



Cette aventure est tirée de la campagne « Domsday Dawn » publiée par Paizo à l'occasion du Playtest de la 2e édition de Pathfinder. La campagne entière est disponible gratuitement sur le site de Paizo, au format PDF, à l'adresse suivante :

<http://paizo.s3.amazonaws.com/PathfinderPlaytestDownloadBundle.zip>

En plus de la campagne (et des règles du Playtest, désormais obsolètes), le fichier zip en question contient la version électronique d'un « flipmap » (une battlemap) correspondant au donjon principal de cette aventure. Cette image peut facilement être imprimée ou utilisée dans une table virtuelle.

La campagne en question est composée principalement d'aventures visant à examiner certains aspects des règles, dont certaines qui ont pour objectif de tester les règles du Playtest plutôt que de proposer une histoire que les joueurs peuvent vraiment apprécier. Ce n'est pas le cas du premier scénario, dont le but général est de permettre aux joueurs de se familiariser avec le nouveau système, ce qui en fait un candidat parfait pour découvrir les règles de Pathfinder 2.

Le texte de l'aventure originale a été non seulement traduit mais aussi modifié à la fois pour l'adapter à la version finale des règles de Pathfinder 2 et pour gommer les éléments qui la lie à la trame de la campagne toute entière. Les MJ désireux de réintroduire ces éléments devraient pouvoir le faire facilement.

Le principal objectif de cette aventure est de permettre aux joueurs et aux maîtres du jeu de découvrir comment jouer à Pathfinder, qu'il s'agisse de leur première expérience de jeu de rôle ou qu'ils connaissent déjà la première version de Pathfinder. L'Étoile perdue propose une expérience classique de jeu de rôle : les règles sont peut-être nouvelles mais la sensation d'explorer un donjon (ici, l'Ossuaire cendreuse) et d'affronter des créatures et des dangers devrait être familière, amusante et excitante. Malgré les changements mécaniques, le monde de Golarion reste en grande partie inchangé, et les histoires et aventures que nous aimons raconter ou jouer restent les mêmes. (Extrait de « Objectifs du playtest » dans le livre de la campagne)



Pathfinder-FR
Le site des fans francophones de Pathfinder

Contact : dalvyn@gmail.com ou via le site Pathfinder-FR (<http://www.pathfinder-fr.org>)
Merci à Athoqa, Eyra, Mandar et Meuffin !

CADRE DE L'AVENTURE

L'histoire se déroule en 4707 CA, dans la cité varisienne de Magnimar, quelques semaines avant les événements du premier volume de la campagne de l'Éveil des Seigneurs des runes.

Kaléri Déverin, aristocrate et érudite vivant à Magnimar, a un problème. Il y a une semaine de cela, elle a reçu une missive de sa cousine Kendra, maire de la ville de Pointesable située non loin de Magnimar, l'invitant à participer au festival du Machaon qui doit se dérouler bientôt. Comme l'événement principal du festival est l'inauguration de la nouvelle cathédrale consacrée à Desna, Kaléri espérait emmener avec elle un héritage familial, *l'Étoile de Desna*, mais elle s'est rendue compte que les choses n'allaient pas être si simples que ça au moment où elle a commencé à préparer son voyage...

Quand Kaléri entra dans l'ancienne salle-forte située en-dessous de la propriété familiale, afin d'y récupérer *l'Étoile* qui y était rangée, elle trouva l'endroit sens dessus dessous. Les coffres avaient été forcés et détruits, les étagères renversées et, pire encore, le coffret d'acier contenant *l'Étoile de Desna* n'était plus là. La manière dont les voleurs étaient entrés ne faisait aucun doute : il y avait un large trou au milieu du sol, donnant sur un passage qui descendait vers les égouts, et des empreintes humides en forme de pieds de gobelins partaient de ce trou.

Enragée par cette vision, Kaléri entreprit de déverser sa colère sur les étagères désormais vides et sur les coffres détruits... jusqu'à ce qu'elle se rende compte qu'elle n'était pas seule. Un faible gémissement provenant de derrière un placard partiellement renversé attira son attention. En examinant l'endroit de plus près, elle découvrit une gobeline, seule, blessée et pitoyable. Kaléri tenta d'obtenir des réponses au sujet des biens dérobés mais la gobeline se contenta de pleurer de terreur et de la supplier de l'épargner. Kaléri attendit que sa rage s'apaise puis demanda à la gobeline ce qui l'effrayait de la sorte.

La gobeline se présenta sous le nom de **Talga** et expliqua que sa tribu, les Mâche-boue, avait été dominée par un hobgobelin violent nommé **Drakus l'Avide**, qui forçait les membres de sa tribu à creuser des tunnels vers les sous-sols et les réserves de la ville afin de dérober les trésors des grandes-guibolles. Ceux qui refusaient étaient emmenés à l'écart et, plus tard, on retrouvait leurs corps vidés de leur sang mis bien en évidence en tant que mise en garde à l'attention des autres gobelins.

Immédiatement après le vol dans le sous-sol des Déverin, Talga et quelques autres gobelins désespérés s'étaient rebellés, mais ils ont été rapidement

Ce que Talga sait...

La gobeline Talga peut fournir aux PJ les informations suivantes. Si un des PJ est un gobelin provenant de la tribu des Mâche-boue, celui-ci pourrait être la source de ces révélations.

L'Ossuaire cendreux. Les Mâche-boue sont arrivés récemment à l'Ossuaire cendré, guidés par leur nouveau chef Drakus l'Avide après qu'il ait assassiné l'ancien chef de la tribu. Talga et quelques autres gobelins ont exploré l'Ossuaire cendré quand les Mâche-boue se sont emparés de l'endroit. Elle peut donner aux PJ une esquisse de la carte de l'Ossuaire. Elle peut indiquer approximativement ce à quoi les PJ peuvent s'attendre dans chacune des pièces mais elle n'a aucune idée de ce qui se trouve au-delà de la porte de Drakus (zone A10 et au-delà).

Les gobelins. Les Mâche-boue qui restent loyaux envers Drakus ne sont pas des amis de Talga, et elle se rend compte qu'il sera nécessaire de les combattre, voire même de les tuer. Talga est convaincue (à raison) que, tant que Drakus est en vie, la diplomatie n'est pas une option viable.

Drakus. Drakus est un hobgobelin effrayant qui boit du sang ; Talga a bien peur qu'il puisse même être un vampire ! Quand un Mâche-boue fait quelque chose qui lui déplaît, Drakus emmène le gobelin dans une arrière-salle et, quelques heures plus tard, le corps du gobelin est ramené à la tribu, avec un trou dans le cou et vidé de tout son sang. Drakus positionne ces corps dans le dortoir principal pour garder les autres gobelins sous son contrôle.

Talga n'est pas des plus courageuses, et Drakus, qui pourrait bien, selon elle, être un vampire, la terrifie. Elle n'accompagnera pas les PJ dans l'Ossuaire cendré mais se contentera de les amener près de l'entrée.

maîtrisés et massacrés. Seule Talga était parvenue à survivre en s'enfuyant et en se cachant dans la salle-forte.

Incapable de retourner dans sa tribu, et paralysée par la peur à l'idée du sort que Drakus réservait à ses compagnons gobelins, Talga s'était mise à désespérer. Elle supplia Kaléri d'envoyer des aventuriers vers le repaire de sa tribu, un complexe appelé **l'Ossuaire cendré** accessible via les égouts de Magnimar. Elle promit de dresser une ébauche de carte de l'endroit et de mener Kaléri et toute personne prête à lui venir en aide jusqu'à l'entrée. Elle jura aussi de faire passer le mot à toutes les tribus gobelines des alentours que les grandes-guibolles n'étaient pas si méchantes que ça.



Kaléri Déverin

L'histoire de Tolga toucha Kaléri mais elle est avant tout une érudite, pas une aventurière. Elle possède toutefois de nombreux contacts, et connaît des personnes qui pourraient être intéressées par cette tâche.

