

LE DERNIER ESPOIR DE NID-DU-FAUCON™



PAR JOHN BULMAHN ET F. WASLEY SCHNEIDER

GAMEMASTERY

MODULE

LE CREUSET DE DROSKAR

1 CASE = 1,50 M



LES ALENTOURS DE NID-DU-FAUCON

FAILLE DE DROSKAR

LES FAILLES

MONASTÈRE
DES NAINS

VAL DE
SOMBRELUNE

CHUTES D'EAU

ORPHELINAT
D'ÉLARA

L'ÉCUME

NID-DU-FAUCON

BAC

- ★ CAMP DES BÛCHERONS
- RUINES
- VILLE FORTIFIÉE

0 3 6 12
KM



LE DERNIER ESPOIR DE NID-DU-FAUCON

MODULE GAMEMASTERY D0
AVENTURE EN EXTÉRIEUR ET EN DONJON

CRÉDITS

Conception : Jason Bulmahn, F. Wesley Schneider

Développement et édition : Jason Bulmahn, Mike McArtor, Jeremy Walker

Illustration de couverture : UDON avec Joe Ng et Espen Grundetjern

Illustrations intérieures : UDON avec Joe Ng et Espen Grundetjern, Eric Deschamps, Vincent Dutrait, Wayne Reynolds

Cartographie : Christopher West, Robert Lazzaretti

Conception graphique : James Davis

Direction artistique : Sean Glenn

Responsable de la gamme : Jason Bulmahn

Éditeur : Erik Mona

Et pour Black Book Éditions

Traduction : Aurélie Pesseas

Relecture : Thomas Berjoan, Damien Coltice

Mise en page VF : Damien Coltice

Le Dernier espoir de Nid-du-faucon est un module de GameMastery destiné à quatre personnages de niveau 1. Ce module est compatible avec l'Open Game Licence (OGL) et le jeu de rôle fantastique le plus célèbre au monde. Vous trouverez l'OGL en page 16 de ce produit.



Paizo Publishing, LLC
2700 Richards Road, Suite 201
Bellevue, WA 98005, USA

Black Book éditions
26 rue Thomassin
69002 Lyon, France



© Paizo Publishing LLC.

Paizo Publishing et le logo du golem sont des marques déposées par Paizo Publishing LLC.
Édité par Black Book Éditions.





Le petit village de Nid-du-Faucon se trouve au milieu de contrées sauvages.

Nichés à l'ombre de la faille de Droskar, les habitants du Nid forment une peuplade robuste et sévère. Ils mènent une vie difficile, parfois égayée par quelques fêtes ou la visite éventuelle d'une caravane de marchands.

Sans cesse, ils doivent faire face aux épreuves imposées par la nature, mais également aux méfaits de leurs semblables, les hommes. Les loups sont sur leurs talons et les coupes-bourses tout près de leurs poches. Leur simple survie témoigne de l'impressionnante résistance de ces gens.

- Les Chroniques des Éclaireurs

Le Dernier espoir de Nid-du-Faucon est une aventure en donjon et en extérieur destinée à quatre personnages de niveau 1. Les personnages qui la termineront avec succès devraient atteindre le niveau 2. Elle peut en outre servir de prélude au module *Pathfinder/GameMastery* *DI : La Couronne du roi kobold*.

Cette aventure comprend l'exploration des étendues sauvages du val de Sombrelune ainsi que la fouille des ruines d'un ancien monastère nain. Le temps étant un facteur important, le maître de jeu (MJ) devra se familiariser avec les règles du voyage par voie de terre avant de débiter ce module.

Décor de l'aventure

La semaine dernière, de nombreux habitants de Nid-du-Faucon sont tombés malades, tous victimes de la même toux. Les remèdes de grand-mère locaux se sont avérés aussi inefficaces que les prières à Iomédae, la déesse de la valeur, de la justice et de l'honneur. Un des anciens du village au moins a déjà été emporté par une agonie où chacune de ses respirations évoquait une macabre mélodie sifflante.

Heureusement pour le village, une herboriste nommée Laurell a réussi à remonter la piste de la maladie jusqu'au puits du Ruisseau, une petite source à l'orée du village, infestée par un champignon rare appelé l'écume noire. En interdisant l'accès à la source,

le constable du village espère empêcher l'infection de se propager... mais de telles mesures offrent peu d'espoir à ceux qui sont déjà atteints.

Laurell a essayé de nombreux traitements, mais elle s'est révélée incapable de soigner la maladie. Elle ne dispose pas des réactifs nécessaires pour préparer un ultime remède et, pourtant, on peut tous les trouver non loin, dans le val de Sombrelune. Jusque là, aucun villageois n'a osé s'aventurer dans les bois à la recherche des ingrédients de ce médicament potentiel.

Le résumé de l'aventure

Chargés par l'herboriste Laurell de soigner le village infecté, les PJ s'aventurent dans le val de Sombrelune pour trouver les ingrédients nécessaires au remède contre la souillure de l'écume noire. En chemin, les PJ rencontreront de nombreux habitants de la forêt et découvriront des indices sur le danger qui grandit dans les bois, ainsi que les ruines d'un fort nain pillé devenu le domaine d'un maître bestial et féroce.

INTRODUCTION

Il existe bien des raisons pour des PJ de se rendre au petit village commerçant de Nid-du-Faucon. Les caravanes marchandes le traversent fréquemment, en provenance de nombreux endroits éloignés pour se procurer l'ébénite rare qui pousse en abondance dans le val de Sombrelune. Il arrive que ces convois amènent en ville des individus exotiques, gardes, mercenaires ou voyageurs payant pour les services de la caravane. Les PJ peuvent tout simplement également être des habitants de Nid-du-Faucon. Ce sont alors des jeunes âmes aventureuses qui recherchent le frisson et des opportunités plus excitantes que celles qu'ont à leur offrir la scierie ou les intrigues mesquines du village. Ils peuvent se connaître, comme parents ou

amis, ou se rencontrer alors qu'ils cherchent de leur côté un remède à la maladie (soit dans la file d'attente de Racines et Remèdes, soit en suivant la suggestion de Laurell de joindre leurs efforts).

Si les PJ ont besoin de motivations supplémentaires pour s'impliquer dans l'aventure, un ami, un parent ou même un des PJ peut être victime de la souillure de l'écume noire. De plus, l'herboriste Laurell et le prévôt Baleson peuvent afficher des demandes d'aide et faire appel aux talents particuliers des PJ, ce qui devrait pousser ces derniers à se renseigner sur le remède potentiel de Laurell.

Dès vous êtes prêt à démarrer l'aventure, lisez ou paraphrasez ceci à vos joueurs.

Perché au sommet des terres civilisées, la petite ville de Nid-du-Faucon n'a toujours compté que sur elle-même pour résoudre ses problèmes. Et pendant ce temps, les magnats du bois, indifférents, pressent les villageois jusqu'à la dernière pièce de cuivre, sourds à leurs suppliques. Aujourd'hui, la toux des malades résonne dans la ville. La peste est arrivée à Nid-du-Faucon et il est impossible de déranger les chefs du village pour qu'ils y mettent un terme.

Le village de Nid-du-Faucon

Communauté rude appartenant entièrement au Consortium du Bois, Nid-du-Faucon est une halte grossière sur la route du commerce, étouffée par la sciure de bois. Elle se trouve également en bordure du val de Sombrelune. Foyer de quelques 1 500 humains et d'une poignée d'individus d'autres races, la plupart des villageois ne se soucient que des quelques pièces qu'ils reçoivent en échange d'un travail éreintant et du peu de confort que cela procure. Pourtant, quelques-uns se rendent compte que ce qui est mauvais pour eux est mauvais pour tous, et la communauté survit, bercée par un mélange de cupidité, de débauche et d'indépendance farouche.

AVANT LE ROI KOBOLD

En plus d'être une aventure à part entière, *Le Dernier espoir de Nid-du-Faucon* est aussi le prélude au module *Pathfinder/GameMastery* *DI : La Couronne du roi kobold*. Les MJ qui voudraient diriger cette aventure comme un prologue à *La Couronne du roi kobold* peuvent enlever tous les éléments relatifs à la maladie qui affecte Nid-Du-Faucon et se servir des rencontres du val de Sombrelune et des ruines au-dessus de l'ancre des kobolds comme de suppléments. *La Couronne du roi kobold* de Nicolas Logue est une aventure complète, contient de nombreux détails sur la ville de Nid-Du-Faucon et est disponible dès à présent dans votre magasin de jeux favori.

NID-DU-FAUCON

Ville inhabituelle (Consortium du Bois) ; **AL** NM

Limite de po 1 500 po ; Revenus 40 550 po

DÉMOGRAPHIE

Population 1 400

Type isolé (humain 94%, halfelin 3%, demi elfe 1%, elfe 1%, autre 1%)

PERSONNALITÉS IMPORTANTES

Gavel Thuldrin Kreed LM humain expert 3/roublard 4 (Gavel du Consortium du Bois), **magistrat Vamros Harg**, NM halfelin aristocrate 2/en-sorcelleur 5 (élu des magistrats), **prévôt Deldrin Baleson**, LN halfelin expert 3/guerrier 3 (prévôt du val de Sombrelune), **chef Jaurpaye « Jour-de-payé » Teedum**, LM humain moine 2/guerrier 3 (chef du Consortium du Bois)

La maladie

Au début de cette aventure, plusieurs dizaines d'habitants de Nid-du-Faucon ont contracté une maladie fongique appelée la souillure de l'écume noire. Bien qu'elle ne soit pas exceptionnellement virulente, les conditions déplorables et le manque de nourriture font qu'un bon nombre de ces malades (surtout les vieillards et les enfants) risquent de mourir. Une grande partie des malades peuvent encore tenir le coup plusieurs jours mais leur état se dégrade petit à petit. Les plus faibles ont déjà succombé. Le nombre de morts augmente tous les jours.

La souillure de l'écume noire est une maladie que l'on contracte par ingestion et qui observe une période d'incubation de 1d3 jours. Elle inflige 1d2 points de dégâts de Constitution et on y résiste grâce à un jet de Vigueur DD 14. Ceux qui en sont atteints développent une toux sifflante qui se transforme rapidement en une toux sanglante quand la maladie continue de progresser.

Dans les deux premiers jours qui suivent le début de l'aventure, 1d4 villageois meurent chaque jour de la souillure de l'écume noire. À partir du troisième jour, 2d4 villageois meurent puis 3d4 le quatrième jour. Le taux de mortalité augmente de 1d4 chaque jour jusqu'à ce qu'un total de quarante villageois aient péri. Si les PJ ont des relations ou des

êtres chers infectés par la souillure de l'écume noire (et qu'ils n'ont pas de statistiques de PNJ détaillées) lancez 4d10 pour chaque personne importante et notez le résultat. Si les PJ ne sont pas revenus en ville avec le remède lorsque le nombre total de morts du village égale le résultat des 4d10 obtenu pour un PNJ en question, celui-ci meurt.

Une fois que quarante villageois sont morts à cause de la souillure de l'écume noire, la maladie a fait son œuvre. Elle a tué tous ceux qui étaient incapables de lui survivre sans aide. Si les PJ ont entrepris de chercher un remède à



la maladie et qu'ils ne reviennent pas à Nid-du-Faucon avant cette date butoir, beaucoup de gens les évitent et les blâment pour avoir laissé mourir ceux qu'ils aimaient.

