

LA COURONNE DU ROI KOBOLD



DES COMPLÉMENTS DE PHILIPPE AUBÉ
POUR UN SCÉNARIO DE
NICOLAS LOGUE

MORGENGHAST

Le Creuset de Dreskar

Niveau en surface



Un carreau = 1,5 mètre

Falcreux

1. Scierie du Consortium
2. Entrepôt des Débardeurs
3. Moulin à papier
4. Basse Place
5. Haute Place
6. Embarcadere du Passeur
7. À la Table de Lak
8. Hôtel de Ville
9. Au Pigeon Voyageur
10. Siège du Consortium des Débardeurs
11. Temple d'Jemédae
12. Manceir des Kreed
13. Tour des Vade
14. Tisanes et Tubercules
15. Chez les Dame Rouges
16. Tout... Et le Reste!



Le Percheir

Tracs flottants

Cyais

La rivière Écume

WEST



LA COURONNE DU ROI KOBOLD

COMPLÉMENT POUR LE MODULE D1 DE LA GAMME GEMEMASTERY

CRÉDITS DU SCÉNARIO ORIGINAL

Conception : Nicolas Logue
Développement et Édition : Jason Bulmahn, Mike McArtor, Jeremy Walker
Illustration de couverture : Matt Cavotta
Illustrations intérieures : Éric Deschamps, Vincent Dutrait, Wayne Reynolds
Cartographie : Christopher West
Conception graphique : James Davis
Direction artistique : Sean Glenn
Responsable de la gamme : Jason Bulmahn
Éditeur : Erik Mona

POUR BLACK BOOK ÉDITIONS

Traduction : Aurélie Pesseas
Relecture : Thomas Berjoan, Damien Coltice
Relecture technique : Olivier Fanton
Mise en page VF : Damine Coltice

POUR CE LIVRET

Conception : Philippe Aubé

Un complément pour le scénario publié par Paizo et traduit en français par BlackBook : D1 La Couronne du Roi Kobold (Crown of the Kobold King)



INTRODUCTION : REN-CONTRES AU RÉVEIL

Cette partie modifie l'introduction du scénario (page 3), afin de tenir compte du fait qu'ils ont déjà fait la première partie de la mini-campagne dans *Do Le Dernier Espoir de Falcreux*.

Au retour de leur aventure dans le Monastère de Droskar (voir *Do Le Dernier Espoir de Falcreux*), les aventuriers se reposent à l'auberge appelée *À La table de Jak*. Ils ont passé leur journée de retour près de l'herboriste Laurell à concocter les décoctions qui soigneront les villageois atteints du mal du Noir Périgrin.

Le lendemain matin, trop tôt, on les réveille. Un groupe de personnes veut les voir : ce sont les parents de cinq enfants qui ont disparu depuis un peu plus de deux jours. Ils sont accompagnés d'autres personnages du village : Laurenn l'herboriste, Kabran Oeil-Sanglant le Demi-Orque qui dirige le tripot local (ainsi que la pègre) et Chef Jaurpaye.

Le groupe des parents comprend :

- **La mère de Kimi Marche-Toit**, la couturière Kitani.
- **La sœur de Hollin Hebbadran**, Ralla qui se prostitue rue de la Boue (ils n'ont plus leurs parents).
- **Le père de Mikra Jabbs**, le boucher Colbrin Jabbs.
- **Le père de Jurin Kreed**, Thuldrin le terrible chef du Consortium des débardeurs.
- **Le père de Savram Vade**, le mystérieux Shavaros Vade (un nécromancien).

C'est Jurin qui mène la conversation. Il propose d'engager les personnages, malgré son antipathie pour eux pour retrouver les enfants...

Chaque personnage reçoit un indice ou un cadeau de chaque parent.

Kitani

La pauvre couturière offre l'Arc Court +2 de son mari disparu (un Rôdeur), ainsi qu'un indice... Un morceau de parchemin rédigé par sa fille Kimi sur lequel la jeune fille a expliqué à ses amis son code pour leur pari secret. Le texte complet du pari est dissimulé dans la chambre de Kimi dans la pauvre cabane qu'elle occupe avec sa mère (voir plus loin).

Le texte est le suivant : *Notre pari secret. Opusf qbsj tfâsfu.*

Ralla Hebbadran

Elle est effondrée, mais soutenue par son patron : Kabran Nez-Sanglant. Ce dernier propose aux aventuriers un

objet magique perdu par un amateur de cartes dans son tripot. C'est une *Cotte de Mailles +2*. Il l'offre aux personnages s'ils acceptent la mission. Son caractère magique lui permet de s'adapter à toute taille.

