

Une aide de jeu pour

Pathfinder

Pathfinder RPG et Golarion sont des créations de Paizo (www.paizo.com). Toutes les images sont © Paizo.



Un petit guide pour jouer la mini-campagne se déroulant dans :

le Val de Sombrelune

avec des aides de jeu et les conversions pour Pathfinder

disponible sur le site Pathfinder-fr et compilé par Mériadec

Version du 10/10/2010

TABLE DES MATIERES

LE VILLAGE DE NID-DU-FAUCON (p3)

- Aventures possibles dans le village*

❖ QUELQUES LIEUX IMPORTANTS (p4)

- L'église de Iomédae*
- Le Canard Assis*
- Le tribunal du Faucon*
- Racines et Remèdes
- L'Oie et le Jars*

*Auteur : Jason Bulmahn

*Source : Blog de Paizo

*Traduction : Agasha, Dalvyn, Eurynomos et Mériadec

❖ LE CONSORTIUM DU BOIS (p4)

- Organisation du Consortium

Auteur : Mike McArtor

Source : Blog de Paizo

Traduction : Dalvyn et Mériadec

- Le Consortium et l'Andoran

LE VAL DE SOMBRELUNE (p7)

❖ LA FAUNE DU VAL (p7)

- Ailes-rasoir
- Moustiques géants*
- Araignée du crépuscule*
- Rampant de saingrist
- Carpes explosives*
- Serpent de bruyères géant*
- Chevaux des montagnes*
- Serpent géant des landes
- Cygnes du lac*
- Slurks*
- Dunlied
- Ver Zhen*
- Fennec Pattes de feu*

*Auteur : Mike McArtor

*Source : Blog de Paizo

*Traduction : Dalvyn

❖ LA FLORE DU VAL (p8)

- Arbres Paeliel
- Moisissure luisante
- Baie de Down
- Pesh
- Champignon fleur-de-fer
- Purge noire
- Feuille de pomme
- Queue de rat
- Mousse de vieux bois

Auteur : Mike McArtor

Source : Blog de Paizo

Traduction : Dalvyn

❖ LES ALENTOURS DU VAL (p9)

Auteur : Mike McArtor

Source : Blog de Paizo

Traduction : Dalvyn

❖ LES DANGERS DU VAL (p10)

- Le fantôme du rivage du lac de Drosk
- La brute de Crête-du-Faucon
- Le carnaval katapéshite du marché de la Fleur du Soleil

Auteur : Troy E. Taylor

Source : Wayfinder Vol.1 (disponible gratuitement sur le site de Paizo)

Traduction : Dalvyn

TRAITS POUR LA MINI-CAMPAGNE (p13)

- Un mauvais jour en ville
- Recrue Eclairer
- Bûcheron de la compagnie
- Fils de la Lumière
- Membre de la famille infecté
- Chasseur de loups-garous
- Héros de la famille

Auteur : Mark "arazyr" Becker

Source : Wayfinder Vol.2 (disponible gratuitement sur le site de Paizo)

Traduction : Dalvyn

LES CAVALIERS DU NORD (p15)

Auteur : Jérémy Walker

Source : Blog de Paizo

Traduction : Dalvyn et Mériadec

CONVERSIONS EN PATHFINDER (p16)

❖ POUR LE MODULE D0 (p16)

Pathfinder Community Use Policy

Ce document utilise des marques déposées et/ou des copyrights appartenant à Paizo Publishing, LLC selon les règles de la Community Use Policy de Paizo. Il nous est expressément interdit de rendre payant l'utilisation ou l'accès à son contenu. Ce document n'est pas publié, supporté ni approuvé de manière spécifique par Paizo Publishing. Pour plus d'informations sur la Community Use Policy de Paizo, veuillez vous référer au site paizo.com/communityuse. Pour plus d'informations au sujet des produits de Paizo Publishing et de Paizo, veuillez visiter paizo.com.

LE VILLAGE DE NID-DU-FAUCON

Malgré des conditions de vie difficiles, les loups et les brigands, de nombreux personnages peuvent trouver de bonnes raisons de venir au village de Nid-du-Faucon. En effet, le village voit souvent venir des caravanes, de régions proches ou lointaines, pour chercher l'ébénite si rare qui pousse en abondance dans le Val de Sombrelune. Avec ces caravanes, de nombreux hommes d'armes, voyageurs ou artistes ayant irrité un noble d'Andoran parcourent les rues de Nid-du-Faucon. Une fois sur place, l'aventure sera vite au rendez-vous, aussi bien à l'intérieur du village qu'à l'extérieur du village. Il suffit pour cela de savoir que de nombreux aventuriers ne sont jamais revenus d'une expédition dans le Val de Sombrelune et que ceux qui en reviennent n'ont généralement plus toute leur tête.

❖ Aventures possibles dans le village

Le village de Nid-du-Faucon, fondé en 4573, est un excellent point de départ pour des personnages qui cherchent l'aventure dans le Val de Sombrelune et dans les donjons de la Faille de Droskar. De plus, les plans des politiciens locaux corrompus, des magnats du Consortium du Bois et des chefs du commerce de la chair dans le village, offrent également de nombreuses opportunités de scénarios.

Les personnages pourraient être impliqués dans ces histoires locales. En effet, Nid-du-Faucon se développe et des factions, que les personnages pourraient rallier, apparaissent pour tenter de créer un gouvernement officiel pour mettre un terme à l'emprise écrasante du Consortium du Bois sur le village. Les personnages pourraient être aussi impliqués dans des querelles religieuses entre diverses sectes consacrées à d'étranges divinités. Certaines sont simplement en lutte contre la théocratie classique alors que d'autres, plus maléfiques, cherchent à corrompre les âmes des habitants de Nid-du-Faucon. Enfin, le crime est une activité très lucrative dans le village et les gangs organisés, qui font preuve d'une grande imagination à ce sujet, se lancent dans de nombreuses activités illicites. Ainsi, des personnages natifs de Nid-du-Faucon devraient rapidement se trouver confrontés à un de ces gangs dans des batailles de rues avant même d'avoir eu le temps de s'aventurer dans le Val pour y chercher l'aventure et la fortune.

Plan du village de Nid-du-Faucon



QUELQUES LIEUX IMPORTANTS

Le village de Nid-du-Faucon est la propriété du consortium du Bois et la quantité de sciure de bois que l'on peut trouver dans les rues le prouve bien. Le village est scindé en 2 zones différentes tant au niveau de la taille qu'au niveau de la population qui les compose. Dans la première zone, la plus petite que l'on appelle le Perchoir, se trouvent les riches magnats du bois isolés du reste du village par une palissade et de solides grilles. La deuxième zone comprend le reste du village. Les personnes qui y vivent sont souvent pauvres comme les bûcherons qui travaillent pour le Consortium et les colons qui mènent une vie difficile où survivre tient parfois du miracle. En effet, dès que l'on sort de Nid-du-Faucon, le danger peut surgir à chaque instant. Chaque jour, les bûcherons prennent autant d'ébénite qu'ils peuvent tout en redoutant le jour où quelques créatures viendront se venger des préjudices perpétrés envers la forêt du Val de Sombrelune.

❖ L'église d'Iomédae

Avec tous les opprimés de Nid-de-Faucon, les missionnaires d'Iomédae, déesse de la bravoure et de la justice, ont établi un avant-poste dirigé par Dame Cirthana dans le village. De nombreuses sectes religieuses qui avaient trouvé refuge dans le village pour échapper aux persécutions de l'Eglise de la Lumière n'apprécient pas la présence des fidèles d'Iomédae. Ainsi, les tensions entre les différents cultes en présence sont fréquents et entraînent parfois des rixes, qui n'ont rien de sacrées, dans les rues boueuses de l'allée des Adorateurs.

❖ Le tribunal du Faucon

Le minuscule magistrat halfelin, Vamros Harg, donne les licences aux marchands, appose son cachet sur les actes de propriété des mines ou des parcelles de forêt et juge les affaires criminelles et civiles. La plupart des habitants de Nid-du-faucon apprécient l'ironie de ce tribunal, en effet la justice qui y ait rendu est rarement équitable. Ils savent que Vamros Harg est sous la coupe de Gavel Thuldrin, mais ceux qui tiennent à la vie se gardent bien de le mentionner en public.

❖ L'Oie et le Jars

Le bazar de Nid-du-Faucon est tenu par le seul habitant gnome du village, Brickasnurd Hildrinsocks. Il vend de tout dans son magasin, de l'équipement de

base (grain, huile pour les lampes, encre, matériel de mineur) jusqu'à certains objets rares et parfois singuliers (feux grégeois, antidotes, un pseudo-dragon pétrifié, des nixies empaillées qui sont très à la mode cette saison).