1ÈRE PARTIE : UN ANTIDOTE INSAISSISSABLE

Nid-du-Faucon compte peu de prêtres et seule dame Cirthana (prêtresse 2 de Iomédae, LB) se sent concernée par la recherche d'un remède à la maladie. Cela dit, elle ne maîtrise pas les pouvoirs de guérison nécessaires. Peu de villageois

lui font confiance et la plupart des gens remettent leurs problèmes médicaux entre les mains de l'herboriste de la ville, une femme robuste nommée Laurell (NB humaine experte 3) qui tire ses revenus autant de son commerce d'huile de serpent et d'aphrodisiaques que de panacées douteuses et de thés amers. Aussi rapide à suggérer des remèdes coûteux qu'à rappeler à ses acheteurs mécontents qu'en fait, elle n'est pas médecin, Laurell fait de son mieux pour aider ceux qui ont vraiment besoin d'elle mais ses faibles rémunérations, la nécessité de survivre et sa fierté lui interdisent de reconnaître ses erreurs.

Pour traiter la souillure de l'écume noire, comme dans la plupart des cas, Laurell a cherché de l'aide dans le volume de recettes, de sorts et de remèdes de sa grand-mère. Bien que le livre ne soit pas véritablement magique, il contient la sagesse issue des générations qui ont précédé Laurell. Il comporte les enseignements de la Sorcière du val de Sombrelune, Ulizmila, auprès de qui la grand-mère de Laurell a étudié, acceptant en échange de devenir aveugle. Il existe encore un traitement d'après les appendices du livre (écrit d'une main qui n'est pas celle de la grand-mère de Laurell) que l'herboriste n'a pas encore essayé mais il lui manque trois des ingrédients les plus importants. Elle préférerait faire ce qu'elle peut pour les malades en ayant recours à des choses qu'elle maîtrise plutôt que de courir après un salut imaginaire.

La façon dont les PJ feront appel à Laurell pour les aider dépend en grande partie du MJ. Un test de Connaissances (folklore local) DD 10 ou une simple enquête auprès de n'importe quelle famille infectée permet aux PJ d'apprendre que Laurell aide les familles des malades du mieux qu'elle peut (bien que ses prescriptions n'aient guère plus d'effet que le repos et du thé noir amer de racine d'urd). Presque n'importe quel villageois peut leur indiquer la direction de la boutique de Laurell, nommée Racines et Remèdes. La file d'attente devant la boutique constitue un excellent endroit pour une première rencontre entre des PJ qui ne se connaissent pas.

Racines et remèdes

Du lierre grimpant et des jardinières garnies couvrent la façade ancienne d'une boutique à deux étages qui soutient péniblement un panneau délavé « Racines et Remèdes ». Une file d'une vingtaine de villageois, mines sombres (certains accompagnés d'enfants pâles

qui toussent, d'autres au bord des larmes) s'étire depuis l'ouverture de la porte.

Depuis l'épidémie de souillure d'écume noire, la boutique de Laurell est assiégée par les malades et leur famille, mais aussi par quelques hypochondriaques de toutes sortes. Elle essaye de faire de son mieux avec ceux qui ont de véritables problèmes, mais elle ne nourrit aucun scrupule à vendre ses baumes les plus chers à ceux qui affabulent sur leurs maux.

À moins que les PJ n'essayent de doubler toute la file (ce qui pourrait déclencher une petite émeute toussotante), il leur faut presque une heure pour atteindre la porte de Racines et Remèdes. Une fois à l'intérieur, l'aspect encombré et délabré de la boutique témoigne d'une activité débordante. Il est évident que Laurell se démène à l'arrière de la boutique pour concocter des remèdes pour les malades.

Une odeur de terre brûlée et d'encens épicés sature l'air de la boutique, exiguë et tachée au sol par des pieds boueux. Des bouquets d'herbes séchées pendent au plafond au milieu de pots suspendus, de presses, d'instruments d'alchimie et de verreries destinée à des fins obscures. Des bourses de plantes rares, des jarres de verre coloré et toutes sortes de bouts d'animaux séchés, conservés ou réduit en gelée garnissent les étagères et les tables, qui servent aussi bien de présentoir que d'atelier de travail. Dans l'arrière boutique, une femme maigre comme un clou, dotée de lunettes qui lui confèrent un air sévère, les cheveux tirés en arrière se démène entre un râtelier surchargé d'herbes, une table couverte de poudres, de matériel de mesure et une marmite qui boue bruyamment en produisant une épaisse mousse grise. Sans lever les yeux, sa voix chargée d'impatience couvre le vacarme ambiant : « Et quel est votre problème ? »

Les PJ peuvent parler avec Laurell autant qu'ils le souhaitent. Elle leur dit tout ce qu'ils veulent savoir sur l'épidémie d'écume noire, le nombre de gens touchés et, surtout, elle leur répète que ce n'est pas son métier de soigner toutes les égratignures et les genoux écorchés des imbéciles de Nid-du-Faucou qui viennent pleurer dans ses jupes.

Méprisante au début si les PJ ne se présentent pas comme des clients ou des assistants efficaces, elle finit par changer d'avis et révèle aux PJ ce qu'elle sait à propos de la souillure. Même si les PJ ont réellement l'air de vouloir se rendre utiles, il se peut qu'elle ne pense même pas à mentionner le remède qu'elle n'a pas encore essayé. Au moment où les per-

sonnages s'apprêtent à franchir le seuil de la porte, elle les rappelle subitement.

Pendant la conversation, Laurell répond ainsi aux questions les plus probables :

Qu'est-ce que l'écume noire ? « Juste un champignon qui ne sert à rien. Dur, amère et âcre, il aime l'eau et vous rend malade si vous la buvez. Pourtant, je n'avais jamais entendu dire qu'il poussait par ici jusque là. »

Qu'est-ce que la souillure de l'écume noire ? « C'est une maladie qui ressemble aux autres sauf que la moisissure pousse en vous. Elle commence à ronger votre ventre et votre poitrine et elle est bien décidée à y rester. À force de tousser pour faire sortir ce truc, vos poumons se retournent presque comme une chaussette mais ça ne fait que vous abîmer les boyaux... »

Combien de villageois sont atteints ? « Honnêtement, plus d'une trentaine, mais il y en a au moins trois fois plus qui pensent être contaminés. »

Y'a-t-il un remède ? « Pas par ici. Je fais ce que je peux pour ces gens et nous verrons bien ce que ça donnera. »

Il n'y a pas d'autre remède ? « Le livre de ma grand-mère dit qu'il existe une décoction efficace dans ce genre de cas. Un brouet étrange qui ressemble plus à un porte poisse qu'à un vrai remède. »

Quels sont les ingrédients ? « Quelques racines et des extraits rares. Pour la plupart, je les possède ici mais il y en a trois que je n'ai pas. De la mousse de vieux bois. Je n'ai jamais entendu parler de ça mais grand-mère dit que ce truc ne pousse que sur le plus vieil arbre de la forêt. Une racine spéciale, la queue-de-rat, que l'on fait mariner... encore une fois, pour moi, tout ça ressemble à des sornettes. Et sept champignons fleur-de-fer, des choses rabougries qui ne poussent que dans des endroits sombres, riches en métaux, très appréciés des nains d'après ce que j'ai entendu dire. »

Savez-vous où l'on peut trouver ces ingrédients ? « Et bien... pour la mousse de vieuxbois, il doit bien y avoir un arbre dans la forêt dans le val qui soit plus vieux que les autres. En revanche, je suis fichtrement incapable de vous dire où il est. »

« La queue-de-rat et les champignons sont encore plus loin. Les gens disent qu'au nord, vers les montagnes, il y avait autrefois des nains. Ils ne sont plus là mais je parierais que leurs forges son restées. Quitte à chercher des fleurs-de-fer dans le coin, c'est là que vous aurez le plus de chance d'y arriver. »

« Et pour les queues de rat, qui sait ? Et bien... en fait... peut être Ullizmila, la sorcière

qui vit au cœur des bois. C'est une méchante bonne femme rusée qui connaît plein de choses étranges. Il se pourrait même qu'elle ait une queue. Je ne sais pas ce qu'elle demandera en échange mais je parierais que ce sera cher. Ma grand-mère a donné sa vue à la vieille bique en échange de quelques pages de son savoir. Et c'était il y a des années, et je ne connaît pas une seule âme qui s'adoucisse en vieillissant. »

Combien de temps nous reste-t-il pour nous procurer les ingrédients ? « Pas une seconde ! Des gens meurent tous les jours ! Tout ce que nous pouvons espérer maintenant, c'est soigner ceux que nous pouvons et épargner un peu de travail au croque mort. »

Pouvez-vous nous payer pour trouver ces ingrédients ? « [Indignée] Vous payer ?! Je vais vous payer en... ! Bien, admettons que je ne fasse pas tout ça gratuitement non plus. Au moins, cette histoire aura été bonne pour les affaires. Voilà ce que je vous propose : vous me ramenez tout ce dont j'ai besoin et je vous donne une part des bénéfices, trente pièces d'or chacun. Ok ? »

Il est possible de marchander jusqu'à 45 po chacun grâce à un test de Diplomatie DD 15.

Bien que Laurell ait une idée de l'endroit où l'on peut trouver les ingrédients de son remède, elle n'a jamais mis les pieds au-delà de la lisière du val de Sombrelune et elle n'a honnêtement aucune idée de l'endroit où se trouvent les lieux qu'elle a mentionnés. Si les PJ semblent résolus à partir à la recherche des ingrédients, elle leur suggère de se rendre au Camp du Consortium du Bois, à l'est, et de demander Milon Rhoddam, le bûcheron le plus expérimenté du Consortium du Bois.

DRESSER LA CARTE DU VAL

Pour créer le remède de Laurel, à un moment donné, les PJ auront besoin de savoir exactement où chercher les ingrédients dans le val de Sombrelune. Voici les lieux les plus intéressants : la hutte d'Ullizmila, le plus vieil arbre de la forêt et les ruines des nains. Les PJ familiers de la région peuvent effectuer les tests de Connaissance suivant pour savoir où se trouvent ces endroits. Si ce n'est pas le cas, les PJ peuvent questionner Milon Rhoddam au camp du Consortium du Bois.

Localisation	Test de Connaissances et DD
Hutte d'Ullizmila	Géographie DD 16, Folklore local DD 20
Arbre le plus vieux	Géographie DD 20, nature DD 24
Monastère nain	Géographie DD 16, folklore local DD 20

2^{ÈME} PARTIE : LE VAL DE SOMBRELUNE

Les PJ devraient organiser eux même leur voyage à travers le val de Sombrelune, en choisissant l'itinéraire qui leur paraît le plus pertinent. À moins que l'un d'eux n'obtienne un résultat élevé à un test de Connaissance (géographie) ou de Connaissances (folklore local), il est probable que les PJ devront faire une halte au camp principal du Consortium du Bois (voir l'encadré ci-dessous).

Le voyage entier, depuis Nid-du-Faucon jusqu'au camp des bûcherons puis en passant par les divers lieux de la forêt et finalement jusqu'aux ruines naines fait à peine plus de 60 kilomètres. En partant du principe que le groupe se déplace à une vitesse de 9 mètres, le voyage dans sa globalité ne devrait pas prendre plus de trois jours (sans compter le temps passé à explorer les lieux ou à se reposer). Cette durée passe à cinq jours si la vitesse de déplacement du groupe est de 6 mètres. Traverser l'eau sur le chemin du retour raccourcit le trajet à 35 kilomètres mais nécessite de nager dans des eaux traîtresses ou de construire un radeau rudimentaire.