En plus de cela, elle espère qu'en faisant appel à ses alliés, les personnages-joueurs, elle pourra non seulement récupérer son héritage dérobé mais aussi peut-être inciter l'établissement d'une nouvelle alliance diplomatique entre Magnimar et l'un de ses antagonistes les plus connus, les gobelins.

LES PERSONNAGES JOUEURS

Cette aventure suppose que les personnages joueurs se connaissent et qu'au moins l'un d'entre eux a un lien avec Kaléri Déverin et a pu transmettre l'appel de cette dernière. Les PJ ont pu répondre à Kaléri Déverin en groupe ou individuellement, chacun ayant été contacté séparément par la noble.

Si un personnage-joueur est un gobelin, il pourrait être un allié de Talga et avoir fui et survécu avec elle. Dans ce cas, il connaît les informations qui sont reprises dans l'encart « Ce que Talga sait ».

Un PJ gobelin provenant de la tribu des Mâche-boue pourrait se montrer réticent à tuer des membres de son ancienne tribu et préférer les maîtriser afin de pouvoir les ramener sur le bon chemin après la fin de l'aventure. D'autres pourraient être convaincus que leurs anciens compagnons sont au-delà de toute possibilité de rédemption et les attaquer avec l'intention de les tuer. Les deux approches sont acceptables.

Si les PJ maîtrisent les gobelins (via des attaques non létales par exemple) puis leur donnent la preuve que Drakus est mort ou vaincu, les Mâche-boue survivants changent leur fusil d'épaule, un changement d'attitude qui, avec le temps, s'étend à plusieurs autres tribus gobelines vivant dans les égouts de Magnimar.

Si les PJ tuent les gobelins, Talga est triste mais elle comprend que c'était la seule manière de les libérer de l'esclavage imposé par Drakus.

L'aventure ne s'intéresse pas au préambule au cours duquel les PJ se rassemblent et vont rencontrer Kaléri Déverin (mais le MJ peut ajouter cette scène et l'utiliser pour faire en sorte que Kaléri présente, en personne, les informations dévoilées dans le cadre de l'aventure).

L'OSSUAIRE CENDREUX

L'aventure commence juste devant l'Ossuaire cendré, le repaire occupé par Drakus l'Avide et la tribu des Mâche-

Point de règle : la vase discrète

La vase utilise Discrétion pour se fondre dans le décor : une flaque fétide parmi tant d'autres. Son bonus de +4 lui donne un DD de Discrétion de 14.

Si les PJ restent à distance et scrutent la zone, ils peuvent tenter un test (secret a priori) de Perception contre le DD de 14 de la vase. En cas de réussite, ils repèrent la présence de la vase (un mouvement étrange peut-être, ou un pseudopode qui se forme puis se rétracte) et peuvent éventuellement agir. Dans ce cas-là, l'initiative se déroule normalement (la vase peut utiliser son bonus de +4 de Discrétion).

Dans le cas contraire, les PJ ne perçoivent pas le danger et c'est la vase qui déclenche le combat quand un d'eux arrive à 2 cases de sa position. L'initiative est alors tirée normalement (la vase utilise son bonus de +4 de Discrétion) pour déterminer l'ordre des actions, mais le résultat du jet de Discrétion de la vase va avoir un double emploi : déterminer son rang d'initiative et indiquer quel(s) PJ(s) sont conscients de sa présence.

Un PJ est conscient de la présence de la vase au début du combat si le résultat du test de Discrétion de la vase est inférieur au DD de Perception du PJ. Il se pourrait qu'un PJ qui gagne l'initiative sur la vase (en effectuant un bon lancer d'initiative) ne soit pas au courant de sa présence (parce que son DD de Perception est strictement inférieur au test de Discrétion de la vase). Dans ce cas-là, le PJ perçoit le danger (un bruit indistinct, un mouvement du coin de l'œil) sans en connaître précisément la source et doit choisir ses actions pour le round sans avoir plus d'information que cela.

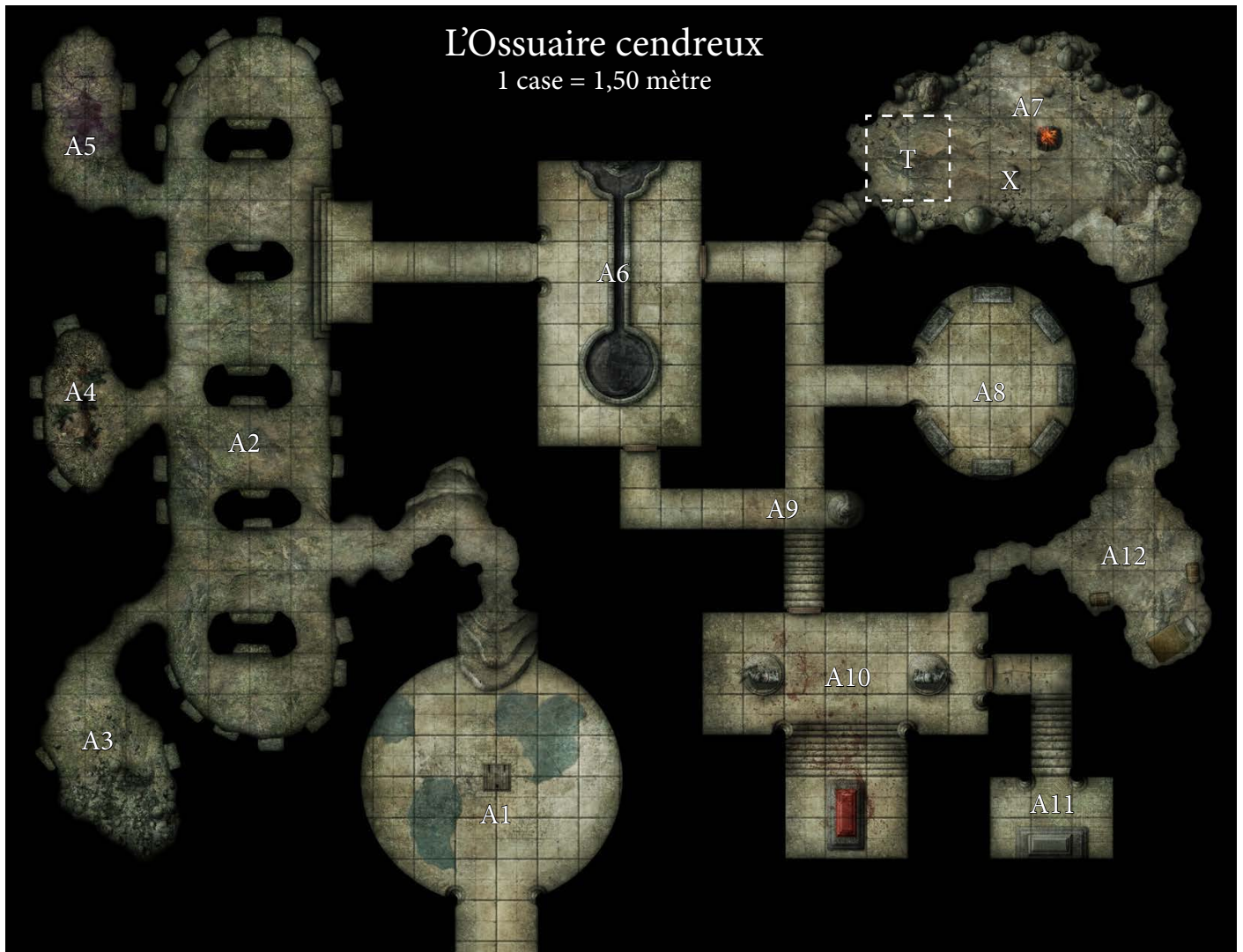
boue qui lui est soumise. Les PJ sont arrivés à cet endroit en passant par les égouts de Magnimar. Le festival du Machaon est prévu dans 7 jours, de sorte que Kaléri préférerait que la mission soit terminée avant cela.

Maintenant qu'ils ont découvert l'entrée de l'Ossuaire, ils peuvent retourner à la surface et se reposer quand ils le veulent. Dix minutes suffisent pour regagner la surface à partir de la zone A1.

