

LE DERNIER ESPOIR DE FALCREUX

UN COMPLÉMENT DE PHILIPPE AUBÉ

BASÉ SUR UN SCÉNARIO CRÉÉ PAR
JASON BULHAM ET F. WESLEY SCHNEIDER

MORGENGHAST

Falcreux

1. Scierie du Consortium
2. Entrepôt des Débardeurs
3. Moulin à papier
4. Basse Place
5. Haute Place
6. Embarcadere du Passeur
7. Chez maître Lak
8. Hôtels de Ville
9. Au Pigeon Voyageur
10. Siège du Consortium des Débardeurs
11. Temple d'Iomélée
12. Manoir des Reed
13. Tour des Vade
14. Tisanes et Tubercules
15. La Dames Escarlate
16. Tout... Et le Reste !

Le Fercheir



Trenes flottants

Lyais

La rivière L'cume

WEST



LE DERNIER ESPOIR DE FALCREUX

COMPLÉMENTS AU SCÉNARIO D0
DE LA GAMME PATHFINDER/GAMEMASTERY

CRÉDITS

Conception initiale : Jason Bulmahn, F. Wesley Schneider

Compléments : Philippe «Tymophil» Aubé

Conception graphique : James Davis

Illustration de couverture : Matt Cavotta

Illustrations intérieures : Éric Deschamps, Vincent Dutrait, Wayne Reynolds, Philippe «Tymophil» Aubé

Cartographie : Christopher West, Robert Lazzaretti, Philippe «Tymophil» Aubé

Relecture : Membres du forum PATHFINDER-FR, notamment Acqua.

Ces compléments sont destinés à amender un scénario de la gamme Pathfinder/GameMastery de Paizo conçu pour 4 à 6 personnages de niveau 1.

Le scénario a pour titre *Do Le Dernier Espoir de Nid-du-Faucon* (titre original : *Hollow's Last Hope*). Il devrait être suivi du scénario *D1 La Couronne du Roi Kobold* (titre original : *Crown of the Kobold King*), qui dispose de compléments analogues écrits par Philippe Aubé. Ces compléments sont disponibles sur **Pathfinder-FR**.

Le terminer avec succès devrait permettre aux personnages d'atteindre le niveau 2. Il est conçu afin de servir d'introduction à la région du *Val de Sombrelune*. Idéalement, la suite en sera le module Pathfinder/GameMastery *D1 La Couronne du Roi Kobold*. Puis on enchaînera avec un scénario dû à Philippe Aubé *D1.1 Pour les Yeux d'Ulizmila*, suivent ensuite d'autres scénarios de la gamme : *D1.5 La Vengeance du Roi Kobold* (titre original : *Revenge of the Kobold King*), *U1 Le Carnaval des Larmes* (titre original : *Carnival of Tears*) et *D4 Affamés sont les Morts* (titre original : *Hungry are the Dead*). Ces scénarios recevront sans doute leurs compléments.

Si vous envisagez de visiter le *Val de Sombre lune* soyez prêt à voir le fond du désespoir. Ce qui effraie le plus le voyageur, en dehors des horreurs tapies dans la *Laye de Sombre lune*, c'est la misère de la population de *Falcreux*. Les autorités d'Andoran peuvent bien affubler ce misérable village du pompeux nom de *Nid-du-Faucon*. Tous savent que ce village est un nid de désespoir pour les pauvres bougres qui doivent y vivre, ou plutôt y survivre. Pourtant l'exploitation de l'ébénite est une source de richesse. C'est d'ailleurs peut-être la valeur de ce bois qui explique la misère des bûcherons, exploités par le cynique Consortium des Débardeurs...