❖ Le Canard Assis

Situé un peu trop près de la palissade de la ville pour la tranquillité de nombreux habitants, le Canard Assis est le meilleur endroit pour les aventuriers, les explorateurs et les vauriens qui cherchent l'aventure. La taverne sert un alcool fort local fait de feuilles d'ébénite fermentées qui peut étaler un ogre en quelques chopes. Des jeux cruels comme « les couteaux » ou « chipe une chope chupe », avec un taux de mutilation assez élevé, se terminent en général tard dans la nuit. C'est aussi dans cette taverne que l'on peut rencontrer des aventuriers qui, contre quelques chopes de bière, racontent des histoires sur le Val de Sombrelune, la faille de Droskar et les alentours.

❖ Racines et Remèdes

Laurell est la propriétaire de cette boutique qui propose toutes sortes de baumes, décoctions et autres remèdes. Bien que Laurell ne soit pas médecin, la plupart des habitants de Nid-du-Faucon lui font confiance. Elle tient son savoir d'un livre qui renferme les savoirs de plusieurs générations sur les maux de tous les jours. Elle a hérité de ce livre de sa grand-mère qui déjà était connue pour ses talents d'herboriste et de guérisseuse. Laurell a à cœur d'aider les personnes dans le besoin en proposant des prix abordables pour toutes les bourses du village qui le plus souvent, hélas, sont presque vides.



LE CONSORTIUM DU BOIS

❖ Organisation du Consortium

Organisme datant de l'époque où l'Andoran était une province du Chéliax, le Consortium du Bois a vu sa richesse et son influence s'estomper avec la montée de la démocratie. Mais, même s'il n'est plus aujourd'hui que l'ombre de ce qu'il a été à son moment de gloire, le Consortium du Bois continue à exercer une grande influence sur certaines régions et leurs communautés, particulièrement dans les coins

isolés et sauvages de l'Andoran. Le Val de Sombrelune est sans aucun doute le lieu où cette influence est la plus marquée et où les activités du consortium sont les plus développées.

Le contrôle du Consortium ne repose pas dans les mains d'un homme seul. Un conseil d'administration, dont les membres ont investi une partie de leur capital, supervise les opérations de la convention collective, planifie à long terme et à grande échelle les stratégies à mettre en place et laisse la gestion du quotidien sur les sites d'opération aux contremaîtres (connus comme Gavel). Les hommes influents et sans scrupule qui siègent au conseil d'administration, comprennent des barons et des magnats du bois, qui ont tous fait leur fortune sur le dos des bûcherons et aux dépens de la forêt. Les membres du Conseil n'ont jamais brillé par leur sens moral, mais ils deviennent de plus en plus sadiques et cruels au fur et à mesure qu'ils voient leur puissance s'éroder. On murmure que quelques directeurs du consortium auraient des liens avec le mystérieusement sinistre Apsis Consortium.

Aujourd'hui, il ne reste plus que deux Gavels qui exercent un contrôle absolu sur les derniers bastions du consortium, alors qu'à l'époque glorieuse du Consortium il y en avait plus d'une dizaine. Dans le Val de Sombrelune, il s'agit de Gavel Thaldrin Krees, un homme odieux dont les manières sadiques et cruelles lui permettent de garder la ville écrasée sous sa botte. En tant que Gavel, Thaldrin Kreed exerce un contrôle absolu sur les propriétés du Consortium dans le Val de Sombrelune, en ce compris sur ses employés et ses biens.

Tant qu'il parvient à extraire un profit croissant d'années en années, Thaldrin Kreed ne peut se tromper aux yeux du consortium (dont les avocats l'ont sauvé, au moins à quatre reprises, de la potence). Pourtant, avec le temps qui passe, il devient de plus en plus difficile pour Thaldrin Kreed d'augmenter ses bénéfices ce qui le pousse à aller de plus en plus loin dans l'exploitation des ouvriers et la manifestation de sa cupidité.

Ainsi, le Consortium du Bois emploie environ deux mille personnes en Andoran. En dehors du conseil d'administration et des deux Gavels, il se compose des chefs du Consortium et des employés. Dans ces derniers, on trouve des bûcherons, des gardes, les ouvriers des scieries, des manœuvres, des employés de bureau, des forgerons et divers autres corps de métiers. Dans les environs du village de Nid-du-Faucon, le Consortium emploie environ quatre cent cinquante personnes dont un tiers sont des gardes ou

des mercenaires qui protègent le bois coupé des monstres de la région.



❖ Le Consortium et l'Andoran

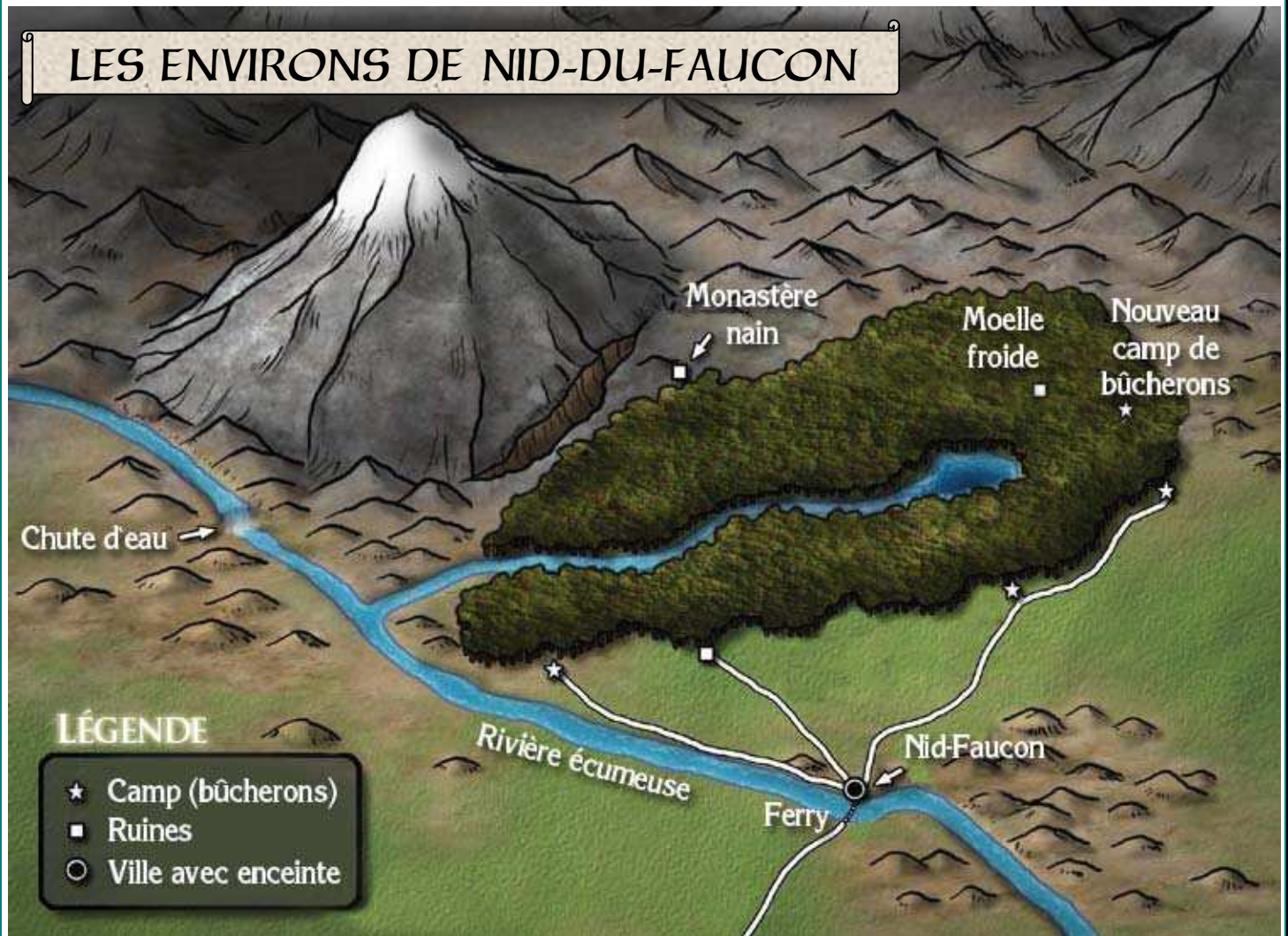
Les relations entre le Consortium du Bois, créé en 1853, et le peuple d'Andoran n'ont jamais été des meilleurs. Alors que les pratiques commerciales douteuses du Consortium du Bois heurtent la morale du Conseil du Peuple, celui-ci n'a pas d'autre choix que d'en ignorer certaines pratiques. Ceci étant largement dû aux pressions exercées par la Maison des Naran, la banque la plus importante en Andoran, qui indique régulièrement au Conseil du Peuple que sans le bois du Val de Sombrelune, les chantiers navals d'Augustana et d'Almas n'existeraient plus, mettant en danger aussi bien la sécurité du pays que l'économie de ces deux cités.