Sauf mention contraire, aucune des salles de ce donjon n'est éclairée. Drakus et ses sbires possèdent tous la capacité de vision dans le noir, ce qui leur permet de se passer de moyens d'éclairage.

A1. La citerne gluante (Trivial 1)

Les conduits humides des égouts mènent à une ancienne citerne gluante qui empeste la putréfaction. Dans la partie nord de cette salle circulaire se trouve une pile d'os calcinés dressée près d'un tunnel garni de marques de brûlure.



Le tunnel aux marques de brûlure qui se trouve au nord de la citerne est l'entrée principale vers l'Ossuaire cendreux. Il y a plusieurs années de cela, un incendie s'est déclenché dans l'Ossuaire, transformant une grande partie de son contenu en cendres et donnant lieu à son nom actuel.

Cette citerne, située en-dehors de l'ossuaire, n'a pas contenu d'eau depuis plusieurs décennies, à cause du drain cassé situé en son centre. Aujourd'hui, il n'y reste guère plus que quelques flaques fétides et gluantes et une couche de boue sur le sol.

Les Mâche-boue utilisent cette zone pour se débarrasser des os, restes de nourriture et autres déchets, mais ce genre d'habitude attire généralement des charognards. Ici, c'est une vase des égouts qui a répondu à l'appel et est venue s'installer dans les restes gluants.

D'ici quelques jours, la vase, affamée, quittera sans doute cet endroit pour trouver de la nourriture ailleurs mais, pour le moment, la créature se tapit en se préparant à attaquer les PJ dès que ceux-ci arrivent à 2 cases d'elle ou dès que l'un d'eux entreprend une action à son encontre.

VASE DES ÉGOUTS (1)

CRÉATURE 1

NEUTRE, TAILLE MOYENNE, SANS ESPRIT, VASE

Perception +3 ; perception des déplacements à 12 cases, pas de vision

Compétences Discrétion +1 (+4 dans les égouts)

For +2, **Dex** -5, **Con** +4, **Int** -5, **Sag** +0, **Cha** -5

Perception des déplacements Une vase des égouts peut percevoir les déplacements proches grâce aux vibrations et au mouvement de l'air.

CA 8 ; **Réf** +1, **Vig** +9, **Vol** +3

PV 40 ; **Immunités** acide, coups critiques, mental, précision, inconscience, visuel

Vitesse 2 cases

Càc ♦ pseudopode +9 ; **Dégâts** 1d6+1 contondants plus 1d4 acide

Vague de déchets ♦

Fréquence une fois par minute

Effet La vase des égouts libère une vague de déchets qui recouvre toutes les créatures dans une émanation de 4 cases de rayon. Toutes les créatures situées dans la zone doivent réussir un jet de Réflexes de DD 17 ou subir 1d4 dégâts d'acide et une pénalité de -2 cases à leurs Vitesses pendant 1 minute (en cas d'échec critique, la créature tombe également à terre). Une créature peut utiliser une action d'Intéraction pour nettoyer quelqu'un, ce qui diminue la pénalité de Vitesse de 1 case par action dépensée.

A2. Salle centrale des Mâche-boue (Modéré 1)

Les murs de cette longue salle ont été noircis par le feu. L'épaisse couche de suie incrustée dans le plafond au-dessus de vos têtes atteste de la puissance de l'incendie qui a dû ravager cet endroit dans le passé. Des niches destinées à recevoir des corps sont percées dans les murs et dans les piliers centraux mais elles ne contiennent plus que des fragments de bois calcinés et d'os incinérés.

Cette longue salle a été utilisée comme ossuaire puis comme crypte pour une famille d'aristocrates qui a vécu à Magnimar il y a un peu plus d'un siècle de cela mais, depuis lors, elle a été pillée et oubliée depuis belle lurette.

Il y a quelques années de cela, deux pillards de tombe ont déclenché accidentellement un piège qui a fait couler du feu grégeois dans cette salle et déclenché une terrible explosion qui a réduit en poussière les quelques pièces de valeur encore présentes ainsi que la plupart des ossements et des corps enterrés ici.

L'histoire de cette salle, ainsi que son apparence, sont peut-être fort lugubres mais cela n'effraie en rien les occupants actuels. Depuis que Drakus a amené la tribu des Mâche-boue ici, la plupart des gobelins ont utilisé cette salle comme pièce commune, dormant dans les « lits en forme de trous » qui sont en fait des niches funéraires remplies de cendres et de fragments d'os.

Le règne de Drakus n'a pas vraiment été favorable à la prospérité de la tribu gobeline. Entre les accidents qui se sont produits lors du pillage des sous-sols de Magnimar, les visites fatales dans les chambres privées de Drakus et les désertions, les rangs de la tribu des Mâche-boue se sont fortement réduits, de sorte qu'il ne reste plus qu'une poignée de gobelins actuellement.

Ceux qui restent expliquent la situation par le fait qu'ils sont les « préférés » du chef Drakus, et leur loyauté envers la créature qu'ils prennent pour un puissant hobgobelin est infaillible.

En ce moment, seuls quatre guerriers gobelins se trouvent dans cette salle. Ces gobelins sont rassemblés dans la portion nord de la salle et sont occupés à construire une statue de 3m de haut en l'honneur de Drakus, à partir de déchets, de boue, de bouts de ficelle et de morceaux de bois.

La statue construite de manière très précaire ne cesse de s'effondrer sous son propre poids, mais les gobelins ne se laissent pas décourager. Une fois qu'ils aperçoivent les PJ, ils abandonnent toutefois leur tâche pour les attaquer en hurlant.

COMBATTANTS GOBELINS (4) CRÉATURE -1

CM, TAILLE PETITE, GOBELIN, HUMANOÏDE

Perception +2 ; vision dans le noir

Langages gobelin

Compétences Acrobaties +5, Athlétisme +2, Nature +1, Discrétion +5

For +0, **Dex** +3, **Con** +1, **Int** +0, **Sag** -1, **Cha** -1

Équipement tranchechien, armure de cuir, arc court (10 flèches)

CA 16 ; **Réf** +7, **Vig** +5, **Vol** +3

PV 6

Petits pas de gobelins ↻

Déclencheur Un allié gobelin termine une action de déplacement juste à côté du combattant gobelin.

Effet Le combattant gobelin Fait un pas.

Vitesse 5 cases

Càc ↻ tranchechien +8 (agile, traître, finesse), **Dégâts** 1d6 tranchants

Dist ↻ arc court +8 (mortel 1d10, facteur de portée 12 cases, rechargement 0), **Dégâts** 1d6 perforants

► Trésor

La plupart des « lits en forme de trous » sont vides mais une fouille de ceux qui se trouvent le plus loin au nord peut être intéressante, car les Mâche-boue ne les ont jamais utilisés comme couchettes. Un test de Perception réussi contre un DD de 10 révèle un anneau d'argent terni valant 5 po et une *potion de guérison mineure*. Une réussite critique révèle également une *griffe d'ours-hibou* coincée dans une fissure à l'arrière de la niche la plus haute.

A3. Repaire des vermines (Difficile 1)

Cette salle aux murs creusés de manière grossière semble avoir été bien plus grande avant, mais toute sa partie sud s'est effondrée.

À cause des nombreux débris, le sol de cette salle est considéré comme du terrain difficile.

Il y a un nid avec 6 mille-pattes géants dans cette salle. Les créatures peuvent se déplacer sur les débris sans les considérer comme du terrain difficile. Elles vont et viennent à travers un réseau complexe de fissures dans l'éboulis. Les mille-pattes n'attaquent pas les gobelins et ne poursuivent pas leurs proies en-dehors de cette salle.

Quand le combat commence, les mille-pattes utilisent leur compétence de Discrétion pour leur initiative.

► Note de traduction

Dans certains cas, on a préféré utiliser une traduction différente de la version officielle, notamment (mais pas exclusivement) « Art du voleur » au lieu de « Vol ».