Ce document modifie le scénario, afin de l'utiliser comme aventure d'introduction dans une mini-campagne qui va intégrer (pour le moment) les chapitres suivants :

Do Le Dernier Espoir de Nid-du-Faucon

D1 La Couronne du Roi Kobold

D1.1 Pour les Yeux d'Ulizmila (création originale)

D1.5 La Vengeance du Roi Kobold

E1 Le Carnaval des Larmes

D4 Affamés sont les Morts

L'AMBIANCE DE LA CAMPAGNE

J'ai l'intention de donner une atmosphère de western à cette campagne. Andoran est, en effet, une récente démocratie comme c'était le cas des États-Unis, à l'époque de la conquête de l'Ouest.

Le village de *Falcreux* est à l'écart du reste du pays, sa population tire sa maigre subsistance de l'exploitation du bois d'ébénite, on retrouve les ingrédients du Far West. Comme dans les westerns, la population est sous la coupe d'un grand propriétaire : le magnat du Consortium des Débardeurs, le terrible *THULDRIN KREED*.

On a aussi une pègre locale, brutale et sans scrupule, dirigée par un personnage inquiétant : *KABRAN NEZ-SANGLANT* dirige la guilde secrète de *Roc-Rouge*. Il le fait depuis un endroit, le tripot de la Dame Écarlate, qui a tout du saloon.

On a, avec le prévôt *DELDRIN BALESON*, un jeune shérif débordé, mais honnête. On retrouve le juge timoré (et sans doute alcoolique) dans la personne du juge halfelin *VAMROS HARG*.

On a même des créatures cachées dans les bois, qu'on traque et qui se

vengent brutalement et sans discernement. Les fées de la *Laye de Sombre lune* ressemblent fort aux indiens de ce genre de films.

Mes aventuriers seront donc ces justiciers surgis de nulle part pour s'opposer à la tyrannie des uns et le danger que représentent les autres. Bien entendu, ils auront chacun un secret, comme tout bon justicier de western.

J'envisage donc de leur faire rencontrer à chaque scénario l'ensemble des personnages les plus importants de la ville. Il n'est pas question qu'ils voient un personnage par scénario en l'éliminant à la fin de l'épisode. L'idée est plutôt de fondre chaque PNJ dans le paysage, de façon que les PJ se fassent, petit à petit une image plus nette de la communauté de *Falcreux*.

Ils auront certes des amis : *LAURELL*, dame *CYRTHANA* et *DELDRIN BALESON*. Cependant, ceux qui devraient être les méchants, *KABRAN NEZ-SANGLANT* ou *THULDRIN KREED* par exemple, auront recours à leur service, et pourront même les aider à l'occasion.

Il faudra aussi veiller à toujours faire intervenir certains PNJ importants pour la suite comme *SHARVAROS VADE* ou *NAMDIN QUINN*.

TRADUCTIONS PERSONNELLES

Afin de donner plus de caractère à ce cadre de campagne, j'ai décidé de modifier quelques traductions.

LIEUX

Quelques modifications aux noms de lieux pour plus d'imprégnation. Si un terme n'apparaît pas ici, il n'est pas



modifié.

Falcreux

Nid-du-Faucon, dans ma campagne, devient ainsi *Falcreux*.

En fait, j'ai conservé les deux termes pour donner une ambiance particulière à l'endroit. Ainsi, j'utilise *Falcreux* pour les conversations entre la plupart des personnages, alors que les papiers officiels et les autorités tentent d'utiliser *Nid-du-Faucon*, qui est tourné en dérision par les autres habitants du cru.

Laye de Sombre lune

C'est ainsi que je nomme la grande forêt qui menace *Falcreux* et lui fournit le bois d'ébénite qui assure la richesse de certains de ses habitants. Dans le texte initial des scénarios, ce que recouvre le terme de *Val de Sombre lune* n'est pas du tout clair. C'est, tour à tour, toute la région aux pieds de la Faille de *Droskar* ou les bois. Je garde donc la désignation de *Val de Sombre lune* pour la région entière et réserve le terme de *Laye* à la forêt.

Chez Maître Jak (7)

L'auberge de *JAK* change d'enseigne et passe de *Au Repos de Jak* à ce nouveau nom. Un *maître Jacques* était un personnage capable de faire toute sorte de travaux avec une égale habileté.

