the causes of goodness there.

COMBAT: Aasimon do not take full damage from all attack forms. They take the listed damage from the following attack forms;

Attack Form	Damage	Attack Form	Damage
Acid	half	Cold	half
Electricity (Lightning)	half	Fire (Dragon, Magical)	full
Gas (Poisonous, etc)	none	Iron Weapon	full*
Magic Missile	full	Poison	none
Silver Weapon		full*	

* unless unaffected by non-magical weapons, in which case damage is none.

All aasimon have the following spell-like powers that they use one per round at will:

- *Aid*
- *Augury*
- *Change self*
- *Comprehend languages*
- *Cure serious wounds, 3 times per day*
- *Detect evil*
- *Detect magic*
- *Know alignment*
- *Read magic*
- *Teleport without error*

AASIMON, AGATHINON

INTELLIGENCE:	Exceptional (15-16)
TREASURE:	Incidental
ALIGNMENT:	Neutral good
NO. APPEARING:	50- 100 (upper) or 1 (prime)
ARMOR CLASS:	0
MOVEMENT:	15
HIT DICE:	8
THAC0;	13
NO. OF ATTACKS:	1 (weapon) or special
DAMAMATTACK:	weapon or special
SPECIAL ATTACKS;	See below
SPECIAL DEFENSES:	See below
MAGIC RESISTANCE:	20%
SIZE:	See below
MORALE:	Elite (13-14)
XP VALUE:	8250
SOURCE:	Outer Planes Appendix

Agathinon are the only aasimon warriors of the upper planes, They will only appear in their natural form when on one of the upper planes. There they will look much like an elf with opalescent, luminous skin and eyes that actually shine. When not on the upper planes, an agathinon will assume the form of some other creature or object at will. Male and female agathinon are of equal size and power.

COMBAT: When in human form, an agathinon is likely to use non-edged weapons (sling, mace, etc.) and will have the spell ability of a 7th-level cleric with an 18 wisdom.

Agathinon will never attack in their natural form. At the slightest sign of danger, they will assume another form- They gain great benefit from this because they will possess all attack forms and spell-like powers of the form they assume, though they retain their original hit points, THAC0, intelligence, etc. For example, if an agathinon assumes the form of an old bronze dragon, he will have two claw attacks (for 1-8 each), a bite (for 4-14), snatch, kick, wing buffet, and tail slap. It will also have the powerful breath weapon and spell-like powers of the dragon. It will not, however have 18 hit dice, but rather its own 8 hit dice.

On rare occasions, an agathinon will assume the form of an inanimate object of magical nature, usually to be carried by some other being. This might be a magical lamp, a magical sword, necklace, or even something as unpretentious as a vase or glass vial, as the agathinon chooses. When in this form, the agathinon confers all powers of the object to its possessor plus several other benefits: the ability to cast 15th level priest spells from any sphere at will, and the ability for the individual to turn undead as if he or she were a 7th-level priest. Agathinon will never confer abilities to evil individuals. In fact, any evil person touching the item will receive 1-12 hit points of damage with no save allowed. Neutrals may receive benefits from the item only if their current mission or actions serve the needs of the agathinon,

All agathinon have the ability to become ethereal at will, and speak any language using their powerful telepathic ability. They are struck only by +1 or better magical weapons, and save as 14th-level priests regardless of the form they assume- All agathinons are immune to the following: life-level draining spells and powers, death spells, disintegration, and energy from the positive material plane.

In addition to the spell-like abilities available to all aasimon, agathinon may use the following spell-like abilities, at will, once per round:

- *Clairaudience*
- *Clairvoyance*
- *ESP*
- *Hold person*

The level of magic for these powers is equal to the agathinon's hit dice.

HABITAT/SOCIETY: Agathinon have a special place in the upper planes, First and foremost they are warriors. They form the elite troops of the celestial armies (see einheriar) and are often found in its vanguard. When in groups that can be as much as 100 strong, agathinon will most often fight in human form. But sometimes, in special circumstances, they will assume the form of some powerful creatures such as pegasi or dragons to do battle. Regardless of the form they assume, the agathinon are fearless warriors that will often defend their cause to the death.

Beyond combat, agathinon serve another important function. They are sent to the Prime Material plane in order to aid mortals in their confrontation's with evil. These instructions will likely come down from one of the celestial stewards or, in the case of mortals of extreme courage and importance, from one of the powers of the upper planes themselves.

When agathinon go to the Prime Material plane to aid mortals, they always go alone. They are 60% likely to assume human form, 30% likely to assume the form of some other creature, and only 10% of the time, agathinon take the form of an inanimate object (magical sword, amulet, etc.).

AASIMON, LIGHT

CLIMATE/TERRAIN:	Upper Planes or Prime
FREQUENCY:	Very Rare
ORGANIZATION:	Solitary
ACTIVITY CYCLE:	Any
DIET:	None
INTELLIGENCE:	Very (11 – 12)
TREASURE:	Nil
ALIGNMENT:	Any good
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS.	-10
MOVEMENT;	Fl 48 (A)
HIT DICE:	10
thac0-	11
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACK:	1 - 12
SPECIAL ATTACKS:	See Below
SPECIAL DEFENSES:	Spell immunity, never surprised, +2 or better weapons to hit
MAGIC RESISTANCE:	50%
SIZE:	S (variable composition)
MORALE:	Fearless (19 – 20)
XP VALUE:	8,000

Lights are beings of energy that inhabit the Upper planes. They appear to be swirling mists of light that seem to shift their shapes constantly. By looking deep into a light one can observe its interior, a chaotic rainbow of colors that changes as rapidly and randomly as the shape of the being

COMBAT: Lights are champions of good and will readily engage in combat with evil creatures. By coming into contact with an evil creature, a light can make an energy attack that will inflict 1-12 points of damage per hit. This attack will not affect beings of good alignment. Because the attack is a form of energy, non-magical protection is not considered when determining the armor class of a light's opponent. Any magical protection, including magical armor, is considered, but only the "plows" of the armor offer protection. For example, if a light is attacking a man in plate mail, + 3, his effective armor class would be 7 (for the + 3) rather than the standard 10. Bracers of defense, AC 4 would remain AC 4.

Lights also possess the following 5 spell-like abilities that they can use once per round, on at a time, at will:

- *Protection from evil, always active*
- *Dispel evil, 3 times per day*
- *Continual light, 7 times per day*
- *Light*
- *Bless*
- *Hold person, 7 times per day*

These are, of course, in addition to the spell-like abilities common to all aasimon.

Lights are immune to all charm, beguiling, geas, quest, sleep, and other mind-affecting spells, trapping spells, and death magic. They are never surprised in combat and are damaged only by + 2 or better magical weapons. No good creature can ever attack a light (they are simply unable to do so without a radical and immediate change of alignment) and neutrals must make a saving throw vs. paralyzation every round they wish to attack or miss.

If sorely pressed, a light can attempt to gate in an agathinon. This may only be attempted one time per day and there is a 50% chance of success.

Lights may only be destroyed on their home plane. If they are reduced to zero or lower hit points elsewhere, they will dissipate and reform in one month.

HABITAT/SOCIETY: Lights are created by the powers and deities of the upper planes in order to serve as familiars for good-aligned, high-level worshippers. They can, on extremely rare occasions, be granted as companions on quests for a very limited duration.

The process of requesting a light is simple. First, the worshipper must fast for three days and nights, meditating in total solitude. When the fasting is over, the worshipper then bathes himself in a tub of holy water. The bath complete, the worshipper then casts the spell find familiar (or has someone else cast it in the case of non-wizards). If everything is done properly and the subject is worthy, there is a 10% chance (+ 1 % per level above 12th) of the light being granted. Paladins about to place themselves at peril in the name of goodness often call for the assistance of a light and, if successful, becomes a tremendous force against evil.

There are less than 1,000 lights in existence, and therefore one will never stay with a single master for life. Rather, the light will accompany a master on a single mission and then leave when the mission is over. If the subject already has a familiar, the light will not interfere with that relationship whatsoever.

AASIMON, DEVA

Aasimon, Deva	Monadic	Movanic
CLIMATE/TERRAIN:	Upper planes	Upper planes
FREQUENCY:	Very rare	Very rare
ORGANIZATION:	Solitary	Solitary
ACTIVITY CYCLE:	Any	Any
DIET:	Omnivore	Omnivore
INTELLIGENCE:	Genius (17-18)	Genius (17-18)
TREASURE:	Nil	Nil
ALIGNMENT:	Any good	Any good
NO. APPEARING:	1 or 1-3	1 or 1-3
ARMOR CLASS:	-3	- 1
MOVEMENT:	I5, FT 36 (B)	12, F] 30 (B)
HIT DICE:	10	8
THAC0:	11	13
NO. OF ATTACKS:	2	2
DAMAGE/ATTACK:	3-12/3-12 +8 (strength bonus)	By weapon type
SPECIAL ATTACKS:	Smiting	See below
SPECIAL DEFENSES:	Spell immunity, protection, +1 or better weapons to hit	Parry, protection, never surprised, regeneration, + 1 or better weapons to hit
MAGIC RESISTANCE:	60%	40%
SIZE:	M (6' tall)	M (6' tall)
MORALE:	Fearless (19-20)	Fearless (19-20)
XP VALUE:	13,000	14,000
SOURCE:	Outer Planes Appendix	Outer Planes Appendix

COMBAT: Although they are servants of goodness, devas often find themselves in positions where they must deliver their messages of good by the points of their swords, figuratively speaking. They are, therefore, devastatingly powerful warriors able to take the battle to the very doorstep of the evil that they oppose. In addition to those available to all aasimon, all devas can perform the following spell-like powers, one at a time;

- *Cure disease, 3 times per day*
- *Cure light wounds, 7 times per day*
- *Detect lie*
- *Detect snares & pits, 7 times per day*
- *Dispel magic, 7 times per day*
- *Heal, 1 time per day*
- *Infravision*

- *Invisibility, 10'radius*
- *Light*
- *Polymorph self*
- *Protection from evil*
- *Remove curse*
- *Remove fear*
- *Tongues*

MONADIC DEVA

Monadic devas have dark brown skin, jet black hair, and piercing green eyes.

COMBAT; Unlike the astral deva, monadics are of strong, bulky build, and rely more upon their great strength than on speed and agility. For all attacks, a monadic deva should be considered to have a strength of 20 (+8 damage adjustment). These strong stewards of the gods carry a great metal rod that is enchanted to give an additional +3 on all attack and damage rolls. This weapon has all properties of a rod of smiting. These powers can never be employed by anyone save the monadic deva that owns the weapon and it will never run out of charges. If a solid creature (for example, one made of stone) or a metal-armored opponent is struck, the target will suffer an additional 1-8 points of damage per hit.

Monadic devas can use all common powers shared by devas. The light they shed can extend from 3-30 feet as desired. The protection from evil sphere is half power (+ 2) but of a 15-foot radius. Monadic devas have the following additional abilities:

- *Hold monster*
- *Mirror image*

Monadic devas are immune to life level loss from magic or undead. They are not affected by death magic of any type. Their charisma is 19.