Ainsi, à chaque printemps, les troncs des arbres abattus passent par les rivières de Sombrelune et de l'Ecume, avant de descendre le fleuve d'Andoshen pour atteindre la ville d'Oregent où ils arrivent enfin aux scieries de la ville. Une fois coupé, le bois est chargé sur des barges et livré aux chantiers navals d'Almas et Augustana.

Cependant le voyage du Val de Sombrelune à Oregent est coûteux et dangereux. Il nécessite une importante main d'œuvre, des draveurs*, pour diriger les troncs sur les cours d'eau. La Maison des Naran, comme les marchands et les banquiers qui possèdent et dirigent les chantiers navals d'Amas, assurent

chaque année le coût de ces draveurs, pour éviter que le Consortium du Bois arrête ses livraisons. Ainsi, durant le mois de Pharast, un appel est lancé pour trouver cette main d'œuvre, et vu qu'un draveur habile gagne environ deux années d'un salaire moyen en seulement quelques mois, il y a beaucoup de réponses. Mais chaque année apporte son lot d'accidents et de morts ; des hommes comme des femmes tombent entre les arbres flottants et sont écrasés ou noyés assez régulièrement. Bien que de nombreux appels aient été lancés au Conseil du Peuple pour arrêter ces pratiques, pour le moment elles sont considérées comme un mal nécessaire.

* *Draveurs du nom de la drave, la grande pique qu'utilisaient ces personnes pour diriger les troncs dans les cours d'eau.*



LE VAL DE SOMBRELUNE

LA FAUNE DU VAL

La plupart des créatures du Val de Sombrelune sont simplement des animaux ou des vermines, sans buts plus sombres que la simple survie. Ceux qui suivent figurent parmi les créatures les plus communes de la région. Ils offrent un aperçu des éléments les plus iconiques ou infâmes de la faune.

❖ Ailes-rasoir

Ces énormes corbeaux ont un bec dentelé reconnaissable et des plumes noires.

❖ Araignée du crépuscule

Ces araignées d'un diamètre de 30 cm habitent la Forêt Arthfell, elles forment de grandes communautés qui tissent d'immenses toiles couvrant plusieurs acres. Le venin des araignées du crépuscule, lorsqu'il est correctement prélevé d'une créature vivante, forme un additif puissant alcoolisé.

❖ Carpes explosives

Leur chair moyennement acide fait des carpes explosives du Droskmere un repas peu populaire, si ce n'est pour les magnifiques cygnes de lac qui vivent tout près. Lorsqu'elle est menacée, une carpe explosive peut vider explosivement sa vessie natatoire [ndt : une poche d'air dans l'anatomie de certains poissons] par sa bouche afin de s'éloigner rapidement, ce qui produit un "pop" bien distinct.

❖ Chevaux des montagnes

Originaires des Aspodells, ces équidés massifs aux poils longs sont populaires chez les mineurs, grâce à leur caractère facile et leur diète flexible.

❖ Cygne de lac

Uniques au Droskmere, les cygnes de lac sont des cygnes normaux qui peuvent manger les carpes moyennement acides du lac et qui ne peuvent utiliser qu'un certain type de rochers volcaniques en tant que pierres de gésier. La combinaison de ces deux éléments implique que les pierres de gésier régurgitées par les cygnes de lac sont des gemmes

lisses, polies et semi-précieuses, populaires chez les nains.

❖ Dunlied

Les Dunlieds ou poulain des broussailles sont des daims robustes avec des petites cornes. Les forestiers les utilisent comme monture après les avoir dressés.

❖ Fennec pattes de feu

Ces renards aux pieds rouges sont communs à travers le nord d'Andoran et le sud d'Isgar. Leurs fourrures sont populaires à Absalom et à Molthune.

❖ Moustiques géants

Ces sales bêtes sont aussi grandes que de petits oiseaux, mais, heureusement, ils ont tendance à voyager seuls. Les moustiques géants femelles, comme leurs cousins de taille normale, boivent le sang des animaux à sang chaud.



❖ Rampant de saingrist

Les rampants de saingrist sont des mille-pattes rouge et noir qui sont connues pour leur agressivité. Ils peuvent avoir une taille impressionnante et on raconte que leur morsure provoque des douleurs comparables à de fortes brûlures.

❖ Serpent de bruyère géant

Ces prédateurs ophidiens sont surtout actifs pendant la nuit. En tant que serpents constricteurs, ils

préfèrent prendre par surprise leurs victimes ou quand leurs repas potentiels sont endormis.

❖ **Serpent géant des landes**

Ces serpents vivent dans les eaux des rivières et des lacs. Ils sont gris et bruns, ce qui rend difficilement détectables parmi les rochers et les feuilles qui flottent à la surface des eaux.

❖ **Slurks**

Le slurk est le résultat dégoûtant d'efforts nains bien mal avisés pour élever des grenouilles sous terre. Les kobolds apprécient ces créatures puantes et couvertes de liquide gluant en tant qu'animaux de compagnie ou montures. Les slurks vivent sous la terre dans des cavernes humides où les champignons et les lichens qu'ils préfèrent manger poussent en abondance.

❖ **Ver Zhen**

Une espèce mineure des grands vers, faisant à peu près la moitié de la taille des célèbres vers alamiens de Qadira. Les vers Zhen d'Andoran peuvent survivre dans les environnements qui tueraient leurs cousins plus grands. Les vers Zhen prolifèrent dans les sols chauds et humides, et beaucoup d'entre eux migrent fréquemment vers les zones autour des geysers du Val de Sombrelune, les puits de boue bouillonnante et les autres lieux à la géothermie exceptionnelle.

LA FLORE DU VAL

De nombreuses variétés de plantes uniques et rares vivent dans le Val de Sombrelune. Les suivantes sont celles qui présentent le plus grand intérêt aux résidents et aux visiteurs de la région.

❖ **Arbres Paueliel**

Ces arbres à bois mou et à l'écorce argentée poussent jusqu'à des tailles immenses, mais ne s'étendent jamais à plus de quelques pieds de diamètre. Les bûcherons disent que les arbres Paueliel sont connectés d'une manière ou d'une autre avec les elfes et ne touchent pas aux bosquets de Paueliel.

❖ **Baie de Down**

Bien que les plantes qui les portent contiennent des épines importantes, les baies de Down restent une douceur populaire dans le désert à la bonne saison, à

la fin de l'été et au début de l'automne. Les baies de Down poussent mieux dans les climats arides et peuvent être trouvées partout sur le côté est des Montagnes d'Aspodell et des Collines de la Course du Loup.

❖ **Champignon fleur-de-fer**

Ces champignons nains ne poussent que dans les endroits sombres riches en métal. La diète des nains des Montagnes des Cinq Rois dépend fortement de champignons fleur-de-fer, principalement parce qu'ils poussent naturellement dans et autour des forges naines. Les champignons fleur-de-fer, riches en protéines, possèdent un goût légèrement salé mais n'ont pas vraiment de goût propre, ce qui en fait un parfait additif pour de nombreux plats nains.

❖ **Feuille de pomme**

Ces petites plantes ont des feuilles qui poussent en groupes de quatre et possèdent un goût de pomme légèrement amer lorsqu'elles sont mangées. Les feuilles de pomme poussent partout dans les forêts du Val de Sombrelune et dans le sud de l'Isger.

❖ **Mousse de vieux bois**

Cette mousse semi-magique ne pousse que sur l'arbre le plus vieux d'une forêt. Ainsi, deux étendues de mousse connues existent près du Val de Sombrelune : une sur l'ancien de la forêt dans le Bois de Sombrelune et l'autre sur le Patriarche Vert au sein de la forêt d'Arthfell. La mousse de vieux bois, lorsqu'elle est préparée correctement, agit comme un décongestionnant puissant. Certaines personnes prétendent que, lorsque la préparation est incorrecte, la mousse de vieux bois cause un vieillissement prématuré.