Le Pigeon Voyageur (9)

La taverne abandonne son nom de *Canard Assis*. La locution *Sitting Duck* désigne une cible facile. Je pense que la

cible étant le client, qui est selon toute probabilité un voyageur, le terme de pigeon s'impose... Pour donner plus de poids à cette traduction, je propose que, malicieusement, les habitants de *Falcreux* prononcent ce nom avec un petit bégaïement : «le Pigeon d'voyageur».

Racines et Tubercules (14)

La boutique de l'apothicaire LAURELL abandonne son nom de **Racines et Remèdes**. Il semble préférable d'appuyer sur le caractère naturel et végétal des remèdes de LAURELL.

Tout... Et le Reste ! (16)

C'est le nouveau nom de la boutique du gnome de BRICKASNURD HILDRINSOCKS. Elle ne s'appelle donc plus **L'Oie et le Jars**. Il me semble que l'équivalent strict serait *du Coq à l'âne*... Mais je ne suis pas sûr que ce terme soit assez évocateur du fait que la boutique recèle de tout.

ORGANISATIONS

L'organisation qui pille la *Laye de Sombrelune* change de nom. J'ajoute aussi la traduction personnelle des noms de deux autres organisations qui jouent un rôle dans la région.

Le Consortium des Débardeurs

Le Consortium du Bois devient le Consortium des Débardeurs. L'organisation dirigée par THULDRIN KREED, secondé par JAURPAYE «Jour de paie» TEEDUM joue un rôle important dans la campagne.

Les Druides du Cercle de Verte-flamme

Le nom initial de cette organisation est **Greenfire Circle** et son dirigeant est le druide TABLIC.

Elle cherche à protéger les bois du *Val de Sombrelune*. Elle va jouer un rôle important dans certains scénarios



(D1.5 et E1) et peut servir de cadre pour introduire certains personnages : des druides ou des elfes et demi-elfes.

La Garde Sauvage

Le nom initial est *Fangwatch*. Cette organisation protège essentiellement la partie septentrionale des Bois d'Arthfell. Elle n'intervient que dans la mesure où l'un des PJ (rôdeur) en fait partie. Je la vois comme l'équivalent des courageux Texas Rangers dans les westerns.

ACCROCHES POUR LES PJ

Les personnages arrivent à *Falcreux* avec des motivations diverses. Je pars du principe qu'ils sont débutants et étrangers au *Val de Sombrelune*. Afin de les impliquer dans le scénario, voici quelques propositions.

MOTIVATION PAR RACE

Demi-orque : le personnage devrait être un barbare et utiliser la motivation de cette classe (voir plus loin).

Elfe ou demi-elfe : le personnage est attiré à *Falcreux* par les activités brutales du Consortium des Débardeurs. Il a pour mission (d'une organisation amie de la Nature, comme les *Druides du Cercle de Verte-flamme* ou les rôdeurs de la *Garde Sauvage*) d'étudier le village, afin de décider d'éventuelles actions envers *Falcreux* dont les habitants ravagent la *Laye de Sombrelune*. Il serait donc souhaitable que le personnage soit alors druide ou rôdeur.

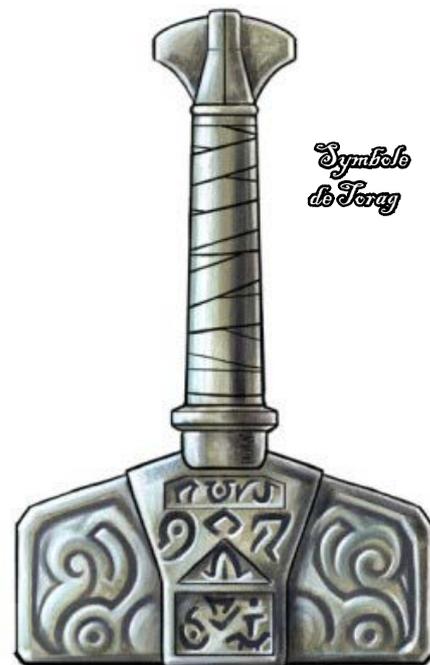
Gnome : un tel personnage devrait être magicien (illusionniste probablement) et rejoindre *Falcreux* pour remplacer, au sein des *Aigles Gris*, son ami TYRAN qui veut se retirer de la carrière trop dangereuse d'aventurier.