MILLE-PATTES GÉANTS (6)

CRÉATURE -1

N, TAILLE MOYENNE, ANIMAL

Perception +6 ; vision dans le noir

Compétences Acrobaties +6, Athlétisme +2, Discrétion +6

For -1, **Dex** +3, **Con** +1, **Int** -5, **Sag** +1, **Cha** -4

CA 15 ; **Réf** +6, **Vig** +7, **Vol** +2

PV 8

Vitesse 6 cases, escalade 6 cases

Càc **◆** mandibules +6 (finesse), **Dégâts** 1d4-1 perforants plus venin de mille-pattes géants

Venin de mille-pattes géants (poison) ; **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 14 ; **Durée maximale** 6 rounds ; **Stage 1** 1d6 dégâts de poison (1 round) ; **Stage 2** 1d8 dégâts de poison et pris au dépourvu (1 round) ; **Stage 3** 1d12 dégâts de poison, maladroit 1 et pris au dépourvu (1 round)

A4. Salle de motivation

Un étroit passage débouche sur une petite salle funéraire qui a été pillée. Des restes de squelettes brisés recouvrent le sol, formant des tas aux formes étranges mélangés à des pierres et des débris éparpillés. Les corps de quatre gobelins tués récemment et disposés dans quatre niches sont, quant à eux, en bien meilleur état.

Quand Drakus ressent le besoin d'augmenter la motivation des Mâche-boue, ou quand un goblin sort des rangs et qu'il est nécessaire de faire un exemple, les résultats des punitions infligées par Drakus sont déposés ici, afin que le reste des gobelins n'oublie pas ce qui se passe quand ils causent des problèmes.

Si un PJ examine les corps, il pourra déterminer que les gobelins sont morts quelques jours plus tôt ; s'il réussit un test de Médecine de DD 12, il note un unique trou, de la taille d'un doigt, dans la gorge de chacun des goblin, ainsi qu'un fait étrange : les corps ont été vidés de tout leur sang. En cas de réussite critique sur ce test de Médecine, le PJ conclut qu'il y a peu de chances pour qu'un vampire soit responsable car les gobelins restent morts et ne présentent qu'un seul trou.

A5. Profusion fongique (Facile 1)

Les murs de ce passage qui s'incurve légèrement sont recouverts de fins filaments fibreux qui sont connectés à une grosse masse fongique rouge qui croît au centre. La masse centrale fait presque un mètre de haut, avec plusieurs longues protubérances grises qui se sont étendues jusqu'à quasiment atteindre le plafond.

La masse fongique qui pousse dans cette chambre fait partie de la méthode utilisée par Drakus pour contrôler les Mâche-boue : les spores expulsées par l'étrange végétal émoissent l'esprit. Les spores flottent à travers tout le complexe mais, au sein de cette salle, on en trouve une

concentration particulièrement élevée. Un test de Nature de DD 13 permet à un PJ d'identifier la menace comme un champignon appelé brume-esprit et de déterminer qu'il peut être détruit en l'enflammant, mais que cela libérera également un nuage de spores.

BRUME-ESPRIT

DANGER 2

COMPLEXE, ENVIRONNEMENTAL

Discrétion +0

Description Une masse fongique rouge émet des spores qui affectent l'esprit.

Sabotage Survie DD 19 (qualifié) pour empêcher la plante d'émettre des spores

CA 15 ; **PV** 1 ; **Réf** +4, **Vig** +7

Solidité 6 ; **Immunités** mental ; **Faiblesse** feu 10

Nuage de spores **◆**

Déclencheur Une créature entre dans la salle.

Effet Le brume-esprit lance l'initiative.

Explosion de spores **◆**

Déclencheur Le brume-esprit subit des dégâts.

Effet Si les dégâts ne sont pas des dégâts de feu, des spores sont libérées aux alentours, causant le même effet que la routine du brume-esprit, et le brume-esprit est détruit. S'il s'agissait de dégâts de feu, le brume-esprit explose et laisse derrière lui des spores virulentes qui persistent pendant 10 minutes. Même si le brume-esprit n'est plus là, cet effet continue sa routine avec un DD accru à 16.

Routine (1 action) Lors de son initiative, le brume-esprit disperse ses spores dans la salle. Chaque créature présente doit réussir un jet de Vigueur de DD 14 pour éviter d'être confuse pendant 1d2 rounds. En cas d'échec critique, la créature est également stupéfaite 4 pendant 1 heure et facile à contrôler et à intimider.

Une créature confuse subit une pénalité de circonstances de -4 à ses jets de sauvegarde contre le brume-esprit.



A6. Fontaine de la purification (Modérée 1)

Le bruit de gouttes d'eau résonne à travers cette salle. Un visage de femme de presque 3 mètres de hauteur est gravé dans le mur nord. Des filets d'eau coulent le long de ses joues, comme des larmes, en direction d'un réservoir pollué et nauséabond en-dessous du visage. Le réservoir se déverse dans un grand bassin d'eau noire et fétide du côté sud de la salle.

Les deux portes de cette salle sont faites en bois ancien. La porte du sud est verrouillée, mais un PJ peut l'ouvrir avec trois tests d'Art du voleur réussis contre un DD de 20.

La porte de l'est n'est pas verrouillée mais elle est protégée par une alarme rudimentaire située de l'autre côté et composée de plusieurs pièces d'armure rouillées suspendues à une corde. Toute personne ouvrant la porte (qui pivote vers l'intérieur du couloir) provoque un vacarme qui peut être facilement entendu depuis la zone A7.

Un PJ qui examine la porte peut tenter un test de Perception de DD 15 pour remarquer la présence de l'alarme. En ouvrant la porte extrêmement lentement (ce qui prend au moins 1 round entier), on peut faire en sorte que l'alarme ne soit pas déclenchée.

Cette salle était autrefois utilisée par les prêtres de Pharama, la déesse de la naissance, de la mort et du destin, pour purifier les morts avant de réaliser les rites funéraires et la pose du corps dans la salle à l'ouest. Les eaux pleurées par la fontaine avaient autrefois le pouvoir de laver les impuretés du corps et de l'âme mais, désormais, les eaux boueuses sont corrompues par une idole maudite plongée au fond du bassin du sud. Un PJ réussissant un test de Perception de DD 15 peut la trouver.

L'idole fait à peu près la taille d'une tête humaine et représente la déesse des cachemars et la mère des démons, Lamashtu, juchée sur un trône en os. Drakus possédait cette idole depuis bien avant sa prise de contrôle de la tribu des Mâche-boue mais, quand il a décidé de déménager dans l'Ossuaire cendré, il a remarqué les pouvoirs régénérateurs de la fontaine. Afin d'empêcher ses gobelins d'utiliser les eaux du bassin pour contrer l'effet mental des spores ou pour gagner d'autres avantages, Drakus a lancé l'idole maudite de Lamashtu dans le bassin, tout en prenant un malin plaisir à corrompre, par son acte, les eaux sacrées d'une autre religion.

Si une créature non maléfique touche l'idole, ou si une créature lui inflige un coup, l'idole éclate comme un oeuf et libère deux quasits. Les monstres passent immédiatement à l'attaque et tentent de tuer les PJ avant d'aller remettre l'idole à sa place. Si l'idole est enlevée du bassin sans qu'une créature non maléfique ne la touche directement

(en utilisant des outils, cette tâche nécessite un jet d'Art du voleur de DD 12), il est possible d'éviter de libérer les quasits.

QUASIT (2)

CRÉATURE 1

CM, TRÈS PETIT, DÉMON, FIÉLON

Perception +7 ; vision dans le noir

Langues abyssal, commun ; télépathie (contact)

Compétences Acrobaties +7, Arcanes +4, Discrétion +7, Intimidation +5, Religion +5, Duperie +7

For -1, **Dex** +4, **Con** +0, **Int** +1, **Sag** +2, **Cha** +2

Connaissances abyssales Quand un quasit Aide un test d'Arcanes ou de Religion, il obtient un résultat de réussite critique en cas de réussite, et un résultat d'échec critique en cas d'échec.

