

L'ARCHIPEL DES ANGES



1 PREAMBULE

Scénario haut niveau pour les grands Seigneurs de Norwold. Cette aventure est principalement destinée à SNOWL, DUNCAN, ALGARIC et VIKTOR.

BAALZEBUL voit arrivé le jour de la prophétie d'AKIM. Il a identifié VIKTOR comme le paladin qui lui portera le coup de grâce. Cette fois-ci il a décidé d'en finir avec cette vermine qui le nargue. Il ira jusqu'au bout quitte à y laisser sa vie. Son plan est bien entendu diabolique :

- Attirer les PJ sur un autre plan ou **sa puissance est plus forte que sur le PMP** même si cela n'est pas forcément perceptible.
- Attirer la confiance des joueurs en leur faisant réaliser une mission simple, en apparence compliquée, où ils pourront se lâcher à mort et ainsi être moins vigilants.
- Ensuite les emprisonner et détruire leur domaine sur le PMP avec ses légions.
- Les autres PJ du groupe ne l'intéressent même pas, dommages collatéraux en somme.

2 SYNOPSIS

- Contacter par la Reine des Anges qui a besoin de l'aide du groupe. (Elle contacte SNOWL et le charge de monter un groupe).
- Le groupe sauve les anges de l'agression des cyclopes.
- Lors de leur triomphe, BAALZEBUL leur remet un collier qui les enferme dans ses prisons à jamais.
- Ensuite il envoie ses légions détruire les 3 baronnies.
- On verra bien ce que feront les PJ ????

3 BACKGROUND – LA PROPHÉTIE D'AKIM

Akim est le seul survivant de son village qui fut détruit d'horrible façon par les hordes diaboliques de BAALZEBUL il y a de cela quelques millénaires.

Agé seulement de 8 ans, AKIM pria pour qu'il puisse se venger un jour. Sa prière fut entendue par son Dieu.

Il passa alors le reste de son existence à créer une arme terrifiante capable de détruire BAALZEBUL à jamais. Pour cela il n'hésita pas à s'associer avec le peuple des Nains Sombres du sud du monde d'ELIA et des puissances démoniaques.

Il y a 350 ans un groupe de Paladins-Mages et un mystérieux 10^{ème} homme découvrit la prophétie et pensa qu'ils étaient les élus. Ils montèrent donc une expédition en enfers pour anéantir BAALZEBUL. Ils furent capturés. 9 furent récemment sauvés (Voir la facétie de BAALZEBUL). Le 10^{ème}, un elfe, croupi toujours dans les geôles infernales.

La prophétie d'Akim : Toi le mal personnifié, toi le duc infernal, toi l'immortel, toi l'immonde, par moi tu périras. Tes miens seront vengés. Un Paladin viendra, un groupe le suivra, un ange l'aidera. Et l'aide de ma hache, œuvre de ma vie, ils le détruiront à jamais. Ainsi mon âme sera libérée, ainsi la tienne sera aliénée. Que ton tourment commence, dans 3 216 ans ton règne s'achèvera...

4 LE DEBUT

SNOWL est contacté, par le biais de son miroir, par *Gabrielle Victoria des Coraux* Reine de l'archipel des anges.

Son royaume a de longue date perdu la connaissance de la magie et vit en harmonie avec la nature. Depuis quelques mois, son peuple est victime d'agressions répétées des cyclopes qui usent de magie, leurs défenses sont vaines et les cyclopes gagnent de plus en plus de terrain.

SNOWL devra monter un groupe pour repousser les agresseurs. En récompenses, Gabrielle donnera au groupe la connaissance des plantes, savoir légendaire qui donne l'équivalence de sortilèges personnels sans chasame (*Laisser le soin au Druide de faire le tableau*). *Ce pouvoir se libère totalement dans les mains d'un druide.*

BAALZEBUL est derrière tout ça :

- Il a organisé l'attaque des cyclopes.
- Il a enlevé Tania, la fille de Gabrielle.
- Il a demandé à Gabrielle d'embaucher le groupe et, à termes, d'organiser une grande fête pour leur victoire contre les cyclopes.
- Pendant cette fête, BAALZEBUL donne un collier très particulier à chaque PJ dont l'acceptation déclenche leur emprisonnement.
- Il libèrera Tania à l'issue (Loyal, normal).

5 LE COMBAT CONTRE LES CYCLOPES

Donner une très large part à l'improvisation dans cette première partie du scénario. Laisser les PJ s'éclater. Amener gras de monstres pour qu'ils puissent donner tout ce qu'ils ont !!! Cette première partie ne doit pas durer plus longtemps que le vendredi soir.

Les cyclopes ont été convaincus par BAALZEBUL d'attaquer leurs voisins les Anges. On recense 4 types différents :

- Les cyclopes de base.
- Les officiers.
- Les cyclopes-mage.
- Les princes-cyclopes + **Le Roi Cyclope**.

Cyclopes de base :

Niv : 20 PV 120 AC : -6 TACO : 4 AT : 2
DMG : 6d6 + 5 Rochers 6-36 40m



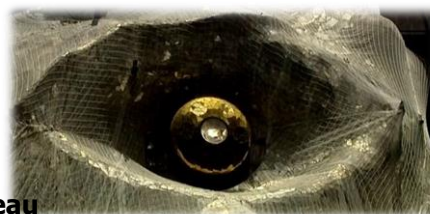
Officiers :

Niv : 25 PV 180 AC : -10 TACO : 1 AT : 2
DMG : 10d6 + 20 Rochers 8-48 50m



Cyclopes Mages : (A prévoir par 2 : 1 offensif et 1 défensif)

Niv : 25 PV 200 AC : -10 TACO : 1 AT : 2
DMG : 10d6 + 20



At. Will en deux segments tous les sorts PH/Arcana (Voir tableau de sorts).

Cyclopes Prince :

Niv : 30 PV 300 AC : -16 TACO : -6 AT : 4
DMG : 18d6 + 30 Rochers 6-60 80m



Le Roi Cyclope :