Tant que les PJ explorent le val, une fois par jour lancez un dé suivant la charte suivante pour déclencher une rencontre aléatoire.

RENCONTRES ALÉATOIRES DANS LE VAL DE SOMBRELUNE

Jet	Rencontre	ND
1	Traces étranges	—
2	fées mortes	—
3	forestiers	—
4	moisissure phosphorescente	—
5	wiverne aperçue	—
6	chaman kobold	1/4
7	moustique géant	1/2
8	piège du chasseur	1
9	serpent géant des landes	2
10	loups	3

1. Les traces étranges. Un test de Détection DD 18 révèle un groupe de profondes empreintes qui ressemblent à celles laissées par des sabots de chèvre. Un personnage doué du don Pistage peut déterminer que la créature qui a laissé ces empreintes marche debout et peut les suivre facilement. Les traces se poursuivent sur 15 mètres avant de disparaître mystérieusement.

2. Les fées mortes. Les PJ tombent sur un arbre mort souillé du sang multicolore d'une

fée. Trois créatures ressemblant à des esprits follets, connus sous le nom de pixies de keld, sont clouées là, leur corps exsangue changé en bois rabougri. Un test de Connaissance (nature) DD 16 permet de les identifier tandis qu'un test de Connaissance (folklore local) DD 14 permet de se souvenir d'histoires douteuses parlant d'utiliser le sang des fées pour changer le plomb en or.

3. Les forestiers. Trois chasseurs humains inexpérimentés et quelque peu ivres parcourent la forêt pour prendre des lapins au piège et chasser du gros gibier, en particulier des dundlieds (voir l'encadré « La faune de la forêt »). Si les PJ se perdent ou qu'ils cherchent des indications, ces hommes peuvent les remettre sur leur chemin avec une expertise des plus douteuse.

4. La moisissure phosphorescente. La face inférieure de plusieurs gros rochers est couverte d'une rare moisissure phosphorescente. Un personnage qui réussit un test de Survie DD 16 peut récolter un peu de cette moisissure sans la détruire pour servir de source de lumière. Une fois enlevée du rocher, la moisissure continue de briller comme une torche pendant 3 jours.

5. Apercevoir une wiverne. Tout personnage qui réussit un test de Détection DD 20 remarque une ombre menaçante et lève les yeux assez vite pour voir une wiverne bleue chasser au ras des arbres. À moins que les PJ n'essayent volontairement (et très bruyamment) d'attirer l'attention de la wiverne, elle ne les remarque pas.

6. Le chaman kobold. Kolmokmurk était l'ancien chaman des kobolds qui habitent à présent sous le monastère des nains. Il fut exilé après avoir bu une potion qui le tua et le ramena à la vie sous forme de zombi. Le zombi kobold erre à présent dans la forêt, dépourvu de but et de pensée, livré aux bons soins de Rampant, son familier rat (qui vit maintenant dans son crâne). Il porte une pancarte grossière en bois où il est écrit « chaman » en draconique.

7. Le moustique géant. Un moustique géant (avec les mêmes stats qu'un strige) croise le chemin des PJ et essaye sans vergogne de s'accrocher à celui qui ferme la marche. Le répugnant insecte s'enfuit dès qu'il subit des dégâts.

8. Le piège du chasseur. Grung Langue-tranchante (voir zone D) a posé un certain nombre de pièges dangereux dans les bois. Il a placé une fosse camouflée (voir GdM, 70) le long d'une piste de daim très fréquentée, il l'a recouverte de feuilles mortes et y a posé un lapin mort.

9. Le serpent géant des landes. Un pré-

dateur ophidien (mêmes stats qu'un serpent constrictor) croise le chemin des PJ. Pendant la journée, il est trop léthargique pour attaquer et se contente de s'éloigner en rampant. La nuit en revanche, il risque de se glisser dans le camp et d'essayer d'étouffer un PJ endormi.

10. Les loups. Deux loups au service de Grise-fourrure (voir Troisième partie) patrouillent aux confins du territoire revendiqué par leur maître. Ils attaquent vicieusement les PJ à vue mais les deux s'enfuient si un d'eux est réduit à la moitié de ses points de vie. Ils retournent alors au monastère pour informer leur maître worg.

A. Le camp du Consortium du Bois

Le camp du Consortium du Bois creuse une vilaine cicatrice de souches à nues dans un bosquet dense de fiers ébénites. Cinq bâtiments trapus en bois (apparemment un dortoir, une cantine, un bureau, une grange et une forge) se tiennent au milieu d'une clairière couverte de sciure de bois, animée de nombreux chariots et de larges traîneaux.

Ce camp, propriété du Consortium du Bois qui le dirige, révèle un aspect aussi endurci et opiniâtre que les hommes qui y travaillent. Les visiteurs qui n'ont pas d'affaires directes à traiter avec le contremaître se feront vite envoyer balader par la première bande de bûcherons visiblement peu amènes qu'ils croiseront (CN humain guerrier 1/expert 1). Si les PJ demandent à voir Milon Rhoddam, les travailleurs les ignorent à moins qu'ils ne réussissent un test de Diplomatie ou d'Intimidation DD 16. Les PJ qui demandent le contremaître, Jarlben Trookshavits, sont conduits dans un bureau crasseux et abondamment décoré d'animaux forestiers féroces empaillés. L'impatient contremaître envoie quelqu'un chercher Rhoddam si les PJ réussissent un test de Diplomatie DD 14 ou lui donne 5 po.

Milon Roddam (N humain rôleur 2/expert 2) est un homme franc et silencieux et également le voyageur et le forestier le plus expérimenté de la région. Son neveu est malade à cause de la souillure de l'écume noire et si les PJ lui expliquent qu'ils essayent de trouver des ingrédients pour préparer un remède, il leur dessine bien volontiers une carte rudimentaire de la forêt en indiquant les endroits où il pense que se trouvent la hutte d'Ulizmila, le plus vieil arbre de la forêt et les ruines des nains. Si plus de trente personnes meurent avant le retour des PJ, le jeune neveu de Rhoddam en fait partie et le traqueur rusé les en tiendrait responsables. À l'avenir, il pourrait même chercher à se venger.



B. L'appât (ND 1)

Cette rencontre se produit la première fois que les PJ s'approchent de la rivière ou du lac. Les PJ doivent réussir un test de Perception auditive pour entendre les gémisséments d'un animal non loin de là.

Non loin du lac entouré par les arbres, un renard aux grandes oreilles et à la flamboyante fourrure orange gît dans une mare de sang, l'arrière train coincé dans les mâchoires d'un cruel piège d'acier.

Bien qu'il soit évident que le renard s'est fait prendre dans le piège d'un chasseur, ses cris font partie d'un stratagème destiné à attirer de plus grandes proies. Le braconnier hobgobelin Langue-tranchante est tapi en embuscade et espère que les gémisséments du renard attireront un loup de Sombre-lune, un serpent géant des landes du lac ou des passants trop curieux... comme les PJ par exemple.

Le renard se trouve sur la berge herbeuse du lac ou de la rivière, à 3 mètres de l'eau et

6 mètres de la forêt. Langue-tranchante a établi sa cachette à 15 mètres au nord-est de son piège, juste au milieu des arbres.

Les PJ qui essaient de délivrer le renard du piège y arrivent avec un test de Force DD 14. Le pauvre animal n'oppose aucune résistance.

Créatures. Grung Langue-tranchante, un hobgobelin à la peau grise et au palais complètement fendu en deux, rôde à la lisière des arbres, surveillant sa prise, l'arc à la main, attendant une plus grosse proie.

GRUNG LANGUE-TRANCHANTE FP 1/2

Hobgobelin guerrier I

pv 6 ; MdM 152

TACTIQUES

Avant le combat Grung se cache non loin et a obtenu un 10 à son test de Discretion (ce qui fait un total de 18 en comptant les malus de distance). Ceux qui ne le repèrent pas sont pris par surprise quand il attaque.

Pendant le combat Grung possède un arc court, plutôt que des javelines et tire sur les PJ chaque

round, tandis que ses ailes-rasoirs les attaquent.

Moral Si Grung reçoit la moindre blessure ou si les PJ s'approchent à moins de 6 mètres de lui, il bondit de son perchoir (à 3 mètres de haut dans un arbre) et tente de s'enfuir.

AILES-RASOIRS (2)

FP 1/3

pv 4 ; MdM 268 (aigle)

TACTIQUES

Moral Les ailes-rasoirs se battent jusqu'à la mort.

Le renard est un pattes-de-feu de Sombre-lune, une espèce de fennec spécifique à cette région (voir l'encadré). Il est gravement blessé et son arrière train a été déchiré par le piège du hobgobelin. S'il est laissé seul, il meurt dans les jours qui suivent. En revanche, si un personnage le sauve et le soigne, il recouvre la santé en deux semaines (ou en une seule grâce à un test de Premiers secours DD 14). Si le personnage qui soigne le pattes-de-feu dispose de l'empathie sauvage ou qu'il réussit un test de Dressage DD 14, le renard reste avec lui une fois guéri.

C. L'ancien de la forêt (ND 2)

Les arbres denses et les épaisses broussailles de la forêt s'écartent, comme par respect pour l'ébénite titanesque qui domine cette clairière. Plusieurs fois de la taille du minaret d'un temple, l'arbre vénérable s'élève vers le ciel et étend ses branches comme les bras d'un géant. À l'opposé, il plonge dans la terre des racines plus épaisses que le torse d'un homme. Ses branches sont larges et solides, son écorce épaisse et richement colorée, presque noire et ses feuilles sont de la taille d'une targe. Ce géant ressemble plus à une cathédrale de branches et de verdure qu'à un arbre.

Cet ancien ébénite est l'arbre le plus ancien de son espèce dans le val de Sombrelune. On dit que dans un lointain passé, il a été amené ici depuis la Jungle Sifflante alors qu'il n'était qu'un arbrisseau par Deirzir, l'Aigle de la Première Voie lui-même. Les druides qui gardaient autrefois la forêt affirment que cet ébénite est la racine à partir de laquelle tout Sombrelune a grandi.

Cette clairière est à peu près ovale et elle mesure 55 mètres du nord au sud et 35 mètres d'est en ouest. L'ancien ébénite possède un tronc de 9 mètres de diamètre avec des branches basses faciles à escalader (Escalade DD 12) qui partent de son tronc et s'étendent dans toutes les directions sur 10 mètres. Un personnage obstiné peut finir par escalader l'arbre jusqu'à une hauteur de 90 mètres et avoir ainsi une vue imprenable sur la forêt. Tout personnage qui escalade l'arbre peut effectuer un test de Détection DD 14 pour

remarquer que trois cadavres pendent aux branches supérieures (voir **trésor**, ci-dessous).

Malgré l'atmosphère sereine, la clairière n'est pas sans danger.

Créature. Une rare espèce de draconien, le tatzlwyrn, a fait son nid dans les branches de ce massif ébénite.

TATZLWYRM

FP 2

pv 22, voir appendice page 15

TACTIQUES

Avant le combat Quand les PJ entrent dans la clairière, le tatzlwyrn se cache dans les feuilles et les branches près du tronc. On considère qu'il obtient 10 à son test de Discrétion et les PJ doivent donc effectuer un test de Détection DD 23 pour remarquer la bête et éviter de se faire prendre par surprise.