❖ **Moisissure luisante**

Comme son nom l'indique, la moisissure luisante luit d'une manière plutôt brillante. La moisissure luisante pousse très lentement sur les faces inférieures de la roche éruptive, et les plus grandes concentrations de cette utile moisissure vivent pendant des siècles sous des pierres trop grandes pour être retournées. De plus petites étendues offrent autant de lumière qu'une torche. Quelle que soit la taille de la moisissure, une fois prélevée, la moisissure luisante brille pendant 3 jours.

❖ Pesh

Ce puissant stimulant possède également des propriétés hallucinogènes qui rendent ses utilisateurs facilement agités et agressifs sans raisons (ainsi que facilement identifiables, grâce à leurs yeux injectés de sang et leurs saignements de nez fréquents). Initialement importés de Vudra, les cactus pesh poussent dans les zones chaudes et humides, comme autour des mares de boue et des sources chaudes du Val. Les cactus pesh sauvages menacent d'étouffer les espèces natives près des conduits géothermiques. En-dehors de Katapesh, le Val de Sombrelune est le plus grand fournisseur de pesh pour les nations d'Avistan.

❖ Purge noire

Un champignon à tête noire qui possède un goût dur, amer et fort. Il pousse dans l'eau, et cause la maladie appelée la purge noire, lorsqu'une partie, y compris les spores, est consommée (généralement en buvant de l'eau contaminée). Les purges noires ne sont pas originaires de la région et n'ont été que récemment introduits dans le Val de Sombrelune.

❖ Queue de rat

Marinées, ces racines très salées agissent comme un analgésique doux. Utilisées nature, les queues de rat donnent un goût fortement salé à n'importe quel plat auquel elles sont ajoutées. De nombreux habitants pauvres du Val de Sombrelune utilisent la queue de rat pour épicer leur nourriture, comme le prix du sel reste bien au-delà de leurs moyens.

LES ALENTOURS DU VAL

Bien que la civilisation semble vouloir éviter activement le Val de Sombrelune, elle se développe apparemment sans problème dans les zones autour de cette vallée insulaire. Les descriptions suivantes offrent un bref aperçu des emplacements civilisés les plus importants ou les plus influents près du Val de Sombrelune. Les interactions entre ces emplacements et les habitants du Val varient grandement.

❖ Casque-Haut

Une ancienne et vaste Citadelle Aérienne naine située dans et sous l'imposant Pic de l'Empereur, Casque-Haut reste le centre de la culture naine sur Avistan, comme il l'a été pendant des millénaires. Au nord-est de Casque-Haut, les nains contrôlent les Montagnes

des Cinq Rois d'une autorité que personne ne remet en question, et les voyages à travers les nombreux hauts pics restent relativement sans dangers. Les caravanes naines provenant de Casque-Haut viennent rarement au Val de Sombrelune, car la plupart d'entre elles se dirigent vers l'ouest, vers l'Isgar ou Molthune. A peu près deux ou trois fois tous les 10 ans cependant, un groupe de marchands de Casque-Haut se rassemble et envoie une caravane le long des pistes dangereuses et parsemées d'éboulis qui serpentent à travers les montagnes. Les nains préfèrent embaucher des douzaines de mercenaires pour compléter leurs robustes gardes nains et pour agir en tant que boucliers contre les flèches et attrapeurs de lances pendant les inévitables attaques à l'encontre de ces riches caravanes.

❖ Oregent

Cette grande ville à plusieurs kilomètres au sud du Val de Sombrelune abrite les bureaux principaux du Consortium des Bois ainsi que ses larges forges (ressemblant à des usines) et ses scieries. Le gouvernement et les habitants d'Oregent se considèrent comme des amis et des alliés du Val de Sombrelune, et tout particulièrement de Nid-du-Faucon. La plupart des nouveaux arrivants dans le Val viennent d'Oregent, soit parce qu'ils étaient citoyens de la ville ou parce que, en tant que voyageurs, ils sont passés par la ville après être venus de plus loin au sud ou à l'est. En plus des règlements de la compagnie et des nouveaux bûcherons, Oregent fournit également au Val de Sombrelune sa principale connexion avec le monde au-delà. L'information circule vers Olfden et Nid-du-Faucon à partir d'Oregent, et de nombreux habitants du Val suspectent que les nouvelles qui leur arrivent sont aussi filtrées par le Consortium des Bois, qui s'arrange pour présenter la compagnie de la meilleure manière possible.

❖ L'auberge dans le Bois

Située à une courte journée de marche au sud d'Olfden, l'Auberge dans le Bois est un endroit populaire de relaxation pour ceux qui voyagent vers ou hors le Val de Sombrelune. L'auberge est l'endroit où il est le plus facile de trouver le shérif du Comté d'Elberwick, Cage Blunnde. C'est également le seul endroit sûr où passer la nuit entre Olfden et Oregent, ce qui explique que l'auberge est fréquemment bondée. *(Pour plus d'information sur l'auberge, voir TCI - Into the Haunted Forest)*

LES DANGERS DU VAL

Les habitants de la vallée sont des gens robustes, c'est certain. Les hardis bûcherons, les explorateurs rusés et les mystiques forestiers connaissent bien le côté sombre de le Val de Sombrelune. Mais il leur arrive à eux aussi d'avoir la frousse ou d'être inquiets, voire même carrément effrayés, par ce qu'ils y rencontrent.

❖ Le fantôme du rivage du lac de Drosk

« Rencontrer ce gobelours fantomatique n'était pas le pire. Trois d'entre nous se sont perdus dans les marais près du lac de Drosk. Sans ce vieil ermite amical, on serait encore les pieds dans la boue là-bas ... Bien sûr, on l'a récompensé, le vieux. Pour être honnête, j'aurais bien donné deux fois plus pour être sauvé. Mon seul regret, c'est d'avoir perdu ma plume fétiche. Je ne sais pas où j'ai pu la laisser tomber. »

Oskar Towpath, chef de l'expédition naine

Les Éclaireurs connaissent bien les plages de sable et les sentiers qui s'étendent le long des rives du lac de Drosk. Ces endroits sont généralement sûrs, à partir du moment où on reste prudent vis-à-vis de la faune locale. Mais plusieurs explorateurs mettent les visiteurs en garde contre le fantôme qui hante un des marais situés sur le rivage sud.

Selon la légende, un capitaine gobelours nommé Grogne Basfront et ayant participé aux guerres du Sang goblin dut faire face à une mutinerie de la part des membres de son expédition guerrière lorsque ceux-ci refusèrent de traverser les marais, car ils pensaient qu'ils étaient hantés par des feux follets. Plutôt que d'emprunter le raccourci qui leur aurait permis de se faufiler discrètement jusqu'au camp ennemi, ils se révoltèrent et renversèrent leur dirigeant. Ils le ligotèrent avec de lourdes chaînes et l'abandonnèrent dans les marais, où il mourut. Aujourd'hui, il crie son angoisse et son désespoir et tente d'assouvir sa vengeance contre toutes les créatures vivantes qui croisent son chemin. Le fantôme est un terrifiant esprit-gobelours qui séjourne dans les marais là où la piste s'éloigne de la rive et traverse le marécage sur une courte distance.

Le fantôme est parfois apparu derrière certains visiteurs dit-on, agitant les chaînes qui le retiennent, poussant des cris de colère et les menaçant de sa puissante hache. On dit également que le fantôme se mettrait à rire à gorge déployée lorsque les voyageurs

se dispersent dans les marais où ils se retrouvent souvent perdus. L'image fantomatique du capitaine Basfront est en réalité une *image permanente* créée par l'un des habitants les plus sadiques des marais, le pixie Piqueboue Turp. Il prend un malin plaisir à observer les voyageurs désorientés qui errent dans les marais après qu'il les ait affectés par une *confusion mineure*. Tapi dans les racines tordues d'un cyprès proche, Piqueboue continue alors à tourmenter ces innocents voyageurs en lançant *enchevêtrement* sur les plus rapides, *lumières dansantes* sur ceux qu'ils désirent attirer vers les recoins dangereux ou *dissipation de la magie* pour éteindre les sources de lumières magiques.

Une fois qu'il a bien ri, Piqueboue utilise ensuite *modification d'apparence* pour se transformer en un vieil ermite halfelin bien amical appelé « Franz ». Il sort alors de derrière un arbre et offre son aide en échange de la promesse d'une récompense. Si les voyageurs ne lui proposent que leur gratitude, Piqueboue n'hésitera pas à réaliser une tentative d'Escamotage pour les soulager de certaines de leurs possessions les plus précieuses. Si cela ne lui permet toujours pas d'acquérir quelque chose, Piqueboue pourrait bien décider d'harasser les voyageurs en les attaquant avec son arc long ou en utilisant ses *flèches de perte de mémoire* ou ses *flèches endormantes* selon l'ardeur de son désir de vengeance.