HABITAT/SOCIETY: On rare occasions, a power from the upper planes will have need of a servant to go to one of the elemental or para-elemental planes. When this need arises, monadic devas are used. Monadics are able to pass into any of the elemental planes at will- They can survive in any of the elemental planes without ill effect.

Monadic devas also have the power similar to charm person that can be used on elementals. The spell-like power has all the functions and qualities of the wizard spell charm person but will work only on elementals. The power can be used one time per round with no limit to the number of times per day it can be employed.

MOVANIC DEVA

Movanic devas are milky white with silvery hair and eyes.

COMBAT: Much like their Astral counterparts, the movanic deva is slender in appearance and exceedingly agile in movement. These powerful warriors of good can never be surprised.

Although they are often seen carrying a variety of weapons, the most often employ a great two-handed sword with which they can attack twice per melee round. The great enchanted blade is, in all respects equal to a sword, + 1 flume tongue, It does damage equal to a two-handed sword (1d10 to S or M, 3d6 to Q with each hit. If a movanic deva forfeits one or both of its attacks, it can parry one strike per attack forfeited. The parry is automatically successful and requires no die roll. The parry can be used against magical attacks, even spells that would normally always hit (e.g. magic missile).

Movanics, in addition to the powers and abilities common to all aasimon and devas, may use any wizard spell of the invocation/evocation school, at will, once per day. They may also use the following spell-like powers, once per round, at will:

- *Anti-magic shell*

- *Protection from normal missiles*
- *Spell turning*

When on a mission of great importance for a power of good and when all other options for survival are spent, these dedicated servants may call upon the aid of a mighty planetar (q.v.). There is a 30 % chance that a planetar will come to the deva's rescue.

The movanic deva is surrounded by a powerful protection that acts as a double strength protection from evil and causes the deva to be immune to attacks from all but +2 or better magical weapons. They regenerate 2 hit points per melee round.

HABITAT/SOCIETY: Movanic devas are perhaps the most privileged of all the devas, for they are sent to the Prime Material plane where they often directly aid the mortal followers of the good deities. They will normally only do this in moments of dire need and usually only for the more prominent or powerful mortals.

Of course, movanic devas are able to pass directly into the Prime Material plane at will. They will rarely appear in their natural form, but will most likely polymorph themselves into a person or animal. Sometimes, however, the shock value of their natural form will serve their needs better.

AASIMON, PLANETAR

CLIMATE/TERRAIN:	Upper planes
FREQUENCY:	Very rare
ORGANIZATION:	Solitary
ACTIVITY CYCLE:	Any
DIET:	Omnivore
INTELLIGENCE:	Genius (17-18)
TREASURE:	None
ALIGNMENT:	Any good
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	-7
MOVEMENT:	15, Fl 48 (B)
HIT DICE:	14
THAC0:	7 (+ 6 strength and weapon bonus)
NO. OF ATTACKS:	3
DAMAGE/ATTACK:	1-10 + 10 (strength and magical bonus)
SPECIAL ATTACKS:	Vorpal weapon, plus special
SPECIAL DEFENSES:	Never surprised, regeneration
MAGIC RESISTANCE:	75%
SIZE:	L (8' tall)
MORALE:	Fearless (19 – 20)
XP VALUE:	20,000
SOURCE:	Outer Planes Appendix

Planetars are powerful spirits that directly serve the deities and powers of the upper planes. They appear as tall, powerful humanoids with smooth, emerald skin. Their heads are hairless and their eyes are a penetrating bright blue. Planetars have great white feathered wings that protrude from their backs. Their overall appearance is one of strength and confidence.

COMBAT: Planetars carry great two-handed swords that only their kind can wield. These huge weapons have all the power and severing abilities of a vorpal sword. Planetars most often use this weapon, attacking three times per melee round with it. In addition to his sword's magical attack adjustment of +3, a planetar has a damage bonus of + 7 due to his great strength (19), giving it a total of + 3 attack adjustment and + 10 damage adjustment.

Planetars have the spell ability of a 7th-level priests (wisdom equal to 21) with major access to all spheres. In addition to those available to aasimon in general, planetars may also use the following spell-like abilities that can be used one at a time, once per round, at will:

- *Animate object*
- *Blade barrier, 3 times per day*
- *Commune*
- *Control weather, 1 time per day*
- *Cure blindness or deafness*
- *Cure disease*
- *Detect invisibility, lie, and snares & pits, always active*
- *Dispel magic*
- *Earthquake, 1 time per day*
- *Feeblemind, 1 time per day*
- *Fire storm, 1 time per day*
- *Flame strike, 3 times per day*
- *Heal*
- *Holy word, 1 time per day*
- *Improved invisibility up to 10' radius*
- *Insect plague, 1 time per day*
- *Limited wish, 1 time per day*
- *Polymorph any object*
- *Protection from evil, up to 40' radius, always active*
- *Raise dead, 3 times per day*
- *Remove curse and fear*
- *Restoration, 1 time per day*
- *Shape change, 1 time per day*
- *Speak with dead*
- *Symbol, any, 1 time per day*
- *True seeing, always active*
- *Weather summoning, 1 time per day*
- *Wind walk, 7 times per day*

Planetars automatically detect illusions. Planetars can communicate with any creature with a powerful telepathy that functions with a 100' range.

Planetars take half damage from magical fire. They take full damage from acid attacks. All planetars are immune to attacks from non-magical weapons and magical weapons of +3 or lesser enchantment. Planetars are not affected by cold, electrical, magic missile, petrification, poison, normal fire-based, or any gas attack spells. They are immune to any life level loss. They are immune to charm, confusion, domination, and feeblemind spells. Their souls cannot be affected by imprisonment or trap the soul spells. Planetars are immune to death spells. Planetars are never surprised- They regenerate four hit points per melee round, Unless encountered on the upper outer planes, only the material form of a planetar can be harmed. The being's life force returns to its home plane to become corporeal again; this process requires four decades.

HABITAT/SOCIETY: Planetars will typically come to the aid of only the most powerful mortal servants of good. As a general rule, characters serving a good deity or power that are at least 12th level and on a mission directly related to that deity or power will have a chance of gaining the attention of a planetar. There is a base 5 % chance of this, plus 1 % per level above 12th. This chance should be modified by the DM for each circumstance.

8 ABYSSES : DU 45TH AU 47TH

8.1 Les pouvoirs de Graz'zt

STANDARD DIVINE ABILITIES : 20TH LEVEL

- Astral Travel
- Command
- Continual Darkness
- Cure
- Detect
- Ethereal Travel
- Enlarge (up to 300%)
- Geas
- Levitate
- Polymorph Self
- Protection from Good
- Sending
- Teleport without Error
- Understand Languages/Tongues
- Vocalize

LESSER POWER IN THEIR DOMAINS

At will

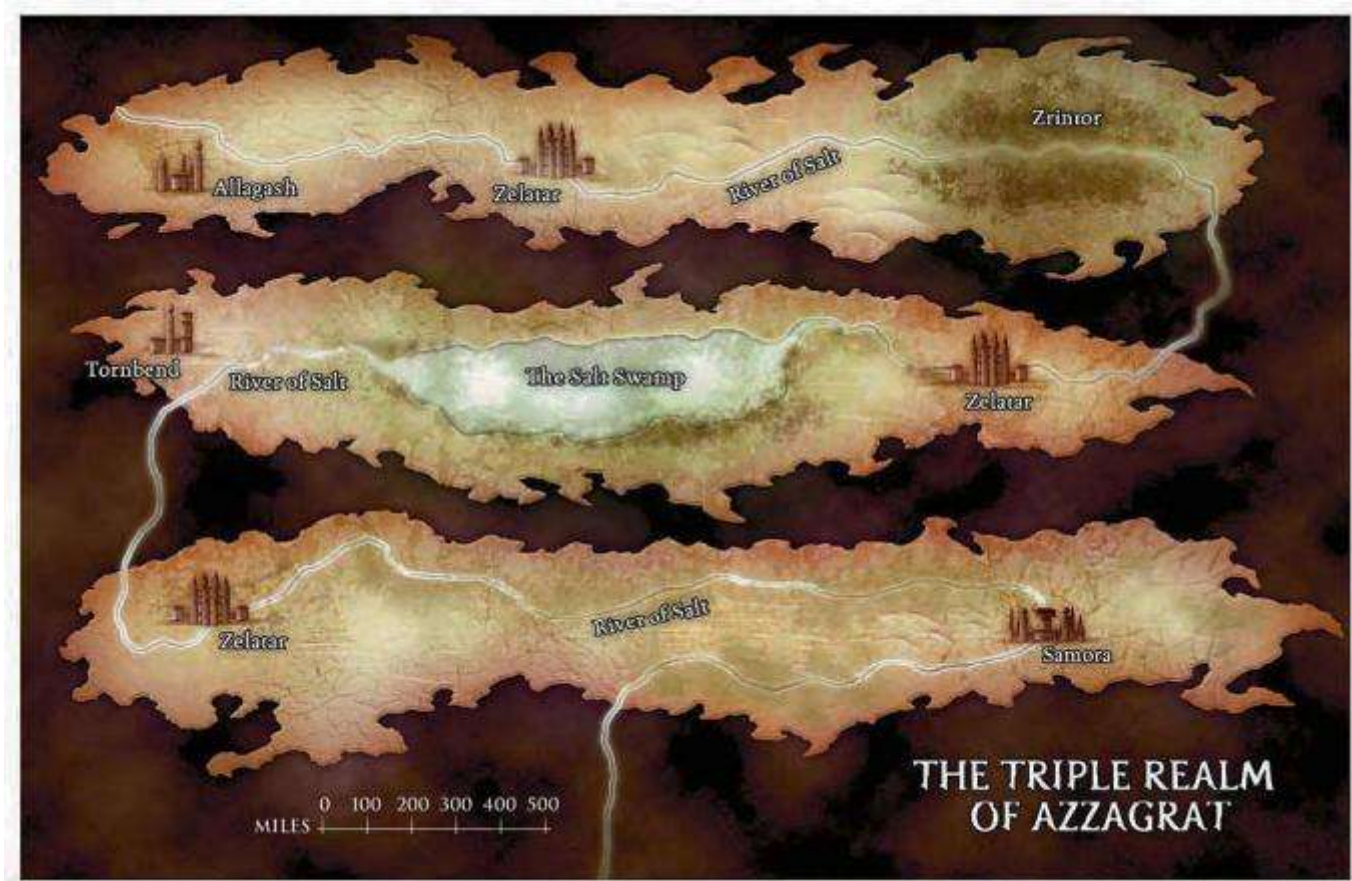
- Alter self
- Improved Invisibility
- Improved phantasmal force
- Mirror image Anti-magic shield
- Cure serious wounds
- Dispel good
- Dispel illusion
- Dispel magic
- Enthrall
- Minor globe of invulnerability
- Polymorph others
- Quest
- Summon
- True seeing

4 fois par jour

- Death spell
- Gate
- Unholy word
- Restoration
- Resurrection
- Symbol
- Grant a wish
- Vision
- Spell immunity
- Heal

Double les points de vie sur son domaine.