Halfelin : un tel personnage devrait être barde et utiliser la motivation pour cette classe (voir plus loin)

Nain : le personnage (un guerrier dans l'idéal) est l'héritier de la famille royale qui fut renversée, il y a des siècles, par les prêtres de Droskar. Son enfance a été bercée de récits légendaires concernant la gloire de son lignage. Il a notamment beaucoup entendu parler de la cité de Raser Kanton. Ces histoires lui ont donné envie d'en savoir plus. Son Dieu est obligatoirement Torag. Un tel personnage serait très souhaitable...

MOTIVATION PAR CLASSE

Barbare : descendu des montagnes sauvages qu'on appelle ici la Faille de Droskar, issu d'un clan décimé par des



raids de Kobolds. Il a rejoint *Falcreux* pour y survivre. Pour le moment, il a refusé de travailler pour la Consortium des Débardeurs, dont les méthodes lui déplaisent. Il hésite à accepter l'offre de la pègre locale (la *Guilde de Roc-Rouge*) dirigée par un demi-orque, nommé KABRAN NEZ-SANGLANT. Il serait souhaitable que le barbare soit demi-orque.

Barde : le personnage a irrité un riche et puissant notable d'Andoran par un texte satyrique. Il doit se faire oublier, *Falcreux* est l'endroit idéal. C'est son ami Edgrin «*Chant des Tempêtes*», le barde halfelin des *Aigles Gris* qui lui a parlé, dans une lettre récente, de cet endroit isolé où il est actuellement en exploration.

Druide : le personnage est envoyé par son cercle druidique (le *Cercle de Verte-flamme*) pour étudier les agissements du Consortium des Débardeurs, notamment sur son impact sur la *Laye de Sombrelune*. Un tel personnage gagnerait à être Elfe ou Demi-Elfe. À priori, le contact de ce personnage dans le village est le rôdeur IDRIS MARCHE-TOIT.

Ensorceleur/Magicien : le person-



nage doit rejoindre un groupe d'aventuriers : les Aigles Gris. Il doit y remplacer de son ami demi-elfe TYRAN. Ce dernier voudrait se retirer.

Guerrier : il est souhaitable que le guerrier du groupe soit Nain, afin de lui donner une motivation adaptée à la campagne (voir la motivation pour les Nains juste avant).

Moine : le personnage a quitté son monastère, ce qui est strictement interdit. Un moine quittant son monastère de cette façon est considéré comme un renégat par les autorités locales. Il a donc atterri ici pour se faire oublier. Néanmoins, il n'est pas sûr que ce type de personnage soit bien adapté à cette campagne...

Paladin : le personnage est envoyé à Falcreux par son ordre chevaleresque pour seconder dame CYRTHANA, jeune et peu charismatique prêtresse d'Iomedae. On pourrait aussi doter ce type de personnage d'une introduction proche de celle du guerrier Nain.

Prêtre : le personnage est lié à un prêtre itinérant qui s'opposa au Consortium des Débardeurs et qui a disparu (ce pourrait être le prêtre qui précéda dame CYRTHANA). Il vient pour tirer les choses au clair. On peut aussi le lier au culte d'Iomedae, comme le paladin ci-dessus.

Rôdeur : le personnage est membre

d'une organisation de rôdeurs, la Garde Sauvage, qui l'a chargé d'étudier et de cartographier la *Laye de Sombrelune*. Il peut aussi avoir à enquêter sur les agissements du Consortium des Débardeurs. Il pourrait alors être Elfe ou Demi-elfe et être allié à un autre personnage, comme un druide ou un prêtre. A priori, le contact de ce personnage dans le village est le rôdeur IDRIS MARCHE-TOIT.