Piqueboue Turp

FP 6

Pixie mâle, Roublard 2

Fée de taille P et d'alignement NM

Init +10 ; **Sens** recherche des pièges ; Perception +9

DÉFENSE

CA 18, **contact** 17, **dépourvu** 12 (+1 armure naturelle, +6 Dextérité, +1 taille)

pv 11 (2d8+2)

Ref +9, **Vig** +1, **Vol** +2

Capacités défensives esquive totale

RD 10/fer froid ; **RM** 17

ATTAQUE

Vitesse 4 cases (6 m), vol 12 cases (18 m) (bonne)

Càc épée courte +8 (1d4-3/19/20)

Dist arc long +8 (1d6/×3, portée 20 cases, 30 m)

Options offensives attaque sournoise +1d6, flèches spéciales

Pouvoirs magiques (NLS 8) : 1/jour – *confusion mineure* (DD 14), *lumières dansantes*, *détection du*

Chaos, détection du Bien, détection du Mal, détection de la Loi, détection des pensées (DD 15), dissipation de la magie, enchevêtrement (DD 14), image permanente (DD 19; composantes visuelles et sonores seulement)

STATISTIQUES

For 4, Dex 22, Con 12, Int 21, Sag 14, Cha 19

BBA +1, BMO -3, DMD 13

Dons Attaque en finesse^B, Esquive^B, Science de l'initiative

Compétences Acrobaties +11, Bluff +9, Connaissances (folklore local) +10, Désamorçage/sabotage +11, Déguisement +19, Diplomatie +9, Discrétion +15, Escamotage +11, Estimation +11, Évasion +11, Natation +2, Perception +9, Vol +15

Langues commun, sylvestre, elfique, gnome, halfelin

Particularités discrétion rapide, invisibilité supérieure, recherche de pièges

Autre équipement 300 po cachées dans un arbre proche

❖ La brûte de Crête-du-Faucon

« J'étais certain que l'horrible brute était une proie facile. J'étais certain que je pourrais la prendre de vitesse, à cause de ses petites jambes déformées. Mais c'est elle qui a commencé le combat en abattant son marteau de guerre sur le pauvre Féris. La créature était prête à donner sa vie pour défendre ce bâtiment de pierre. Il doit certainement y avoir un trésor à l'intérieur. Mais il faudra que quelqu'un de plus costaud que moi le découvre. Je ne remettrai plus jamais les pieds à Crête-du-Faucon. »

Harry Helmerson, dit Harry le Vif, roublard humain

La petite ville de bûcherons de Crête-du-Faucon, abandonnée depuis près de quatre décennies, est réputée pour toutes sortes d'apparitions fantomatiques, tout spécialement tout près de son cimetière et de son mur de pierre. Quelques 300 mètres au nord-ouest des ruines, on trouve un bâtiment de pierre assez peu connu. Il s'agissait d'un puits et d'une pompe à eau construits pour alimenter un camp de bûcherons éloigné qui existait autrefois. C'est le seul édifice du camp qui a survécu, même si on trouve encore les fondations de pierre d'un dortoir à proximité.

Un ogrelin rejeté par son clan et nommé Ugruel s'est établi dans ce bâtiment, où il peut utiliser son arme

gigantesque pour activer facilement la pompe. Il se trouve généralement au rez-de-chaussée, là où sont situés le mécanisme de la pompe et le bassin où l'eau est déversée. La chambre d'Ugruel se situe dans une pièce qui jouxte le puits, deux étages plus bas (on peut y accéder en utilisant des escaliers de pierre). On trouve dans cette chambre un lit de paille infesté de poux, un bloc de boucher usagé et un coffre où il conserve ses possessions matérielles. Ce dernier contient un bol de bois, un tranche-chien gobelin, un morceau de fromage moisi, un sac à moitié rempli de sel ainsi que des morceaux de bœuf, de porc et d'autres sortes de viande d'origine suspecte de la taille d'un poing emballées dans des lambeaux de tissu.

Ugruel veut avoir la paix. Mais, malgré ses jambes déformées, son terrain de chasse s'étend assez loin. Il y a 30% de chance qu'il se trouve dans les environs, occupé à chasser de petits animaux ou à harasser les voyageurs. Les problèmes suivent parfois Ugruel jusqu'à la porte de sa demeure mais il est toujours parvenu à la défendre avec férocité et détermination jusqu'ici.

Ugruel

FP 2

Ogrelin hobgobelin mâle, Guerrier 2

Géant de taille M et d'alignement CM

Init +1 ; **Sens** vision dans le noir 12 cases (18 m), vision nocturne ; **Perception** +0

DÉFENSE

CA 14, **contact** 14, **dépourvu** 13 (+3 armure naturelle, +1 Dextérité)

pv 22 (2d10+8)

Ref +1, **Vig** +7, **Vol** +2

ATTAQUE

Vitesse 4 cases (6 m)

Càc grand marteau de guerre +8 (2d6+5/×3) ou grand marteau de guerre (Attaque en puissance) +6 (2d6+7/×3)

Dist grande javeline +3 (1d8+5)

Options offensives Attaque en puissance

STATISTIQUES

For 21, Dex 13, Con 18, Int 7, Sag 10, Cha 6

BBA +2, BMO +7, DMD 18

Dons Arme de prédilection (marteau de guerre), Attaque en puissance, Volonté de fer

Compétences Discrétion +7, Escalade +10

Langues commun, gobelin

Particularités difformités des ogrelins (bras hypertrophié et jambes rabougries)

Autre équipement coffre contenant divers objets

❖ Le carnaval katapëshite du marché de la Fleur du Soleil

« Soyez conscients de la chance que vous avez le jour où le carnaval katapëshite vient en ville. Je n'ai jamais vu d'aussi belles collections d'objets. Nos marchands s'en sont donnés à cœur joie : ces étrangers n'y connaissent rien en marchandage. Ils acceptent toujours les prix les plus bas. Et les fêtes qui se déroulent le soir ! Tout ce que je peux dire, c'est heureusement qu'aucun des hommes et des femmes de notre expédition n'était marié, ou leurs vœux auraient été brisés, pour sûr ! »

Natasha Alverna, barde demi-elfe

Des tentes colorées se dressent sur le flanc d'une colline devant la ville d'Olfden. Le carnaval katapëshite du marché de la Fleur du Soleil est arrivé, proposant des plaisirs, des biens exotiques et de somptueux amusements provenant de ce royaume désertique du sud lointain. Des filets de fumée d'encens s'enroulent lentement et font tourner la tête dans une des tentes. Une rangée de danseurs et de danseuses séduisants, tous parés de tissus de soie rehaussés de perles, de voiles et de volants, accompagnent les rythmes languissants des tambours et des cymbales de mouvements du bassin et des bras. Les spectateurs, assis ou couchés sur des coussins et des tapis aux rayures colorées, observent avidement le spectacle exotique.

Derrière un rideau, la créature qui se fait passer pour Sybellessa, la maîtresse de la caravane, s'imprègne de ces intenses passions avec une soif insatiable. Il s'agit d'un totenmaske, un changeforme mort-vivant qui se nourrit de sensations. Si la nuit se passe bien et que ces idiots de campagnards succombent aux attraits des bons vins, des fruits succulents et des plaisirs de la chair qu'on leur offre, le pouvoir du totenmaske s'accroîtra lorsqu'il prendra part à ces réjouissances décadentes.

La véritable Sybellessa dont la chair a été remodelée pour couvrir sa bouche et l'empêcher de donner l'alarme git, sans défense, prisonnière enfermée dans son propre wagon. Le totenmaske découpe de temps en temps une ouverture dans sa bouche pour libérer sa langue et lui permettre de manger pour survivre, avant de la sceller à nouveau. Le totenmaske sait que, pour pouvoir continuer à tirer avantage de la

caravane, il doit se faire passer pour sa dirigeante et que, pour cela, il doit la garder en vie, ne fût-ce qu'un petit peu plus longtemps.

La caravane se trouve loin de ses origines et de nombreux marchands, commerçants et amuseurs commencent à montrer leur mécontentement. Ils devraient marchander pour obtenir des prix deux ou trois fois supérieurs à la valeur des biens, mais leur maîtresse leur a dit d'accepter des offres plus basses. Une chose est certaine : les célébrations dans la tente de Sybellessa commencent à vider sa bourse, et plusieurs artistes commencent à trouver déplaisant le fait que Sybellessa leur suggère de se montrer plus « amical » avec les habitants de la vallée.