Colbrin Jabbs

Le boucher peut leur offrir 30 pièces d'or, ce qui représente toute sa richesse... Mais il vaudrait mieux que les personnages soient touchés par sa détresse (le père éploré pleure comme un enfant) et qu'ils acceptent ce travail pour rien... Dans ce cas, il leur confiera son porte-bonheur, reçu de son père. C'est une *amulette de protection magique +2*.

Thuldrin Kreed

Thuldrin ne propose d'abord que de l'argent : 500 pièces d'or pour le retour de son fils (les autres ne l'intéresse pas). Si on refuse l'or, il peut consentir à offrir un *Anneau de Feuille Morte* que ses bûcherons ont trouvé sur le cadavre d'un mage dans les bois de Sombre-lune. Il ne sait pas à quoi il sert... Mais Laurenn le sait et pourra discrètement renseigner les personnages s'ils acceptent la mission.

Shavaros Vade

Le nécromancien offre un *parchemin* au groupe (il contient quatre sorts, niveau de lanceur de sorts 4) : *Contrôle mineur des Morts-Vivants*, *Frayeur*, *Immobilisation de Morts-vivants* et *Main Spectrale*.

Laurenn

Elle propose un assortiment de six potions aux personnages : 3 *potions de Soins Légers*, 2 *potions de Soins Modérés*, une *potion de Guérison des Maladies*.

1ÈRE PARTIE : ÉCLAIRER LE CHEMIN

Cette partie complète et modifie la 1^{ère} Partie (*Éclairer le Chemin* - pages 3 à 5). On ne tiendra pas compte de la partie *Retrouver les enfants* (page 4).

Interroger des enfants

Un test de Renseignement DD10 suffit à délier la langue trop bien pendue d'enfants du voisinage. Ils ont entendu parler du pari secret. Sur une réussite de +5, on apprend que le pari secret a un rapport avec un spectacle de marionnettes.

Malheureusement, les enfants n'en savent pas plus.

Les chambres des enfants

L'enquête des personnages doit mener d'abord dans les chambres des enfants disparus.

Ils découvriront alors le rôle étrange joué par le maître des Ombres Quinn.

La cabane de Kimi Marche-Toit
Kimi vit dans une petite cabane avec sa mère, Kitani. La cabane ne contient qu'une pièce.

Vous pénétrez dans une cabane de rondins. Il n'y a qu'une pièce. Deux mezzanines servent de chambres pour la mère et sa fille.

Un test de Fouille (DD5) permet de découvrir une petite marionnette à l'effigie de Kimi dans le lit de la fille de Kitani.

Cette marionnette a été fabriquée par Tess Namrin. C'est une marionnette à fils assez élaborée. Un test de Psychologie DD10 permet de tirer la conclusion qu'elle n'a pu être fabriquée par un enfant.

À moins qu'ils soient allés assister à une représentation à la fête foraine de Quinn, les personnages n'ont pas de raison de faire le lien.

Le taudis de Hollin Hebbadran

Hollin vit dans une misérable cabane avec sa soeur, Ralla. La cabane ne contient qu'une pièce.

Hollin et Ralla vivent dans une misérable cabane de planches. Il n'y a qu'une pièce, très peu de meubles, dont un unique lit.

Un test de Fouille (DD10) permet de découvrir une cache dans le plancher. C'est une petite série de six statuette sculptées dans le bois. Elles représentent toutes des créatures fantastiques : fées, dragons. Chaque statuette est marquée d'un monogramme formé de deux H entrelacés.

La Boucherie Jabbs

Mikra Jabbs habite chez son père



(sa mère est morte en le mettant au monde).

La boutique est composé d'une cave fraîche, un atelier au rez-de-chaussée, et des chambres à l'étage. La chambre de Mikra est meublée d'un lit et des jouets taillés dans le bois, représentant des chevaliers et des créatures fantastiques.



Un test de Fouille DD5 permet de découvrir, sous la paille de Mikra, un parchemin sur lequel on voit une série de croix : ce sont les essais de signature effectués par Mikra, à partir d'une croix tracées par son amie Kimi. Les jouets de bois ont été fabriqués par son ami Hollin Hebbadran : ils portent le monogramme formé de deux H entrelacés.

La chambre de Jurin Kreed

Si les aventuriers veulent fouiller la chambre de Jurin, il leur faut réussir un test de Diplomatie, Psychologie ou Intimidation DD15 pour convaincre son père Thuldrin Kreed.