CA 17 ; **Réf** +10, **Vig** +4, **Vol** +7

PV 25 ; **Faiblesses** fer forgé à froid 3, Bien 3

Aversion contre les vertus Le lien entre un quasit et l'âme mortelle est ce qui lui a donné la vie, mais ce lien le rend également vulnérable. Une fois par round, une créature peut présenter un objet associé à quelque chose de vertueux ou de bien dans la vie du créateur du quasit (comme la poupée appartenant à une fille chérie) au cours d'une action d'Interaction pour infliger automatiquement 2d6 points de dégâts mentaux au quasit.

Vitesse 3 cases ; **vol** 7 cases

Càc ◆ griffe +9 (agile, Mal, finesse, magique, poison), **Dégâts** 1d6-1 tranchants plus 1d4 mauvais et venin de quasit

Sorts divins innés DD 17

Niveau 4 *lire les présages* ;

Niveau 2 *détection de l'alignement* (à volonté ; Bien

uniquement), *invisibilité* (à volonté, lui-même uniquement) ;

Niveau 1 *terreur*

Tours de magie (niveau 1) *détection de la magie*

Guérison abyssale ◆ (concentration, divin, guérison, nécromancie) **Fréquence** 1/round ; **Effet** Le quasit récupère 1d6 Points de vie.

Changement de forme ◆ (concentration, divin, métamorphose, transmutation)

• **chauve-souris** écholocation 8 cases ; Vitesse 3 cases, vol 6 cases ; Càc crocs +7, Dégâts 1d4-1 perforants ; Càc aile +7 (agile), Dégâts 1d4-1 contondants

• **mille-pattes** Vitesse 2 cases, escalade 2 cases ; Càc mandibules +7 (poison), Dégâts 1 perforant plus 1d4 poison

• **crapaud** odorat (imprécis) 6 cases ; Vitesse 1 case ; Càc mâchoires +7, Dégâts 1 contondant

• **loup** taille Moyenne, odorat (imprécis) 6 cases ; Vitesse 8 cases, escalade 2 cases ; Càc mâchoires +7, Dégâts 1d10-1 perforant plus Croc-en-jambe

Venin de quasit (poison) **JdS** Vigueur DD 17 ; **Durée maximale** 6 rounds ; **Stade 1** 1d6 poison (1 round) ; **Stade 2** comme stade 1 ; **Stade 3** 1d6 poison et ralenti 1 (1 round)

L'eau sale qui coule de la fontaine et se dirige vers les bassins n'est pas bonne à boire. Toute personne qui en avale une gorgée doit réussir un test de Vigueur de DD 15 pour éviter de devenir nauséux 2 et d'être incapable de se libérer de cet état pendant 1 heure. Il s'agit d'une maladie de niveau 1.

Si l'idole est enlevée ou détruite, le bassin récupère lentement de sa corruption. Réduisez le DD du jet de sauvegarde de 1 par 10 minutes. Après 50 minutes, l'eau est à nouveau claire et elle regagne ses propriétés régénératrices. La première fois qu'une personne donnée boit l'eau de la fontaine, elle récupère 1d8 Points de vie et est guérie de tous les poisons et toutes les maladies de niveau 3 ou moins l'affectant.

A7. Quartiers généraux des gobelins (Extrême 1)

Ce grand espace enfoncé dans le sol ressemble plus à une caverne qu'à une salle en pierre travaillée, et les dalles humides qui composent le sol en font une surface irrégulière. De l'eau et de la vase coulent sur les murs, s'infiltrant à travers d'étroites fissures situées en hauteur. Un feu de camp rudimentaire occupe le centre de cette salle avec, tout autour, des couches sales faites de fourrures et de champignons. Il flotte dans l'air une terrible odeur de corps chauds et humides mêlée à celle de viande trop cuite.

Dans le coin sud-est, une corniche située à 4,50 mètres de hauteur cache un passage secret menant vers le repaire de Drakus. Un PJ doit réussir un test d'Athlétisme de DD 15 pour atteindre la corniche. La porte secrète est soigneusement cachée et peut être découverte grâce à un test de Perception de DD 15. La porte est également verrouillée et munie d'un minuscule trou de serrure ; c'est Drakus qui détient la clef correspondante. La serrure peut être crochétée avec 3 tests réussis d'Art du voleur de DD 15.

Si les gobelins s'aperçoivent de la présence des PJ avant qu'ils n'entrent dans la salle, ils éteignent le feu de camp, ce qui plonge l'endroit dans les ténèbres. Si les gobelins ne sont pas au courant de la présence des PJ, la salle est éclairée par la lumière faible du feu, mais cette lumière ne s'étend pas à la corniche, qui reste plongée dans le noir.

C'est dans cette salle que les plus féroces des Mâche-boue vivent, la qualité supérieure par rapport aux « lits en forme de trous » de A2. Comme seuls quelques rares membres de la tribu ont survécu, cet endroit est également peu occupé.

Si les PJ déclenchent l'alarme derrière la porte de la zone A6, les gobelins sont alertés de leur approche et sont plus silencieux. Ils se positionnent en embuscade de manière à utiliser le piège de chute de cailloux et utilisent leur Discrétion pour l'initiative. Dans le cas contraire, un PJ peut entendre le bruit des gobelins qui se disputent un morceau de viande avec un test de Perception de DD 12 (et les gobelins utilisent leur Perception pour l'initiative).

Les Mâche-boue n'ont pas eu de chef goblin depuis le meurtre du précédent par Darkus. Aucun des gobelins présents ici n'ose se présenter en tant que chef de peur d'être le prochain goblin appelé à visiter les quartiers de Drakus.

COMMANDO GOBELINS (1) CRÉATURE 1

CM, TAILLE PETITE, GOBELIN, HUMANOÏDE

Perception +5 ; vision dans le noir

Langages goblin

Compétences Acrobaties +6, Athlétisme +6, Intimidation +5, Discrétion +6

For +3, **Dex** +3, **Con** +2, **Int** -1, **Sag** +0, **Cha** +2

Équipement coupecheval, armure de cuir, arc court (20 flèches)

CA 17 ; **Réf** +8, **Vig** +7, **Vol** +5

PV 18

Petits pas de gobelins ↻

Vitesse 5 cases

Càc ↻ coupecheval +8 (portée 2 cases, mise à terre, polyvalent P), **Dégâts** 1d8+3 tranchants

Dist ↻ arc court +8 (mortel 1d10, facteur de portée 12 cases, rechargement 0), **Dégâts** 1d6 perforants

PYROMANE GOBELIN (1) CRÉATURE 1

CM, TAILLE PETITE, GOBELIN, HUMANOÏDE

Perception +4 ; vision dans le noir

Langages goblin

Compétences Acrobaties +7, Discrétion +7, Savoir (feu) +7

For +0, **Dex** +4, **Con** +2, **Int** +0, **Sag** -1, **Cha** 3

Équipement torche

CA 17 ; **Réf** +9, **Vig** +5, **Vol** +4

PV 15

Petits pas de gobelins ↻

Vitesse 5 cases

Càc ↻ torche +7 (feu), **Dégâts** 1d4 contondants plus 1 feu

Sorts arcaniques spontanés DD 16, attaque +6 ; **niveau 1** (3 emplacements) *mains brûlantes, graisse* ; **tours de magie** (niveau 1) *lumière, manipulation à distance, flammes, entrave*

COMBATTANTS GOBELINS (4) CRÉATURE -1

CM, TAILLE PETITE, GOBELIN, HUMANOÏDE

Perception +2 ; vision dans le noir

Langages goblin

Compétences Acrobaties +5, Athlétisme +2, Nature +1, Discrétion +5

For +0, **Dex** +3, **Con** +1, **Int** +0, **Sag** -1, **Cha** -1

Équipement tranchechien, armure de cuir, arc court (10 flèches)

CA 16 ; **Réf** +7, **Vig** +5, **Vol** +3

PV 6

Petits pas de gobelins ↻

Déclencheur Un allié goblin termine une action de déplacement juste à côté du combattant goblin.