« Sybellessa », Totenmaske (Pathfinder #3, p82 et 83)

Totenmaske **FP 7**

Mort vivant de taille M et d'alignement NM

Init +12 ; **Sens** vision dans le noir 12 cases (18 m) ; Perception +17

DÉFENSE

CA 23, contact 18, dépourvu 15 (+5 armure naturelle, +8 Dextérité)

pv 78 (12d12)

Ref +14, **Vig** +4, **Vol** +10

ATTAQUE

Vitesse 10 cases (15 m), creusement 2 cases (3m)

Càc 2 griffes +14 (1d6+3) et morsure +9 (2d8+1 et dévorer les souvenirs)

Attaques spéciales masque de mort, dévorer les souvenirs, boire la chair, façonner la chair

STATISTIQUES

For 16, **Dex** 26, **Con** 10, **Int** 16, **Sag** 14, **Cha** 20

BBA +6, **BMO** +9, **DMD** 27

Dons Attaque en finesse, Attaque réflexes, Expertise du combat, Réflexes surhumains, Science de l'initiative

Compétences Acrobatie +25, Déguisement +20, Discrétion +23, Perception +17

Langues commun, abyssal, céleste, inferna

TRAITS POUR LA MINI-CAMPAGNE

Les traits de campagne ont été conçus pour être utilisés avec les routes pour l'aventure, mais il n'y aucune raison pour qu'ils ne puissent pas être utilisés pour d'autres sortes de campagnes. Si vous créez vos propres aventures, vous vous retrouvez seul avec la charge de créer des traits pour votre campagne. Si vous utilisez des aventures du commerce, et plus particulièrement une série d'aventures, il pourrait être utile d'avoir sous la main quelques traits déjà définis.

La mini campagne formée par les modules D0 — Le dernier espoir de Nid-du-faucon, D1 — La couronne du roi kobold, D1.5 — La vengeance du roi kobold et D4 — Les morts sont affamés, peut parfaitement s'accompagner de traits de campagne, car elle partage de nombreuses similarités avec les routes pour l'aventure :

- *Il s'agit d'une série d'aventures qui sont connectées les unes aux autres.*
- *Il y a une histoire qui soutient les événements des différents modules (même si elle est à peine effleurée dans la première aventure ; voir l'encart pour plus d'idées permettant de la lier au reste de la campagne).*
- *Il y a un mécanisme qui permet aux joueurs de se retrouver tous ensemble au début de l'histoire, même s'ils ne se connaissaient pas auparavant.*
- *Il y a un certain nombre d'éléments de l'histoire qui peuvent être utilisés comme accroches pour les personnages, pour les lier à l'aventure.*

Tous les traits qui suivent tournent autour des éléments qui sont importants dans la mini-campagne de Nid-du-Faucon. Vous pouvez y jeter un coup d'œil pour obtenir une première idée (sans gâcher la surprise) des types d'ennemis et des problèmes que votre personnage pourrait avoir à affronter au cours de cette campagne. C'est d'ailleurs volontaire : en sachant que vous rencontrerez des kobolds, des loups-garous et d'anciennes ruines naines, vous pouvez plus facilement construire un personnage qui collera mieux à la campagne à laquelle vous allez participer. Les traits qui suivent expliquent également pourquoi votre personnage se retrouve à Nid-du-Faucon au moment où une épidémie de maladie vient de commencer.

❖ Un mauvais jour en ville

Vous vivez quelque part dans le Val de Sombrelune et vous avez récemment dû vous rendre à Nid-du-Faucon pour acheter ou vendre des biens, pour engager de l'aide ou pour une autre raison assez ordinaire. Vous avez passé quelques jours en ville avant d'entendre parler de la maladie qui se propageait et vous vous êtes aperçu que vous aviez commencé à tousser. Le fait d'attraper cette maladie a endurci votre esprit. Vous entrez en jeu en étant infecté par la maladie (on suppose que vous n'avez eu à effectuer qu'un seul jet de sauvegarde jusqu'ici et que vous l'avez raté ; vous commencez donc la partie avec un affaiblissement temporaire de 1 point de Constitution). Vous gagnez un bonus de trait de +1 aux jets de Volonté ; ce bonus passe à +3 tant que vous êtes affecté par cette maladie.

❖ Bûcheron de la compagnie

Cela fait maintenant plusieurs années que vous travaillez en tant que bûcherons dans les forêts de Sombrelune. Vous n'êtes pas forcément né à Nid-du-Faucon mais cet endroit est plus ou moins devenu votre maison. Vous venez régulièrement en ville pour chercher des provisions mais, cette fois-ci, c'est un peu différent. Bien sûr, « amical » n'est pas un qualificatif que vous auriez associé à Nid-du-Faucon mais, cette fois-ci, les habitants sont encore moins sociables que d'habitude. Vous avez entendu des rumeurs parlant de malades mais vous remarquez qu'il y a bien plus de gens qui toussent que ce à quoi vous vous attendiez. Votre expérience en tant que bûcheron ne vous aidera sans doute pas à trouver une solution à ce problème mais vous avez appris à manier une hache comme personne d'autre. Vous infligez 1 point de dégâts supplémentaire chaque fois que vous utilisez une hache (de n'importe quel type).

❖ Membre de la famille infecté

Vous avez toujours été plutôt costaud mais un ou plusieurs membres de votre famille sont récemment tombés malades. Vous avez vu — et entendu — un bon nombre d'autres personnes affligés des mêmes symptômes : une toux douloureuse qui s'accompagne de sang si elle n'est pas traitée. Aucun remède n'a été découvert mais la plupart des habitants de la ville se sont tournés vers Laurel, la propriétaire des « Racines et Remèdes », et lui ont demandé des potions et des

thés épicés qui, selon eux, devraient aider. Heureusement, vous avez toujours eu une santé de fer ; vous gagnez un bonus de trait de +1 aux jets de Vigueur.

❖ Héros de la famille (nain seulement)

Dans votre famille, on raconte de grandes légendes au sujet du héros nain Druingar Hache-brillante. C'était un de vos ancêtres et vous avez déterminé que sa dernière quête l'a emmené à travers l'Avistan jusqu'à un ancien monastère nain situé près des montagnes des Cinq Rois, juste au nord de la forêt de Sombrelune. Vous venez d'arriver à Nid-du-Faucon, le village le plus proche des montagnes, au moment même où une sorte d'épidémie s'est déclarée. Le voyage a été long mais vous avez utilisé tout ce temps pour étudier l'histoire et les affaires récentes de cette région. Vous gagnez un bonus de trait de +1 à toutes les compétences de Connaissances (histoire), Connaissances (folklore local) et Connaissances (religion).

❖ Recrue Éclaireur

Vous étiez très jeune quand un agent de la Société des Éclaireurs vous a remarqué à cause de vos talents naturels d'aventurier. Le Capitaine d'Aventures des Éclaireurs locaux vous a envoyé enquêter au sujet de rumeurs parlant d'anciennes ruines azlantes au sein de la forêt de Sombrelune. Choisissez l'une des compétences suivantes : Art de la magie, Désamorçage, Diplomatie, Discrétion, Dressage, Intimidation, Perception ou Premier secours. Vous gagnez un bonus de trait de +1 pour cette compétence et elle devient une compétence de classe pour vous.

❖ Fils de la Lumière

Votre famille peut tracer son lignage jusqu'à un héros célèbre de la Croisade Étincelante. Tous vos ancêtres n'ont pas mené des vies à la hauteur de celle de ce héros mais vous avez démontré un grand potentiel. Votre guide spirituel, un personnage religieux lié aux Croisés du Dernier-Rempart, vous a envoyé au val de Sombrelune, après avoir reçu des visions d'un grand mal servant le Tyran qui Murmure dans cette région. Vos ordres sont de faire tout ce que vous pouvez pour contrecarrer ses plans. Pour ce faire, vous recevez une bénédiction spéciale : chaque fois que vous vous reposez pour vous guérir, vous regagnez un nombre de points de vie supplémentaires égal à votre bonus de Constitution. Ce bonus n'est pas multiplié si vous vous reposez une journée entière ou si un soigneur réussit un test de Premiers secours.

❖ Chasseur de loups-garous

Vous avez passé une bonne partie de votre vie à chasser les lycanthropes. Vous avez peut-être perdu un être cher lors d'une attaque de loups-garous, ou vous avez peut-être survécu à une attaque de loups-garous vous-même. Quoi qu'il en soit, vous avez juré de faire tout votre possible pour que cela n'arrive pas à quelqu'un d'autre. Vous vous êtes procuré une arme laquée d'argent. Vous êtes venu à Nid-du-Faucon pour prendre possession de cette arme chez un forgeron local, juste au moment où une épidémie s'est déclenchée en ville. Choisissez un type d'arme (pas une arme double) au maniement de laquelle vous êtes formé. Vous entrez en jeu en possédant une arme de ce type en argent.