Pendant le combat Quand les PJ approchent, il charge depuis l'arbre, se sert de son pouvoir de bond et essaye d'entamer une lutte avec sa victime.

Moral S'il est réduit à 7 points de vie ou moins, le tatzlwyrn tente de fuir.

Trésor. Un test de Détection DD 12 dans les branches révèle une petite portion de la mousse décrite par Laurell. Il est facile de la récolter même pour les mains les plus maladroites.

Ceux qui examinent les corps dans l'ébénite découvrent les cadavres de trois chasseurs qui ont disparu de Nid-du-Faucon il y a plusieurs mois. Ils furent tués par le tatzlwyrn quand ils pénétrèrent dans la clairière. Les corps sont dépouillés de leur chair mais l'équipement des forestiers pend encore à leurs carcasses dévorées.

Ceux qui fouillent les corps trouvent les objets suivants, en parfaite condition d'utilisation : deux arbalètes, deux épées courtes, une armure de peau, un arc court de maître, une chevalière gravée d'un faucon enflammé (5 po), 9 po, 12 pa et huit jours de rations.

D. Le vallon de la sorcière (ND 2)

Les bruits de la forêt se font soudain plus discrets et les arbres semblent s'écarter pour révéler une petite clairière presque parfaitement circulaire. Les bouquets de pins, d'éylins et d'ébénites (tous des arbres habituellement robustes) sont penchés vers l'extérieur de la clairière, comme ployés par un vent incroyablement puissant ou comme s'ils essayaient de s'enfuir, retenus par des racines qui les paralysent. Une vilaine chaumière se tient au milieu de la clairière. Ce n'est, guère plus qu'un amas de branches, de tiges et de lierre empilé contre des murs de boue. Des bouquets de racines noueuses, de vieilles carcasses d'animaux desséchés et des bracelets d'os pendent du toit de chaume. Tout ce manège morbide cliquette comme des carillons agités par le vent. Une dizaine de petits fétiches de paille (en forme d'homme, de diabolin ou de serpent dressé) se tiennent dans la cour et montent la garde devant une porte en bois branlante.

Il y a des années, cette chaumière était la demeure de la sorcière Ulizmila, une femme sage qui pratiquait les arts anciens. Elle était aussi le croque-mitaine local. Certains la considéraient comme une monstrueuse sorcière, l'arrière-arrière-petite-fille de Baba Yaga elle-même, l'immortelle Reine Sorcière du nord, mais d'autres la définissaient plutôt comme un érudit, dur mais sage, qui acceptait de partager son savoir pour un prix étrange et souvent macabre. Son œuvre constitue toujours une source de corruption pour la région et pourtant Ulizmila est morte depuis longtemps.

Cette clairière fait dans les 40 mètres de diamètre et la chaumière circulaire délabrée qui se trouve au centre mesure 5 mètres de large. Quatorze épouvantails inquiétants mais inoffensifs de 90 centimètres de haut sont éparpillés dans la clairière. Toute personne qui s'approche de la chaumière remarque que la porte a pourri sur ses gonds mais qu'elle bloque encore l'entrée. Un personnage peut facilement déplacer la porte avec un test de Force DD 10.

L'intérieur de la chaumière est humide, puant et sombre. Des étagères accrochées au hasard courent le long des murs, couvertes de jarres d'argile, de bouteilles opaques, de ro-

LA FAUNE DE LA FORÊT

Un certain nombre de créatures inhabituelles ou uniques vivent dans les environs de Nid-du-Faucon et dans le val de Sombrelune. En voici quelques-unes que les PJ risquent de rencontrer au cours de leur voyage. Un test de Connaissance DD 12 (nature) permet d'identifier chacune d'entre elles.

Dunlied (poulain des broussailles). C'est une race particulièrement robuste de daim à petites cornes que les forestiers apprivoisent souvent pour servir de monture (mêmes stats qu'un cheval léger).

Serpent géant des landes. Ces serpents aquatiques aux motifs gris et bruns sont très doués pour se cacher parmi les débris et les feuilles qui flottent sur les rives des rivières et des lacs (mêmes stats qu'un serpent constricteur).

Fennec pattes de feu. C'est un petit renard aux grandes oreilles avec des tâches floues couleur de feu au niveau des pattes (mêmes stats qu'un chien).

Aile-rasoir. Il s'agit d'un énorme corbeau avec un bec dentelé très reconnaissable et des ailes ébouriffées aux plumes noires et huileuses (mêmes stats qu'un aigle).

Rampant de saingrist. C'est une espèce colérique de mille-pattes noir et rouge capable d'atteindre une taille monstrueuse (mêmes stats qu'un mille-pattes monstrueux). On dit que sa morsure brûle comme le feu.

Slurk. C'est une grenouille souterraine répugnante et blafarde qui sécrète un puissant adhésif (voir **DI : La Couronne du roi kobold**).

ches étrangement taillées, de bouquets d'herbes pourries, de toute une collection de curiosités rudimentaires et des restes du travail d'un tailleur d'os. Un chaudron en fer rouillé doté d'une gueule de presque 1,50 mètre de large et une profondeur de 90 centimètres domine l'unique pièce de la hutte. Sa surface est couverte de cendres et gravée d'un bas relief représentant des démons bondissants et des diables moqueurs. Une chaise à haut dossier se dresse à l'opposé de la porte, contre le mur le plus éloigné. Elle est faite d'osier, mais également avec les défenses incurvées d'un gigantesque animal et de milliers de dents humaines. Une forme qui ressemble à un cadavre enveloppé de linges funéraires crasseux est assise dans la chaise. La silhouette est rembourrée d'herbes à l'odeur âcre et de plaques d'épaisse moisissure blanche. En réalité, cette forme inquiétante n'est qu'un tas de branches, de boue et de tissus laissé par Ullizmila pour détourner l'attention des intrus du véritable gardien de sa maison, son chaudron familial.

Créature. Le chaudron de la chaumière est un objet animé unique. Il attaque toute créature qui touche aux possessions d'Ullizmila.

CHAUDRON D'ULLIZMILA

FP 2

Créature artificielle de taille M, N

Init +0 ; **sens** vision dans le noir à 18 m, vision nocturne ; **Perception** auditive 5, **Détection** 5.

DÉFENSE

CA 14, **contact** 10, **pris au dépourvu** 14

pv 31 (2d10+20)

Réf +0, **Vig** +0, **Vol** 5

Capacités défensives solidité 5 ; **Immunité** créature artificielle

ATTAQUE

VD 9 m

Corps à corps morsure +2 (1d8+1)

Attaque spéciale étreinte (lutte +2), englutissement

TACTIQUES

Avant le combat Le chaudron d'Ullizmila ressemble à un chaudron parfaitement normal jusqu'à ce que quelqu'un dérange les objets de la chaumière. À ce moment, il passe à l'attaque.

Pendant le combat Le chaudron d'Ullizmila poursuit les voleurs potentiels jusqu'aux abords de la clairière (il peut se glisser par la porte de la maison). Si ses adversaires fuient au-delà de la clairière, il retourne à son poste dans la chaumière et reste inactif jusqu'à ce que l'on dérange à nouveau le contenu de la hutte.



ÂME MESSAGÈRE

Aura faible Illusion ; **NLS** 3

Emplacement amulette ; **Prix** 2 400 po

DESCRIPTION

On dit que cette tête réduite grotesque qui se porte comme une amulette contient l'âme asservie de son premier propriétaire. Contrainte d'obéir à qui la porte, l'âme messagère peut, une fois par jour, répéter un message comme grâce au sort *bouche magique*. Le propriétaire de cette tête de 15 cm de diamètre doit juste la tenir et lui transmettre son message ainsi que les conditions dans lesquelles elle devra le répéter. Quand la tête cousue porte un message, ses yeux sont grands ouverts et ils se ferment dès que le message est transmis.

FABRICATION

Conditions Création d'objets merveilleux, bouche magique ; **Prix** 1 200 po, 96 PX

AUTRES DONNÉES

For 12, **Dex** 10, **Con** —, **Int** —, **Sag** 1, **Cha** 1

Attaque de base +1 ; **lutte** +2

POUVOIRS SPÉCIAUX

Étreinte (Ext). Pour se servir de ce pouvoir, le chaudron d'Ullizmila doit toucher un adversaire de taille moyenne ou inférieur avec son attaque de morsure. Il peut alors essayer d'entamer une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il réussit le test de lutte, il établit une prise et il peut essayer d'engloutir son adversaire au prochain round.

Englutissement (Ext). Quand le chaudron d'Ullizmila débute son tour en ayant une prise sur un adversaire coincé dans sa « gueule », il peut l'engloutir en réussissant un test de lutte. Une fois à l'intérieur du chaudron, l'adversaire reçoit 1d4 points de dégâts non létaux par rounds à cause des mouvements agités du chaudron. Une créature avalée peut utiliser une arme légère pour se frayer un chemin hors de l'estomac du chaudron en infligeant 10 points de dégâts à l'intérieur du chaudron (CA 15 ; solidité 5). Une fois que la créature est sortie, la pierre du chaudron se reforme et bouche le trou. Un autre adversaire englouti devra donc à nouveau se frayer un chemin vers l'extérieur. Le chaudron d'Ullizmila peut contenir un adversaire de taille M, deux de taille P, 4 de taille TP, huit de taille Min ou trente-deux de taille L ou moins.

Solidité (Ext). Le chaudron d'Ullizmila a une solidité de 5 à cause de sa condition abîmée.

Trésor. En raison du désordre qui règne dans la chaumière et de la taille de cette dernière, il faut 10 minutes et un test de Fouille DD 14 pour trouver la queue-de-rat. Ceux qui essayent de faire cette Fouille sans toucher au contenu des étagères (et donc sans activer le chaudron gardien) peuvent le faire mais cela prend 20 minutes.

En plus de la queue-de-rat, il y a divers objets de valeurs, cachés dans la hutte. Tout personnage qui passe une minute à faire un test d'Estimation DD 14 découvre des statuettes et des pierres rares d'une valeur de 30 po. Un personnage qui fait un test de Connaissance (mystères) DD 14 découvre également une bourse contenant des sels utilisés pour l'invocation d'un familier. Si on les brûle pendant le rituel, le prix en po du rite est réduit de moitié grâce à ces minéraux. Un sort de détection de la magie révèle des traces d'anciennes auras magiques mais le seul objet magique qui reste est une répugnante tête réduite appelée une *âme messagère*.

3^{ÈME} PARTIE : LE MONASTÈRE EN RUINE

Après l'exploration du val de Sombrelune, il ne reste qu'un seul ingrédient à trouver : les champignons fleur-de-fer. Ces petits champignons vénéneux sont connus pour être une gourmandise naine et, bien qu'il n'y ait plus de nains vivant dans la région, un vieux monastère nain en ruine se trouve au pied de la faille de Droskar. Ainsi, le seul espoir des PJ pour trouver ces champignons est d'aller fouiller les ruines de l'autre côté du val de Sombrelune.

Malheureusement, des prédateurs et bien pire encore ont élu domicile dans les bâtiments en ruines. Une de ces bêtes, un puissant worg assez âgé du nom de Grise-fourrure, s'est emparé d'une grande partie des ruines de la surface et il trouve les champignons particulièrement à son goût. Pour sauver les habitants de Nid-du-Faucon, les PJ devront braver les dangers des ruines du monastère et s'occuper de Grise-fourrure et de ses sbires.