Effet Le combattant goblin Fait un pas.

Vitesse 5 cases

Càc ↻ tranchechien +8 (agile, traître, finesse), **Dégâts** 1d6 tranchants

Dist ↻ arc court +8 (mortel 1d10, facteur de portée 12 cases, rechargement 0), **Dégâts** 1d6 perforants

Les gobelins ont bricolé un piège rudimentaire de chute de cailloux dans cette salle. Le piège doit être déclenché manuellement en tirant sur une corde (située à l'endroit marqué par un X sur la carte). Quand la corde est tirée, les

cailloux tombent dans les quatre cases marquées par un T.

PIÈGE DE CHUTE DE CAILLOUX

DANGER 0

PIÈGE, MÉCANIQUE

Discrétion DD 16 (qualifié)

Description Un filet soutenant des cailloux est positionné de manière à tomber sur une zone de 2 cases sur 2 cases.

Sabotage Art du voleur DD 13 (qualifié) pour saboter la corde qui permet de libérer le piège

CA 10 ; Réf +1, Vig +1

Filet Solidité 2 ; PV 8 (SB 4) ; Immunités coups critiques, immunités des objets, dégâts de précision

Chute de cailloux ↻

Déclencheur Une créature tire sur la corde située à l'endroit marqué d'un X sur la carte.

Effet Les cailloux tombent dans la zone marquée d'un T, infligeant 2d6 dégâts contondants à toutes les personnes qui se trouvent dans la zone (Réflexes DD 13 standard)

Dans cette salle, les gobelins ont amassé quelques objets de valeurs récupérés lors des récents cambriolages et conservés en secret sans que Drakus ne le sache (du moins, c'est ce qu'ils pensent... Drakus connaît l'existence de cette cache mais il n'en a rien à faire).

On peut découvrir la cache des gobelins avec un test de Perception de DD 12. Elle se trouve en-dessous d'une pile d'herbes moisies qui se trouve derrière une stalagmite près de la corde déclenchant le piège et renferme deux fioles de feu grégeois inférieur, un bâton fumigène inférieur et 10 pc.

A8. Salle du repos perturbé (Difficile 1)

Quelques marches étroites descendent vers cette salle circulaire. Des socles de pierre sont alignés le long des murs, mais les corps qui étaient posés sur ces socles sont désormais éparpillés sur le sol avec plusieurs ossements.

La présence de Drakus au sein de ce complexe a corrompu cette salle autrefois sacrée, qui était utilisée pour entreposer les corps en attendant qu'ils puissent être correctement purifiés et enterrés. Les six corps qui patientaient ici se sont relevés sous la forme de squelettes.

Quand Drakus est entré dans cette salle pour la première fois, il y a plusieurs mois de cela, ces morts-vivants l'ont attaqué. Drakus a battu en retraite et, en voyant que les squelettes étaient simplement retombés au sol plutôt que de le poursuivre, il a décidé qu'il valait mieux laisser cette salle telle quelle jusqu'à ce qu'il découvre un moyen de commander les squelettes pour qu'ils obéissent à ses ordres.

Les squelettes se relèvent rapidement pour attaquer les intrus qui pénètrent dans cette salle, et ils combattent

jusqu'à leur destruction. Ils n'ont aucun désir de quitter leur lieu de repos et ne poursuivent pas les ennemis au-delà des escaliers qui mènent à cette salle.

GARDES SQUELETTES (6)

CRÉATURE -1

NM, TAILLE M, SANS ESPRIT, SQUELETTE, MORT-VIVANT

Perception +2 ; vision dans le noir

Compétences Acrobaties +6, Athlétisme +3

For +2, Dex +4, Con +0, Int -5, Sag +0, Cha +0

Équipement cimeterre

CA 16 ; Réf +8, Vig +2, Vol +2

PV 4, guérison par énergie négative ; **Immunités** effets de mort, maladie, mental, paralysie, poison, inconscience ; **Résistances** froid 5, électricité 5, feu 5, perforant 5, tranchant 5

Vitesse 5 cases

Càc ✦ cimeterre +6 (inertie, balayage), **Dégâts** 1d6+2 tranchants

Càc ✦ griffe +6 (agile, finesse), **Dégâts** 1d4+2 tranchants

Effondrement ↻

Déclencheur Le squelette reçoit un coup critique.

Effet Le squelette s'effondre en une pile d'os et l'attaque n'inflige que des dégâts normaux. Le squelette peut se reformer en position debout en une action mais, en attendant qu'il le fasse, il est immobilisé et pris au dépourvu.

Toute personne qui prend la peine de Fouiller la pile de corps et réussit un test de Perception de DD 15 trouve la dépouille de Viroun Tamith, un jeune Éclaireur qui s'est aventuré dans les égouts après avoir entendu des rumeurs au sujet d'un gang de cambrioleurs. C'était l'une des premières victimes de Drakus. Sur son corps, les PJ peuvent trouver un *parchemin de décharge électrique*, une *boussole d'Éclaireur* (ugh... un *Guide*), 4 pa et 31 pc.

A9. Les sables étouffants

Une grande statue de pierre représentant une femme magnifique portant des robes de cérémonie se dresse dans une alcôve située ici. La femme tient une dague dans une main et un sablier dans l'autre. Des grains de sable rouges tourbillonnent à l'intérieur du sablier, comme animés par magie.

La statue représente la déesse Pharama et a été placée ici en tant que piège pour empêcher les non-croyants de pénétrer dans les salles sacrées qui se trouvent au-delà. Un PJ réussissant un test de Religion de DD 10 parvient à identifier la déesse de la mort et, en cas de réussite critique, sait que la position de la déesse et le sable animé à l'intérieur du sablier suggèrent qu'il s'agit d'un piège pharasmin traditionnel.

Toute personne tentant de passer devant la statue (quelle que soit la direction empruntée) et qui n'a pas été bénie par un prêtre de Pharama et ne porte pas de symbole religieux dédié à Pharama de manière visible déclenche le piège. Le sablier se retourne et remplit le corridor de sable rouge

étouffant. Les personnes qui ont bu de l'eau purifiée en A6 au cours des 24 dernières heures ou qui sont des prêtres de Pharama sont considérées comme étant bénies, de même que toutes celles qui portent son symbole sacré (Drakus, qui n'est plus à un blasphème près, utilise un symbole sacré pour éviter de déclencher le piège).

SABLES DE L'OSSUAIRE


DANGER 1

PIÈGE, MAGIQUE

Discrétion DD 15 (qualifié) ou *détection de la magie*

Description Une statue de Pharama tient un sablier rempli de sable rouge qui se répand vers l'extérieur afin d'étouffer les intrus.

Sabotage Art du voleur DD 18 (qualifié) pour enlever le sablier sans passer devant la statue, ou sort DD 14 (niveau 1) pour dissiper la magie

Sables étouffants (arcanique, invocation) 

Déclencheur Une créature qui n'a pas été bénie par un prêtre de Pharama et qui ne porte pas de symbole sacré de Pharama passe devant la statue.

Effet Les tourbillons de sable s'échappent du sablier et remplissent le corridor sur 2 cases dans chaque direction. Une créature qui commence son tour dans la zone affectée doit réussir un test de Vigueur de DD 15 pour éviter de s'étouffer et de subir 1d6 points de dégâts. Une fois libéré, le sable persiste dans le corridor pendant 1 minute.

Réinitialisation Le piège se réinitialise en une minute à partir du moment où il a été déclenché.



Point de règle : la dissipation

Les Sables de l'Ossuaire indiquent que la magie de la statue peut être dissipée via un sort en utilisant un DD de 14 (niveau 1). Il n'y a guère de chances pour qu'un groupe de PJ de niveau 1 ait accès à ce type de magie mais, pour information, voici comment cela fonctionne.

En Pathfinder 2, la dissipation nécessite tout d'abord un test de contre (counteracting) dont le résultat indique le niveau de réussite de la dissipation. Ici, il s'agirait d'un test d'attaque par sorts (par la personne qui tente de dissiper l'effet) contre le DD de l'effet (14 dans ce cas-ci).