Mettre les modules bout à bout dans le cadre de la mini campagne.

Si vous avez l'intention de jouer l'un des modules de « Nid-du-Faucon », ne lisez pas plus loin !

Les événements du « Dernier espoir de Nid-du-Faucon » ne sont pas très fortement reliés à l'histoire qui relie les autres modules, c'est-à-dire à l'histoire de Drazmorg qui envahit les donjons sous le Creuset de Droskar et qui force les kobolds de la Véritable Écaille à quitter leur ancien repaire. Le module D0 contient déjà une suggestion pour le jouer comme un prélude à D1 : ignorer l'histoire de la maladie et utiliser le module comme une suite de rencontres que les PJ font au moment où ils partent sauver les enfants capturés par les kobolds.

Une autre solution consiste à dire que le champignon qui a causé la maladie a été ramené des profondeurs par les kobolds lorsqu'ils ont déménagé et ensuite planté dans le puits de la ville intentionnellement ou pas. Un kobold transportant une fiole de ces champignons pourrait être tombé dans le puits. Ou encore, après avoir appris qu'une si grande population d'humains vivait si près d'eux, ils auraient pu tenter d'empoisonner le puits volontairement afin d'éliminer la menace humaine (sans vraiment réaliser que ça ne tuerait pas tout le monde).

LES CAVALIERS DU NORD

Les fées du Val de Sombrelune n'ont pas toujours été mauvaises. Pendant des décennies, elles ont vécu et joué sous les branches des arbres de la forêt et se sont contentées de rester à proximité des terres d'où elles tiraient leur subsistance. Mais, récemment, les choses ont changé. La construction de la scierie au village de Nid-du-Faucon a entraîné l'arrivée d'une véritable armée de bûcherons bien déterminée à raser toute la forêt et à piller toute son ébénite. Les chasseurs et les trappeurs sont venus dans la forêt pour chercher des fourrures et des trophées à ramener sur les marchés de l'Andoran. Lentement mais sûrement, les créatures de la forêt ont commencé à changer. La colère et la peur ont remplacé les jeux espiègles des fées gardiennes et la haine s'est peu à peu installée sur ces terres. Plus au Nord, dans son palais glacial en Irrisen, la reine-sorcière entrevit une occasion à saisir et elle envoya un cavalier du froid au Val de Sombrelune. Il arriva dans la forêt au début de l'hiver et, alors que la glace et la neige s'étendaient sur les terres, sa présence corruptrice s'est insinuée dans les cœurs des fées.

Dans le module *E1 : Le carnaval des larmes*, les personnages doivent faire face à cet ennemi implacable, qui cherche à chasser les humains de Nid-du-Faucon, et ce faisant, acquérir une emprise définitive sur les fées qui vivent dans les environs. Les cavaliers du froid sont des terrifiants seigneurs en armure, vêtus de capes en zibeline, une paire de cornes de cristal bleu d'une taille impressionnante voir presque ridicule au sommet de leur casque de glace et d'acier.

Jadis, ces sombres créatures furent des princes des forêts. Mais la reine-sorcière leur vola leurs chants, leur amour du monde végétal et de la beauté et elle y mit à la place une haine glaciale. Ces cavaliers sont ses chevaliers servants et ses favoris dans sa guerre contre le soleil, le monde végétal et toutes les choses qui reculent devant son toucher glacial. Ils prennent plaisir à pervertir, massacrer et corrompre les créatures féeriques. Leur devoir solennel, qu'ils affectionnent tout particulièrement, est de ramener de nouvelles âmes et des candidats à la cour de leur reine pour que ceux-ci soient transformés à leur tour en cavaliers du froid.



« Les deux mini-tourbillons de froid qui leur servent d'yeux et qu'on peut voir à travers les ouvertures de leur casque peuvent glacer les cœurs des plus vaillants en un seul coup d'œil glacial. Le brouillard de vapeur qui les enveloppe prend souvent l'apparence qu'ils avaient à l'époque où ils possédaient encore des traits agréables, puis semble hurler un cri de douleur silencieux avant de s'effiloche en des spirales qui disparaissent dans le vent. »

CONVERSIONS EN PATHFINDER

❖ Pour le module DO : « Dernier espoir à Nid-du-Faucon »

Grung, Langue-tranchante FP 1/2

Hobgobelin, guerrier 1

Humanoïde (gobelinoïde) de taille M, LM

Init +2 ; **Sens** vision dans le noir (18 m/12 cases) ; Perception +2

DÉFENSE

CA 16, **contact** 12, **dépourvu** 14 (armure de cuir cloutée +3, bouclier +1, **Dex** +2)

pv 12 (1d10+7)

Ref +2, **Vig** +5, **Vol** +2

ATTAQUE

Vitesse 6 cases (9 m)

Càc épée longue +4 (1d8+2/19-20)

Dist arc long +3 (1d8/×3, portée 20 cases/30 m)

STATISTIQUES

For 15, **Dex** 15, **Con** 16, **Int** 10, **Sag** 12, **Cha** 8

BBA +1, **BMO** +3, **DMD** 15

Dons Arme de prédilection (épée longue), Robustesse

Compétences Discrétion +5, Perception +2 ;

Modificateurs raciaux Discrétion +4

Langues commun, goblin

Autre équipement 2 pièges, 1 bourse (2 pp, 15po, 25pa)

Ailes-rasoirs FP 1/2

Animal de taille P, N

Init +2 ; **Sens** vision nocturne ; Perception +10

DÉFENSE

CA 14, **contact** 13, **dépourvu** 12 (**Dex** +2, naturelle +1, taille +1)

pv 5 (1d8+1)

Ref +4, **Vig** +3, **Vol** +2

ATTAQUE

Vitesse 2 cases (3 m), **vol** 16 cases (24m) (moyenne)

Càc 2 serres +3 +4 (1d4), morsure +3 (1d4)

Espace 1/2 ; **Allonge** 0

STATISTIQUES

For 10, **Dex** 15, **Con** 12, **Int** 2, **Sag** 15, **Cha** 7

BBA +0, **BMO** -1, **DMD** 11

Dons Attaque en finesse

Compétences Perception +10, **Vol** +8 ;

Modificateurs raciaux Perception +8

Tatzlwyrn FP 2

Dragon de taille M, N

Init +2 ; **Sens** vision dans le noir (12 cases/18m), vision nocturne ; Perception +8

DÉFENSE

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

pv 22 (3d12+3)

Ref +5, **Vig** +4, **Vol** +5

Immunités paralysie, sommeil

ATTAQUE

Vitesse 6 cases (9m), **escalade** 6 cases (9m)

Càc morsure +5 (1d6+3 et étreinte)

Attaques spéciales bond, pattes arrières (2 griffes +5, 1d4+2), souffle empoisonné

STATISTIQUES

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

BBA +3, **BMO** +5 (+9 pour la lutte), **DMD** 17 (ne peut être mis à terre)

Dons Aisance, Discret

Compétences Discrétion +10 (+16 dans une végétation dense), Escalade +14, Evasion +5, Intimidation +4, Perception +8 ; **Modificateurs raciaux** Discrétion +6 dans une végétation dense

Langues draconique

PARTICULARITES

Souffle empoisonné (Ext). Le souffle d'un tatzlwyrn est empoisonné, mais rarement mortel. Lorsqu'il a agrippé un ennemi, au lieu de porter une attaque de morsure ou de pattes arrière, un tatzlwyrn peut envoyer un souffle empoisonné dans le visage de la victime. Le tatzlwyrn doit commencer son tour en ayant déjà agrippé une victime pour pouvoir utiliser cette capacité ; il ne peut pas agripper et utiliser son souffle empoisonné au cours du même tour.

Poison du tatzlwyrn : souffle — inhalé ; *JdS* Vigueur DD 12 ; *fréquence* 1/round pendant 2 rounds ; *effet* 1d2 Con ; *guérison* 1 réussite. Le DD dépend de la Constitution

Chaudron d'Ulizmila FP 3

Créature artificielle de taille M, N

Init +0 ; **Sens** vision dans le noir (18 m/12 cases), vision nocturne ; Perception -5

DÉFENSE

CA 14, **contact** 10, **dépourvu** 12 (naturelle +4)

pv 36 (3d10+20)

Ref +1, **Vig** +1, **Vol** -4

ATTAQUE

Vitesse 6 cases (9 m)

Càc coup +5 (1d6+3)

Attaque spéciale étreinte, engloutissement

STATISTIQUES

For 14, **Dex** 10, **Con** -, **Int** -, **Sag** 1, **Cha** 1

BBA +3, **BMO** +5, **DMD** 15

Particularités points de construction

Trésor aucun

PARTICULARITES

Étreinte (Ext). Le chaudron peut faire cette attaque sur une créature de taille moyenne ou inférieure. (Voir le bestiaire Pathfinder).