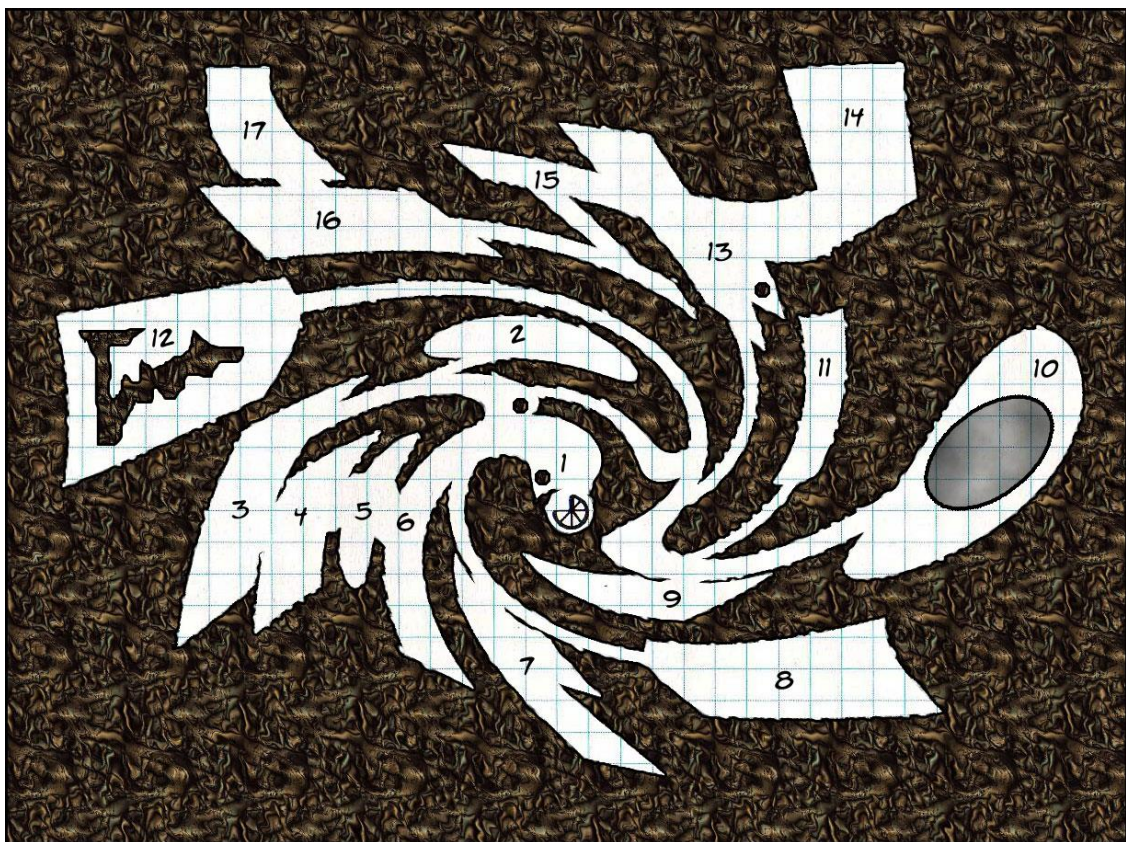
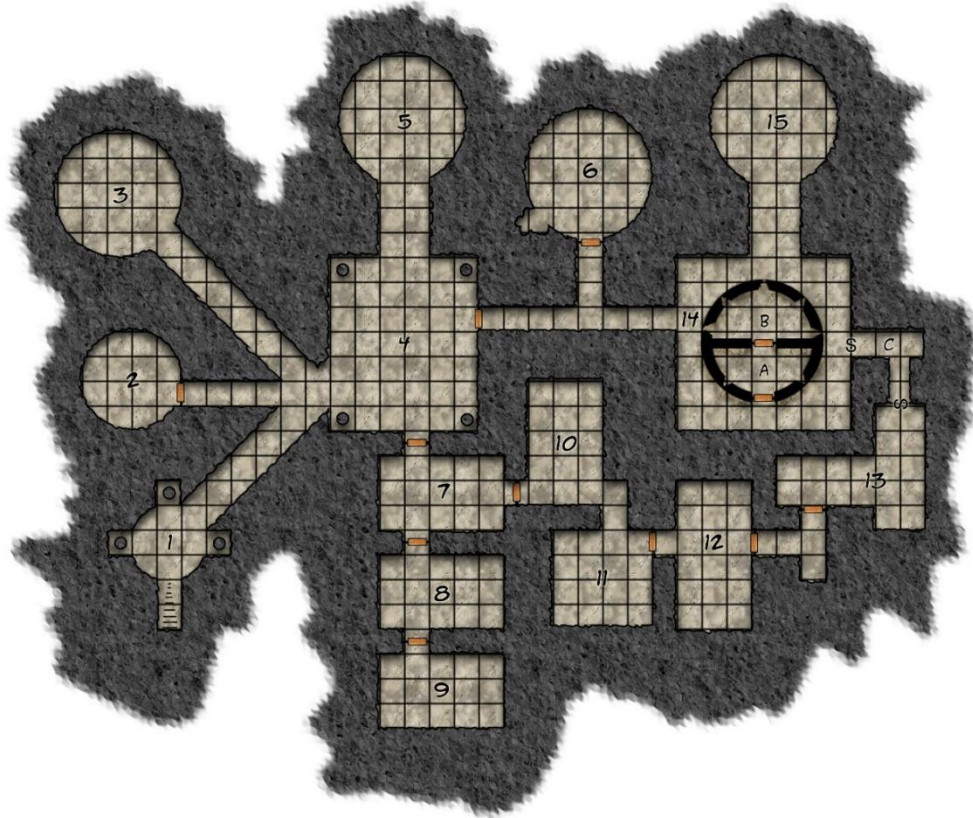


Niv : 40 PV 500 AC : -20 TAC0 : -10 AT : 4 DMG : 24d6 + 40

At. Will en deux segments tous les sorts PH/Arcana (Voir tableau de sorts).