Ce test n'indique pas directement si la dissipation a réussi ou pas. Pour le savoir, il faut encore à comparer le niveau de la dissipation et le niveau de l'effet qu'on tente de dissiper sur base du niveau de réussite du test précédent.

Réussite critique. La dissipation ne fonctionne que si le niveau de l'effet à dissiper est inférieur ou égal au niveau de la dissipation + 3.

Réussite. La dissipation ne fonctionne que si le niveau de l'effet à dissiper est inférieur ou égal au niveau de la dissipation + 1.

Échec. La dissipation ne fonctionne que si le niveau de l'effet à dissiper est inférieur au niveau de la dissipation.

Échec critique. La dissipation échoue.

A10. Autel corrompu (Difficile 1)

La porte qui mène à cette salle n'est pas verrouillée mais elle est coincée et nécessite un test d'Athlétisme de DD 12 pour être ouverte.

Chaque tentative produit du bruit, ce qui donne à Drakus du temps pour se préparer si les PJ ne parviennent pas à ouvrir la porte dès la première tentative.

Cette salle a sans doute été utilisée comme autel de prière mais son contenu actuel est une sinistre moquerie de son ancien statut. Au sud, un autel placé sur une estrade est entouré de mosaïques représentant une femme sévère avec de longs cheveux blancs. Le tout est maculé de déchets et de viscères. L'air empest la chair pourrie et le sang coagulé.

Le dirigeant actuel de la tribu des Mâche-boue, Drakus, utilise cette salle pour planifier les futurs cambriolages et, de temps en temps, pour prendre ses repas.



DRAKUS L'AVIDE

CRÉATURE 3

CM, TAILLE M, ABERRATION

Perception +6 ; vision dans le noir

Langues aquatique, commun ; *langues*

Compétences Athlétisme +9, Duperie +10, Discrétion +9

For +3, **Dex** +3, **Con** +1, **Int** +1, **Sag** +2, **Cha** +3

Équipement *épée longue* +1, clef (ouvrant toutes les portes du donjon), 2 *potions de guérison mineure*, symbole religieux en argent de Pharasma, armure de cuir cloutée

CA 18 ; **Réf** +8, **Vig** +7, **Vol** +5 ; bonus de circonstances de +2 contre les effets auditifs et visuels

PV 40 ; **Résistances** contondant 5

Attaque d'opportunité ↻

Vitesse 5 cases

Càc ♦ *épée longue* +1, +10 (polyvalent P), **Dégâts** 1d8+3 tranchants

Càc ♦ griffe +9 (agile), **Dégâts** 1d4+3 plus agripper

Sorts occultes innés DD 17 ; **Constant** (niveau 5) *langues*

Attaque sournoise Le traqueur sans visage inflige 1d6 points de dégâts de précision supplémentaires aux créatures prises au dépourvu.

Agripper ♦

Condition La dernière action du traqueur sans visage était une Frappe de griffe ou il a actuellement une créature agrippée.

Effet Le traqueur sans visage agrippe automatiquement la cible jusqu'à la fin de son prochain tour. La créature est agrippée par la griffe du traqueur sans visage et il ne peut plus utiliser celle-ci pour effectuer une Frappe, à moins de libérer la créature agrippée. Utiliser cette action pour allonger la durée de l'agrippement jusqu'à la fin du prochain tour du traqueur sans visage fonctionne pour toutes les créatures qu'il a agrippées. Une créature agrippée peut utiliser l'action S'échapper pour se libérer de l'agrippement ; l'agrippement prend immédiatement fin si le traqueur sans visage s'éloigne de la créature agrippée.

Nutrition par le sang ♦ Le traqueur sans visage utilise sa langue garnie de trois crochets pour boire le sang d'une créature inconsciente ou adjacente et maîtrisée. La créature gagne l'état drainé 1.

Adopter une forme (concentration, occulte, métamorphose, transmutation) Le traqueur sans visage passe 10 minutes à modifier son apparence pour prendre la forme de n'importe quel humanoïde de taille Petite ou Moyenne. Il gagne un bonus de circonstances de +4 aux tests de Duperie pour se faire passer pour la créature en question.

Reprendre sa forme normale ♦

Condition Le traqueur sans visage a actuellement une forme Adoptée.

Effet Le traqueur sans visage reprend sa forme normale. Jusqu'au début de son prochain tour, il gagne un bonus de statut de +2 aux jets d'attaque, de dégâts, de sauvegarde et de compétence.

Compression Quand le traqueur sans visage parvient à se faufiler dans un endroit étroit, il se déplace à sa Vitesse normale. Les passages étroits ne sont pas considérés comme terrain difficile pour un traqueur sans visage.

Même s'il semble être un hobgobelin, Drakus est en fait une monstruosité changeforme appelée un traqueur sans visage. Il garde l'apparence d'un hobgobelin pour continuer à contrôler les gobelins sans les effrayer complètement et pouvoir utiliser leurs talents pour s'introduire dans les sous-sols et piller les richesses de Magnimar.

Drakus espère pouvoir rassembler assez d'objets de valeur pour les présenter à une mystérieuse créature appelée l'Évêque rouge, qui sévit depuis longtemps sur la Côte oubliée de Varisie, mais il n'a pas encore trouvé suffisamment de butin pour pouvoir abandonner les Mâche-boue.

Il a stocké la majorité de ses acquisitions dans la zone A12 et, même s'il n'est pas certain de la valeur exacte de ces objets, il espère que ce sera suffisant pour apaiser l'Évêque rouge et gagner une place parmi les sbires préférés de cette mystérieuse créature maléfique. *Note : l'Évêque rouge est mentionné dans le livre de campagne dédié à Pointesable et représente sans doute une voie possible pour créer une suite à cette aventure.*

Si les PJ parviennent à entrer dans cette salle sans alerter Drakus, celui-ci est penché sur l'autel, occupé à se repaître d'un gobelin tué récemment, du sang dégoulinant de son étrange langue garnie de trois crochets — un trait qui n'est certainement pas une caractéristique des hobgobelins. S'ils l'alertent, il se tient plutôt caché derrière l'autel, tendant une embuscade aux PJ qui s'apprêtent à entrer. Il utilise alors sa compétence de Discrétion pour déterminer son initiative. Dans les deux cas, Drakus reprend sa forme véritable dès le début du combat et il combat jusqu'à la mort.

L'autel, qui était à l'origine consacré à Pharasma, a été conçu

pour faciliter le passage des morts vers la Rivière des âmes mais a également été le témoin de nombreuses cérémonies destinées à aider les vivants à laisser partir leurs défunts bien aimés. Si l'autel et les mosaïques qui l'entourent sont nettoyées (une activité qui nécessite 10 minutes) et que les prières adéquates sont prononcées (ce qui nécessite un test de Savoir (Pharasma) de DD 15 ou l'utilisation du livre trouvé en A11), un phénomène ressemblant à un tourbillon d'âmes reconnaissantes se produit dans la salle. La purification de son autel plaît à Pharasma, qui accorde sa bénédiction à tous les PJ.

Cette bénédiction persiste jusqu'à la prochaine fois où un personnage est sur le point de périr ; à ce moment-là, le personnage perd l'état mourant et se stabilise immédiatement.

Cet effet ne peut se produire qu'une seule fois mais, à part cette restriction, il ne possède pas de limite dans le temps et ne peut pas être dissipé ou enlevé. Les créatures ainsi bénies par Pharasma ne déclenchent pas le piège en A9.

A11. Sanctuaire de Pharasma

La porte menant dans cette chambre est verrouillée. Elle peut être ouverte avec trois tests d'Art du voleur réussis contre un DD de 20 ou avec la clef que Drakus possède.

Derrière la porte se trouve un petit corridor menant à des marches montant vers une chapelle de taille modeste. Cet endroit est parfaitement calme et immaculé, un net changement par rapport aux saletés et aux viscères qui maculent le reste de ce complexe.