La chambre de Jurin est assez vaste. Elle est bien rangée, on remarque une série de jouets de bois, représentant des chevaliers et des créatures fantastiques.

Les jouets portent la marque de Hollin Hebbadran (deux H entrelacés). Dans une boîte (test de Fouille DD5), on trouve une série de tickets pour la Fête Foraine de Quinn. Il y en a un très grand nombre : Jurin achetait les tickets pour lui et ses camarades.

Thuldrin réagira très violemment à cette découverte. Il n'aime pas du tout Namdrin Quinn qui défend les fées contre l'exploitation de la Guilde des Débardeur.

La chambre de Savram Vade

Pour fouiller cet endroit, il faut demander à Shavaros Vade la permission de le faire.

Shavaros vous mène à travers un dédale de couloirs sombres vers la chambre de son fils. La chambre est, elle aussi fort sombre : seules deux meurtrières dispensent une faible lumière.

Un test de Fouille DD15 permet de découvrir une cache recelant un parche-

min.

Ce parchemin contient un texte codé. En revanche, on peut y lire facilement les signatures des enfants (à part celle

de Mikra qui est remplacée par une croix).

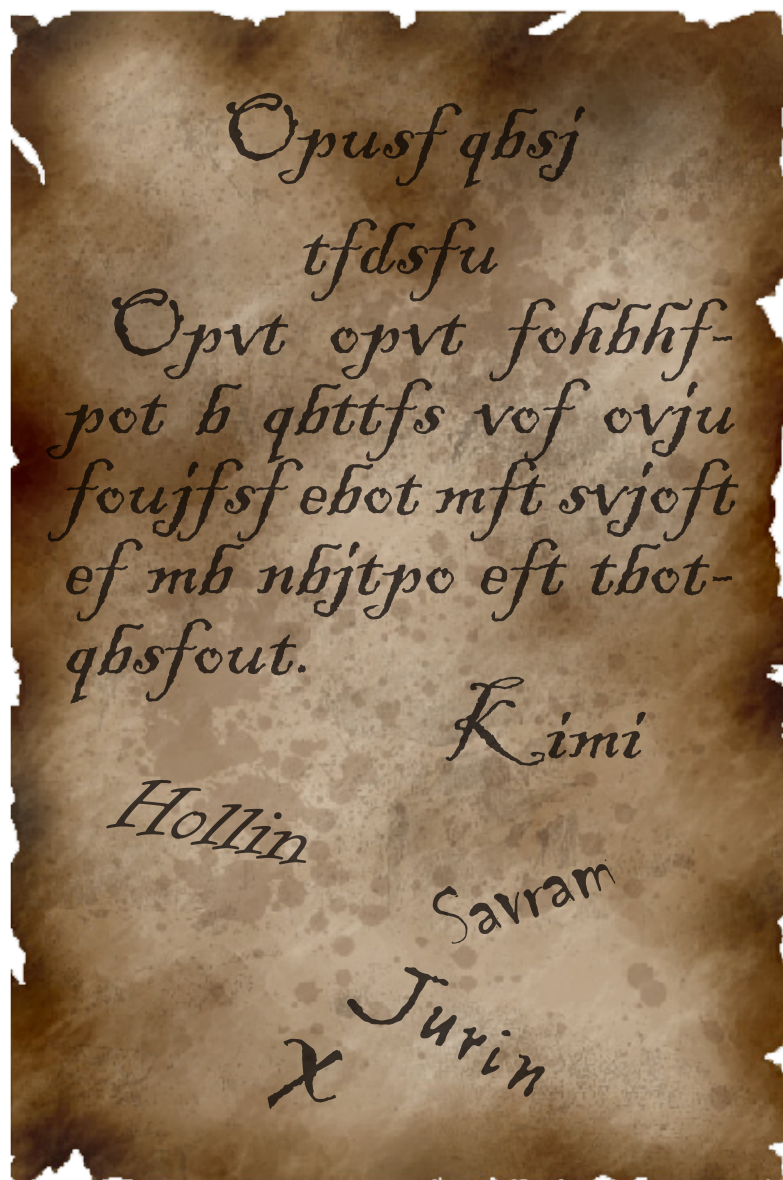
Le code est très simple : chaque lettre est remplacée par celle qui suit dans l'ordre alphabétique. Kimi a rédigé le texte, on peut reconnaître son écriture en comparant avec sa signature.