8.2 Azzagrat : le domaine

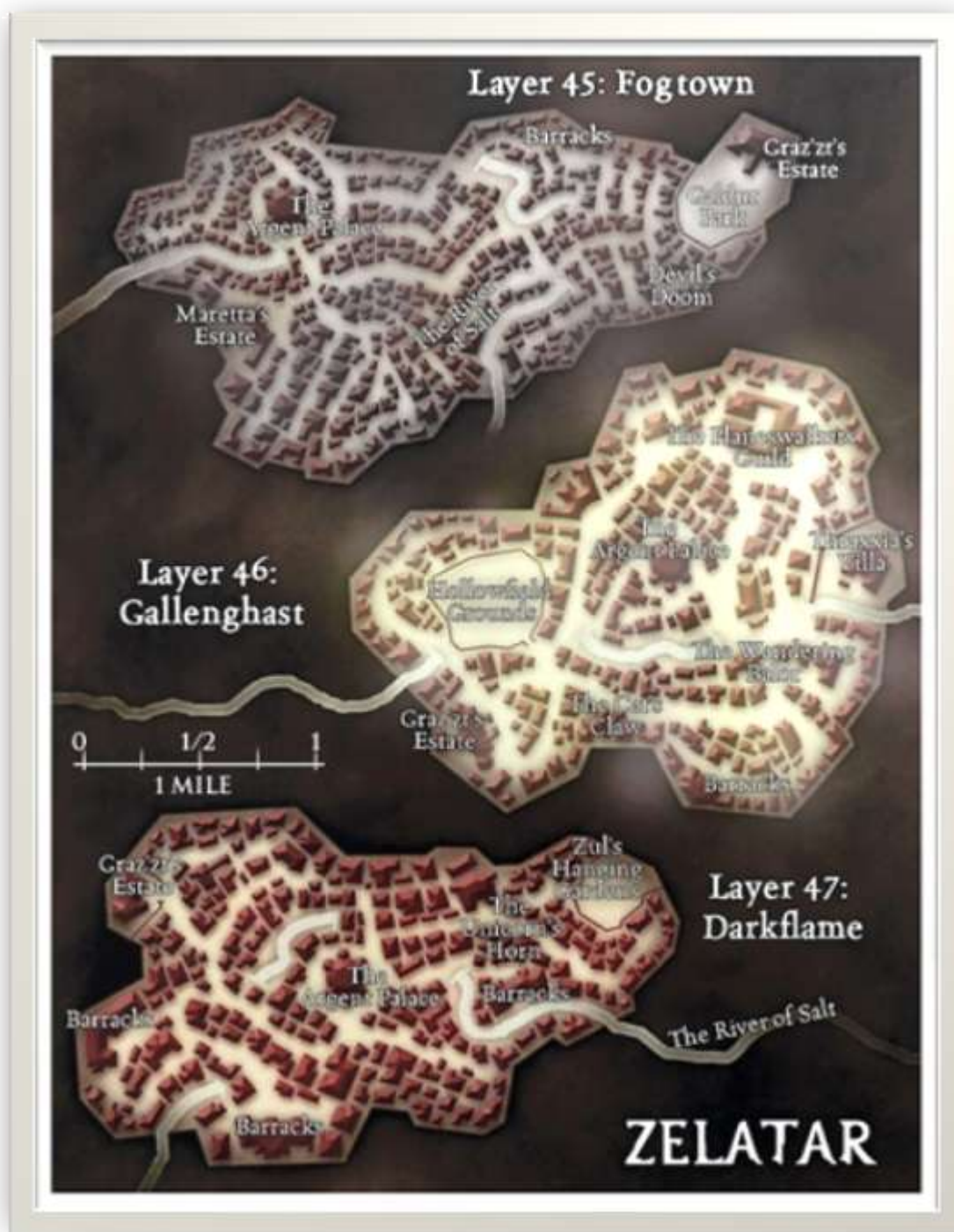


Les brouhahas des marchés et les plaisirs tordus des palais d'Azzagrat attirent des visiteurs de tout les multivers. Ils viennent à la recherche de connaissances magiques obscures ou de plaisirs corrompus que l'on trouve nulle part ailleurs, confiants et en relative sécurité, une société où même les démons présente un vernis de civilité et de courtoisie. Mais cette réputation de sécurité n'est que superficielle car Azzagrat présente les même dangers mortels que partout dans les Abysses – et peut-être même plus.

Le triple royaume d'Azzagrat consiste en trois différentes strates, qui ont été tissées entre-elles par le Seigneur démon Graz'zt, le Prince noir de la tyrannie et du despotisme qui contrôle le plus grand empire des Abyss par une combinaison de peur, de manipulation politique et d'une formidable intelligence sournoise. Les habitants d'Azzagrat obéissent au Prince car c'est le seul moyen d'accroître leur bonne fortune d'une part et surtout parce qu'il a éliminé de ses terres tout traître ou rebelle par générations entières.

Les marchés d'Azzagrat se vantent d'offrir une grande variété de produits, services et esclaves exotiques surpassant tout ce que l'on peut trouver dans les Abysses. Graz'zt profite grandement de ces commerces et a décrété que tout marchand portant sa marque des six doigts est considéré comme protégé du Maître. Le vol est nuisible au commerce et n'est toléré en aucune circonstance. (Quoique beaucoup de vols se commettent loin du regard des autorités)

Les plus grands dangers d'Azzagrat sont cachés sous la surface cosmopolite. Les cités sont comme des labyrinthes et les forêts sont intraitables remplis d'ombres et de meurtriers aux aguets. Si Azzagrat paraît relativement sans dangers, ils vous absorbent en fait lentement au sein de ses horreurs.



La 45^{ème} strate est pétri de glauque et semble endormi, toutes choses se colorant d'une pâleur grise. Cet endroit ne vit pas longtemps dans la mémoire de ceux qui la traverse et les connaissances des plans en subissent les conséquences.

Villebrouillard

C'est un quartier pauvre et de travailleurs, d'allure maussade, dans cette plaine sans reliefs et grise où les agriculteurs fauchent une sorte de moisissure sans couleur. Due à la nature profonde de cette strate, il est difficile de se souvenir de son passage. Dès lors c'est un point de rendez-vous de toute sorte de contrebandiers, les participants à la rencontre ayant honnêtement oublié leur vis-à-vis ce qui rend les transactions très sûres.

Villebrouillard se connecte à Gallenghast au cœur de Zelatar, par un marché souterrain immense nommé la Chaussée de la Reine en honneur de Zuggtmov, la Reine Fungi. La moisissure grise charbonneuse est un des aliments de base de Zlatar, et les marchés de la Chaussée de la Reine vend cette denrée sans goût mais qui exhale une flopée d'odeurs déstabilisantes. Un large escalier au sud du marché mène de Villebrouillard, tandis qu'un autre à l'opposé mène à Gallenghast.

La Chaussée de la Reine et d'ailleurs la plupart des habitations de Villebrouillard sont infestées par une invasion de rats, une immense file envahissant ses rues, ce qui rend la vie à Frogtown particulièrement pénible. Ces rats sont commandés par Raxivort, une créature goblinoïde qui était au service du Prince Noir et qui a réussi à échapper à la terrible vengeance du Maitre. Malgré l'ordre de mort sur sa tête, Raxivort a réussi à échapper jusqu'à présent à tous les assassins à sa poursuite.

La lumière d'un soleil sur la **46ème strate** se lève provoquant des ombres noires et hautes qui s'élèvent vers le ciel, ce qui est noir le jour, est gris la nuit.

Gallenghast

Le plus grand quartier de Zelatar, Gallenghast est truffé de villas de démons nobles et accueillent les marchands venu des multivers. De nombreux hôtels et auberges à caractère douteux peuplent les places. Ici et là des pavés manquant laisse un rai de lumière provenant des Abysses s'élever en un éclairage vers le ciel, rendant l'ambiance surnaturelle et offrant un éclairage des bâtiments des plus étranges. Les visiteurs qui cherchent un refuge sûr choisiront les Salles Capitulaires de la Guilde des Marcheurs Planaire. Ce rassemblement de salles s'étale sur l'Escalier sans Fin. Cet escalier se connecte à un passage retiré en dessous d'un studio d'artiste dans une sombre allée. Cet artiste, un ogre-mage sadique Erballux Klint, est spécialisé dans la confection de statues à partir de dépouilles en les enduisant de résines diverses qui se durcissent et puis peints de telle façon qu'on les croirait vivants. Klint est un membre actif de la Guilde des Marcheurs Planaire. Quelques statues réanimées protègent la porte de sa demeure.

Une arène herbue située près des murs de Gallenghast, le Terrain-Creux, attire les visiteurs durant toute l'année. Les combats qui s'y déroulent sont réputés dans tout l'Abyesse pour être d'une violence rare et d'une formalité extrême. Gagner un tournoi particulièrement mortel est assez pour se faire connaître de tout les habitants de Zelatar et cette célébrité subite peut engendrer une audience avec Graz'zt en personne.

Le Tabernacle des Choisi, la cathédrale profane du culte de Graz'zt, domine une partie centrale sur une place près de son Palais. La Grande Prêtresse lilitu, Lavendeth, administre cet endroit avec la manipulation d'une succube et un art consommé de la trahison, ce qui fait d'elle la favorite du Prince Noir.

Un soleil bleu clair illumine faiblement les cieux sombres de la **47ème strate**, Zrintor, the Viper Forest, là où le chaud est froid et le froid est chaud. Les flammes brûlent en jetant des éclairs bleus et infligent des morsures de froid tandis que les vents violents froids infligent de terribles brûlures. Les propriétés magiques de la strate réduisent la résistance au feu de moitié. Cette strate ne peut être atteinte que par les autres strates d'Azzagrat et n'a aucune connexion directe avec Pazunia

Sombreflamme

Le quartier le plus reculé de Zelatar est un havre pour ceux qui ne désirent pas être trouvé. Graz'zt y loge de nombreux assassins et espions dans ce district. Tous se meuvent sous une fausse identité et déguisent leurs traits même de leur plus proche voisin. Les démons d'ombres, les succubes et les alkiliths peuplent principalement ce quartier et ses ruelles étroites, cherchant principalement qui pourrait comploter contre leur Maitre le Prince Noir.

Les Jardins de la Pendaison de Zul abritent des plantes carnivores se tortillant dans tout les sens arborant des couleurs diverses éclatantes. Leurs mâchoires avides et leurs pièges mortels ornent les tiges de plus en plus hautes. Au plafond, l'on entend les gémissements des traîtres condamnés par Graz'zt et qui se retrouvent empalés et suspendus à des chaînes et maintenus en vie par noire magie et qui de leur cris d'agonie et par le flot continu de leur sang, arrose les lierres et les plantes de ce jardin. Lorsqu'une de ces tiges atteint un condamné, celle-ci va y implanter sa semence et ce n'est qu'à la floraison de la nouvelle pousse que le condamné pourra enfin embrasser la mort.