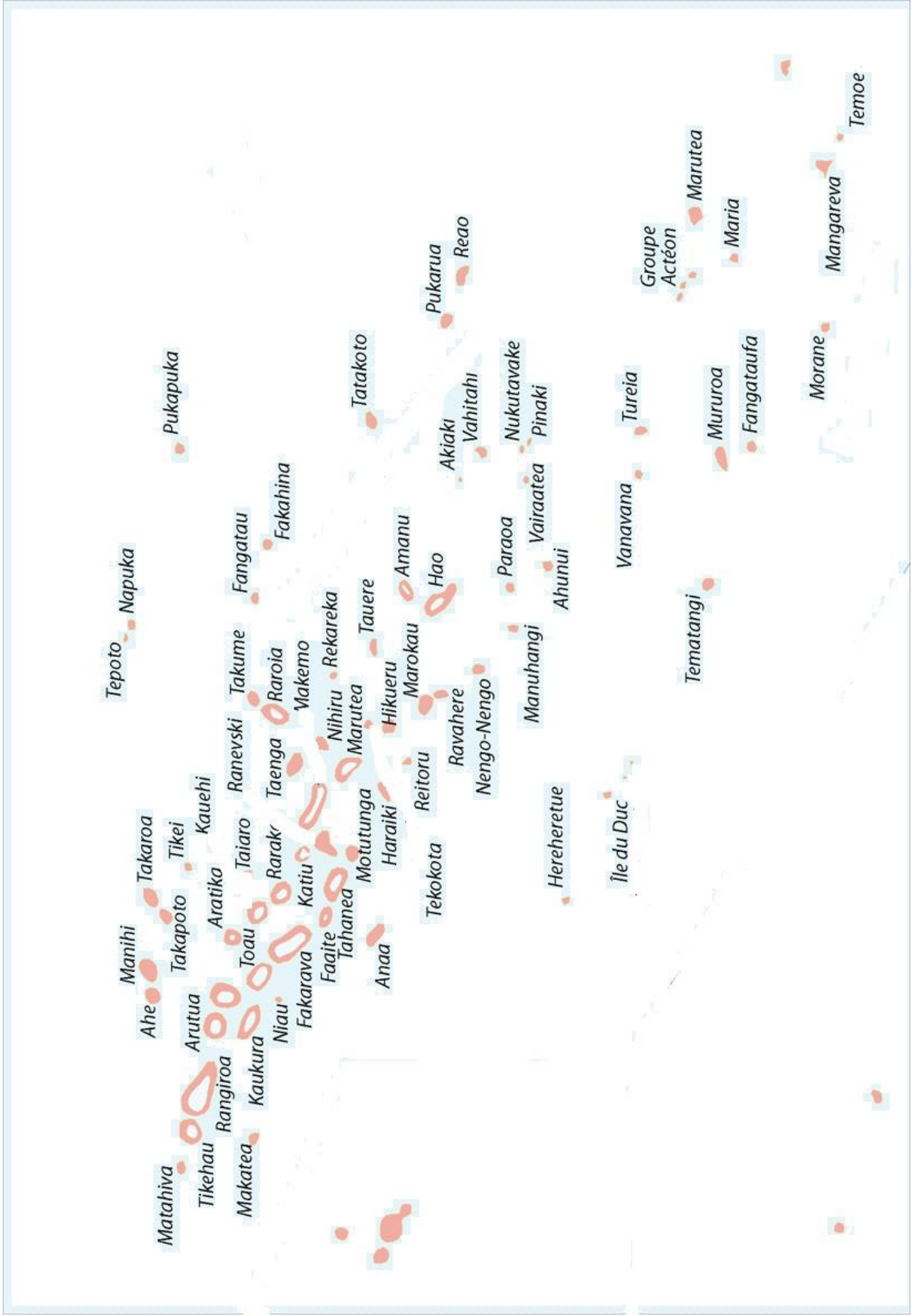
Quelques plans pour la route :



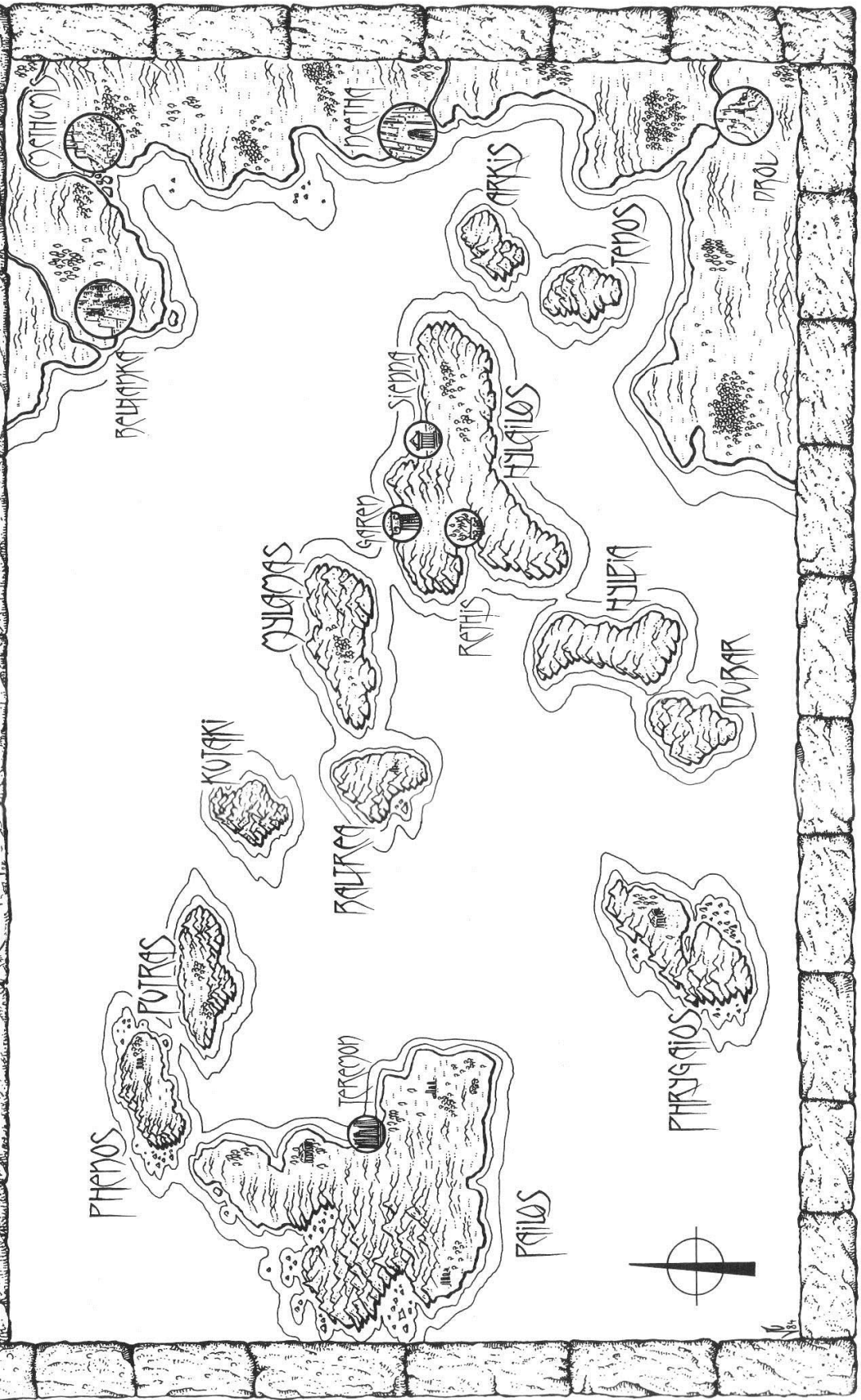
Donner les plans aux joueurs ça sera plus simple