Le texte décodé est le suivant : *Le pari secret. Nous nous engageons à passer une nuit entière dans les ruines de la maison des sans-parents.*

Ce qui donne, en codé : *Mf qbsj tfdsfu. Opvt opvt fohbhfspot b qbttfs vof ovju foujfsf ebot mft svjofst ef mb nbjtpo est tbot-qbsfout.*

La fausse piste des Aigles Gris

Dès que le propriétaire de l'auberge du Pigeon Voyageur apprend que les aventuriers sont à la recherche des enfants perdus, il leur parle d'étranges clients. Un groupe d'aventuriers, les Aigles Gris, a passé une nuit à l'auberge du Pigeon Voyageur. Les Aigles Gris



étaient quatre : un barde Halfelin, un magicien demi-elfe, un roublard et un guerrier humains.

Ils ont interrogé plusieurs clients de la taverne à propos de l'antique monastère de Droskar et de ses trésors. Ils ont discuté avec Kimi Marche-Toit, qui traîne très souvent à l'auberge en quête d'informations sur son père disparu. On ajoutera, grâce à des tests, les renseignements suivants.

RENSEIGNEMENT	DD
Les Aigles Gris affirmèrent à Kimi qu'ils connaissaient son père.	5
Le tavernier pense que c'était un mensonge destiné à tirer les vers du nez de Kimi.	10
Les Aigles Gris ont réussi à obtenir de Kimi un carnet.	15
Le tavernier n'en sait pas plus. Les Aigles Gris sont partis pour la Laye de Sombrelune et on ne les a plus revu. Les enfants ont disparu deux jours plus tard.	20

En recherchant d'autres témoins de cette rencontre, test de Renseignement DD20, on peut ajouter les noms de deux membre de ce groupe d'aventuriers : le barde se nommait Edgrin, le magicien Tyran.

Ce que sait Ralla

À propos du carnet, Ralla (la sœur de Kimi) en sait un peu plus. Ce carnet a appartenu à son père et il relatait leur dernière aventure et avait été écrit par un compagnon mort durant cette expédition. Apparemment, elle avait mal tourné et son père avait juré de ne plus repartir en aventure. Ralla est très surprise que Kimi ait accepté de le donner à des étrangers...

Sur un test de Renseignement DD10, Ralla ajoute que son père avait montré à Kimi une page particulière comportant un dessin représentant un marteau posé sur une enclume et lui avait montré un petit jeu avec cinq cailloux alignés. Si on lui demande d'aller plus loin, Rall pourra refaire le mouvement des cailloux tel que montrer à Kimi par son père.

Les cinq cailloux sont alignés, on déplace les cailloux 2 et 3 respectivement pour les placer à côté des cailloux 1 et 5. Puis, on regroupe tous les cailloux autour du caillou central (3).

Il s'agit de l'astuce permettant d'ouvrir la porte secrète du monastère (salle 10) afin d'atteindre les souterrains (le Creuset de Droskar). Néanmoins, Ralla

ne le sait pas.

la ducasse de Quinn

Les enfants n'ont pas eu seuls l'idée d'aller passer une nuit dans les ruines de l'orphelinat d'Élara . Il s'agit d'une sorte de vengeance des fées contre les habitants de Falcreux.

Le théâtre de marionnettes est l'une des attraction de la Fête Foraine. Il est dirigé par Namdrin Quinn lui-même qui y fait jouer les marionnettes que confectionne son épouse.

Rencontre avec Namdrin Quinn

Si les personnages se rendent à la fête Foraine de Quinn, ils constateront qu'elle est fermée. Ils sont tenus par le temps, et il leur faudrait attendre la fin de la semaine pour voir la fête ouverte. La fête foraine est visiblement fermée. On voit quelques roulottes bigarrées regroupées à l'extérieur de la l'enceinte réservée aux attraction. Cette dernière est entourée d'une palissade de rondins. Elle atteint plus de quatre mètres de haut et seuls quelques mâts de chapiteaux dépassent.

À l'intérieur de l'enceinte, il n'y a personne. On trouve des stands, dont un théâtre de marionnettes, des chapiteaux.

Un test de Fouille DD15 permet de trouver un décor dans une poubelle, près du théâtre de marionnettes. Il représente des ruines, on a cherché à évoquer les ruines de l'orphelinat d'Elara.

Dans les roulottes, on a l'impression qu'il n'y a personne, sauf dans celle de Namdrin Quinn.

Un homme svelte, visiblement en partie d'ascendance elfique, vêtu de noir sort de la roulotte. Il vient vers vous d'un air accueillant, mais interrogateur.