Trois choses lient les strates : des grands fours massifs de flammes vertes servant de portails, la Rivière Salée et la triple cité de Zelatar qui existe simultanément sur les trois strates.

8.3 Les limitations sur le domaine

La téléportation n'est pas autorisée dans le palais de Grazz'zt, sauf pour les démons. Dans son domaine, elle est permise mais il peut annuler cet autorisation quand bon lui semble.

TABLE II: SCHOOL ALTERATIONS BY CHAOS PLANE

PLANE	Abj	Alc	CON/		ENC/	ILL/	INV/	NEC	WIL	ELEMENTAL			
			SUM	DIV						CHA	PHA	EVO	A
Abyss	-	◆	◆	◆	-	+	-	◆	+	◆	◆	◆	◆
Arborea	-	-	◆	◆	◆	-	-	◆	-	◆	◆	◆	◆
Limbo	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆
Pandemonium	-	◆	◆	◆	-	-	-	◆	+	◆	◆	◆	◆
Ysgard	-	◆	◆	◆	-	-	-	◆	+	◆	◆	◆	◆

- No alteration to school.
 ◆ Alterations to school occur; the spell may need help to work, or its effects may be changed. See each plane description for details.
 + School is enhanced on plane. All spells operate as if they had been cast by a wizard one level higher. For example, a *fireball* spell cast by a 5th-level mage inflicts 6d6 points of damage, and the saving throw is made by the target with a -1 adjustment. Saving throws against enhanced spells that confer protection are made with a +1 bonus.

Alterations : 1% de chance d'avoir une permanence sur une transformation

Conjurations/Summonings : Démons si jet < à50%

Divinations : 80% de fausses réponses

Téléportations interdites par Graz'zt sur son domaine, i.e. les villes, pas le plan entier

Pas d'accès direct aux plans par sorts

Possible de partir du plan en Plane Shift, pas du domaine

Pas de drawmij dans le domaine

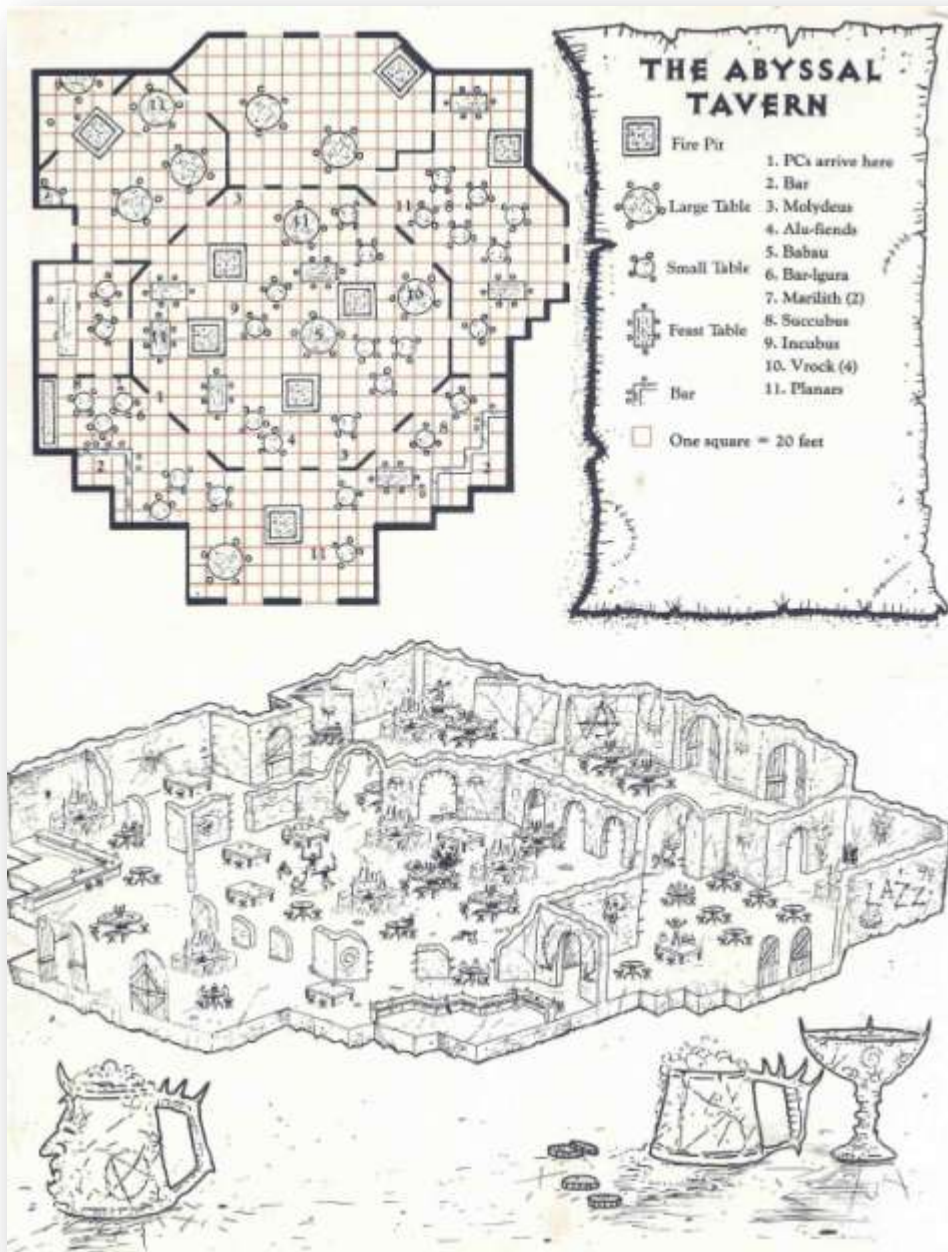
9 L'ARRIVEE

9.1 Dans le domaine de Graz'zt

Faire la description du plan correspondant à leur arrivée.

L'arrivée se fera sur l'un des plans de Graz'zt. Les joueurs seront livrés à eux-mêmes jusqu'à la rencontre avec un marchand arrivé depuis peu, et pressé de se rendre à Gallenghast pour échanger ses marchandises. Il est en prise avec un groupe de chasme qui en veut à son butin. Si les joueurs aident le gnôme, il pourra leur expliquer les charmes de la ville et les affaires qu'ils peuvent y faire.

Le voyage vers Gallenghast se déroulera sans encombre majeur. L'entrée dans la ville se passe sans encombre, car personne ne semble se préoccuper d'eux particulièrement.



9.2 Le duel à Terrain-Creux

Les duels sont organisés toutes les 4 heures. Le niveau de difficulté est à la hauteur de la récompense. Le choix de l'opposant est laissé à celui qui s'inscrit. Celui qui fait une action d'éclat se voit automatiquement convoqué par Graz'zt en personne. Une action d'éclat ne pourra pas être déclarée si les joueurs ne terrassent pas au minimum un Tanar'ri True. Le type minimum pour attirer l'attention de Graz'zt est au moins 2, au delà, il convoquera les joueurs.

Les règles de combats sont simples : il n'y en a pas. C'est un combat à mort.

Opposant	Niveau	Opposant	Niveau
Dretch	Least	Chasme	Greater
Manes	Least	Vrock	True
Rutterkin	Least	Hezrou	True
Bar-Lgura	Lesser	Glabrezu	True
Alu-fiend	Lesser	Nalfeshnee	True
Cambion	Lesser	Marilith	True
Succube	Lesser	Balrog	True
Babau	Greater	Molydeus	Guardian
Nabassu	Greater		

Si un des joueurs s'inscrit et réussit une action d'éclat, alors 2 heures après, deux mariliths, Unlath & Reluhantis, viendront les chercher pour les emmener aux palais de Graz'zt.

9.3 Dans le palais des glaces

A l'entrée du palais de Graz'zt, ils seront accompagnés dans le premier hall des glaces. Là, les joueurs devront faire 10 jets de sauvegarde pour pouvoir suivre les démons dans ce dédale de miroirs. Si les joueurs se perdent, ils seront confrontés à des Bodaks .

Les JP sous l'intelligence seront effectués comme suit :

Round	JP	Moyenne
1	3d6	10.5
2	3d6+2	11.5
3	3d6+4	12.5
4	4d6	14
5	4d6+2	15
6	4d6+4	16
7	5d6	17.5
8	5d6+2	18.5
9	5d6+4	19.5
10	6d6	21

Les bonus ou malus venant des dés seront cumulés pour savoir si les joueurs se perdent vraiment : exemple, un jet raté de 2 puis un jet réussi de 3 ne perd pas les joueurs. Au-delà du 3^{ème} jets ratés cumulés, les joueurs sont perdus et doivent retrouver leur route seul.

BODAK :

INTELLIGENCE:	Genius (5-7)
TREASURE:	Nil
ALIGNMENT:	CE
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	0
MOVEMENT:	6"
HIT DICE:	12
THACO:	9
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACK:	2-24
SPECIAL ATTACKS:	Death gaze <1 mètre JP vs petrification or die
SPECIAL DEFENSES:	+3 magic weapon to hit Half on cold, fire, gaz Immune to sleep, charm, hold and slow
MAGIC RESISTANCE:	25%
SIZE:	M (6' tall)
MORALE:	(11-12)
XP VALUE:	5000



Après avoir trouvé leur chemin dans la galerie des glaces, ils arriveront dans un couloir, et accompagné par Verin et des deux mariliths, ils seront conduits vers Graz'zt.

La maison de Graz'zt, contient soixante-six tours en ivoire et une centaine de halls plein de miroirs d'une propreté effrayante. Une demeure où souvent les invités perdent leur guides et se retrouve confronté à des bodaks fous, relâchés parfois par Graz'zt alors qu'ils sont affamés : un jeu qui amuse grandement le maître de ces lieux. **Ce palais contient un lien direct avec la Plaine aux Mille Portails** et d'autres strates des Abysses. Le palais d'Argent est visible de tout le voisinage de Zelatar, les démons craignant grandement l'endroit. Lorsque le Prince Noir décide qu'un habitant de Zelatar est un ennemi, celui-ci reçoit une invitation pour une audience privée avec le Prince au sein du Palais. Il n'en reviendra jamais.

Zelatar est la capitale du Royaume de Graz'zt. Il s'agit aussi de l'une des plus grandes villes de l'Abysses et même des plans. Malgré une apparence de sécurité, Zelatar reste en Abysses, terrain des démons.

La magnifique capitale de Graz'zt s'étend sur ses trois strates conquises. Le Palais d'Argent existe également sur les trois strates, mais pour la cité, les environs sont différents selon la strate. Les rues de Zelatar paraissent ainsi presque irréelles lorsque d'un vent hurlant on passe soudainement à une clarté grise.

Il faut vivre longtemps dans la cité avant de s'y mouvoir sans l'aide d'un guide, il est très difficile de s'y retrouver.

Graz'zt a décrété la protection des marchands, et lorsque les mortels pénètrent dans la cité ils sont souvent dotés d'une petite suite de guides et de demi-démons pour les protéger. Ces « gardes » ont néanmoins de temps en temps des œillères et Graz'zt en personne convoque parfois les marchands simplement pour leur dérober discrètement un objet magique ou une chose convoitée.