Sorts des Cyclopes Mages

Premier Niveau	Second Niveau	Troisième Niveau
<p>Altération des feux normaux</p> <p>Bouclier</p> <p>Charme Personne</p> <p>Chute de plume</p> <p>Compréhension des langages</p> <p>Détection de la Magie</p> <p>Effacement</p> <p>Projectiles Magiques (9)</p>	<p>Atome Noir de Nystul</p> <p>Bain d'Huile Bouillante d'Otiluke</p> <p>Corde enchanté</p> <p>Fleche acide de Melf</p> <p>Image miroir</p> <p>Lévitacion</p> <p>Nuage puant</p> <p>Ouverture</p> <p>Toile d'araignée</p> <p>Vocalise</p>	<p>Boule de Feu</p> <p>Conjuration monstre I</p> <p>Dissipation de la magie</p> <p>Extincteur Expéditif de Nystul</p> <p>Foudre</p> <p>Nuage Acide d'Otiluke</p> <p>Parapluie de Force d'Otiluke</p> <p>Protection projectiles normaux</p> <p>Rafale de vent</p> <p>Rapidité</p>
Quatrième Niveau	Cinquième Niveau	Sixième Niveau
<p>Auto métamorphose</p> <p>Black Evard's Tentacles</p> <p>Bouclier de feu</p> <p>Charme Monstre</p> <p>Confusion</p> <p>Globe mineur invulnérabilité</p> <p>Mur de glace</p> <p>Stone Skin</p>	<p>Arche Radiante de Nystul</p> <p>Chien fidele de Mordenkainen</p> <p>Cone de froid</p> <p>Débilité mentale</p> <p>Main de Bigby</p> <p>Mur de fer</p> <p>Mur de force</p> <p>Mur de pierre</p> <p>Nuage mortel</p> <p>Paralyse des monstres</p> <p>Télékinésie</p> <p>Téléportation</p> <p>Transmutation pierre en boue</p>	<p>Bulle anti magie</p> <p>Chain Lightning</p> <p>Contingence (1) - <i>Stone Skin</i></p> <p>Désintégration</p> <p>Globe d'invulnérabilité</p> <p>Holographie</p> <p>Main impérieuse de Bigby</p> <p>Quête</p> <p>Répulsion</p>
Septième Niveau	Huitième Niveau	Neuvième Niveau
<p>Boule de feu à retardement</p> <p>Duo dimension</p> <p>Feu et Glace d'Otiluke</p> <p>Gravité inversée</p> <p>Mot de pouvoir ETOURDISSEMENT</p> <p>Souhait mineur</p> <p>Téléportation sans erreur</p>	<p>Conjuration de monstre VI</p> <p>Danse irresistible d'Otto</p> <p>Fletris. abominable d'Abi Dalzim</p> <p>Grefe de Chair</p> <p>Grefe d'Objet</p> <p>Homoncule bouclier</p> <p>Labyrinthe</p> <p>Poing de Bigby</p> <p>Protection d'Esprit</p>	<p>Arret du temps</p> <p>Conjuration monstre VII</p> <p>Hétéromorphisme</p> <p>Main Broyante de Bigby</p> <p>Mot de pouvoir MORT</p> <p>Nuée de météors</p> <p>Souhait majeur</p> <p>Sphere prismatique</p> <p>Stase Temporelle</p>



L'ARCHIPEL DES CYCLOPES



Tous les Anges ont les mêmes caractéristiques hormis la Reine :

Niv : 20 PV 150 AC : -15 TACO : 4 AT : 2 DMG : 1d100 + endormi (jp à -6)



La Reine Gabrielle :

Niv : 30 PV 200 AC : -20 TACO : 0 AT : 2 DMG : 2d100 + endormi (jp à -10)

Immunisée à toute forme de magie.



L'imprudence de BAALZEBUL



6 LE COLLIER DE FLEURS

Les PJ's, pour leur victoire contre les Cyclopes, seront célébrés. A cette occasion, BAALZEBUL leur remettra un collier de fleurs qui n'est d'autre qu'un collier qui les emprisonnera. Ce cercle en adamantium comporte une microsphère d'annihilation.

Si le collier est retiré ou placé en dehors de la prison (Considérer le bâtiment complet comme la prison et non le seul quartier où sont enfermés les PJ), la sphère, petite perle noire, agit immédiatement en grandissant et donc, en annihilant le PJ. Cette magie fonctionne naturellement dans les prisons de BAALZEBUL.

Nota : Les PJ's auront l'impression de se voir remettre un simple collier de fleurs puis ils auront le sentiment de voir leur Dieu lors de leur « transfert » aux enfers. Sur ce PMP (Celui des archipels) **la puissance de BAALZEBUL est plus grande** que sur le PMP des PJ's. BAALZEBUL aura la forme d'une jeune ange lorsqu'il remettra le collier aux PJ's. Sous cette forme et sur ce plan il ne peut être démasqué par autre chose qu'une magie divine.



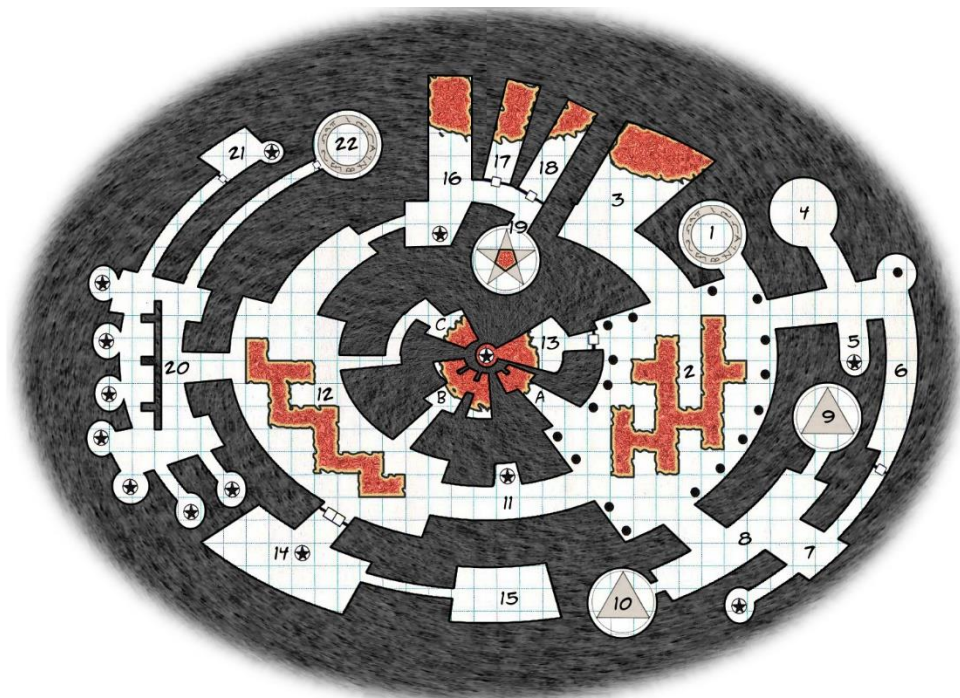
MEPHISTOPHELES est parfaitement informé de tout ce qui se trame. A la première occasion il entrera dans la bataille pour affronter BAALZEBUL. Le groupe et sa hâche lui seront son alibi.

7 LES PRISONS DU DIABLE

Les PJ's se retrouvent dans les geôles de de BAALZEBUL, ils sont nus, enchaînés, **aucun sort en mémoire. Aucune magie**, hormis celle des diables, des colliers et magie divine éventuelle, ne fonctionne dans ces quartiers. Ils sont dépossédés de leurs objets. En rouge : **Lave**.