Il est tout prêt à répondre aux questions des personnages. En revanche, il est fort probable qu'il va leur mentir.

Voici les renseignements que peuvent obtenir les personnages. Pour les obtenir, les personnages doivent réaliser le test de Renseignement et poser effectivement des questions permettant les réponses données.

RENSEIGNEMENT	DD
Les enfants ont assisté au spectacle de marionnettes lors de la dernière représentation.	5
C'est lui-même qui assure le spectacle, avec des marionnettes fabriquées par son épouse.	10

RENSEIGNEMENT	DD
Le dernier spectacle avait pour thème l'orphelinat d'Elara et l'incendie qui l'a ravagé.	15

Si l'on pose des questions plus ciblées, ou si l'on lui montre la marionnette retrouvée chez Kimi, un test de Psychologie DD15 peut amener à penser qu'il cache des choses.

Sur une réussite de +5 (soit 20 ou plus sur le jet), on remarque qu'il jette un œil en direction des poubelles du camp.

Dans les poubelles, on peut trouver les marionnettes représentant les quatre enfants disparus : Hollin Hebbadran, Mikra Jabbs, Jurin Kreed et Savram Wade.

On peut obtenir de lui les renseignements complémentaires dans le cas d'un interrogatoire plus serré. Il y a des mensonges... Mais il faut réussir un teste de Psychologie DD25 pour s'en rendre compte.

- Les enfants ont vraiment adoré ce spectacle (vrai).
- Kimi a demandé qu'on lui fabrique une marionnette, ce que Tess, l'épouse de Namdrin Quinn, a accepté de faire sur le champ (faux, Kimi a dérobé la marionnette).
- C'était la première fois qu'ils jouaient ce spectacle (vrai).
- Les marionnettes du spectacles se trouvent dans sa roulotte, il peut les montrer aux personnages (Faux, il n'y a que les marionnettes représentant Elara, trois orphelins et des Humanoïdes, genre Gobelins, alors qu'il y a avait d'autres marionnettes, représentant les enfants disparus).
- D'autres enfants du village ont assisté au spectacle (Faux, seuls les enfants disparus ont pu assister au spectacle).

S'il est acculé par les aventuriers, Namdrin Quinn raconte l'histoire suivante : Les enfants sont venus voir le spectacle il y a plusieurs semaines, juste après l'incendie de l'orphelinat. Cette histoire était trop triste pour eux et ils pleurèrent tous à chaudes larmes. Ils ont donc réclamé une version où tout finirait bien. Tess et Namdrin décidèrent de réécrire l'histoire avec de nouveaux personnages, les enfants disparus. Dans cette histoire, ils réussissaient à vaincre les Gobelins et à sauver l'orphelinat.

Cette version est vraie, mais ne dit pas tout... En réalité le fait de jouer la pièce avec les marionnettes a permis d'envoûter les enfants et de les pousser



à un pari mortel.

2^{ÈME} PARTIE : À LA RE- CHERCHE DES ENFANTS PERDUS

L'orphelinat d'Élara

Cette modification est destinée à assurer que les personnages jouant le scénario Do Le Dernier Espoir de Falcreux ne puissent entrer, même par mégarde dans les souterrains qui constituent la partie supérieure du complexe qu'ils doivent explorer dans ce scénario.

On complètera la description du camp dressé par les enfants dans les ruines de l'orphelinat d'Élara, par ce qui suit.

Vous découvrez, au pied du mur nord des ruines un feu de camp. Il est entouré de traces de lutte. Des traces étranges ont lacéré le sol.

Une étrange petite ceinture de cuir est parfaitement visible, sa boucle rudimentaire d'os a s'est brisée dans la bagarre. À la ceinture est encore accrochée une petite bourse de cuir.

Sur la ceinture, on peut voir une série de symboles gravés avec maladresse. Ils forment la solution à un petit problème. Les Kobolds utilisent ce système pour se souvenir de sa solution (voir plus bas).

Dans la bourse, on trouve cinq cailloux ordinaires.

LA PORTE SECRÈTE DU CREUSET DE DROSKAR

Pour ouvrir cette porte, il faut utiliser les cinq petites niches qui se trouvent dans l'autel de Droskar (en forme d'enclume) de la Salle 10 des Ruines du Monastère (voir le scénario Do).

On doit d'abord placer une pierre dans chaque niche. Puis on doit déplacer les deux pierres des niches 2 et 4 dans respectivement dans les niches 3 et 5. Enfin, on regroupe toutes les pierres dans la niche centrale.