Roublard : le personnage a quitté brutalement la guilde des voleurs d'une grande ville d'Andoran ou d'ailleurs. Il lui faut un endroit isolé où se faire oublier... Heureusement, il connaît un tel endroit grâce à son ami FISS-FU qui fait partie des Aigles Gris. Son ami lui a parlé de Falcreux où il est à la recherche d'antiques trésors nains.

PARTIE LIMINAIRE : LES AIGLES GRIS

Cette partie de l'aventure est destinée à faire se rencontrer les personnages. Elle concernera d'abord ceux qui ont entendu parler du groupe d'aventuriers nommé les Aigles Gris, mais on intégrera rapidement les autres PJ au cours de cette courte enquête.

Il serait donc souhaitable que l'un des personnages au moins connaisse le groupe d'aventuriers les Aigles Gris. Il sera alors un ami de TYRAN éclat-de-Lune (le magicien ou l'ensorceleur), d'EDGRIN Chant de Tempêtes (le barde) ou de FISS-FU (le roublard). Ce personnage devrait donc poser des questions sur ces aventuriers.

Ce faisant, il rencontrera naturellement les autres PJ.

En particulier, il risque de faire connaissance du druide ou du rôdeur chez KITANI, l'épouse d'IDRIS MARCHE-TOIT le rôdeur et mère de KIMI.

S'il y a un prêtre ou un paladin, on les rencontrera dans le temple d'Iomedae

LES AUBERGES

La Taverne du Pigeon Voyageur et l'auberge Chez Maître Jak étant les seules auberges du village, les PJ chercheront sans doute des informations sur les Aigles Gris à ces deux endroits.

On pourra utiliser ce moment pour faire se rencontrer les PJ utilisant l'accroche de Nain ou de barbare. En effet, ces personnages sont à la recherche de compagnons pour explorer la région ou simplement intégrer un groupe d'aventuriers.

Taverne du Pigeon Voyageur (9)

Les membres des Aigles Gris ont passé un certain temps dans cet établissement afin d'obtenir des renseignements sur la *Laye de Sombrelune* et la Faille de Droskar.

Cette taverne est bruyante, pleine de clients avinés : bûcherons abrutis de fatigue et d'alcool, mais aussi hommes de mains louches, sans doute à la solde du Consortium des Débardeurs ou de la pègre locale.

Contre quelques chopes (pour 1d6 pièces d'argent), il est possible de trouver des clients qui se souviennent des Aigles Gris. Les renseignements qu'on peut obtenir ici sont les mêmes qu'on peut obtenir dans le lieu suivant.

Auberge Chez Maître Jak (7)

Les Aigles Gris ont pris une chambre dans cet établissement.

Cette auberge ne paie vraiment pas de mine. Elle semble branlante. On vous a pourtant affirmé que c'est la meilleure en ville...

Ici aussi, quelques chopes (pour 1d6 pièces d'argent) délient les langues et font remonter des souvenirs concernant les Aigles Gris.

Les renseignements

On obtient, potentiellement, les mêmes renseignements dans ces deux établissements. Effectuer le test de **Renseignement** et se référer au tableau suivant. Si les aventuriers se rendent

Sharvaros Vade



L'ORIGINE DE LA PESTE DU NOIR PÉRÉGRIN

Cette maladie est un cadeau de DRAZMORG à son correspondant SHARVAROS VADE. Leur intérêt commun pour la nécromancie et le fait qu'ils travaillèrent dans l'enceinte de la Haute Académie. Quand DRAZMORG a découvert les caractéristiques des souterrains du Creuset de Droskar, il a renoué contact avec son ancien professeur d'alchimie. Il a rapidement compris le goût de son correspondant pour la nécromancie. Il a donc facilement obtenu tout ce qu'il y avait à savoir sur le Creuset de Droskar. C'est grâce à ces informations qu'il a monté son expédition. C'est aussi SHARVAROS VADE qui a indiqué le rôdeur IDRIS MARCHE-TOIT comme guide efficace pour cette expédition.