Les trois quartiers majeurs de Zelatar sont respectivement Fogtown, sur la strate grise 45, la cosmopolite Gallenghast sur la 46ème et Sombreflamme sur la 47ème , là où le froid et le chaud sont interchangés et où brûlent des torches à flammes bleues.

9.4 La rencontre improbable

Derrière lui se trouve suspendu le corps de Snowl, et la sphère lumineuse contenant son âme. Le corps est bien gardé et ne peut être approché sans engager le combat avec 3 mariliths.



La mission proposée par Graz'zt est la suivante : sauver le Demon Lord Ebulon, général des hordes de Graz'zt et prisonnier de Demogorgon dans le puits des ombres, apporter la relique de Snowl ici et la lui rendre. En échange de quoi, il libérera Snowl sur le champ.

Graz'zt est entouré de Verin, et ses deux marilith, Unlath & Reluhantis, de 6 lamias, 6 succubes et 6 mariliths lors de la rencontre avec les joueurs. Tous ont des pouvoirs doublés en ce lieu. Des cambions gardent montent la garde vers les portes annexes de la salle du trône.

Dans le domaine de Graz'zt, les cambions sont les principales troupes de garde dans les villes, les villages et dans le palais de Graz'zt.

Ah tiens, c'est vous qu'ils ont envoyés pour sauver le curé. Prenez un siège je vous prie, et discutons.

Il y a quelque temps maintenant, ce prêtre et quelques uns de ses amis sont venus me prendre un bien qui m'était chère. Je souhaite le récupérer. C'est pourquoi j'ai fais appel à vous, d'une manière quelque peu inhabituel, j'en conviens. Ce prêtre est aujourd'hui mon prisonnier. Mais je suis près à le libérer en échange d'un service.

Ma requête est simple : libérez un de mes généraux et je vous rends ce prêtre.

Pour la suite, je compte sur vous ! Tout dépend de votre dévotion pour votre ami bien sûr.

Le général s'appelle Ebulon et se trouve enfermé dans le puits des Ombres, geôle de mon plus vieille ennemi, Demogorgon. Mes légions ont déjà tenté de le libérer, mais ils se sont heurtés à une forte résistance. Une légion ou deux ne passent pas inaperçus, et mes troupes ne font pas dans la finesse. C'est votre cas je crois, la discrétion. Enfin, je l'espère.

A oui, j'oubliai, vous me rendrez la couronne en échange de l'âme du prêtre.

Les sièges sont des pièges : ce sont des démons Hezrou qui attendent l'ordre de Grazz'zt pour refermer leurs bras puissants sur les joueurs qui se seront assis, les privant ainsi de leur liberté d'agir.

CAMBION:

INTELLIGENCE:	(5-7)
TREASURE:	Nil
ALIGNMENT:	CE
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	-5
MOVEMENT:	12"
HIT DICE:	9
THAC0:	11
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGEIATTACK:	1-8 +3
SPECIAL AITACKS:	cause fear by touch, thief abilities;
SPECIAL DEFENSES:	never surprised
MAGIC RESISTANCE:	30%
SIZE:	M (6' tall)
MORALE:	(11-12)
XP VALUE:	6000



CAMBION DES ABYSSES:

INTELLIGENCE:	(9-12)
TREASURE:	Nil
ALIGNMENT:	CE
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	-7
MOVEMENT:	24"
HIT DICE:	18
THAC0:	3
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGEIATTACK:	2d8+3 (+4 attack rolls, +8 damage for magic and specialization);
SPECIAL AITACKS:	cause fear by touch, thief abilities
SPECIAL DEFENSES:	never surprised, touched by +2 magic minimum
MAGIC RESISTANCE:	60%
SIZE:	G (9' tall)
MORALE:	(17-18)
XP VALUE:	12000



9.5 Les options

- ✓ Les joueurs peuvent accepter le pacte de Graz'zt, avec quelques négociations si besoin.
- ✓ S'ils décident de se battre contre Graz'zt, il disparaîtra avec le corps de Snowl et son âme. Il restera alors une garde de Cambion et ses acolytes pour les punir. S'ils arrêtent le combat sur l'ordre du chef Cambion, alors Graz'zt reviendra et reprendra les négociations. Les joueurs auront alors la surprise de se retrouver avec un bonus d'objets magiques diminué de -2 supplémentaire et des sorts qui ne fonctionnent pas au-delà du niveau 4.

Si un accord est trouvé, alors les joueurs pourront sortir du palais sous bonne escorte et remonter au premier plan des Abysses pour poursuivre l'aventure.



10 DEMOGORGON



Symbole : une queue de serpent fourchue enroulée autour d'un crâne

La 88ème strate des Abysses, appelée les Marécages Saumâtres par certains, et la Gueule Béante par d'autres, est la demeure de l'entité double connue sous le nom de Démogorgon. Il s'agit d'un royaume d'eau salée et d'éperons rocheux sur lesquels les démons volants se réunissent tels des vautours. Un tourbillon draine les eaux du Styx pour immerger cette strate abyssale et en faire un lieu qui alterne entre mers sombres et profondes, et marécages fétides. Aboleths, krakens et autres monstres marins s'affrontent dans ces profondeurs, mais tous s'inclinent devant la grandeur de Démogorgon. C'est ici que Démogorgon dispose de son terrifiant palais du nom d'Abîme, qui s'élève vers un ciel d'un noir d'encre. Il dispose également d'une forteresse appelée Ungorth Reddik, quelque part dans les aberrants marais de la strate.

Qu'il soit posté dans l'une ou l'autre de ces sombres et imposantes citadelles, Démogorgon, le Seigneur de tout ce qui nage dans les ténèbres, justifie son titre de Prince des Démons par sa seule puissance. Que ce soit d'un point de vue physique ou sur un plan magique, rares sont ceux qui, quelles que soient leurs origines planaires, sont capables de défier Démogorgon en espérant remporter l'affrontement.

Mais cela ne signifie aucunement que son titre est incontesté. Démogorgon est en guerre permanente contre Orcus et Graz'zt, les deux autres plus puissants des princes démons. Leurs armées de morts-vivants et de démons affrontent les forces de Démogorgon, qui sont elles constituées principalement d'hezrous, d'aboleths, de scrags, d'amphibes et d'autres créatures ichytoïdes.

Le Prince des Démons garde pour lui seul le combat furieux qui se déroule au plus profond de son être. Démogorgon possède deux têtes et donc deux esprits distincts qui cherchent chacun à dominer l'autre. Même les créatures les plus familières avec le prince démon ne sont pas conscientes du conflit intérieur et éternel qui ronge Démogorgon.

Aameul, l'une des personnalités qui habitent Démogorgon, cherche à se séparer de son âme sœur, appelée Héthradiath. Aameul et Héthradiath sont toutes deux incapables de contrôler l'autre, car elles sont chacune en réalité une facette indissociable de l'autre. De la même manière, la mort de l'une entraînerait celle de l'autre. Pourtant, Aameul cherche un moyen de se libérer de son autre moitié et au bout du compte de l'usurper, car l'égoïsme et la jalousie des démons ne connaissent pas de limite. Héthradiath ne sait que trop bien comment une telle séparation se répercuterait sur le cours de ses terribles agissements pour envisager sérieusement la simple idée de vivre seule.

Démogorgon a jusqu'ici réussi, tant bien que mal, à concilier ses deux têtes. Il ne veut pas mettre en péril le statut et l'autorité qu'il, et donc elles, ont atteint. Selon la plupart des critères, ce conflit interne serait décrit comme une forme de folie, mais ce serait là appliquer des notions inadaptées de mortel à celui que l'on ne peut en aucun cas catégoriser de la sorte.

L'envergure de la guerre qui oppose depuis longtemps Démogorgon à Orcus et à Graz'zt est particulièrement épique. Des armées gigantesques s'affrontent dans les Abysses. Ainsi, des ressources qui auraient pu servir dans la guerre de Sang sont gaspillées dans des conflits qui n'engendrent jamais le moindre vainqueur. Orcus a pourtant disparu pendant un certain temps, apparemment mort. C'est au cours de cette période que le pouvoir et l'influence de Démogorgon ont su profiter du vide laissé par cette disparition pour se développer, pendant que Graz'zt, qui restait aussi introuvable (convoqué, puis capturé par l'archimage Zagyg), souffrait de son côté.

Démogorgon est une créature particulièrement créative et novatrice. Il inventa des instruments aussi abjects que les premières horreurs chasseresses et dispose d'innombrables créatures uniques à sa botte.

Les adeptes de Démogorgon ont plus de chances d'être des créatures écailleuses qui évoluent à l'abri de la lumière que des humains ou des membres des autres races civilisées. En dépit de la stature dont bénéficie Démogorgon dans les Abysses, la grande majorité du plan Matériel n'a pas la moindre idée de son existence. Quelques très rares individus ont entendu murmurer son nom, mais les choses s'arrêtent là. Il n'y a guère que les érudits, les gardiens des mystères et ceux qui vouent un intérêt tout particulier aux démons pour savoir ce qu'il est réellement.

Démogorgon est avide de sang et d'âmes. Ses sectaires pratiquent donc des immolations en son nom sur des autels noirs dominés par des idoles à deux têtes. Ses initiés sont souvent à la tête des sociétés dans lesquelles ils vivent, théocraties maléfiques qui règnent par la terreur et la violence.

Ainsi, les prêtres du Prince des Démons sont, dans bien des cas, également des souverains. Les prêtres qui se réclament de Démogorgon sont tous fous, masochistes ou psychopathes, c'est-à-dire totalement inaptes à l'autorité, et pourtant ils l'exercent. Cela dit, les prêtres dépravés de Démogorgon ne sont pas aussi concernés par le pouvoir et la conquête politiques qu'ils ne le sont par la nécessité de servir leur maître avec ce dont ils disposent.

10.1 L'accès au plan

L'accès au 73th plan des Abysses peut se faire par le plan de Demogorgon, le 88th plan, mais ce n'est pas une mince affaire, car il faut s'y rendre, le traverser pour trouver un puits de couleur vers le plan et descendre.

L'autre moyen consiste à remonter sur le Pazunia, trouver un puits direct vers le Wells of Darkness, trouver le bon puits et descendre libérer Ebulon. Le plan est peuplé de démon de tout type, gardant l'entrée des puits.

L'arrivée dans le plan se fait au tréfonds qu'un marais glauque dans lequel vit une tribu d'Aboleth. Celle-ci garde en permanence l'entrée du plan depuis ce puits. La sortie du marais se fera ensuite difficilement car il n'y a que peu de chemin solide : la meilleure solution est certainement de rester sous l'eau et de trouver un moyen de se diriger rapidement vers la sortie. (flèche directionnelle, find the path, etc...)

En dehors du marais, les joueurs auront ensuite à trouver la direction du puits des Ombres. Le chemin passe principalement par une plaine désertique dans laquelle ils seront à découvert. Plusieurs patrouilles de démons peuvent les surprendre.