La porte secrète s'ouvre alors.

Sur un test de Fouille DD10, on trouve une statuette de bois, marquée d'un

double H, dissimulée dans les hautes herbes. Elle représente un chevalier inachevé. Visiblement, l'artiste a essayé de modifier à la hâte le heaume du chevalier pour lui donner l'apparence d'une tête de dragon.

Un test de Pistage DD10 permet de découvrir que les traces ont été laissées par des créatures bipèdes et griffue de petite taille. Sur un test de Connaissance (Mystères ou Souterrains) DD15, on peut en arriver à la conclusion que ces traces furent laissées par des Kobolds.

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.

Retour au monastère

Les PJ devraient retourner au monastère de Droskar. Il faudra tenir compte de tout ce qu'ils ont déjà fait lors du scénario précédent : DO Le Dernier Espoir de Falcreux.

10. L'autel profané (ND 3)

D'antiques bancs d'ébénite gisent, renversés et couverts de poussière. Ils devaient servir à accueillir les Nains qui vénéraient une divinité oubliée. Au fond, il y a une énorme enclume ornementale mais elle est fort abîmée.

Ce sanctuaire était autrefois dédié à Torag, le dieu de la Forge. On peut identifier l'enclume comme un autel dédié à Torag grâce à un test de Connaissance (religion) DD 10.

Quand le monastère fut converti à Droskar, cette pièce fut profanée, puis abandonnée en tant que lieu de culte. Néanmoins, les prêtres de Droskar continuèrent à passer par cette pièce régulièrement pour atteindre, à travers la porte secrète, vers les souterrains. Le fait que cette pièce fut condamnée permettait aux prêtres de mieux dissimuler l'entrée secrète de leurs souterrains aux pèlerins et autres visiteurs.

À un endroit, l'autel comporte cinq petites niches. Elles contenaient autrefois cinq rubis. La plupart de ces pierres ont disparues depuis longtemps.

Si l'on place cinq objets (de la taille de cailloux) dans les niches, puis qu'on les déplace de la façon suivante : les pierres des niches 2 et 4 respectivement dans les niches 1 et 5, puis qu'on les regroupe tous dans la niche du milieu, une porte secrète s'ouvre dans le mur.

Étonnamment, il reste encore un des rubis originaux dans le temple. Il se trouve dans la chambre de Gurtlekep (zone 8). Si on place le rubis dans une de ces cavités, une vague d'énergie positive jaillit de l'autel. Elle frappe toute personne qui se trouve dans la pièce. Simultanément résonne un chœur éthéré de voix naines qui s'évanouit rapidement. Toutes les créatures présentes dans la pièce reçoivent les bénéfices d'un sort de soins légers et gagnent un bonus de moral de +1 aux jets d'attaque pendant 1 heure. Cela épuise la magie du rubis, il conserve néanmoins sa valeur marchande.

16. L'autre de Gris-Pelage (ND 3)

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

17. L'escalier secret (ND 3)

Dans cette version, on ne peut atteindre ce passage vers les souterrains que par l'ancien temple (salle 10), au moyen d'une porte secrète.

La porte secrète donne sur un couloir au bout duquel on peut distinguer un escalier s'enfonçant dans les ténèbres... Autrefois, cet escalier menait à une simple réserve où les prêtres de Torag entreposaient les offrandes à leur Dieu.

Quand ils se convertirent au culte de Droskar, ils agrandirent le sous-sol en un vaste complexe souterrain où ils vénèrent leur dieu en secret.

J'ai pourtant averti Kemmrick. Nous n'aurions pas dû chercher à déterrer les secrets des nains. Nous avons déjà perdu Martren. Sans sa magie divine pour nous guider et nous protéger, nous sommes maintenant perdus et accablés par les ténèbres. Nous percevons tous, sans les voir, ceux qui rôdent autour de nous. Moi, je sens aussi une présence plus maléfique qui nous attend et nous attire vers elle. Je suis persuadé que cela a un rapport avec le Sombre Forgeron. Je sens une chaleur suffoquante et qui m'opresse. Nous avons oublié ce dieu maléfique, mais ici il n'est pas un vague souvenir. Ici Droskar a laissé assez de maléfices pour nous englober dans ses ténèbres.