Les PJ ne pourront utiliser leur capacités ou objets d'essence divine qu'après avoir acqui la foi nécessaire. Faire tirer $2d3 \times 100 = X$. Puis $2d100$ par jour (AM et PM) de prière/concentration. Quand la somme des tirages dépasse X ils peuvent alors les utiliser.

Une semaine se passe avant que les Pj's reprennent connaissance. Pendant ce temps **les légions diaboliques ont répandu la désolation dans leurs baronnies.**



Les quartiers classiques pour tous les PJ qui n'ont pas d'inimitié (Salle 15)

Ces PJ's sont enchaînés ici, ils sont torturés dès que passe un garde. **Bien décrire les tortures, GNARK GNARK GNARK**

Les quartiers d'isolement pour les PJ qui ont une inimitié (Salle 20)

Cellule individuelle, chaque PJ y est enchaîné **dans l'obscurité** la plus totale. De plus les PJ's sont « tubés » dito matrix. Leur force vitale est pompée en permanence, toujours à 1PV.

Le reste de la prison

VIKTOR, DUNCAN et SNOWL ont quelques connaissances des lieux, ça pourra les aider. Dans le reste de la prison la magie fonctionne normalement mais la volonté de BAALZEBUL fait que l'on ne peut en sortir avec téléporte, planeshift...

Les rondes des gardiens

Les tours de garde sont assez complexe mais d'une grande régularité, bien que le temps qui les séparent ne soient rarement les mêmes. Une observation de plusieurs jours permettra de comprendre le système. A noter qu'ELDORAS connaît ça par cœur.

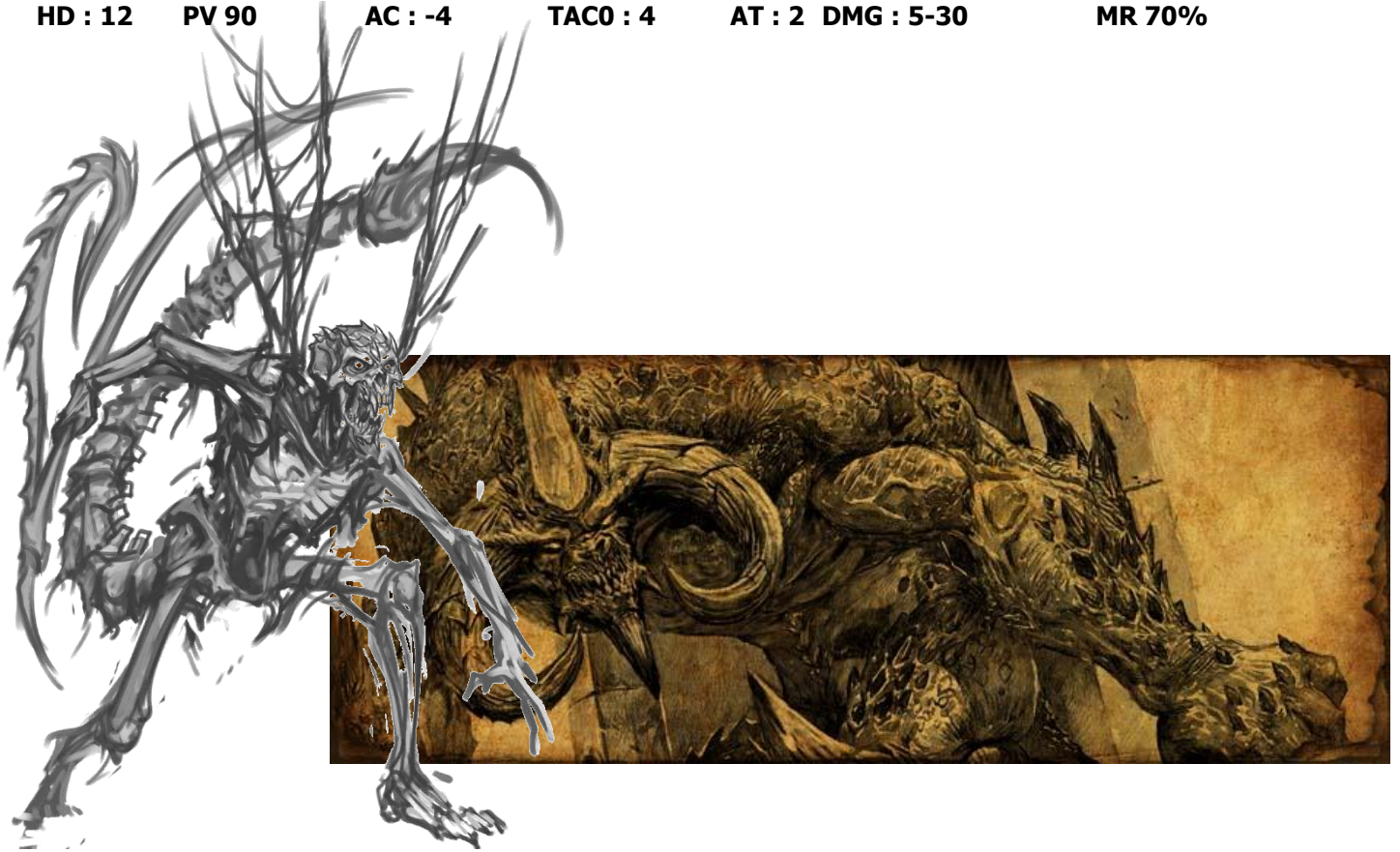
Les gardes - SPINED DEVIL

Demi-dommage sur froid et gaz, immunisé au feu.

Animate dead, Charm person, Dispel magic, Polymorph self, Produce flame, Suggestion, Teleportation sans erreur.

SPINED DEVIL (MM2 p49) – 30 en tout dans les prisons.

HD : 12 PV 90 AC : -4 TACO : 4 AT : 2 DMG : 5-30 MR 70%



Le gardien en chef

Le gardien de la prison :

HD : 30 PV 240 AC : -10 TACO : -4 AT : 2 DMG : 8-64 MR 120%

Demi-dommage sur froid et gaz, immunisé au feu.

At will: Animate dead, Charm person, Dispel magic, Polymorph self, Produce flame, Suggestion, Teleportation sans erreur, [Vision réelle](#).

8 UNE RENCONTRE INATTENDUE

Dans la salle 15, les PJ feront la rencontre d'ELEDORAS, un très vieux barde elfe emprisonné ici depuis des siècles. Lui et son groupe de 9 paladins-mages avaient mené une expédition visant à se débarrasser de BAALZEBUL.

Il a perdu tout pouvoir et toute capacité de se battre, il n'a pas de collier et n'est pas bâillonné.