Pour récompenser SHARVAROS VADE, DRAZMORG a empoisonné le puits de la basse place par les champignons porteurs de la Peste du Noir Pérégryn. Le temps d'incubation de la maladie étant de plusieurs mois, ce n'est que depuis quelques semaines que l'épidémie est déclarée. Ce cadeau permit à SHARVAROS VADE d'avoir un grand nombre de cadavres à disposition. Le nécromancien n'a pas compris que la Peste du Noir Pérégryn est due à DRAZMORG, pas plus qu'il n'a compris la dernière lettre de son correspondant où il lui annonce qu'il lui a fait un cadeau, mais qu'il devait éviter de boire l'eau du puits de la Basse Place... Si SHARVAROS venait à comprendre en quoi consistait le fameux cadeau, il y a fort à parier qu'il plongerait dans la folie.

dans les deux établissements, ils bénéficient d'un bonus de +5 au deuxième test.

RENSEIGNEMENT	DD
Les Aigles Gris sont formés de quatre aventuriers : un demi-elfe magicien du nom de TYRAN , un barde halfelin EDGRIN , une prêtresse d'Iomedae humaine JUNKA et un roublard humain FISS-FU .	10
Les Aigles Gris ont parlé avec de nombreux bûcherons, à propos de la <i>Laye de Sombrelune</i> . Visiblement, ils s'intéressaient aux trésors supposés cachés sous la Faille de Droskar.	15
Parmi les personnes interrogées, il y eut la jeune KIMI MARCHE-TOIT . On peut la trouver dans une misérable cabane, chez sa mère, KITANI la couturière.	20
Un autre groupe d'aventuriers est passé il y a plusieurs mois avec le même genre de questions. Il était dirigé par un étrange magicien. Ils ont engagé IDRIS le rôdeur pour les guider.	25

TEMPLE D'IOMEDAE (11)

On peut utiliser ce temple pour que certains membres de l'équipe fassent connaissance. En particulier, le prêtre ou le paladin qui devraient, selon toute vraisemblance passer par cet endroit.

La jeune prêtresse d'Iomedae, **dame Cythana**, a été visitée par les Aigles Gris.

Le temple dédié à Iomedae ne paie vraiment pas de mine. C'est plus une cabane qu'autre chose. La jeune prêtresse qui vous accueille ne semble pas à la hauteur de la tâche : son temple est pauvre et désert. Falcreux est vraiment un défi pour un prêtre d'Iomedae...

La prêtresse des Aigles Gris, **JUNKA**, est passée par le temple de dame **CYRTHANA**. La rencontre a laissé un goût amer à cette dernière. **JUNKA** s'est en effet montrée assez méprisante pour la jeune prêtresse et le peu de succès de son sacerdoce. La jeune prêtresse en parlera aux aventuriers. En fonction de leur réaction, on modifiera le test de renseignement qui suit. Si les PJ se montre compréhensifs et mettent du baume au coeur de la jeune prêtresse, on leur accordera un modificateur pouvant aller jusqu'à +5. En revanche, une réaction moqueuse engendrera un malus pouvant aller jusqu'à -5.

Effectuer le test de **Renseignements** et se référer au tableau suivant.

RENSEIGNEMENT	DD
Les Aigles Gris sont formés de quatre aventuriers : un demi-elfe magicien du nom de TYRAN , un barde halfelin appelé EDGRIN , une prêtresse humaine d'Iomedae baptisée JUNKA et un roublard humain nommé FISS-FU .	10
Les Aigles Gris voulaient découvrir les cités souterraines Naines sensées se trouver sous les montagnes de la Faille de Droskar.	15
Ils pensaient débiter leur exploration par un monastère Nain qui, dit-on, se trouverait au pied des Montagnes.	20

KIMI MARCHE-TOIT

On peut utiliser cette misérable mesure pour que certains PJ fassent connaissance. Le rôdeur ou le druide cherchent à entrer en contact avec Idris, le mari de Kitani, qui a malheureusement disparu.