Leurs hurlements me figent de terreur. Mon cœur est glacé d'effroi. Je ne sais pas ce que leur baiser morbide a bien pu faire à Galond. Quelque chose de maléfique l'affecte. Il sent la mort embrouiller mon esprit. Ses cheveux tombent en touffes sanglantes. Comme Martren nous manque ! Il saurait quelle maladie ronge notre ami. Je ne connais pas les prières. Galond lui en connaît plus qu'une : que la mort l'emporte le plus rapidement possible. Nous avons tous peur que l'horreur couverte de chaînes ne revienne et ne l'emporte comme elle le fit avec Kemmrick. Je ne parviens pas à chasser le souvenir de ses cris de mon esprit. Ses oreilles saignent. Nous avons soif, si soif... perdu dans le noir. Il a perdu sa langue, sa peau se fêtrite... Il veut du sang ! Mon sang !!!

3^{ÈME} PARTIE : DANS LES TÉNÈBRES

Ce qui suit doit modifier et/ou compléter les descriptions de plusieurs salles de cette partie du Scénario D1 La Couronne du Roi Kobold. Le but est ici essentiellement de changer le caractère des Aigles Gris. En effet, ce groupe d'aventuriers joue un rôle important dans la motivation de plusieurs personnages.

6. Le couloir du cadavre décapité (ND 1)

Le cadavre est celui du roublard des Aigles Gris. Le carnet taché de sang est celui que Kimi leur a remis à la taverne du Pigeon Voyageur.

Il convient donc d'en modifier le texte. Premier extrait : *J'ai pourtant averti Kemmrick. Nous n'aurions pas dû chercher à déterrer les secrets des nains. Nous avons déjà perdu Martren. Sans sa magie divine pour nous guider et nous protéger, nous sommes maintenant perdus et accablés par les ténèbres. Nous percevons tous, sans les voir, ceux qui rôdent autour de nous. Moi, je sens aussi une présence plus maléfique qui nous attend et*

CORRESPONDANCE ENTRE L'ALPHABET HUMAIN ET L'ALPHABET NAIN

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
h	k	p	f	n	q	s	>	i	r	v	t	b
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
ψ	λ	ϕ	τ	↑	λ	↑	⊗	ϑ	ϕ	ϕ	ι	⊥

nous attire vers elle. Je suis persuadé que cela a un rapport avec le Sombre Forge-ron. Je sens une chaleur suffocante et qui m'opprime. Nous avons oublié ce dieu maléfique, mais ici il n'est pas un vague souvenir. Ici Droskar a laissé assez de maléfices pour nous englober dans ses ténèbres.

Deuxième extrait : *Leurs hurlements me figent de terreur. Mon cœur est glacé d'effroi. Je ne sais pas ce que leur baiser morbide a bien pu faire à Galond. Quelque chose de maléfique l'affecte. Il sent la mort embrouiller mon esprit. Ses cheveux tombent en touffes sanglantes. Comme Martren nous manque ! Il saurait quelle maladie ronge notre ami. Je ne connais pas les prières. Galond lui n'en connaît plus qu'une : que la mort l'emporte le plus*

rapidement possible. Nous avons tous peur que l'horreur couverte de chaînes ne revienne et ne l'emporte comme elle le fit avec Kemmrick. Je ne parviens pas à chasser le souvenir de ses cris de mon esprit. Ses oreilles saignent. Nous avons soif, si soif... perdu dans le noir. Il a perdu sa langue, sa peau se flétrit... Il veut du sang ! Mon sang !!!

10. Les quartiers de l'Abbé (ND1)

Je ne change rien, si ce n'est que le texte gravé dans l'obsidienne est gravé en langage nain et que je le donne en nain aux joueurs. En fait, il s'agit tout juste d'une transcription du texte dans l'alphabet runique que j'ai déjà utilisé dans mon complément précédent.

Je rappelle que la police de caractères



utilisée pour réaliser cet texte est An-gerthas Moria, disponible sous forme de gratuitiel sur Internet.

Ma version du texte de l'abbé est la suivante : *Notre peuple est perdu. Il abandonne nos vastes forges. Mes yeux se voilent. Nous avons failli. Je ne Vous sers plus de rien. Je quitte cette terre indigne. Je vais rejoindre la Forge Sombre. J'y travaillerai sur Votre enclume ou je me consumerai dans Votre foyer.*

J'ai pris soin de n'utiliser aucun caractère accentué, car cela pourrait rendre la transcription bien plus difficile. Je vous conseille aussi de rédiger votre texte entièrement en majuscules. En effet, certaines polices runiques n'utilisent pas les mêmes caractères pour les majuscules et les minuscules.