Au sommet des marches se trouve une petite chapelle dédié à la Dame des tombes. C'est le seul endroit que même Drakus s'est refusé à corrompre, car le simple fait d'y pénétrer le rend extrêmement mal à l'aise. Contrairement aux autres pièces de ce donjon, ce petit lieu de culte reste consacré à Pharasma.

Elle apparaît ici encore, sous la forme d'une mosaïque simple décorant le mur au-dessus de l'autel. Posés sur l'autel se trouvent un livre, une dague et un bol en argent.

Le livre est une copie des *Terres des ossements en spirale*, l'un des livres sacrés de Pharasma. Il est ouvert à un passage présentant la litanie à prononcer pour bénir le passage d'une créature vers le royaume de Pharasma et, si cette prière est prononcée près de l'autel en A10 après que celui-ci ait été nettoyé, elle active la bénédiction de Pharasma (comme décrit en A10). Le livre vaut 14 po.

Le bol en argent est rempli d'une dose d'eau bénite mais, tant qu'il reste sur l'autel, un coup d'oeil jeté dans l'eau suffit à révéler à l'observateur une image de son futur. Il est fort possible que l'image en question choque l'observateur

au point qu'il l'oublie instantanément, pour lui revenir plus tard à l'esprit (quand le MJ aura déterminé de quelle manière poursuivre la campagne par exemple).

La dague posée sur l'autel est *Repos final*, une *dague spectrale +1*.

A12. Repaire de Drakus

Cette oppressante caverne empeste la transpiration et le sang séché. Dans un coin se trouve une pailleuse crasseuse faite à partir de peaux miteuses et d'habits moisis. À côté, on peut voir deux coffres. L'un d'eux est ouvert et rempli à ras-bord d'un étrange assortiment d'habits.

Le coffre le plus proche est à la fois verrouillé (nécessitant trois tests d'Art du voleur de DD 22) et piégé (voir plus bas). Le piège est automatiquement désarmé si le coffre est déverrouillé à l'aide de la clef que possède Drakus.

Drakus utilise cette salle comme son repaire personnel. La pailleuse puante est l'endroit où il se repose. Il n'y a pas grand chose de valeur ici mais, si les PJ passent 10 minutes à fouiller la pailleuse, ils peuvent trouver une bourse oubliée contenant 2 pa et 7 pc.

Le coffre ouvert contient une grande variété d'habits portés par Drakus chaque fois qu'il a besoin de changer son déguisement. On y trouve des vêtements en peaux portés par les barbares, des habits de marchands, un costume de noble (avec de faux bijoux) et même un uniforme de garde de la ville. Vendus en lot, les habits valent 10 pa.

SERRURE EMPOISONNÉE

ANGER 1

PIÈGE, MÉCANIQUE

Discrétion DD 17 (qualifié)

Description Une pointe empoisonnée montée sur un ressort est cachée près du trou de la serrure. Désamorcer ou briser le piège ne déverrouille pas et ne brise pas la serrure.

Sabotage Art du voleur DD 17 (qualifié) pour saboter le mécanisme à ressorts

CA 15 ; Réf +4, Vig +8

Solidité 6 ; PV 24 (SB 12) ; Immunités coups critiques, immunités des objets, dégâts de précision

Ressort (attaque) 

Déclencheur Une créature tente de Crocheter la serrure.

Effet Une pointe surgit pour attaquer la créature qui déclenche le piège.

Càc pointe +13, Dégâts 1 perforant plus poison cladis

Poison cladis (poison) **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 19 ; **Durée maximale** 4 heures ; **Stade 1** 1d6 dégâts de poison et drainé 1 (1 heure) ; **Stade 2** 2d6 dégâts de poison et drainé 2 (1 heure) ; **Stade 3** 3d6 dégâts de poison et drainé 2 (1 heure)

Le coffre verrouillé et piégé renferme tous les trésors dérobés par Drakus et ses gobelins au cours des derniers mois. On peut y trouver un énorme butin, dont une *arbalète +1*,

une *plume magique* (oiseau), trois *flèches de munition luisante*, un *parchemin de bénédiction*, un *parchemin d'arme magique*, une *baguette de mains brûlantes*, une *fiolle d'huile de réparation*, une collection d'encre et de poudres rares (valant 8 po), une série de livres ésotériques (valant 10 po), un sac de gemmes (valant 80 po) et un petit sac rempli de pièces (5 po, 74 pa et 183 pc).

Le coffre contient également l'*Étoile de Desna*, l'héritage de famille que Kaléri Déverin a envoyé les PJ retrouver.

L'ensemble de ce trésor provient de vols réalisés chez divers citoyens de Magnimar. Les PJ peuvent le garder pour eux mais, s'ils ramènent le tout aux autorités pour que ces biens soient rendus à leurs propriétaires, ces derniers, reconnaissants, récompenseront chaque PJ avec un objet. Ces objets devraient être choisis spécifiquement pour être utiles à chacun des PJ. Il devrait s'agir d'un objet magique de niveau 3. Cela représente une valeur totale inférieure à celle du butin volé mais le fait qu'il s'agisse d'objets choisis spécialement pour les PJ devraient les rendre plus intéressants aux yeux de ces derniers.



CONTINUER L'AVENTURE...

Quelques idées en vrac pour continuer l'aventure et l'utiliser comme point de départ d'une campagne sur Golarion...

L'Évêque rouge. Drakus rassemblait des trésors afin de pouvoir les amener en offrande à l'Évêque rouge. Officiellement, ce dernier est une créature qui sévit aux alentours de Pointesable et dont les machinations sont liées à l'Étrangleur de Pointesable. L'Évêque rouge et ses desseins sont décrits en longueur dans le supplément *Sandpoint, Light of the Lost Cost* paru pour Pathfinder 1, qui devrait normalement bientôt être traduit en français.

Les PJ pourraient trouver dans le repaire de Drakus des indices permettant de remonter la piste vers d'autres fanatiques liés à l'Évêque rouge et les emmenant vers une mini-campagne visant à déjouer les projets de ce sombre prêtre.

L'Ordre ésotérique de l'Œil Palatin. Dans la campagne dont est extraite cette aventure (Doomsday Dawn), Kaléri Déverin est membre d'une organisation secrète appelée l'Ordre ésotérique de l'Œil Palatin (organisation qui joue également un rôle dans la campagne « La couronne putréfiée »).

Si l'érudite est impressionnée par la réussite des aventuriers, elle pourrait bien avoir d'autres missions à leur confier. Dans un premier temps, elle gardera sans doute son affiliation secrète mais, une fois qu'elle connaîtra mieux les PJ, elle pourrait leur proposer de rejoindre l'Ordre.

Le sous-sol qu'il ne fallait pas visiter. Drakus et ses gobelins ont pillé plusieurs salles souterraines et sous-sols de Magnimar. Comme dans la campagne Doomsday Dawn, il est tout à fait possible qu'au cours de l'un de ces cambriolages, il ait mis la main sur certains objets que les propriétaires veulent absolument récupérer. Dans la campagne officielle, il s'agissait d'un livre dont le contenu laissait présager un terrible danger menaçant tout Golarion, mais d'autres options un peu moins dramatiques sont également plausibles.

Ainsi, les PJ pourraient avoir mis la main sur un ou plusieurs objets parmi les suivants : des livres de compte décrivant des transactions douteuses de la part d'un marchand célèbre / d'un esclavagiste / d'un membre corrompu du gouvernement ; des reliques sacrées liées à un culte interdit ; des bijoux / morceaux de corps prélevés sur les victimes d'un tueur en série ; une carte au trésor ; le rapport inédit d'un Éclaireur ayant découvert une ville oubliée / un danger enfoui ; ...

This document uses trademarks and/or copyrights owned by Paizo Inc., which are used under Paizo's Community Use Policy. We are expressly prohibited from charging you to use or access this content. This document is not published, endorsed, or specifically approved by Paizo Inc. For more information about Paizo's Community Use Policy, please visit paizo.com/communityuse. For more information about Paizo Inc. and Paizo products, please visit paizo.com.

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 le site paizo.com.