Arrivé aux puits des Ombres, il leur faudra déjouer la surveillance incessante des marylith qui gardent l'entrée des Puits. Ceci fait, il faudra trouver le bon puits et descendre pour libérer Ebulon.

10.2 Première rencontre

ABOLETH:

INTELLIGENCE:	(17-18)
ALIGNMENT:	CE
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	0
MOVEMENT:	3" au sol, 18" à la nage
HIT DICE:	12
THACO:	9
NO. OF ATTACKS:	4
DAMAGE/ATTACK:	1d10
SPECIAL ATTACKS:	See below
SPECIAL DEFENSES:	Bave
MAGIC RESISTANCE:	Nil
SIZE:	H (12' to 25')
XP VALUE:	7000



COMMENTAIRES : The aboleth is a loathsome amphibious creature that lives in subterranean caves and lakes. It despises most land-dwelling creatures and seeks to enslave intelligent surface beings. It is as cruel as it is intelligent.

An aboleth resembles a plump fish, 20 feet in length from its bulbous head to its fluke-like tail. Its body is blue-green with gray splotches, and its pink-tan underbelly conceals a toothless, rubbery mouth. Three slit-like eyes, purple-red in color and protected by bony ridges, are set one atop the other in the front of its head. Four pulsating blue-black orifices line the bottom of its body and secrete gray slime that smells like rancid grease. Four leathery tentacles, each 10 feet in length, grow from its head. An aboleth uses its tail to propel itself through the water and its tentacles to drag itself along dry land.

COMBAT : The aboleth attacks with its tentacles for 1d6 points of damage each. If a victim struck by a tentacle fails a saving throw vs. spell, the victim's skin transforms into a clear, slimy membrane in 1d4+1 rounds. If this occurs, the victim must keep the membrane damp with cool water or suffer 1d12 points of damage each turn. Cure disease cast upon the victim before the membrane completely forms stops the transformation. Otherwise, cure serious wounds will cause the membrane to revert to normal skin. Because its sluggish movement makes attacks difficult, the aboleth attempts to lure victims close by creating realistic illusions at will, complete with audible, olfactory, and other sensory components. The aboleth can attempt to enslave creatures within 30 feet; it can make three attempts per day, one creature per attempt. If the victim fails a saving throw vs. spell, he follows all of the aboleth's telepathic commands, although the victim will not fight on the aboleth's behalf. The enslavement can be negated by remove curse, dispel magic, the death of the enslaving aboleth, or, if the victim is separated from the aboleth by more than a mile, a new saving throw (one attempt per day.)

When underwater, an aboleth surrounds itself with a mucous cloud 1 foot thick. A victim in contact with the cloud and inhaling the mucus must roll a successful saving throw vs. poison or lose the ability to breathe air. The victim is then able to breathe water, as if having consumed a potion of water breathing, for 1-3 hours. This ability may be renewed by additional contact with the mucous cloud. An affected victim attempting to breathe air will suffocate in 2d6 rounds. Wine or soap dissolves the mucus.

HABITAT / SOCIÉTÉ : An aboleth brood consists of a parent and one to three offspring. Though the offspring are as large and as strong as the parent, they defer to the parent in all matters and obey it implicitly. Aboleth have both male and female sexual organs. A mature aboleth reproduces once every five years by concealing itself in a cavern or other remote area, then laying a single egg and covering it in slime. The parent aboleth guards the egg while the embryo grows and develops, a process that takes about five years. A newborn aboleth takes about 10 years to mature.

The aboleth spends most of its time searching for slaves, preferably human ones. It is rumored that the aboleth use their slaves to construct huge underwater cities, though none have ever been found. The aboleth are rumored to know ancient, horrible secrets that predate the existence of man, but these rumors are also unsubstantiated. There is no doubt that aboleth retain a staggering amount of knowledge. An offspring acquires all of its parent's knowledge at birth, and a mature aboleth acquires the knowledge of any intelligent being it consumes.

An aboleth's treasure consists of items taken from its slaves. The items are buried in caverns under a layer of slime resembling gray mud, recognizable by the distinctive rancid grease odor.

ÉCOLOGIE : The omnivorous aboleth will eat any organic matter, usually algae and micro-organisms, but they are also fond of intelligent prey so they can absorb nutrients and information at the same time. Aboleth have no natural enemies, as even the mightiest marine creatures give them a wide berth. Aboleth slime is sometimes used as a component for potions of water breathing.

DESCRIPTION : Les aboleths sont des amphibiens faisant 7 mètres de long et pesant près de 3 tonnes, qui continuent de grandir en vieillissant (les plus vieux feraient près de 13 mètres de long). Physiquement, on pourrait penser à un croisement entre un poisson, une anguille, un insecte et un ver. Ils ont de long corps en forme de tube, comme une anguille, mais leur queue possède des nageoires comme un poisson. De même, deux courtes nageoires ventrales et une dorsale sont présentes sur le corps, segmenté, de la créature.

Le ventre est rose-orangé et le dos verdâtre. La tête est entourée de quatre tentacules. La tête est vaguement triangulaire, et se termine en bec. Au-dessus du nez se trouvent trois yeux, alignés les uns au-dessus des autres. De petits tentacules entourent la gueule, et quatre orifices qui sécrètent une substance poisseuse s'alignent sous la queue.

Les aboleths sont de puissants psionistes. Mais leur arme la plus puissante est le mucus qu'ils sécrètent. En cas de contact, la peau de la victime devient une membrane lui permettant de respirer sous l'eau, mais plus sur terre. Cela leur permet de garder des esclaves, aussi bien par cette transformation que par leurs pouvoirs mentaux. Ce même mucus les protège sur terre. Leur peau s'assèche très vite mais rester sur terre n'est pas mortel. Sur terre, un aboleth entre en état d'animation suspendue, considérée encore pire que la mort. Si sa peau membraneuse est percée, la mort survient en quelques minutes.

Un autre fait étrange est leur mémoire. Ils naissent avec une mémoire raciale, chaque individu héritant des souvenirs de son ancêtre. De plus, ils assimilent la mémoire de ceux qu'ils dévorent. C'est en partie pour cela que leur cerveau grandit en vieillissant. Les aboleths aiment repenser aux bons moments des existences passées, quand ils n'ont rien d'autre à faire.

Les aboleths ne meurent pas de vieillesse.

SOCIÉTÉ : Les aboleths savent qu'ils font partie des races les plus anciennes du monde. Leur haine des autres races vient du fait que les races évoluées ont volé ce qui revenait de droit aux aboleths. Ce qui les empêche de conquérir le monde de la surface est leur faiblesse en dehors de l'eau et leur plaisir à réduire en esclavage des races inférieures, comme les humains. Ils craignent les illithids car ils connaissent très mal cette puissante race.

Les cités aboleths possèdent une architecture étrange et sous-marine. Les meneurs de la race tiennent conseil dans la cité où ils vivent, dans la Glimmersea de l'Ombreterre.

Les aboleths n'ont pas de dieu, même s'ils reconnaissent leur existence. Ils ne se soucient pas de l'après-vie, car ils savent qu'ils vivent pour l'éternité. Ils considèrent donc la mort comme un échec.

10.3 *Seconde rencontre*

MARILITH

Climate/Terrain:	The Abyss
Frequency:	Very rare
Organization:	Solitary
Activity Cycle:	Any
Diet:	Carnivore
Intelligence:	Genius (17-18)
Treasure:	C, F
Alignment:	Chaotic evil
No. Appearing:	1-2
Armor Class:	-9
Movement:	15
Hit Dice:	12
THAC0:	9
No. of Attacks:	7
Damage/Attack:	4-24 and 6 by weapon
Special Attacks:	Magical weapons, constriction
Special Defenses:	+2 or better weapon to hit, never surprised, spell immunity
Magic Resistance:	70%
Size:	L (7' tall)
Morale:	Fanatic (17-18)
XP Value:	45,000



MARILITH (TRUE TANAR'RI): Bold and cunning, marilith are the generals and tacticians for the *Blood War*. Where the balors are the influence and energy behind the war effort, the marilith are the brains and tactics.

Terrible to behold, these creatures have the bodies of giant snakes, with huge, green, scaly coils. From the waist up, they are beautiful, comely females. Besides her obvious snake body, the feature that reveals the true nature of this tanar'ri is her six arms. They are commonly adorned with precious jewelry and highly decorated weapons -- marilith most often carry a different weapon in each of their six hands.

COMBAT: Although marilith are strategists and tacticians, they love to join combat and do so whenever the opportunity presents itself. They can attack with each of their six arms and constrict a victim with their

snaky tails as well.

Marilith always carry a different weapon in each hand, favoring exotic swords and axes. The DM should assign specific weapons; 90% of them should be enchanted versions of the common variety, and 15% of those should be a special weapon. Marilith favor their weapons highly. If one should ever be lost or stolen, marilith go to great lengths to see that the weapon is recovered.

A marilith can also constrict with her deadly tail. If the tail hits in combat, it wraps around a victim, automatically inflicting 4-24 points of crushing damage each round. Additionally, due to the constriction of air, the victim must roll a successful Constitution check every round or fall unconscious. No opponent with less than a 15 Strength score can even hope to break free of the marilith's coils. There is a 10% chance per round, per point of Strength over 14, that the victim can escape. Marilith have the following additional magical powers that they can use once per round, one at a time, at will: *animate dead*, *cause serious wounds*, *cloudkill*, *comprehend languages*, *curse*, *detect evil*, *detect magic*, *detect invisibility*, *polymorph self* (7 times per day), *project image*, *pyrotechnics*, and *telekinesis*.

They may also attempt to gate in 2-20 least tanar'ri, 1-6 lesser tanar'ri, 1-4 greater tanar'ri, or 1 true tanar'ri once per hour with a 35% chance of success.

Weapons of +1 or less magical enchantment cannot harm a marilith. These creatures are never surprised. They cannot be fooled by illusions and are immune to mind-affecting spells.

10.4 Le Puits des Ombres

Les puits des Ombres sont des trous béants reliés entre eux par des murs d'enceinte qui servent de mirador et de chemin de ronde. La place est gardée par une forteresse forte de plusieurs centaines de démons en tout genre.

La discrétion est de mise dans cette place. Les joueurs devront trouver le bon puits et se précipiter dedans avant de se faire repérer.

En plus des démons, un dragon des Abysses gardent jalousement l'entrée des Cellules. Il s'agit d'un des atouts majeurs de la garde du plan. Il a une puissance sans pareil que même les démons redoutent. Une attaque de ce dragon suffit en général à décourager les hordes de démons de Graz'zt. S'il est puissant contre les démons, il l'est moins sur les humains, mais reste probablement un des plus puissants ayant jamais existé. Il est unique.