Sauf indications contraires, aucune des pièces à l'intérieur du monastère n'est éclairée. Toutes les pièces ont un plafond de 3 mètres au minimum mais, étant donné que nombres d'entre elles donnent sur le toit incliné au dessus, beaucoup atteignent une hauteur de 6 mètres. Les murs sont tous en pierre, les murs intérieurs mesurant 30 centimètres d'épaisseur et les murs externes au moins 90 cm. Toutes les portes sont en bois solide et bien que beaucoup soient coincées, car elles ont gonflé à cause de l'humidité, peu sont verrouillées.

L'histoire du monastère

Ce que les habitants de Nid-du-Faucon ignorent en général, c'est qu'il y a bien longtemps, les nains du monastère se tournèrent vers le mal et la dépravation. Lors de la chute de leur peuple, ces reclus se mirent à adorer Droskar, un vil dieu nain du labeur. Ils rebaptisèrent leur enclave « le creuset de Droskar » et ils y travaillèrent jusqu'à la fin, laissant derrière eux un monastère en ruine ainsi que, dans les souterrains, un donjon tentaculaire. Aujourd'hui, la surface du monastère ne montre guère de traces de cette adoration perverse car les nains gardèrent secrète leur nouvelle foi maléfique.

Cette aventure se déroule uniquement dans le niveau en surface. Les donjon au-dessous est décrit dans *DL : La Couronne du roi kobold*. Dans ce module, on comprend comment, de façon encore plus insidieuse, une autre présence répugnante s'est enracinée dans les niveaux inférieurs du donjon. La source de ce mal et ses plans gran-

diolos dépassent le cadre de cette aventure.

1. Les abords des ruines (ND 0 ou 3)

Entre les anciens arbres nouveaux, on aperçoit un monastère en ruine, assis au pied d'une imposante montagne. Constitué de simples blocs de pierre polis par le passage du temps, le bâtiment trapu tombe en ruine. Des sections du toit d'ardoise sont tombées et des portions du mur extérieur se sont écroulées. Les mauvaises herbes et les épineux jonchent le pré qui mène sur place et il ne reste que l'ombre du chemin qui menait à la porte principale. Au-delà, une cour en friche se tient dans les ténèbres.

Le vieux chemin qui mène aux ruines disparaît à environ 15 mètres du monastère. Avant d'entrer dans la cour, il passe entre deux vieilles statues de pierre. Bien que l'une d'elle ne soit plus guère que décombres et gravas, l'autre est relativement intacte. La statue de 1,50 mètre de haut est incroyablement usée mais on peut encore reconnaître un nain qui lève un grand marteau de pierre. La mousse et les vignes grimpantes le recouvrent presque entièrement. Si on enlève les vignes à la base de la statue, on découvre une inscription qui dit « Gloire à [cette partie est effacée] ». Malheureusement, le nom qui manque fut effacé il y a bien longtemps et il est désormais impossible de le lire. Un test de Connaissance (histoire) DD 15 permet de remarquer que cette statue date de l'époque des derniers grands rois nains, il y a des siècles.

Créatures. Si les PJ approchent de cet endroit de jour, ils le trouvent dépourvu de tout danger. Une aile-rasoir solitaire niche au sommet de la tour et croasse après tous ceux qui pénètrent sur son territoire. La nuit par contre, deux loups au service de Grise-fourrure rôdent dans les parrages, à la recherche d'un amuse-gueule. Ces loups ne dorment pas dans les ruines le jour comme le font les autres loups, et on ne les rencontre que la nuit à l'extérieur.

Loups (2)

pv 13 ; MdM 277

TACTIQUES

Avant le combat Si les loups repèrent les PJ avant le combat, ils hurlent en chargeant afin d'alerter Grise-fourrure de la présence des intrus.

Pendant le combat Les loups isolent un adversaire et essayent de le prendre en tenailles. Ils se servent de leur pouvoir de croc-en-jambe aussi souvent que possible.

Moral Chaque loup s'enfuit dans la nature s'il est réduit à 5 pv ou moins.

2. La cour

Cette petite cour est entièrement gagnée par les hautes herbes et les débris de pierre. À une extrémité, une écurie de bois s'est écroulée en un monceau de rondins pourris et de paille moisie. Le mur extérieur est également effondré et laisse un trou béant. Trois portes donnent sur cette cour : une paire de doubles portes à l'est, une porte unique au nord et une porte solitaire qui mène à la petite tour sud-est.

Les nains utilisaient autrefois cette cour pour leur entraînement physique. Elle est à présent à l'abandon. Une recherche dans les hautes herbes révèle des indices intéressants. Caché dans le coin nord ouest, descend un puits auquel pend une corde longue de 3 mètres. Il y a un peu plus de 9 mètres de profondeur et l'eau, bien que saumâtre, est potable. Le corps d'un explorateur venu ici il y a un an est appuyé contre le puits. Un test de Premiers secours DD 15 indique qu'il a été à moitié dévoré par un animal de grande taille. Cet explorateur succomba à la faim de Grise-fourrure alors qu'il essayait de remonter de l'eau.

Les écuries en ruines abritent quelques vieux ossements mais aucun objet de valeur. Un test de Connaissance (nature) DD 10 permet de savoir que les os appartenaient à un poney.

Bien que les hautes herbes dissimulent la plupart des traces, un test de Survie DD 15 effectué par un personnage qui dispose du don Pistage révèle des signes discrets de la présence de créatures qui entrent et sortent du bâtiment principal par les doubles portes. Certaines ont l'air d'appartenir à un reptile tandis que d'autres ont clairement été laissées par un mammifère quadrupède. La piste reptilienne mène toujours vers l'entrée principale puis vers les étendues sauvages, alors que les traces du mammifère sortent soit par l'entrée principale, soit par la brèche dans le mur est.

Trésor. Caché dans un sac à dos en décomposition au pied du puits, on trouve une semaine de rations, des outils de voleur, 15 mètres de corde de soie, une petite bourse avec un assortiment de pièces d'une valeur de 42 po et une petite fiole bleue qui contient une potion de soins légers. Le reste de l'équipement de l'explorateur a disparu il y a longtemps.



3. La tour de guet (ND 1)

La porte qui mène à cette tour est coincée. Il faut réussir un test de Force DD 13 pour l'ouvrir ou la fermer. Au sommet de cette tour de 9 mètres, une trappe ouverte mène à l'intérieur.

D'épaisses toiles d'araignée couvrent la majorité des vieilles caisses et des anciens tonneaux conservés au pied de la tour. Un escalier de bois branlant grimpe le long du mur pour rejoindre une trappe ouverte au sommet de la tour.

Les escaliers de bois qui mènent sur le toit de la tour ne sont pas sûrs. Toute créature de taille moyenne ou plus grosse qui essaye de les gravir doit réussir un test d'Équilibre DD 10. Si le personnage rate son test, il n'arrive pas à monter. S'il échoue de plus de 5, l'escalier s'effondre et le malheureux personnage reçoit 2d6 points de dégâts.

Créatures. Une araignée monstrueuse plutôt agressive a élu domicile dans cette pièce. C'est en réalité un des rares endroits que Grise-fourrure évite. Au moment où la porte s'ouvre, l'araignée se laisse tomber et attaque. Sa toile lui permet de se déplacer dans toute la pièce sans se servir des escaliers mais elle n'entrave pas les mouvements des PJ.

ARAIGNÉE MONSTRUEUSE DE TAILLE M **FP I**
pv II ; MdM 283

TACTIQUES

Avant le combat L'araignée se cache dans sa toile et il faut réussir un test de Détection DD 15 pour la repérer.

Pendant le combat L'araignée attaque toujours l'ennemi le plus proche sans se soucier de tactique. Elle pourchasse les PJ hors de la tour mais pas au-delà de la cour.

Moral Si l'araignée est dans son antre, elle se bat jusqu'à la mort. Si elle est dans la cour, elle s'enfuit vers sa tour si elle reçoit la moindre blessure.

Trésor. Bien que les réserves contenues dans la plupart des caisses et des tonneaux soient pourries depuis longtemps, une petite caisse contient une épée courte de maître enveloppée dans un tissu huilé.

4. Le hall d'entrée

Un petit couloir sombre débute derrière les doubles portes. Il est jonché de monticules de débris et des feuilles mortes de l'année. On remarque nettement un mince sentier qui serpente vers l'intérieur.

Les loups, tout comme les kobolds des souterrains se servent parfois de cette pièce pour entrer ou sortir du monastère. Un test de Survie DD 20 effectué par un personnage doué du don de Pistage indique que la majorité du trafic qui traverse cette salle se fait en direction du nord. Il n'y a rien d'intéressant dans les piles de feuilles et de terre.

5. L'antichambre

La porte de cette pièce est coincée et il faut réussir un test de Force DD 13 pour l'ouvrir.

La porte cède enfin et s'ouvre dans un grand craquement, brisant au passage une vieille chaise de bois qui était restée appuyée contre elle à l'intérieur. La pièce est sombre et sent la poussière et le moisi.

Cette pièce servait autrefois d'antichambre pour les invités du monastère. Quand la fin arriva pour les nains, l'un d'eux vint ici et absorba une grande quantité de poison. Ses restes momifiés se trouvent encore au centre de la pièce. Vêtu d'habits de forgeron, le nain serre encore les éclats de verre d'une fiole dans une main et un ancien bout de parchemin dans l'autre. Il est écrit en nain : « Pardonne-moi, Sombre Père de la Forge, mon labeur ne sera jamais suffisant. »

Trésor. Un marteau léger en argent, dont la tête est gravée d'un symbole religieux, est glissé dans la ceinture du nain mort depuis longtemps. On peut identifier ce symbole à l'aide d'un test de Connaissance (religion) DD 15. Il s'agit de celui de Droskar, le dieu nain du labeur et de la souffrance. Le marteau vaut 21 po mais auprès d'un collectionneur, il peut se vendre jusqu'à 200 po.

6. La penderie

Cette pièce servait à stocker les capes de voyages, les manteaux et les chapeaux des visiteurs du monastère. Aujourd'hui, il ne reste sur les patères que quelques haillons mangés par les mites et un unique chapeau défraîchi sur la table.

Trésor. Un unique champignon fleur-de-fer est caché dans le coin sud-est de la pièce. Bien que cet unique spécimen ne soit pas suffisant pour sauver la ville entière, le champignon solitaire représente un début prometteur. On peut le trouver grâce à un test de Fouille DD 15.

7. Les quartiers des invités (ND 1)

La porte qui mène du couloir à cette pièce est verrouillée. Le mécanisme est ancien et facile à crocheter et il suffit de réussir un test de Crochetage DD 20.

Cette petite pièce semble être une sorte de salon meublé d'une unique table et de deux chaises, le tout en relativement bon état. Sur la table, gisent une corneille à demi-mangée, un couteau rudimentaire et une chope fendillée.

L'éclaireur kobold Gurtlekep, stationné ici en surface, se sert de cette pièce pour se reposer et pour manger. Il a préparé un piège relativement simple pour toute personne qui entrerait ici car il est paranoïaque vis-à-vis du worg et de ses sous fifres. La corneille constitue le repas le plus récent du kobold et il est bouleversé si quelqu'un touche à ses restes.