Sur la foi d'un renseignement recueilli dans l'une des auberges de **Falcreux**, les PJ pourraient bien aller visiter la jeune **KIMI**. La jeune fille a bien rencontré les Aigles Gris.

La misérable mesure ne compte qu'une seule pièce. Vous êtes accueillis par une femme entre deux âges. La vie n'a visiblement pas été tendre avec elle. Sur la table, on peut voir des travaux de couture que votre arrivée a interrompus. Depuis une mezzanine branlante, dans un coin de la pièce, une jeune fille joue avec des figurines de bois représentant des guerriers et des créatures fantastiques. Elle vous observe intensément.

La femme s'appelle **KITANI**, la mère de **KIMI**. Elle gagne sa maigre pitance grâce à d'éreintants travaux d'aiguille.

Pour pouvoir parler à **KIMI**, il faut d'abord gagner la confiance de **KITANI** (test de **Psychologie DD10**). **KITANI** refuse de parler de son mari **IDRIS**, elle indique simplement qu'il a disparu il y a plusieurs mois. Les larmes lui viennent alors aux yeux et **KITANI** se tait.

Une fois la confiance de **KITANI** gagnée, on peut ensuite interroger **KIMI MARCHE-TOIT** que **KITANI** fait venir. La jeune fille descend alors de sa chambre : une simple mezzanine branlante.

Pour découvrir quels renseignements on obtient de **KIMI**, effectuer le test de **Renseignements** et se référer au tableau suivant.

Le MJ pourra donner un modificateur à ce test en fonction de la façon qu'auront les PJ de mener l'entretien.

De plus le dernier renseignement

concernant **IDRIS** (celui doté d'un **DD15**) est automatiquement obtenu par un PJ qui serait venu pour voir **IDRIS** (comme un rôdeur ou un druide dont **IDRIS** serait le contact).

RENSEIGNEMENT	DD
Les Aigles Gris sont formés de quatre aventuriers : un demi-elfe magicien du nom de TYRAN , un barde halfelin EDGRIN , une prêtresse d'Iomedae humaine JUNKA et un roublard humain FISS-FU .	10
Les Aigles Gris se sont présentés comme des amis du Rôdeur dont KIMI est la fille (un PJ qui connaît les Aigles Gris peut penser que c'est un mensonge).	15
KIMI leur a remis un petit document qu'avait écrit son père, juste avant sa disparition dans la <i>Laye de Sombrelune</i> . Ce document était une liste de matériel que l'employeur d' IDRIS demandait au rôdeur de préparer.	20
La liste était signée DRAZMORG . KIMI a entrevu ce personnage le matin où son père est parti avec son groupe : il ressemblait à un magicien.	25

Si les personnages sont futés, ils penseront qu'on peut en savoir plus sur cette liste en allant fureter du côté de la boutique de **Brickasnurd Hildrinsoks** : Tout... Et le Reste !

BOUTIQUE TOUT... ET LE RESTE ! (16)

La boutique est impressionnante. On pénètre dans un capharnaüm où l'on pourrait bien, comme l'annonce son enseigne : Tout et le reste... D'entre deux piles de sacs et de caisses, sort un gnome souriant.

Le gnome est **BRICKASNURD HILDRINSOKS**. Il se souvient de la liste d'**IDRIS** : du matériel d'exploration souterraine normal : lampes, huile, cordes, etc. Le seul élément surprenant était une pierre particulière. Malheureusement, le boutiquier ne se souvient plus de quel minéral il s'agissait. Il ne s'en souviendra que pour le prochain scénario... Il s'agit de pyrite.

LES RUINES DU MONASTÈRE

Ce qui suit doit modifier et/ou compléter les descriptions de plusieurs salles des Ruines du Monastère du Scénario Do Le Dernier Espoir de Falcreux.

Le but de cette partie est d'assurer que les

Pyrite

personnages vont jouer ce scénario sans pouvoir pénétrer dans les souterrains du Monastère Nain (le Creuset de Droskar).