Son groupe avait comme intention de localiser une puissante relique, la *HACHE D'AKIM*, de s'en emparer et de s'en servir pour éliminer BAALZEBUL sur son propre plan, donc de façon définitive (*Ou presque ?*).

Vu son alignement, il était désigné pour localiser la hache.

Malheureusement, ils furent capturés avant de pouvoir terminer leur quête, les 9 paladins furent torturés pendant des siècles, depuis plus de nouvelle depuis quelques temps (Cf. la facétie de BAALZEBUL).

Il a entendu parler de l'évasion spectaculaire des 9 paladins récemment, cela donnera du crédit à son histoire si les PJ's ne lui font pas confiance.

ELEDORAS peut aider le groupe de la façon suivante :

- S'il est libéré il sera en mesure de dessiner la carte du désert et des abords du palais de BAALZEBUL.
- Il indiquera la localisation et la nature de la *HACHE D'AKIM*.



9 LA OU SONT LES OBJETS

Dans l'immense désert de ce 6^{ème} plan des enfers vit ALBARAGOTH, dragon gardien de son état. Il garde un gigantesque trésor (comme d'hab) et, entre autres, les objets des PJ's. Bien sûr, il n'a pas du tout envie de leur redonner.

Si les PJ's récupèrent leurs objet à distance (Compter un souhait majeur par PJ + MR applicable), ALBARAGOTH n'aura de cesse que de leur mener la guérilla pour récupérer son bien dès qu'ils mettront les pieds sur ce plan.



Dans l'Oasis de TULWAR, une caverne. Dans la caverne, ALBARAGOTH + tout plein d'objets + les objets des PJ's.

HB : 40 PV 400 AC : -16 TACO : -6 AT : 3 DMG : 6-48 x2 / 10-80 MR 130%

Arme +3 pour toucher
Vision réelle at. will

Jamais surpris
téléporte at. Will

Immunisé feu et froid
Guérison 2/jour

Stone skin Protection d'esprit
Retour de sorts dito anneau

Souffle 1 fois/3 rounds : 40d6 ou moitié de sable en fusion

5	<i>Premier Niveau</i>	5	<i>Second Niveau</i>	5	<i>Troisième Niveau</i>
	Bouclier Projectiles Magiques (4)		Image miroir Lévitacion Nuage puant Toile d'araignée Vocalise		Boule de Feu Foudre (2) Rafale de vent Rapidité
5	<i>Quatrième Niveau</i>	5	<i>Cinquième Niveau</i>	3	<i>Sixième Niveau</i>
	Black Evard's Tentacles Black Evard's Tentacles Bouclier de feu Globe mineur invulnérabilité (2) Stone Skin		Cone de froid (2) Débilité mentale Hold monster Mur de force		Désintégration Globe d'invulnérabilité Holographie
3	<i>Septième Niveau</i>	3	<i>Huitième Niveau</i>	1	<i>Neuvième Niveau</i>
	Boule de feu à retardement Mot de pouvoir ETOURDISSEMENT Souhait mineur		Fletrissure abominable d'Abi Dalzim Homoncule bouclier Labyrinthe		Nuée de météors

10 LE ROYAUME DE BAALZEBUL



La température ambiante est de 120 °C – Improviser les lieux.

11 LES LEGIONS SUR LE PMP QUI RAVAGENT LES DOMAINES DES PJ (DECORUM)

Voir dans quelle mesure les PJ sont informés de ce qui se passe chez eux. A voir s'ils s'en préoccupent sinon gérer leur information le cas échéant.

BAALZEBUL n'a pas lésiné sur les moyens. Ses légions ont simultanément attaqué les baronnies de SNOWL, VIKTOR ALGARIC et DUNCAN.

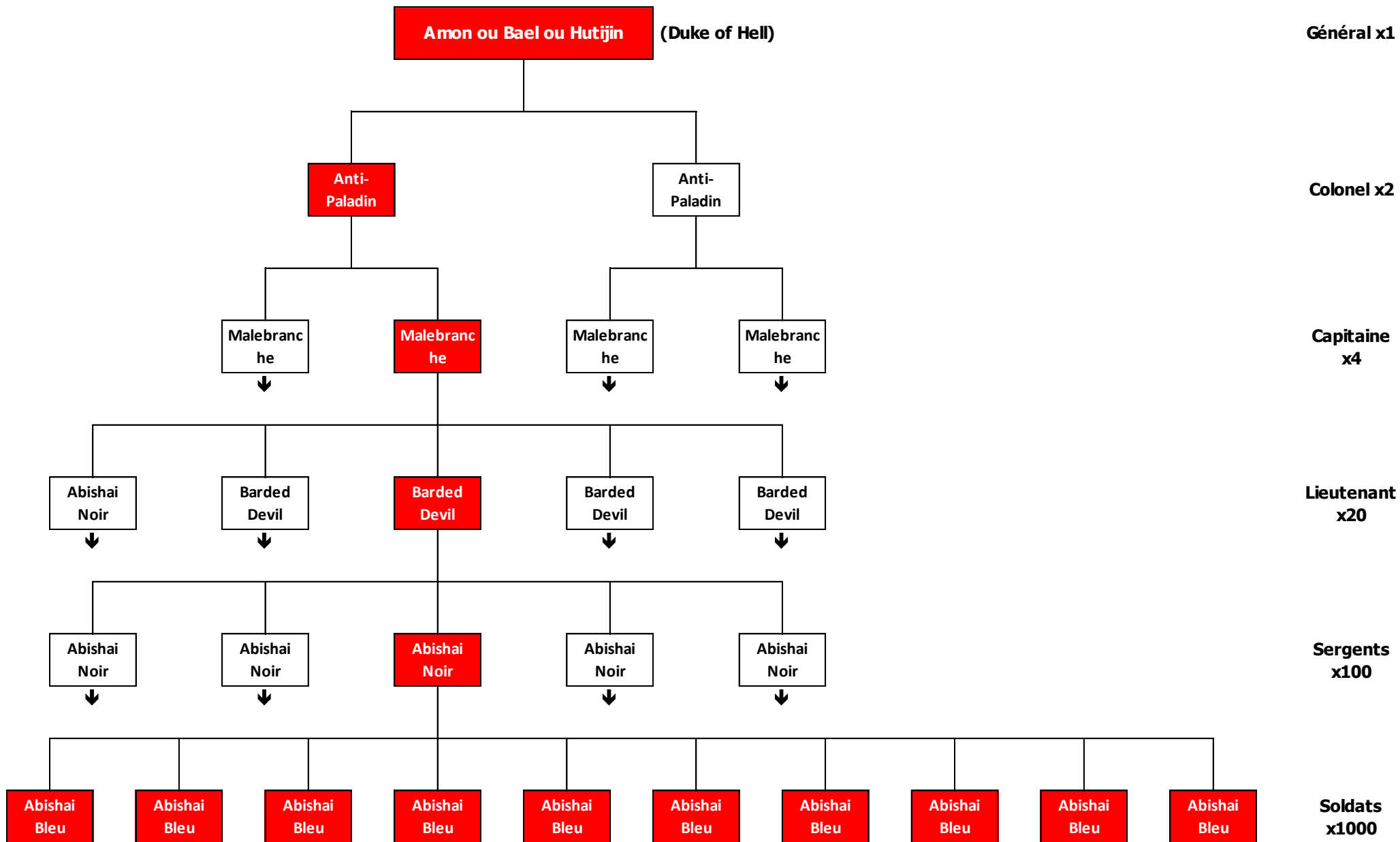
1000 diables de base sont mobilisés pour chaque PJ. Un diable « sergent » (Soit 100) pour 10 de base. Un lieutenant (Soit 20) pour 5 sergents. Un capitaine (Soit 4) pour 5 lieutenants. Un Général et deux colonels pour commander.