DRAGON DES ABYSSES (ENTROPIQUE)

INTELLIGENCE:	Genius (19-20)
TREASURE:	C, F
ALIGNMENT:	Chaotic evil
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	-10
MOVEMENT:	24" en vol, 9" au sol
HIT DICE:	25
THACO:	4
NO. OF ATTACKS:	3+special
DAMAGE/ATTACK:	3-18/3-18/6-60 Combat modifier +8 / +12
SPECIAL ATTACKS:	Breath, tale attack
SPECIAL DEFENSES:	+2 or better weapon to hit, never surprised, spell immunity
MAGIC RESISTANCE:	95%
SIZE:	G (48' base)
MORALE:	Fanatic (17-18)
XP VALUE:	45,000



BREATH WEAPON/SPECIAL ABILITIES :

Breath Weapon (Su): A chaos dragon has two types of breath weapon, a line of energy and a cone of *confusion* gas. The energy type of its breath weapon is determined randomly each time it uses the breath weapon by rolling d%: 01–20 acid, 21–40 cold, 41–60 electricity, 61–80 fire, 81–100 sonic. Even the dragon itself doesn't know which type of energy it will emit before it actually breathes. Creatures within the cone of *confusion* gas must succeed on a Will save or be *confused* for 1d6 rounds plus 1 round per age category of the dragon.

Abyss dragons are born immune to fire.

SPELL ABILITIES :

TABLE 1: LEVEL VARIATION

Level	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
9-12	-3	-2	-2	-1	-1	-1	-1	-1	-1	0	0	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+2	+2	+3
13-16	-3	-3	-2	-2	-1	-1	-1	-1	-1	0	0	+1	+1	+1	+1	+1	+2	+2	+3	+3
17-20	-4	-3	-3	-2	-2	-1	-1	-1	-1	0	0	+1	+1	+1	+1	+2	+2	+3	+3	+4
21-24	-4	-4	-3	-3	-2	-2	-1	-1	-1	0	0	+1	+1	+1	+2	+2	+3	+3	+4	+4
25+	-5	-4	-4	-3	-3	-2	-2	-1	-1	0	0	+1	+1	+2	+2	+3	+3	+4	+4	+5

Boldredface results indicate a *wild surge*; consult Table 2; Wild Surge Results.

TABLE 2: WILD SURGE RESULTS

- 01 *Wall of force* appears in front of caster
- 02 Caster smells like a skunk for spell duration
- 03 Caster shoots forth eight non-poisonous snakes from fingertips. Snakes do not attack.
- 04 Caster's clothes itch (+2 to initiative)
- 05 Caster glows as per a *light* spell
- 06 Spell effect has 60' radius centered on caster
- 07 Next phrase spoken by caster becomes true, lasting for 1 turn
- 08 Caster's hair grows one foot in length
- 09 Caster pivots 180 degrees
- 10 Caster's face is blackened by small explosion
- 11 Caster develops allergy to his magical items. Character cannot control sneezing until all magical items are removed. Allergy lasts 1d6 turns.
- 12 Caster's head enlarges for 1d3 turns
- 13 Caster *reduces* (reversed *enlarge*) for 1d3 turns
- 14 Caster falls madly in love with target until a *remove curse* is cast
- 15 Spell cannot be canceled at will by caster
- 16 Caster *polymorphs* randomly
- 17 Colorful bubbles come out of caster's mouth instead of words. Words are released when bubbles pop. Spells with verbal components cannot be cast for 1 turn.
- 18 Reversed *tongues* affects all within 60 feet of caster
- 19 *Wall of fire* encircles caster
- 20 Caster's feet enlarge, reducing movement to half normal and adding +4 to initiative rolls for 1d3 turns
- 21 Caster suffers same spell effect as target
- 22 Caster levitates 20' for 1d4 turns
- 23 *Cause fear* with 60' radius centered on caster. All within radius except the caster must make a saving throw.
- 24 Caster speaks in a squeaky voice for 1d6 days
- 25 Caster gains X-ray vision for 1d6 rounds
- 26 Caster ages 10 years
- 27 *Silence, 15' radius* centers on caster
- 28 10'x10' pit appears immediately in front of caster, 5' deep per level of the caster
- 29 *Reverse gravity* beneath caster's feet for 1 round
- 30 Colored streamers pour from caster's fingertips
- 31 Spell effect rebounds on caster
- 32 Caster becomes *invisible*
- 33 *Color spray* from caster's fingertips
- 34 Stream of butterflies pours from caster's mouth
- 35 Caster leaves monster-shaped footprints instead of his own until a *dispel magic* is cast
- 36 3-30 gems shoot from caster's fingertips. Each gem is worth 1d6 x 10 gp.
- 37 Music fills the air
- 38 *Create food and water*
- 39 All normal fires within 60' of caster are extinguished
- 40 One magical item within 30' of caster (randomly chosen) is permanently drained
- 41 One normal item within 30' of caster (randomly chosen) becomes permanently magical
- 42 All magical weapons within 30' of caster are increased by +2 for 1 turn
- 43 Smoke trickles from the ears of all creatures within 60' of caster for 1 turn

- 44 *Dancing lights*
- 45 All creatures within 30' of caster begin to hiccup (+1 to casting times, -1 to THAC0)
- 46 All normal doors, secret doors, portcullises, etc. (including those locked or barred) within 60' of caster swing open
- 47 Caster and target exchange places
- 48 Spell affects random target within 60' of the caster
- 49 Spell fails but is not wiped from caster's mind
- 50 *Monster summoning II*
- 51 Sudden change in weather (temperature rise, snow, rain, etc.) lasting 1d6 turns
- 52 Deafening bang affects everyone within 60'. All those who can hear must save vs. spell or be stunned for 1d3 rounds.
- 53 Caster and target exchange voices until a *remove curse* is cast
- 54 Gate opens to randomly chosen outer plane; 50% chance for extra-planar creature to appear.
- 55 Spell functions but shrieks like a shrieker
- 56 Spell effectiveness (range, duration, area of effect, damage, etc.) decreases 50%
- 57 Spell reversed, if reverse is possible
- 58 Spell takes physical form of free-willed elemental and cannot be controlled by caster. Elemental remains for duration of spell. Touch of the elemental causes spell effect (THAC0 equal to caster's).
- 59 All weapons within 60' of caster glow for 1d4 rounds
- 60 Spell functions; any applicable saving throw is not allowed
- 61 Spell appears to fail when cast, but occurs 1-4 rounds later
- 62 All magical items within 60' of caster glow for 2d8 days
- 63 Caster and target switch personalities for 2d10 rounds
- 64 *Slow* spell centered on target
- 65 Target *deluded*
- 66 *Lightning bolt* shoots toward target
- 67 Target *enlarged*
- 68 *Darkness* centered on target
- 69 *Plant growth* centered on target
- 70 1,000 lbs. of non-living matter within 10' of target *vanishes*
- 71 *Fireball* centers on target
- 72 Target turns to stone
- 73 Spell is cast; material components and memory of spell are retained
- 74 Everyone within 10' of caster receives the benefits of a *heal*
- 75 Target becomes dizzy (-4 AC and THAC0, cannot cast spells) for 2d4 rounds
- 76 *Wall of fire* encircles target
- 77 Target levitates 20' for 1d3 turns
- 78 Target suffers *blindness*
- 79 Target is charmed as per *charm monster*
- 80 Target *forgets*
- 81 Target's feet enlarge, reducing movement to half normal and adding +4 to all initiative rolls for 1-3 turns
- 82 Rust monster appears in front of target
- 83 Target *polymorphs* randomly
- 84 Target falls madly in love with caster until a *dispel magic* is cast.
- 85 Target changes sex
- 86 Small, black raincloud forms over target
- 87 *Stinking cloud* centers on target
- 88 Heavy object (boulder, anvil, safe, etc.) appears over target and falls for 2d20

points of damage

- 89 Target begins sneezing. No spells can be cast until fit passes (1d6 rounds).
- 90 Spell effect has 60' radius centered on target (all within radius suffer the effect)
- 91 Target's clothes itch (+2 to initiative for 1d10 rounds)
- 92 Target's race randomly changes until canceled by *dispel magic*
- 93 Target turns ethereal for 2d4 rounds
- 94 Target *hastened*
- 95 All cloth on target crumbles to dust
- 96 Target sprouts leaves (no damage caused, can be pruned without harm)
- 97 Target sprouts new useless appendage (wings, arm, ear, etc.) which remains until *dispel magic* is cast
- 98 Target changes color (canceled by *dispel magic*)
- 99 Spell has a minimum duration of 1 turn (i.e., a *fireball* creates a ball of flame that remains for 1 turn, a *lightning bolt* bounces and continues, possibly rebounding, for 1 turn, etc.)
- 100 Spell effectiveness (range, duration, area of effect, damage, etc.) increases 200%

10.5 Le Puits d'Ebulon

Le puits dans lequel est prisonnier Ebulon est profond, complètement noyé dans l'obscurité et traverse plusieurs strates différentes ayant des caractéristiques particulières :

Chaque strate est peuplée par des monstres qui défendent le passage à la strate suivante.

STRATE 1 : 100 mètres d'obscurité, elle est protégée par des Ombres Majeurs,

STRATE 2 : 100 mètres d'eau, elle est protégée par des Aboleths,

STRATE 3 : 100 mètres de vide absolu, elle est gardée par des Morts Majeurs,

STRATE 4 : 100 mètres de pierre, elle est gardée par des Elémentaires de pierre,

STRATE 5 : 100 mètres d'acide, gardé par de l'acide...ça suffit,

STRATE 6 : 100 mètres d'anti-magie,

STRATE 7 : 100 mètres de fer, elle est gardée par des rust monster,

STRATE 8 : 100 mètres d'air, elle est gardée par un dragon des abysses,

STRATE 9 : 100 mètres de feu, elle est gardée par des boules de feu qui explose en permanence,

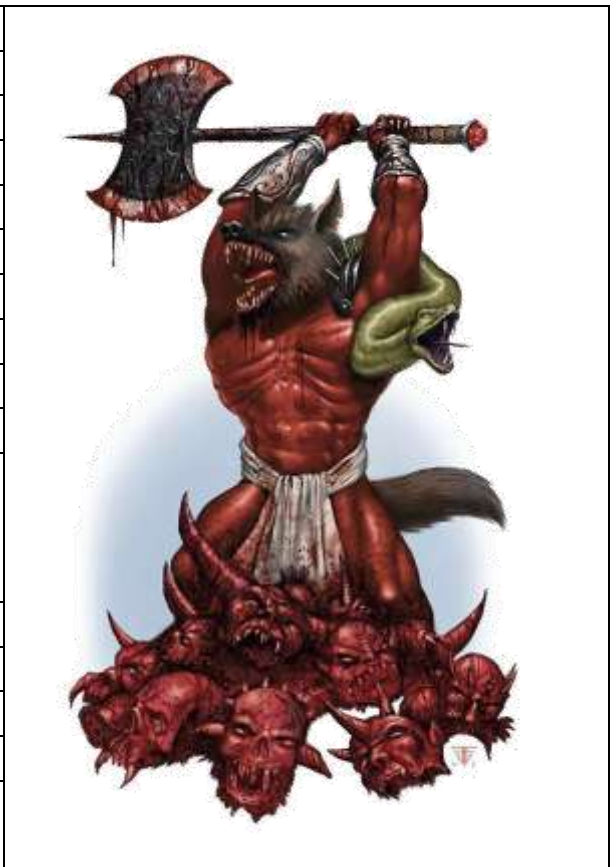
STRATE 10 : 100 mètres d'énergie négative, elle est gardée par elle-même.