Piège. Un filet attaché au plafond contient une bonne quantité de pierres et de petites enclumes en métal prêtes à tomber sur toute personne qui franchit la porte sans remarquer la corde tendue (par l'ouverture de la porte) au ras du sol. Tout personnage qui entre dans la pièce doit faire un jet de Réflexes DD 10 pour ne pas déclencher le piège. Ceux qui réussissent ne remarquent pas forcément le piège. Si le piège est déclenché, non seulement il blesse les intrus mais en plus, le vacarme avertit Gurtlekep (zone 8) de leur présence.

CHUTE DE DÉBRIS

Type mécanique

Fouille DD 10 ; Désamorçage/sabotage DD 15

EFFETS

Déclencheur contact ; remise en place aucune

Effet att +5 corps à corps (Id6 ; débris) ; cibles multiples (laisse tomber Id4 morceaux de débris sur chaque cible de la pièce)

8. La chambre de Gurtlekep (ND 2)

Il y a deux lits (dont l'un est couvert d'os d'oiseaux), un petit sac et un assortiment de vieux outils dans cette petite chambre étroite. Il semble que l'on ait dormi récemment dans le deuxième lit.

Créature. Cette pièce est devenue le foyer de Gurtlekep, un éclaireur kobold envoyé depuis les donjons souterrains pour garder un œil sur ce qui se passe à la surface. Gurtlekep dort ici le jour et rôde en général dans les couloirs du monastère la nuit. Si les PJ viennent ici de jour, Gurtlekep n'est pas préparé à leur arrivée à moins qu'ils n'aient déclenché le piège de la zone 7. S'ils viennent de nuit, ils trouveront le kobold dans la zone 11, en train de surveiller la cour.

GURTLEKEP FP 2

Kobold (m) roublard 2 (MdM 161)

humanoïde de petite taille (reptilien), LM

Init +7 ; sens vision dans le noir à 18 m ; Perception auditive +6, Détection +6.

DÉFENSE

CA 17, contact 14, pris au dépourvu 14 (+2 armure, +3 Dex, +1 naturelle, +1 taille)

pv 9 (2d6)

Réf +6, Vig +0, Vol +1

Capacités défensives esquive totale

Faiblesse sensibilité à la lumière

ATTAQUE

VD 9 m

Corps à corps épée courte de maître +3 (Id4/19-20)

À distance dague +5 (Id3/19-20)

Attaque spéciale attaque sournoise +Id6

TACTIQUES

Avant le combat Si Gurtlekep sait que les PJ arrivent, il se cache sous son lit et bénéficie d'un abri total. Les PJ peuvent faire un test de Perception auditive opposé pour entendre Gurtlekep avant qu'il ne frappe et pouvoir agir pendant le round de surprise.

Pendant le combat Gurtlekep tourne l'espace restreint à son avantage aussi souvent que possible et empêche les autres de rentrer dans la chambre. Il concentre d'abord toutes ses attaques sur le PJ qui a l'armure la plus légère.

Moral Si Gurtlekep tombe à 3 points de vie ou moins, il essaye de s'enfuir par un trou dans le mur qui donne sur le couloir. Ce trou se trouve à 1,50 mètre au dessus du lit et il faut réussir un test d'Escalade DD 10 pour y grimper. Une fois dehors, Gurtlekep essaye d'aller avertir Grise-fourrure et les kobolds des souterrains.

AUTRES DONNÉES

For 10, Dex 17, Con 11, Int 10, Sag 12, Cha 8

Attaque de base +1 ; lutte 3

Dons Science de l'initiative

Compétences Acrobaties +8, Artisanat (fabrication de pièges) +5, Crochetage +5, Déplacements silencieux +8, Détection +6, Discrétion +12, Escalade +5, Fouille +7, Perception auditive +6, Saut +2, Survie +1 (+3 pour suivre une piste)

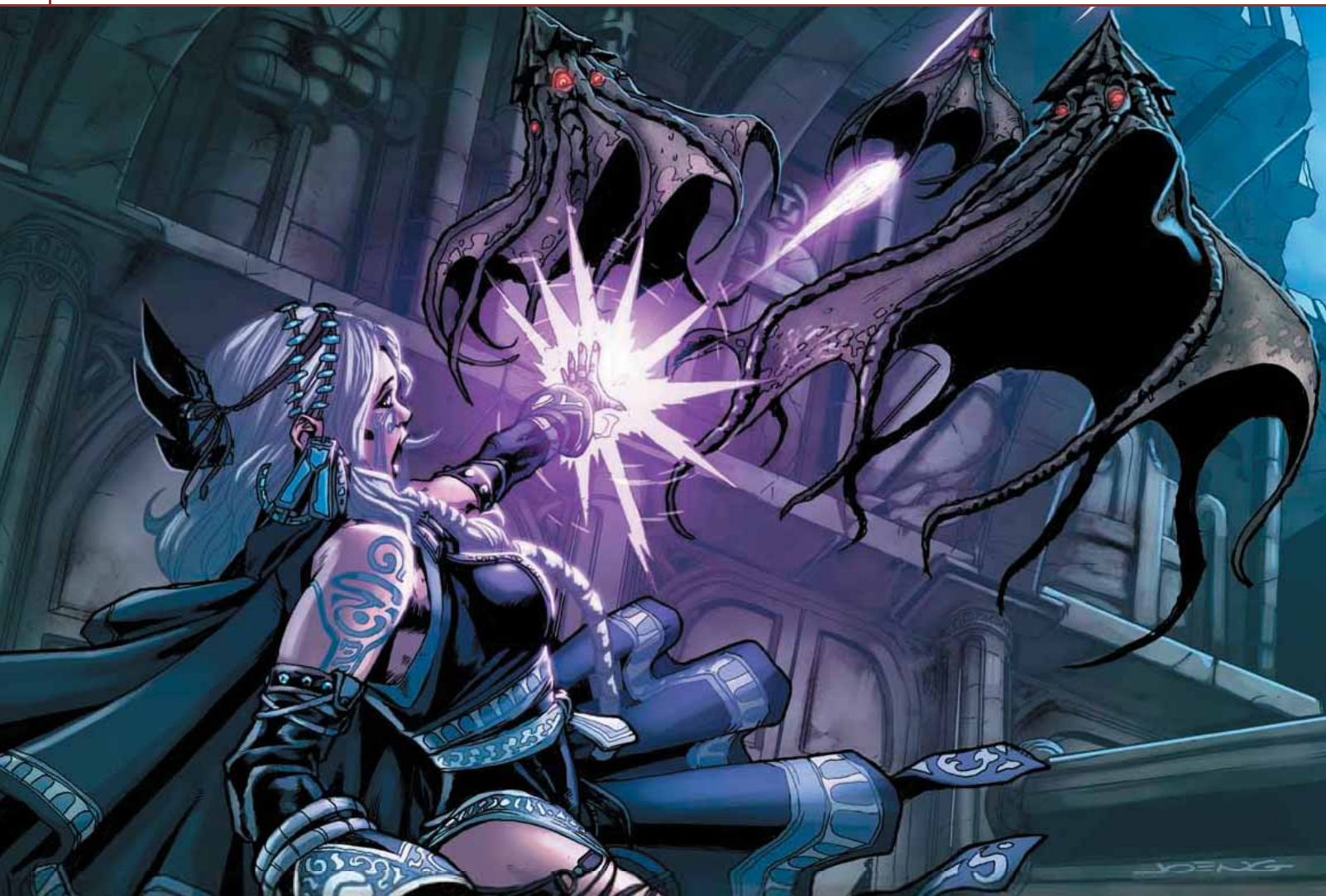
Langue draconique

Part recherche des pièges

Équipement de combat potion de soins légers ;

Autres dagues (4), épée courte de maître, armure de cuir, outils de voleur

Trésor. Sur le lit supplémentaire, il y a un équipement complet d'outils d'artisan de maître pour des tests d'Artisanat (maçonnerie). De plus, le petit sac contient un assortiment de pièces de 62 po et un rubis d'une valeur de 300 po. Bien que la gemme en elle-même ne soit pas magique, elle émet si on l'étudie une faible aura de convocation. Elle fait partie des pierres



qui manquent sur l'autel de la zone 10.

Développement. Si les PJ laissent Gurtle-kep s'enfuir, il avertit rapidement Grise-fourrure de la présence des intrus et celui-ci envoie ses loups les traquer. Voir la zone 15 pour plus de détails.

9. La bibliothèque en ruine (ND 1)

Les doubles portes qui mènent à cette pièce sont enfoncées et cassées. L'une d'elle gît sur le sol. La pièce est dans un état de délabrement similaire. Ce qui était autrefois une bibliothèque est aujourd'hui une ruine effondrée dont un des angles s'est entièrement écroulé et qui est à présent dominé par une large flaque d'eau stagnante. D'épaisses moisissures poussent sur la majorité des livres qui restent sur les étagères le long des murs.

Cette pièce était autrefois la bibliothèque du monastère. Elle était remplie de livres sur

la culture et l'histoire naine. Cela fait longtemps qu'elle a été pillée de tout objet de valeur et que les moisissures se sont appropriées les livres restants.

Danger. Les moisissures qui tapissent les étagères sont dangereuses si on les dérange. Si l'un des livres est déplacé ou détruit, la moisissure laisse échapper un nuage de spores qui agit comme un poison inhalé affectant tous ceux qui se trouvent dans un rayon de 3 mètres (inhalation ; DD 12 ; effet initial 1d2 Con, secondaire 1d2 Con). De plus, tous ceux qui subissent des dégâts à cause des spores voient des ombres et des mouvements à la limite de leur champ de vision, ce qui leur inflige un malus de -2 aux tests de Détection pendant 1 heure.

Trésor. Perché au sommet d'une étagère, un seul livre a réussi à échapper à la moisissure destructrice. Ce livre est écrit en nain et contient un hymne à Torag, le dieu vénéré ici avant Droskar. Il est orné de belles enluminu-

res et vaut 100 po. Sa valeur peut atteindre jusqu'à 300 po si on le vend à un collectionneur ou à un prêtre nain. Il y a un parchemin d'arme spirituelle glissé à la dernière page du livre.

10. L'autel profané (ND 3)

Des bancs en ébénite gisent, renversés et couverts de poussière, de chaque côté de cet ancien sanctuaire. Au bout, il y a une large enclume de cérémonie mais elle est défigurée et abîmée.

Ce sanctuaire était autrefois dédié à Torag, le dieu de la forge. Quand le monastère se tourna vers Droskar, cette pièce fut souillée et laissée à l'abandon. On peut identifier l'enclume comme un objet dédié à Torag grâce à un test de Connaissance (religion) DD 10. Il est intéressant de noter qu'il y a un espace sur l'autel qui contient cinq petites dépressions

qui contenaient autrefois cinq rubis. Bien que la plupart de ces pierres aient disparues depuis longtemps, il en reste encore une qu'on peut trouver dans la chambre de Gurtlekep (zone 8). Si on place le rubis dans un de ces creux, une vague d'énergie positive irradie de l'autel, frappe toute personne qui se trouve dans la pièce et laisse retentir un chœur irréal de voix naines qui s'estompent ensuite. Toutes les créatures présentes dans la pièce reçoivent les bénéfices d'un sort de *soins légers* et gagnent un bonus de moral de +1 aux jets d'attaque pendant 1 heure. Bien que cela épuise la magie du rubis, il conserve tout de même sa valeur marchande.

Créatures. Un couple de mantes obscures a élu domicile dans cette pièce et niche dans le plafond.