Les légions diaboliques détruisent, pillent et tuent tous les sujets des PJ's. Ils ruinent tous les bâtiments officiels et tout ce qu'ils peuvent.

A la demande du Roi Eric, un groupe de forces d'intervention rapide a été montée : GILBRETH, THARGUELION ET PLEIN DE PERSONNAGES BONS....Grâce à ce groupe un des 4 PJ's (A priori SNOWL vu ses démarches) a pu être à peu près protégé, les Seigneurs ayant réussi à briser la chaîne de commandement. Pour les trois autres : Dommage !!

ERIC a également commencé de lever une armée, mais ça prend du temps.

Organigramme type d'une des 3 armées qui attaque le domaine des PJ's



12 LA HACHE D'AKIM

Cette extraordinaire relique a été forgée dans des temps anciens par le peuple des Nains Sombres du sud du monde d'ELIA (Autre PMP) à la demande d'Akim. Ces nains mauvais se sont acoquinés avec des puissances démoniaques pour créer cet objet capable d'affronter les diables de haut rang et ainsi s'emparer de leur richesse.

Hache de bataille +6 dont la taille s'adapte à celle du porteur, de naine à géante. A considérer comme une relique. Ne peut être utilisée que par des porteurs d'alignement CM / NM / CN / N pur. Sinon sans effet / 100 points de dommage sans sauvegarde si touchée par un LB ou NB.

Pouvoir principal : Lorsque le porteur affronte un diable, diable majeur ou diable power la hache abaisse de 60% la MR de base de son adversaire (Valable pour tout le groupe). Cette arme est sans aucun effet contre les démons, Asmodée et Méphistophélès.

De plus, son ennemi n'est plus en mesure ni de fuir le combat engagé ni de se soigner (Ce qui ne l'empêche pas de se téléporter pendant le combat, mais seulement de le fuir). Si le possesseur de la hache (Qui connaît en permanence les points de vie de son adversaire) parvient à le tuer grâce à un coup porté avec cette hache, la mort devient définitive ou dure 1000 ans (Référence temps PMP) dans le cas d'un Power.

Pouvoirs majeurs : Vision réelle (1/jour) – Œil magique (2/jour) — Auto-métamorphose (7/semaine) – Nuée de météores au 30ème niveau (2/semaine).

Pouvoirs mineurs : Clairaudience - Clairvoyance - Ajoute un point à la caractéristique principale du possesseur.

Effet néfaste majeur : 1 fois par an le possesseur doit sacrifier une jeune vierge à JUBILEX ou vieillir de 10% de son espérance de vie.



13 LA OU EST LA HACHE

ELDORAS et les 9 paladins-mages avaient espoir de retrouver la hache dans les enfers, mais ils avaient tort !

Il n'en est rien. Leurs investigations dans les enfers ont révélé que cette puissante relique a été confiée au gardien éternel d'un plan élémentaire de l'eau d'alignement neutre, le prince Kraken, **qui la détient dans ses entrailles**.



Le plan élémentaire de l'Eau est une mer sans fond ni surface, un environnement entièrement liquide baigné d'une lueur diffuse. C'est l'un des plans intérieurs les plus hospitaliers, du moins une fois que le voyageur a résolu le problème de la respiration... Les océans éternels de ce plan varient de glacials à bouillants, de salés à doux. Ils sont en perpétuel mouvement, tourmentés par les courants comme par les marées. Les communautés permanentes des lieux s'agglutinent autour d'épaves suspendues au sein de ce liquide sans fin, dérivant au gré des marées du plan. Le plan élémentaire de l'Eau affiche les caractéristiques suivantes.

- Gravité directionnelle subjective. La gravité de ce plan fonctionne sur le même principe que celle du plan élémentaire de l'Air. Cependant, s'élever ou descendre dans le plan élémentaire de l'Eau est plus lent (et moins dangereux) que dans le plan élémentaire de l'Air.
- Eau dominante.
- Magie renforcée. Les sorts et pouvoirs magiques qui exploitent ou créent de l'eau voient à la fois leurs effets et leur portée étendus (comme si Extension d'effet et Extension de portée avaient été utilisés sur eux, mais les sorts n'exigent pas la mobilisation d'emplacements de sorts de plus haut niveau). Les sorts et pouvoirs magiques dont la portée et les effets sont déjà étendus ne sont pas concernés par ce bénéfice.
- Magie affaiblie. Les sorts et pouvoirs magiques relevant du registre du feu sont affaiblis. Cela inclut les sorts du domaine du Feu.

Le prince Kraken a élu domicile dans un immense palais constitué d'eau dont la texture est plus dense que l'eau à l'état liquide nature (Une sorte de gel en somme). Parmi son immense trésor, **dans le ventre de la bête**, les PJ découvriront la hache, à condition de le vaincre.

Le Kraken (Faire jouer avec une très grosse figurine – Positionner les PJ)

HD : 100 PV 1400 AC : -10 TACO : -6 AT : 1 (Gueule) +8 (Tentacule)

DMG : Aval (Tue) + ou 8d8+50 MR : 100%



Les requins blancs x20 :

Niv : 12 PV 90 AC : -2 TACO : 8 AT : 1 DMG : 4d8 + sharpness sur 19&20



14BAALZEBUL N'EST PAS CONTENT



Dans le 7ème plan des enfers MALADOMINI – Improviser des plans simples

BAALZEBUL



HD : 50 PV Infini (Sauf hache d'Akim) - Disparait pendant 10 rounds (Sauf hache = mort pendant 1000 ans) si perte de plus de 1000 PV.

AC: -16 TAC0: -10 AT: 4 DMG: 15d6 Vorpale sur 18, 19 et 20 MR 140%

Souhait majeur at will en ce lieu / 2 segments comprend également tous les sorts de mage/clerc en plus de ses attaques (sur ce plan).