Un prêtre qui réussit un vade retro sera capable de résister à l'absorption de niveaux. Une MR réussie permettra de résister le premier round seulement.

La dernière strate est le lieu de la prison du Démon Lord Ebulon, gardé par un Molydeus accompagné de ses compagnes, 6 succubes et 6 mariliths.

MOLYDEUS

INTELLIGENCE:	Genius (19-20)
TREASURE:	C, F
ALIGNMENT:	Chaotic evil
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	-5
MOVEMENT:	15"
HIT DICE:	12
THACO:	9
NO. OF ATTACKS:	3
DAMAGE/ATTACK:	2d6/ 1d6/battle
SPECIAL ATTACKS:	Vorpal and exceptional (15-16) (2d10+5) battle axe, poison to hit, never surprised
SPECIAL DEFENSES:	Cold iron weapon
MAGIC RESISTANCE:	90%
SIZE:	H (12' base)
MORALE:	Fanatic (19-20)
XP VALUE:	21000



The only guardian tanar'ri, the molydeus enforces the war effort as a sort of political officer. Molydei are powerful, muscular humanoids with dark red skin. They could be mistaken for giant red men, except for their two grotesque heads. One is a snarling dog's head that misses nothing in front of it. The other, a long prehensile snake head, observes everything that happens behind it. These creatures carry ornate twin-bladed battleaxes. Molydei have a form of *ESP* that lets them communicate with intelligent creatures and read the thoughts of others.

COMBAT. The molydeus is a potent fighter, They attack fearlessly, and it is nearly unheard of for one of them to retreat from battle.

Molydei also attack with both heads. The dog head will inflict 2-12 points of damage per hit. The snake head will inflict 1-6 points of damage per hit and inject a powerful venom into the victim. When injected with the poison, the victim must make a saving throw vs- poison- If he fails the save he will transform into a manes in 1-6 turns. A neutralize poison spell followed by remove curse will eliminate the poison. However, once turned into a marim the victim is irrevocably lost to any means short of divine intervention or a very carefully worded wish. In addition to those available to all tanar'ri, a molydeus has the following spell-like abilities usable once per round, one at a time, at will:

- *Affect normal fires*
- *Animate object*
- *Charm person or mammal*
- *Command*
- *Evards black tentacles*
- *Fear*
- *Improved invisibility*
- *Know alignment*
- *Lightning bolt, 7 times per day*
- *Polymorph other*
- *Suggestion*
- *True seeing, always active*
- *Vampiric touch*

Molydei are ever vigilant, they are never surprised by any means. These creatures are completely immune to attack from most normal or magical weapons. Only cold-wrought iron weapons and magical spells can affect them. When a molydeus is slain, its axe disappears. The only way of getting one of these powerful weapons is to take one from a living molydeus. A molydeus will not rest until it recovers its weapon, stalking the thief day and night without end until the axe is recovered and the thief horribly killed. • **Sleep Ecology:** By perpetuating the loyalty of the true tanar'ri, the molydei play an important role in the Blood War. These creatures exist only to serve the cause. They have no loyalty towards any tanar'n and would readily destroy any of them at the slightest sign of infidelity. They do not attempt to enforce their doctrine on the non-true tanar'ri for it is assumed that they are all disloyal by nature and must be constantly threatened and punished to be kept in line.

HABITAT/SOCIETY: The molydei are the greatest enigma in the Abyss. These powerful police wander the layers of the Abyss and search for true tanar'ri that stray from the cause of the Blood War. They report directly to the balors, but even balors are not above reproach, and the molydei would turn against one that strays.

ECOLOGY: By enforcing the loyalty of the true tanar'ri, the molydei play an important role in the Blood War. These creatures exist only to serve the cause. They have no loyalty towards any tanar'ri and will try to destroy any of them at the slightest sign of infidelity. They do not enforce their doctrine on non-true tanar'ri, for they assume that these are all disloyal by nature, and that only constant threats and punishments keep them in line.

10.6 La prison d'Ebulon

La prison dans laquelle est emprisonné Ebulon est une petite pièce de 30m x 30m "seulement". Ebulon est en stase temporelle et psychique, attaché au centre de la pièce à un pilier en bois blanc par des chaînes



en adamantite magiques. Il est sous l'emprise d'un sort divin de réalité phantasmatique, qui lui laisse croire qu'il est maître au paradis. Il a tous les pouvoirs d'un Planetar et a pour compagnons et suivants des Aasimon de tous types, des anges et des chérubins. Il cherchera par tous les moyens en son pouvoir à protéger ce lieu des intrus qu'il voit comme des démons. Il est persuadé de devoir défendre un trésor.

En passant la porte de la prison, les joueurs se retrouveront dans un lieu plutôt accueillant dans lequel il fait bon vivre. Les joueurs verront des anges et des chérubins, et seront attaqués dès le début. Tout ce qui se trouve sur ce lieu n'a pas d'autre réalité que dans le cerveau emprisonné d'Ebulon. Malgré tout, les interactions avec les joueurs seront réelles tant qu'Ebulon sera persuadé de sa réalité.

Les moyens de voir la réalité sont soumis à plusieurs critères : il ne suffira pas de ne pas y croire pour voir la réalité. Les moyens magiques permettront de découvrir un voile plus ou moins grand, en fonction de leur intelligence et de leur sagesse.

Une détection de la magie indiquera une grande magie dans tout le domaine. Une détection du bien ne révélera rien, alors qu'une détection du mal s'allumera plein pot. Une détection de l'invisible ne révélera rien de particulier, hormis des choses éventuellement cachées.

Un sort de vision réel ou des objets ayant cette fonction permettront d'augmenter les chances de percer le voile illusoire. Les chances de réussites varient d'après le tableau suivant :

- les jets de réussite sont faits entièrement au D100 sous le total (INT +SAG) x 2.
- si le jet est réussi il compte pour (MAXI-JET), s'il est raté il ne compte pas.

Un nouveau jet n'est autorisé que si une tentative de type différente est effectuée ou après 1 heure complète passée dans le lieu. Une tentative nouvelle peut-être tentée si un autre joueur apporte une information importante.

Un sort de Vision réelle diminue de -15% le jet de dé. Une dissipation de la magie, une dissipation du bien permettra de diminuer le jet de dé de -10%.

Pour entrevoir complètement la réalité, il est nécessaire d'atteindre un total de 100%.

25%	Entrevient différemment la situation qui les entoure avec un voile flou pour tout, sauf les monstres. Vision restreinte à 50m.
50%	Se rend compte que les alentours ne sont pas exactement comme ils les percevaient. Le sol, les alentours semblent bouger constamment. Les monstres vacillent quelques fois, ce qui les rends plus difficiles à atteindre (-4 au touché)
80%	Les monstres ne ressemblent pas à des anges mais à des démons. Les environnements
95%	Voit l'ensemble de la prison ainsi qu'un planetar attaché à un pilier au centre de la pièce.
100%	Voit complètement la réalité des choses

Ebulon est prisonnier de plusieurs sorts ayant emprise sur son corps et sur son âme.

- La *Stase Temporelle* a mis son corps dans un état complètement léthargique, figé, comme complètement absent. Il est impossible de faire des dommages dessus, ni de l'emporter avec soit. Il reste ancré là où il se trouve. Ce sort peut-être détruit par une dissipation de la magie avec un malus de 50%. L'inverse du sort aura 65% de chance de réussite.
- Son âme est enfermée par un sort d'*Emprisonnement de l'âme* dans le pilier qui tient le corps d' Ebulon. Ce sort peut-être détruit par une dissipation du mal, traitée comme une dissipation de la magie, avec un malus de 25%.

Lorsque les deux sorts sont annulés, Ebulon reprend vie et activité. L'illusion disparaît bien sûr complètement. La porte de sortie pour Ebulon passera obligatoirement par le puits car il ne peut pas encore se téléporter. Sorti des puits, il retrouvera rapidement le chemin du puits de couleur menant vers Pazunia.



Le planetar Ebulon est entouré de 10 colombes qui vire volte autour de lui. Chaque colombe possède 150 point de vie et qui immunise le planetar des attaques des joueurs. Les colombes ne possèdent pas de pouvoir particulier ni de défense particulière. Dès que l'une meure, l'immunité tombe :

1	Immunité au feu
2	Immunité au froid
3	Immunité à la foudre
4	Immunité à l'acide
5	Immunité au gaz
6	Immunité aux armes contondantes
7	Immunité aux souffles
8	Immunité aux armes tranchantes
9	Immunité aux projectiles magiques
10	

Quand les colombes meurent, alors les dommages faits sans les résistances sont maximum.

Ebulon sera accompagné de 4 Monadic deva

11 LA CONCLUSION

Elle est laissée à l'appréciation des joueurs.

Ebulon est de retour auprès de Graz'zt, et celui-ci n'est pas près de rendre l'âme de Snowl, sauf en échange de la relique.

Un moyen d'y arriver est de demander l'aide direct de Lakshmi. Celle-ci accordera alors un de ses pouvoirs pendant une heure. Tout ce qui sera entrepris aura droit à 2 tentatives pour réussir, comme décrit dans le Quest Spell.

12 LE PLAN DE L'AVENTURE

- Chez Snowl pour le début de l'aventure.
- La recherche de l'entrée du plan.
- Entrée dans les Abysses niveau 45-46.

Combat 0 : Risque de rencontrer un monstre Abyssal au hasard.

- Rencontre avec un marchand qui se rend en ville et une patrouille belliqueuse.

Combat 1 : Une troupe de Chasme en colère qui s'attaque au gnome et aux joueurs.

Round1 : 5 chasmes volantes repèrent les joueurs et le gnome. 25% de chance que les joueurs les voient

Round 2 : les 5 chasmes envoient un insecte plague dans la zone. Elles foncent ensuite sur les joueurs. 8 dretch apparaissent à proximité des joueurs.

Round 3 : Combat avec les chasmes qui volent. Les dretch tentent d'ouvrir des seuils.

Round 4 : Combat avec les chasmes qui volent. Les dretch vont au combat, les nouveaux passent les seuils.

Round 5 : Combat avec les chasmes qui volent. Les dretch sont au combat, les ouvrent des seuils, etc...

- Zelatar, une auberge, un combat en duel pour une audience avec Graz'zt.

Combat 2 : Un combat dans l'auberge si les joueurs sont trop chiant et ne savent pas se tenir.

Round1 : Prendre les monstres présent et improviser un combat qui ne doit pas durer.

Combat 3 : Le duel, au choix du joueur.

Round1 : .

- Rencontre avec Graz'zt, galerie des miroirs + bodaks
- Voyage vers le plan de démogorgon : Pazunia + puits direct + well of darkness
- Arrivée dans le plan de demogorgon par le fond du marais : Aboleth +terrain désertique Marilith
- Trouver le bon puits de la prison d'Ebulon : strate + molydeus
- Prison angélique
- Sortie du plan avec Ebulon
- Récupérer Snowl chez Graz'zt