MANTES OBSCURES (2)

FP 1

pv 6 ; MdM 183

TACTIQUES

Avant le combat Le round avant que les mantes ne se laissent tomber et passent à l'attaque, elles lancent toutes les deux le sort *ténèbres* sur de petites pierres qu'elles tiennent dans leurs tentacules. Elles attendent que tout le groupe soit dans la pièce avant de descendre et d'attaquer.

Pendant le combat Chaque mante obscure attaque une cible différente. Elles essayent d'entamer une lutte et d'étouffer leur proie aussi vite que possible.

Moral Les mantes obscures sont dans leur antre et se battent jusqu'à la mort.

11. Le couloir

Ce long couloir se termine devant une statue de nain en ruine. Détruite depuis longtemps, on reconnaît à peine un moine nain. Son marteau de pierre se trouve par terre, près des restes brisés de sa tête.

Créatures. Si les PJ entrent dans les ruines de nuit, Gurtlekep se trouve ici et non pas dans la zone 8. Il surveille la cour depuis ce couloir, dans l'attente d'intrus. S'il repère les PJ qui entrent dans le monastère, il se rue vers Grise-fourrure pour l'avertir puis vers ses frères kobolds qui vivent au dessous (si vous utilisez cette aventure comme le prologue à *D1 : La Couronne du roi kobold*). Après avoir donné l'alarme, il traque silencieusement les PJ. Il attend qu'ils soient aux prises avec d'autres ennemis pour les attaquer jusqu'à ce qu'il se fasse tuer. Voir la zone 8 pour les statistiques de Gurtlekep.

12. Les ruines infestées (ND 2)

Cette pièce est complètement détruite et la plus grande partie du mur extérieur et du plafond s'est entièrement effondrée.

Cette pièce servait autrefois de bureau aux moines du monastère. Aujourd'hui, ce n'est plus qu'un nid pour les chauves-souris qui nichent dans ce qui reste du plafond. Notez que la plus grande partie de cette pièce est considérée comme un terrain difficile en raison des gros blocs de pierre et des débris qui jonchent le sol.

Créatures. La colonie de chauves-souris qui niche dans cette pièce est relativement inoffensive à moins qu'on ne la dérange. Si les PJ font trop de bruit dans la pièce (s'ils essayent de déplacer les gravats par exemple), la colonie attaque. On peut repérer les chauves-souris à l'avance grâce à un test de Détection DD 15.

COLONIE DE CHAUVES-SOURIS

FP 2

pv 13 ; MdM 271

TACTIQUES

Pendant le combat La colonie de chauves-souris se déploie de façon à occuper les cases d'autant de PJ que possible à chaque round.

Moral La colonie de chauves-souris fuit le monastère si elle est réduite à moins de 5 points de vie. Elle revient au matin suivant pour se nicher à nouveau dans les chevrons.

13. L'armurerie

Des râteliers et des présentoirs d'armure couverts de vieilles toiles d'araignée emplissent cette petite pièce. Il n'y a plus d'armure ni d'arme aujourd'hui dans ce qui a du pourtant être une armurerie bien entretenue.

Cette pièce a été pillée il y a bien longtemps par un groupe d'explorateurs. Il existe une porte secrète dans le coin nord-est. On peut la repérer avec un test de Fouille DD 20.

Trésor. Dans leur hâte, les explorateurs qui ont pillé cette pièce ont renversé des carquois et leur contenu s'est répandu au sol. Ils ont ramassé la majorité des projectiles mais quatre *carreaux de feu* +1 ont atterri sous un râtelier et ils ne les ont pas vus. On peut trouver ces carreaux en réussissant un test de Fouille DD 15 ou automatiquement avec un sort de *détection de la magie* ou un effet similaire.

14. La prison secrète (ND 1)

La porte secrète s'ouvre pour révéler un petit corridor dont un des murs est fermé par des barres de fer. Dans ce mur, quatre portes donnent sur quatre cellules exiguës.

Cette pièce fut construite après la conversion du monastère au culte de Droskar. Elle servait à loger tous les membres qui ne s'étaient pas convertis. Ces pauvres nains furent abandonnés ici et moururent. Les serrures des cellules sont dévorées par la rouille et faciles à ouvrir.



ANNEAU DE TORAG

Aura faible abjuration ; NLS 3

Emplacement anneau ; **Prix** 1 200 po

DESCRIPTION

Ce simple anneau d'or est serti d'une large pierre rouge qui brille d'un feu intérieur. Le porteur de cette bague gagne une résistance au feu 10 contre la première attaque de feu qui le touche dans la journée. Cette protection se renouvelle chaque jour à l'aube. De plus, le propriétaire de l'anneau reçoit un bonus de résistance de +1 aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets de feu. Il faut porter l'anneau pendant 24 heures pour qu'il fonctionne.

FABRICATION

Conditions Création d'anneaux, résistance aux énergies ; **Prix** 600 po, 48 PX

Créatures. Toutes les cellules contiennent les ossements des nains morts, mais trois d'entre eux sont devenus des squelettes qui se relèvent pour attaquer les personnages dès qu'ils ouvrent la porte d'une cellule.

SQUELETTES DE GUERRIER NAIN (3) FPI
pv 6 ; MdM 232 (squelette de guerrier humain)

TACTIQUES

Pendant le combat Les squelettes nains attaquent la créature la plus proche à chaque round. Comme ils n'ont pas de cimeterre, ils se servent de leurs griffes. Notez qu'au lieu d'un bouclier, ils portent des tabliers de cuir qui leur donnent un bonus d'armure de +2.

Moral Les squelettes nains se battent jusqu'à la mort.

Trésor. Le seul squelette qui reste inanimé est celui d'un nain resté fidèle à Torag pendant sa captivité. Son squelette repose dans une attitude paisible sur un simple matelas de paille. À son doigt, il porte l'anneau de Torag, un ancien objet magique (voir encadré page précédente). Deux champignons fleur-de-fer poussent dans sa cage thoracique.

15. La tanière des loups (ND 3)

On dirait que ce petit bureau a été occupé récemment. Le sol est jonché d'os rongés et ça et là, on aperçoit des touffes de fourrure grise. Un vieux bureau en pierre, rayé et fendillé en plusieurs endroits, se trouve au centre de la pièce. La puanteur de la fourrure mouillée pèse lourdement dans l'air.

Ce bureau appartenait autrefois au grand prêtre et c'est ici qu'il écrivait ses sermons et qu'il rencontrait les visiteurs étrangers. Aujourd'hui, c'est l'antre de deux louves, les femelles de Grise-fourrure.

Créatures. En général, les louves dorment derrière le bureau le jour et sont actives la nuit. Si Grise-fourrure a été averti de la présence d'intrus, il a envoyé les deux louves les traquer et les tuer. Dans tous les cas, elles attaquent dès qu'elles repèrent les intrus.

LOUPS (2)

pv 13 ; MdM 277

TACTIQUES

Avant le combat Si les loups repèrent les PJ avant le combat, ils hurlent en chargeant afin d'alerter Grise-fourrure de la présence des intrus.

Pendant le combat Les loups isolent un adversaire et essayent de le prendre en tenailles. Ils se

servent de leur pouvoir de croc-en-jambe aussi souvent que possible.

Moral Chaque loup s'enfuit vers Grise-fourrure s'il est réduit à 5 pv ou moins.

Trésor. Le bureau est entièrement vide hormis quelques vieux morceaux de parchemin et une vieille plume. En revanche, un des tiroirs abrite un compartiment secret qu'on peut découvrir avec un test de Fouille DD 15. À l'intérieur, il y a une hachette +1, une petite bourse contenant 100 pp et un livre de prières. Le livre est écrit en nain et décrit le culte de Droskar. Une courte note à l'intérieur de la couverture dit « Torag n'est plus digne de notre adoration. Seul Droskar peut nous sauver de l'échec du roi Garbold. » Le livre vaut 50 po pour un érudit intéressé par l'histoire naine.

16. L'antre de Grise-fourrure (ND 3)

Les trous béants dans le plafond laissent filtrer une faible lumière dans cette pièce. Une des colonnes de pierre qui soutenaient autrefois le plafond s'est écroulée et ses décombres jonchent le sol. Une masse épaisse de champignons noirs se cachent dans un coin de la pièce et libèrent une odeur de terre à ce lieu, à peine discernable à cause de la puanteur de la fourrure mouillée.

Cette pièce est la demeure de Grise-fourrure, le sinistre worg qui se considère comme le chef des ruines à la surface. Bien avant que Grise-fourrure n'arrive ici, les nains utilisaient cette pièce comme réserve, tout comme le sous-sol. Quand ils se convertirent au culte de Droskar, ils agrandirent le sous-sol en un donjon où ils vénérèrent leur dieu en secret. Ce donjon est décrit dans D1 : La Couronne du roi kobold. Si vous utilisez cette aventure indépendamment, les champignons sont la seule raison pour laquelle les PJ se trouvent là et le sous-sol n'est qu'une pièce vide si l'on excepte les toiles d'araignée et la poussière.

Créatures. Grise-fourrure est un adversaire rusé. Il considère les PJ comme une menace à prendre au sérieux dès qu'ils entrent. Ses femelles blessées ou mortes, il se montre prudent. Il commence par bondir hors de sa cachette au sommet de la colonne brisée. Il montre alors les crocs et effectue un test d'Intimidation pour les démoraliser. Si les PJ font mine d'attaquer, il parle et leur demande pourquoi ils troublent son repos. S'ils lui disent ce dont ils ont besoin, il ment et leur répond qu'il veut bien les laisser prendre les champignons (ou qu'il veut bien les laisser descendre

si ce module sert de prélude) s'ils l'aident à débarrasser le monastère de certains autres monstres. Grise-fourrure connaît toutes les créatures du monastère hormis les squelettes de la zone 14 et il demande aux PJ de tuer les mantes obscures. Quand ils reviennent, il leur demande de tuer la colonie de chauves-souris puis l'araignée dans la tour. Le worg espère qu'en poussant les PJ à affronter les autres monstres, il pourra les affaiblir suffisamment pour pouvoir les vaincre facilement quand ils reviendront.

Que les PJ acceptent ou non la requête de Grise-fourrure, il n'a pas du tout l'intention de les laisser s'emparer de ses précieux champignons et il les attaque dès qu'ils baissent leur garde.

GRISE-FOURRURE

FP 3

Worg (m) guerrier 2 (MdM 259)

Créature magique de taille M, CM

Init +3 ; **sens** vision dans le noir à 18 m, vision nocturne ; Perception auditive +5, Détection +5.

DÉFENSE

CA 15, contact 13, pris au dépourvu 12 (+3 Dex, +2 naturelle)

pv 43 (4d10+2d8+12)

Réf +7, **Vig** +9, **Vol** +4

ATTAQUE

VD 15 m

Corps à corps morsure +8 (1d6+3)

Attaque spéciale croc-en-jambe (+2)

TACTIQUES

Avant le combat Si les PJ aident Grise-fourrure à débarrasser le monastère des monstres, ils doivent effectuer un test de Psychologie opposé au test de Bluff du worg pour pouvoir agir pendant le round de surprise quand il les attaque.

Pendant le combat Grise-fourrure isole le personnage le plus faible en situation de combat et il se concentre en priorité sur les lanceurs de sorts. Il se sert de son Attaque en puissance contre ce genre d'adversaire mais il n'y consacre jamais plus de 3 points. Il n'attaque pas les personnages à terre à moins qu'il n'ait pas d'autre choix ou qu'ils essayent de se relever.