Pour faciliter les combats, les diables ont toujours l'initiative en ce lieu.

MOLOCH



HD : 40 PV Infini (Sauf hache d'Akim) - Disparaît pendant 10 rounds (Sauf hache = mort pendant 1000 ans) si perte de plus de 800 PV.

AC: -12 TAC0: -8 AT: 2 DMG: 10d6 Sharpness sur 18, 19 et 20 MR 120%

Souhait majeur at will en ce lieu / 2 segments comprend également tous les sorts de mage/clerc.

Pour faciliter les combats, les diables ont toujours l'initiative en ce lieu.

La fidélité de MOLOCH n'est pas à toute épreuve :

- S'il sent qu'il a une chance de prendre la place de son actuel maître il la saisira.
- Si cela se produit, une certaine « connivence » sera créée entre lui et les PJ's.

Association MOLOCH / MEPHISTOPHELES :

- Moloch été approché par MEPHISTOPHELES, ne l'oublions pas. **A improviser**

LA GARDE RAPPROCHEE

Un seul type de diable pour faciliter les combats.

Diabes des glaces (MM1 p24)

Demi-dommage sur froid et gaz, immunisé au feu.

Animate dead, Charm person, Dispel magic, Polymorph self, Produce flame, Suggestion, Teleportation sans erreur, vol, mur de glace, détection de l'invisible.



HD : 15 PV 120

AC : -6

TACO : 4

AT : 2 DMG : 6-36

MR 70%

Pour faciliter les combats, les diables ont toujours l'initiative en ce lieu.

15LE TRESOR

Si les PJ's parviennent à supprimer BAALZEBUL, ils recevront une capacité spéciale d'essence « power » (A laisser au choix/négociation des PJ's : Par exemple, lancer des sorts, une immunité, une capacité naturelle) ou une caractéristique à 25 + La hache d'Akim.

Annexe :

<http://www.aidedd.org/univers/neuf-enfers/>

Les rapports de l'enquête des PJ.

L'imprudence de BAALZEBUL



(Le Royaume contre-attaque)

Les recherches des PJ

Rapport N°4

LES RECHERCHES DE VIKTOR QUI N'EST PAS CONTENT

Tous les groupes sont de retour et laisse tomber, sauf ceux infiltrés (Océancend et Landfall)

LE CULTE DE BAALZEBUL D'OCEANCEND

Rien de bien nouveau.

LE CULTE DE BAALZEBUL DE LANDFALL

Le ton monte entre BAALZEBUL et MEPHISTOPHELES notamment au sujet de la levée d'armées diaboliques. Les fidèles de BAALZEBUL appellent toujours à détruire toutes personnes qui prierai MEPHISTO.

Je tape la discute avec le paladin pour qu'il me lâche toutes les infos

LE PALADIN

Pas vraiment plus d'info. Il ne sait pas où est la hache. C'était le boulot d'ELEDORAS de la localiser. Malheureusement ils se sont fait capturer avant. Pas sûr que la hache soit sur un plan des enfers d'ailleurs. Tout cela est si vieux !!

LES RECHERCHES D'ALGARIC, TOURISTE REPENTI

1 groupe à Thiaty et environs, Achète la « Coudée franche », QG du groupe. Ils ont trouvés la guilde des assassins (les copains de Viktor :!!!)

1 groupe à Tol Erresso, 1 groupe au centre de l'empire, 1 au nord de l'empire rejoignent Thiaty.

1 groupe à Al-Akbar monte une échoppe de produits exotiques « Les vents du nord », approvisionné par le groupe se trouvant sur l'archipel de Thanégioth.

1 groupe qui a infiltré le culte de Méphisto, l'autre l'autre con, est à Laelith,

1 groupe à Eauptrofonde, 1 groupe à Glantri, 1 groupe à l'est des royaumes rejoignent Laelith

Compte tenu de la nature des groupes et de leur faible niveau tu n'apprends pas vraiment de nouvelles choses. Par contre ce que vous saviez déjà se confirme

LES RECHERCHES DE SNOWL FUTUR ARCHANGE DECHU

J'essaie de visualiser le barde elfe partie avec les paladins, je prends de nouveau contact avec les bardes déjà sollicité pour en savoir plus sur lui.

ELEDORAS

Tu ne le localises pas. Il est très connu chez les bardes. Il s'était « spécialisé » dans les savoirs ancestraux relatifs aux reliques. On ne l'a pas revu depuis plusieurs siècles

Je me rends ç Al-Akbar pour consulter dans le détail la prophétie écrite par Akim.

LA PROPHETIE D'AKIM dans le détail

Uoi le mal personnifié, toi le duc infernal, toi l'immortel, toi l'immonde, par moi tu périras. Les miens seront vengés. Un Paladin viendra, un groupe le suivra, un ange l'aidera. A l'aide de ma hache, œuvre de ma vie, ils le détruiront à jamais. Ainsi mon âme sera libérée, ainsi la lienne sera aliénée. Que ton tourment commence, dans 3 216 ans ton règne s'achèvera...

Les tours de garde renforcés et aléatoires.

OK

Je cherche des informations sur la brève lueur obscure du time-pool, chez les bardes, dans les bibliothèques d'Al-Akbar.

Pas vraiment d'info, surement de la magie diabolique, gnark gnark gnark

Pour les groupes installés dans des auberges, je les repère, je prends contact, je renouvèle mon sort de sacred gardian si besoin, je fais un repérage des lieux dans les QG pour pouvoir y retourner rapidement si besoin (téléport ou solipsisme).

OK

Je me rends chez Algaric, afin qu'il m'aide à prendre contact avec Lort, et lui demandé de nous renseigner sur le peuple des nains sombres.

Cette peuplade naine a vraisemblablement disparu en tant que telle. Ils étaient connus pour commercer avec les démons. Nul doute que cela a dû un jour mal finir...

ET DANS LES PRECEDENTS EPISODES

THARGELION

Toujours pas revenu.

LE ROY

Le ROY consent un positionnement de quelques troupes le long des frontières de SNOWL à condition que SNOWL en assume les frais d'intendance.

Le ROY informe TOUS les Seigneurs du Royaume de l'éventualité d'une attaque diabolique et leur demande de se tenir prêts à intervenir.

LA RECHERCHE DE BAALZEBUL PAR BOULE DE CRISTAL

Ne donne toujours rien.

LA PROPHEETIE D'AKIM

Oui le mal personnifié, toi le duc infernal, toi l'immortel, toi l'immonde, par moi tu périras. Tes miens seront vengés. Un Paladin viendra, un groupe le suivra, un ange l'aidera. A l'aide de ma hache, œuvre de ma vie, ils de détruiront à jamais. Ainsi mon âme sera libérée, ainsi la lieue sera aliénée. Que ton tourment commence, dans 3 216 ans ton règne s'achèvera...

LA HACHE D'AKIM

Pas d'information.