Engloutissement (Ext). Le round suivant une étreinte réussie, le chaudron peut essayer d'engloutir sa victime. Il peut l'engloutir en réussissant un test de lutte contre le DMD de celle-ci

A l'intérieur du chaudron, la victime reçoit 1d4 points de dégâts non létaux par rounds dus au mouvement du chaudron. Une victime ainsi 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 victime est sortie, la pierre du chaudron se reforme et bouche le trou. Le chaudron peut contenir un adversaire de taille M, deux de taille P, 4 de taille TP, huit de taille Min ou trente-deux de taille I ou moins.

Loup FP 1

Animal de taille M, N

Init +2 ; **Sens** odorat, vision nocturne ; Perception +8

DÉFENSE

CA 14, contact 12, dépourvu 12 (Dex +2, naturelle +2)

pv 13 (2d8+4)

Ref +5, **Vig** +5, **Vol** +1

ATTAQUE

Vitesse 10 cases (15 m)

Càc coup +2 (1d6+1 et croc-en-jambe)

STATISTIQUES

For 13, **Dex** 15, **Con** 15, **Int** 2, **Sag** 12, **Cha** 6

BBA +1, **BMO** +2, **DMD** 14 (18 contre croc-en-jambe)

Dons Talents (Perception)

Compétences Discrétion +6, Perception +8, Survie +1 (+5 pour pister à l'odorat) ; **Modificateurs raciaux** Survie +4 pour pister à l'aide de l'odorat

Araignée géante FP 1

Vermine de taille M, N

Init +3 ; **Sens** perception des vibrations (12 cases/18 m), vision dans le noir (12 cases/18 m) ; Perception +4

DÉFENSE

CA 14, contact 13, dépourvu 11 (armure +1, Dex +3)

pv 16 (3d8+3)

Ref +4, **Vig** +4, **Vol** +1

Immunités effets mentaux

ATTAQUE

Vitesse 6cases (9m), escalade 6cases (9m)

Càc morsure +2 (1d6 et venin)

Attaques spéciales toile (+5 à distance, DD12, pv 2)

STATISTIQUES

For 11, **Dex** 17, **Con** 12, **Int** -, **Sag** 10, **Cha** 2

BBA +2, **BMO** +2, **DMD** 15 (27 contre croc-en-jambe)

Compétences Discrétion +7 (+11 dans les toiles), Escalade +16, Perception +4 (+8 dans les toiles) ;

Modificateurs raciaux Escalade +16, Discrétion +4 (+8 dans les toiles), Perception +4

Gurtlekep FP 2

Kobold, roublard (2)

Humanoïde (reptilien) de taille P, LM

Init +7 ; **Sens** vision dans le noir (18 m/12 cases) ; Perception +7

DÉFENSE

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

pv 13 (2d8)

Ref +6, **Vig** +0, **Vol** +1

Capacités défensives esquive totale

Faiblesses sensibilité à la lumière

ATTAQUE

Vitesse 6 cases (9 m)

Càc épée courte de maître +3 (1d4/19-20)

Dist dague +5 (1d3/19-20, portée 2 cases/3 m)

Attaque spéciale attaque sournoise +1d6

STATISTIQUES

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

BBA +1, **BMO** +3, **DMD** 15

Dons Science de l'initiative

Compétences Acrobaties +8, Artisanat (fabrication de pièges) +7, Discrétion +8, Escalade +5, Escamotage +8, Evasion +8, Perception +7, Survie +3 ; **Modificateurs raciaux** Artisanat (fabrication de pièges) +2, Perception +2

Langues draconique

Autre équipement potions de soins légers, dagues (4), épée courte de maître, armure de cuir, outils de voleur.

PARTICULARITES

Recherche des pièges. Ajout de la moitié du niveau de roublard (au minimum +1) aux tests de Perception pour repérer des pièges ainsi qu'aux tests de Sabotage.

Dénicheur de pièges (Ext). Chaque fois qu'un roublard possédant ce talent passe à 3 m (2 cases) ou moins d'un piège, il bénéficie d'un test de Perception automatique pour le repérer.

Mante obscure FP 1

Créature magique de taille P, N

Init +6 ; **Sens** vision aveugle (18 cases/24 m), vision dans le noir (12 cases/18 m), vision nocturne ; Perception +4

DÉFENSE

CA 15, contact 13, dépourvu 13 (Dex +2, naturelle +2, taille +1)

pv 15 (2d10+4)

Ref +3, Vig +5, Vol +0

ATTAQUE

Vitesse 4 cases (6 m), vol 6 cases/18 m (médiocre)

Càc coup +3 (1d4+4 et étreinte)

Attaques spéciales constriction (1d4+4)

Pouvoirs magiques (NLS 5)

1/jour - ténèbres

STATISTIQUES

For 11, Dex 15, Con 14, Int 2, Sag 11, Cha 10

BBA +2, BMO +1 (+5 lutte), DMD 13 (croc-en-jambe impossible)

Dons Sciences de l'initiative

Compétences Discrétion +10, Perception +4, Vol +5 ; Modificateurs raciaux Discrétion +4, Perception +4

PARTICULARITES

Etreinte (Ext). Une mante obscure peut utiliser son étreinte contre un adversaire de n'importe qu'elle taille.

Nuée de chauve-souris

FP 2

Animal de taille Min, N (nuée)

Init +2 ; Sens sens aveugle (4 cases/6 m), vision nocturne ; Perception +15

DÉFENSE

CA 16, contact 16, dépourvu 14 (Dex +2, taille +4)

pv 13 (3d8)

Ref +7, Vig +3, Vol +3

ATTAQUE

Vitesse 1 case (1,5 m), vol 8 cases/12 m (bonne)

Càc nuée (1d6)

Espace 2 cases (3 m) ; Allonge 0

Attaques spéciales distraction (DD11), blessure

STATISTIQUES

For 3, Dex 15, Con 11, Int 2, Sag 14, Cha 4

BBA +2, BMO -, DMD -

Dons Réflexes surhumains, Talents (Perception)

Compétences Perception +15, Vol +12 ;

Modificateurs raciaux Perception +4 en utilisant sens aveugle

PARTICULARITES

Blessure (Ext). Toute créature vivante endommagée par une nuée de chauves-souris continue de saigner, perdant 1 point de vie par round par la suite. Des blessures multiples ne résultent pas en des saignements plus importants. On peut arrêter le saignement avec un test de Premiers secours de DD 10 ou en appliquant un sort de soin ou une autre forme de magie de guérison.

Squelette de guerrier nain

FP 1/3

Mort-vivant de taille M, NM

Init +6 ; Sens vision dans le noir (12 cases/18m) ;

Perception +0

DÉFENSE

CA 16, contact 12, dépourvu 14 (tablier en cuir +2, Dex +2, naturelle +2)

pv 4 (1d8)

Ref +2, Vig +0, Vol +2

ATTAQUE

Vitesse 4 cases (6 m)

Càc marteau de guerre brisé +0 (1d8), griffe -3 (1d4+1) ou 2 griffes +2 (1d4+2)

STATISTIQUES

For 15, Dex 14, Con -, Int -, Sag 10, Cha 0

BBA +0, BMO +2, DMD 14 (18 bousculade, croc-en-jambe)

Dons Science de l'initiative

Grise fourrure

FP 2

Worg (M)

Créature magique de taille M, NM

Init +2 ; Sens odorat, vision dans le noir (12 cases/18m), vision nocturne ; Perception +11

DÉFENSE

CA 14, contact 12, dépourvu 12 (Dex +2, naturelle +2)

pv 36 (4d10+4)

Ref +6, Vig +5, Vol +3

ATTAQUE

Vitesse 6 cases (9 m)

Càc morsure +7 (1d6+4 et croc-en-jambe)

STATISTIQUES

For 17, Dex 15, Con 13, Int 6, Sag 14, Cha 10

BBA +4, BMO +7, DMD 19 (23 contre croc-en-jambe)

Dons Course, Talents (Perception)

Compétences Discrétion +9, Perception +11, Survie +5 ; Modificateurs raciaux Discrétion +2, Perception +2, Survie +2

Langues commun, gobelin