8. LA CHAMBRE DE GURTLEKEP (ND2)

La seule modification concerne les possessions de Gurtlekep, le roublard Kobold. Une petite bourse pend de la ceinture de la créature. Elle contient une petite pierre brillante.

Un test de **Connaissance**, **Artisanat** ou **Profession** liée à la minéralogie **DD15** permet de déterminer qu'il s'agit de pyrite. Un test d'**Estimation** **DD10** permet de constater qu'il ne s'agit pas d'or.

10. L'AUTEL PROFANÉ (ND 3)

Cette pièce n'est plus, dans cette version, juste l'ancien sanctuaire de Torag profané, il y a des siècles par les prêtres de Droskar.

Les prêtres de Droskar ont certes

renversé les bancs, souillé l'autel et fermé ses portes. De plus, une issue secrète permettait aux initiés du culte de Droskar pour atteindre les profondeurs de leur temple.

Il est conseillé de pousser les personnages à ne pas explorer à fond cette pièce lors de ce scénario. Il suffira d'attirer l'attention des aventuriers sur autre chose : un bruit, un monstre, etc.

Cependant, les personnages, dans le scénario Do, ne devraient pas parvenir à l'ouvrir : ils reviendront ici dans le prochain scénario et auront, à ce moment, toutes les informations nécessaires pour ouvrir cette porte secrète.

La porte secrète

Cette partie n'est à utiliser que pour le scénario suivant (*D1 la Couronne du Roi Kobold*). Dans le présent scénario, les aventuriers n'ont aucune information permettant d'ouvrir cette porte.

Dans le socle de l'enclume de la chapelle, on voit cinq petites dépressions.

Si l'on place un petit morceau de pyrite (étymologiquement *pierre à feu*) dans l'une de ces niches, on a reconstitué le symbole religieux de Droskar. À ce moment, une porte secrète s'ouvre.

À ce moment, il importe peu qu'aucun personnage ne connaisse le symbole sacré de Droskar. En revanche, il faudra absolument que ce symbole soit connu des personnages qui feront le prochain scénario *D1 La Couronne du*

Symbole de Droskar

Roi Kobold.

16. L'ANTRE DE GRIS-PELAGE (ND 3)

L'unique modification concerne le fait que l'on ne peut plus accéder aux souterrains depuis cette salle. La porte est remplacée par une trappe, dans le sol, qui permet d'atteindre une cave vide.

17. L'ESCALIER SECRET

Cette pièce n'est pas accessible dans ce scénario. Elle le sera dans le scénario *D1 La Couronne du Roi Kobold*, via la porte secrète décrite précédemment.



Le Creuset de Droskar

Le Treuset de Droskar

Niveau en surface

Un carreau = 1,5 mètre



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17



QUAND LE MALHEUR FRAPPE, IL CHOISIT TOUJOURS DE FRAPPER LES FAIBLES...

Il y a des gens courageux qui vivent au coeur de régions hostiles. Ceux-là tirent leur fierté de ce défi. *Falcreux* est dans une région hostile, mais personne n'est fier d'y vivre. On y vient poussé par la misère, on y reste par manque d'espoir.

C'est là que la maladie a choisi de frapper. Mais qui se soucie des habitants de cet endroit maudit ? Quand la peste frappe qui va chercher le remède ? Pas les pontes du Consortium, pas les prêtres dont les dieux semblent avoir oublié cet endroit.

Il ne reste qu'un espoir aux habitants de *Falcreux* : un groupe d'aventuriers arrivés là on ne sait pas trop pourquoi, mais dont on espère beaucoup...

Ce complément, conçu pour quatre à six personnages de niveau 1, est destiné à modifier et compléter le scénario *Do Le Dernier Espoir de Nid-du-Faucon* de la gamme **GameMastery** de **Paizo**. Il est indispensable de posséder ce scénario, disponible sur le site des éditions **BlackBook**.



Ce document utilise des marques déposées et/ou des copyrights appartenant à Paizo Publishing, LLC et se base sur 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.