Moral C'est le foyer de Grise-fourrure et il se bat jusqu'à la mort pour le défendre.

AUTRES DONNÉES

For 15, **Dex** 17, **Con** 15, **Int** 8, **Sag** 12, **Cha** 10

Attaque de base +6 ; **lutte** +8

Dons Attaque en puissance, Pistage, Volonté de fer

Compétences Bluff +5, Déplacements silencieux +7, Détection +5, Discrétion +5, Intimidation +4, Perception auditive +5, Survie +1 (+5 pour suivre une piste à l'odeur)

Langue commun

Trésor. Grise-fourrure a glissé quelques objets de valeur derrière le pilier, y compris un sac de 354 po, une arbalète légère de maître, une potion de force de taureau et une baguette de lumière (NLS 1, 28 charges). Un petit groupe de champignons fleur-de-fer, six en tout, pousse dans un coin sombre de la pièce.

CONCLUSION

Après avoir récupéré tous les ingrédients nécessaires, les PJ doivent se rendre au plus vite à Nid-du-Faucon. Laurell est ravie de les voir et elle s'atèle immédiatement à la préparation du remède. Le soir même, beaucoup de villageois retrouvent le chemin de la guérison. Laurell paye leur dû aux personnages et leur offre une réduction sur ses futurs services. D'autres villageois, y compris le chef Teedum, ont remarqué les exploits des PJ.

Si cette aventure sert d'introduction à *D1 : La Couronne du roi kobold*, les personnages sont libres d'explorer les ruines sous le monastère une fois qu'ils se sont débarrassés de Grise-fourrure.

Appendice

Ce module présente un monstre tout nouveau, le tatzlwyr, un cousin sans aile des véritables dragons.

Tatzlwyr

Ondulant comme un gros serpent, cette créature possède une tête de dragon, une paire de pattes griffues pour se déplacer et agripper ses proies et sa gueule grande ouverte émet une bruine d'un vert maléfique

TATZLWYRM

FP 2

Dragon de taille moyenne, N

Init +2 ; **sens** vision dans le noir à 18 m, vision nocturne ; **Perception auditive** +4, **Détection** +3.

DÉFENSE

CA 15, **contact** 12, **pris au dépourvu** 13 (+3 armure, +2 Dex)

pv 22 (3d12+3)

Réf +7, **Vig** 4, **Vol** +1

Immunité paralysie, sommeil

ATTAQUE

VD 9 m, **escalade** 9 m

Corps à corps morsure +5 (1d6+3)

Attaque spéciale étreinte (lutte +5), souffle em-

poisonné, bond, pattes arrières +4 (1d2+1)

TACTIQUES

Avant le combat Le tatzlwyr reste caché avant d'attaquer sa proie et préfère les endroits à végétation dense.

Pendant le combat Le tatzlwyr essaye de charger aussi souvent que possible et il se sert alors de ses pouvoirs de bond et de pattes arrières. S'il en a l'occasion, il lutte avec son adversaire et utilise son souffle empoisonné.

Moral Si le tatzlwyr est réduit à 7 points de vie ou moins, il essaye de s'enfuir.

AUTRES DONNÉES

For 14, **Dex** 15, **Con** 12, **Int** 5, **Sag** 11, **Cha** 10

Attaque de base +3 ; **lutte** +5

Dons Réflexes surhumains, Vigilance

Compétences Escalade +10, Déplacements silencieux +5, Détection +8, Discrétion +7*, Perception auditive +6

* Le tatzlwyr a un bonus racial de +6 aux tests de

Discrétion dans les zones de végétation dense.

POUVOIRS SPÉCIAUX

Étreinte (Ext). Pour se servir de ce pouvoir, le tatzlwyr doit toucher un adversaire de taille moyenne ou inférieur avec son attaque de morsure. Il peut alors essayer d'entamer une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il réussit le test de lutte, il établit une prise.

Souffle empoisonné (Ext). Le souffle du tatzlwyr est empoisonné mais il n'est pas très puissant. Quand il est en lutte, il peut souffler son poison au visage de sa victime au lieu de la mordre ou de se servir de ses pattes arrières (contact ; DD 12, initial 1 Con ; secondaire — ; les dégâts initiaux sont égaux au modificateur de Con du tatzlwyr). Le DD du jet de sauvegarde est basé sur la Constitution.

Le tatzlwyr doit commencer son tour en ayant une prise sur son adversaire pour se servir de ce pouvoir, il ne peut pas entamer une lutte



et se servir de ce pouvoir au cours du même tour.

Bond (Ext). Si le tatzlwyrms charge, il peut faire une attaque de morsure et deux attaques de pattes arrières.

ÉCOLOGIE

Environnement. n'importe quelle forêt

Organisation sociale solitaire ou nichée (2 à 5)

Trésor standard

Alignement toujours Neutre

Évolution possible 4 6 DV (moyen), 7 13 DV (grand)

Ajustement de niveau +3

Les tatzlwyrms sont une espèce de petits dragons qui rôdent dans les endroits les plus reculés du monde naturel. Bien qu'il leur manque de nombreuses caractéristiques propres aux véritables dragons (en particulier des ailes et un souffle puissant), leur taille ne diminue en rien leur ruse instinctive et leur férocité innée. Chasseurs sauvages mais patients, les tatzlwyrms passent la majorité de leur temps tapis à l'affût d'une proie, que ce soit des daims, des loups ou des hommes.

Habités par le même besoin de collectionner que leurs cousins draconiques plus connus, les tatzlwyrms récupèrent les restes de leurs proies et les plus vieux d'entre eux ont accumulé un trésor macabre fait d'os et de débris. Du coup, des trésors oubliés et des pièces d'équipement rongées gisent souvent au milieu de ces sinistres trésors même si le draconien n'a aucun intérêt pour ses richesses.

On voit rarement de tatzlwyrms car ils sont d'une discrétion innée et mal à l'aise dans les espaces dégagés. Dans de nombreuses régions, les gens pensent qu'ils ne sont rien de plus que des légendes locales. Ainsi, des rumeurs folkloriques persistent à parler de leurs étranges pouvoirs et de leur habitat de prédilection, des contes qui ne se vérifient que lorsqu'un

intrus stupide ou sans méfiance s'aventure dans un antre lointain de ses créatures distantes. Il n'est pas rare que les habitants de communautés isolées attribuent la disparition de chasseurs ou de voyageurs au « tatzlwyrms qui les a emportés. »

Il existe plusieurs espèces de tatzlwyrms. Celle que l'on rencontre le plus fréquemment (bien que ce soit rare) rôde au cœur des anciennes forêts tandis que des wyrms encore plus insaisissables habitent soi disant dans des failles montagneuses, des bas fonds traîtres et de profonds souterrains. Bien que les tatzlwyrms ne paraissent pas assez intelligents pour discerner l'importance historique de tels sites, il semble qu'ils soient curieusement attirés par les endroits naturels ancestraux, recelant une force primitive. Le lien que ces étranges dragons entretiennent avec de tels lieux reste pourtant un mystère.

LE TATZLWYRM

Créature d'origine autrichienne, bavaoise et suisse (parente du lindwurm allemand et du linnorm scandinave) les légendes alpines du monde réel décrivent le tatzlwyrms (« ver griffu » en allemand) comme une salamandre géante dépourvue de pattes arrières et dont la tête ressemble un peu à celle d'un félin. Beaucoup de gens croyaient à son existence au Moyen-Âge, à cause de la prolifération de descriptions corroboratives et, plus tard, grâce à ses représentations artistiques (bien que les descriptions verbales et illustrées aient peu de points communs). Même Marco Polo décrit la bête dans le récit de ses voyages, *Il Milione*. Bien que ce soit moins courant de nos jours qu'il y a des siècles, des gens affirment encore aujourd'hui avoir aperçu un des tatzlwyrms.



OPEN GAME LICENCE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content You Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v.1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document. Copyright 2000. Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Rise of the Runelords Player's Guide. Copyright 2007 Paizo Publishing LLC. Author: F. Wesley Schneider.

Tome of Horrors. Copyright 2002 Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, with Clark Peterson, Erica Balsley, Kevin Baase, Casey Christofferson, Lance Hawvermale, Travis Hawvermale, Patrick Lawinger, and Bill Webb; Based on original content from TSR.

The Book of Fiends. Copyright 2003 Green Ronin Publishing; Authors: Aaron Loeb, Erik Mona, Chris Pramas, and Robert J. Schwalb.

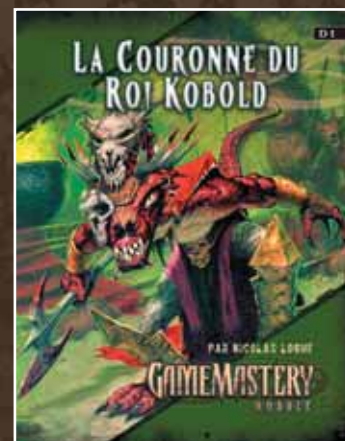


RENCONTREZ LE NOUVEAU BOSS DE LA COLLINE !

LA COURONNE DU ROI KOBOLD

Écrits par des vétérans du fantastique comme Wolfgang Baur, Richard Pett, Nicolas Logue et Erik Mona, les **modules Pathfinder/GameMastery** sont des scénarios OGL en couleur de **32 pages** qui vous offriront des aventures inoubliables, pour le jeu de rôle fantastique le plus populaire au monde.

Ce mois ci, le **module Pathfinder/GameMastery D1 : La Couronne du roi kobold** donne le coup d'envoi avec une aventure pour quatre à six personnages de bas niveau qui devront affronter un roi kobold maléfique et ses sbires qui déferlent hors de leur donjon pour menacer le village voisin. Écrit par Nicolas Logue et illustré par Matt Cavotta.



GAMEMASTERY

www.black-book-editions.fr/pathfinder



LA VILLE DE NID-DU-FAUCON A BESOIN D'UN MIRACLE

La peste a frappé la ville de Nid-du-Faucon. Même le prêtre local ne peut rien faire pour l'arrêter. Alors que la toux des malades et les râles des mourants résonnent à travers la ville, une herboriste découvre un remède mais elle a besoin de courageux héros pour se procurer les ingrédients nécessaires. Pour cela, ils devront s'aventurer dans le dangereux val de Sombrelune, se glisser dans la hutte d'une sorcière et s'enfoncer dans les ruines d'un monastère nain abandonné.

Le Dernier espoir de Nid-du-Faucon est une aventure en extérieur et en donjon pour des personnages de niveau 1, compatible avec le jeu de rôle fantastique le plus populaire au monde. Cette aventure inclut des détails sur la forêt hantée et les dangereuses ruines dans lesquelles se cachent les ingrédients indispensables à la survie des villageois. Vos héros auront ils le courage et le talent nécessaire pour trouver le remède à temps ?

Cette aventure peut aussi être jouée comme un prélude au module **Pathfinder/GameMastery D1 : La Couronne du roi kobold**, disponible dès à présent dans votre magasin de jeux favori.



Le module GameMastery D1 : La Couronne du roi kobold est publié par Black Book Éditions sous licence Paizo Publishing LLC et sous Open Game License v1.0 Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. GameMastery, La Couronne du roi kobold et le logo du golem sont des marques déposées par Paizo Publishing LLC, Copyright 2007 Paizo Publishing LLC. Tous droits réservés.