12. Le réfectoire (ND variable)

Il n'y a rien à modifier ici, juste à ajouter que le barde Edgrin Champ des Tempêtes n'est pas inconnu d'un ou plusieurs des personnages.

De plus, il n'est pas évident que Mikra se trouve dans cette salle. Dans le scénario, c'est dans la description de la situation tactique qu'on apprend qu'il se trouve caché sous une table, tétanisé de peur.

19. La fonderie des âmes (ND5)

Il semble que la description de l'Horreur de la Forge comporte une erreur : les dégâts de la chaîne d'âme est de 2d4+7 et non 2d4+10.

La description donne +1 de bonus d'altération par groupe de 10 maillons, la chaîne en comporte 30, soit +3. D'autre part, l'Horreur a une FOR 18, soit un modificateur de +4 aux dégâts. La somme donne donc +7.

De surcroît, je propose de ne lui accorder qu'un modificateur d'attaque de +5 (en baissant sa caractéristique de FOR), car l'attaque n'utilise pas la force de la créature.

La créature reste très dangereuse et justifie largement son FP5 ainsi.

4^{ÈME} PARTIE : LA COURONNE DU ROI KOBOLD

21. La réserve

Il y a deux étrangleurs dans la pièce, l'un gît au sol, blessé (comme l'indique le texte initial). L'autre se trouve toujours dans les chevrons. Il se nomme Riirkshhh.

RIIRKSHHH
pv 16 ; MdM 107

Le second étrangleur a été surpris par

l'arrivée des PJ. Il a juste eu le temps de se cacher dans les poutres, laissant son compagnon à la merci des aventuriers. Il faut absolument que le MD amène les personnages à chercher à coopérer avec l'étrangleur, malgré son aspect repoussant. Les occasions de dialogue sont rares dans cette aventure, il faut faire de cette scène un moment différente !

22. Les mines

Les esclaves kobolds ne combattent que tant que leur contre-maître (Lekmek) n'est pas touché. Dès qu'il est blessé, les esclaves doivent **rater** un jet de Volonté DD15 pour continuer à suivre ses ordres (leur modificateur est de -1).

Quand Lekmek meure, les kobolds agissent comme le stipule le scénario.

23. La grotte des stalagmites

Dans ma version, cette grotte ne comporte pas de monstre.

La description aussi change.

De nombreux stalagmites donnent à cette grotte un aspect étrange. Ils mesurent entre un et deux mètres de haut. Un groupe de stalagmite a la tête enveloppée d'une épaisse fumée noire qui semble stagner au plafond.

Il s'agit d'une fumée un maléfique provenant de la pièce 19.

Si les personnages s'approchent de cet endroit, ils pourront percevoir ce qui suit :

Il vous semble que les stalagmites sont comme vibrant, et une sorte de battement cardiaque vous parvient. Néanmoins, derrière ce bruit vous parviennent les sanglots terrifiés d'un enfant.

Les PJ entendent le travail de l'Horreur sur l'enclume de la salle 19 (la fonderie des âmes).

24. Le piège du goulet (ND 3)

J'ai modifié ce passage pour y inclure un piège. On dit que les kobolds sont les spécialités des pièges et pas un ne semble avoir été installé selon le scénario initial !

Le couloir s'élargit un peu, pour se rétrécir quelques mètres plus loin. Sur les murs, on peut voir de grotesques visages ornés de dents démesurées. Ils ont été peints grâce à un liquide brunâtre. On a aussi écrit, de manière assez malhabile, vené nou zan-brasé.

Il s'agit d'un piège assez simple posé par les kobolds. Une fosse se trouve au centre de la pièce. Les kobolds pensent que les intrus auront peur des pein-

tures et les éviteront, passant au milieu du couloir et tombant dans la fosse.

PIÈGE À FOSSE FP3

mécanique, déclencheur d'espace ; remise ne place manuelle ; jet de réflexe DD20, permet d'éviter la chute ; 9 m de profondeur (3d6, chute) ; cibles multiples (première cibles dans 2 cases adjacentes de 1,5 m) ; Fouille (DD24) ; Désamorçage sabotage (DD20).

On peut voir sur la carte qu'en longeant le mur oriental du couloir, on évite le piège.

25. L'embuscade du carrefour (ND7)

Le texte original ne semble pas permettre aux aventuriers de surprendre les kobolds.

Néanmoins, comme j'ai modifié la salle 24, il me semble que des aventuriers discrets pourraient bien arriver ici sans avoir été détectés (notamment s'ils évitent le piège). Dans ce cas, les PJ pourraient bien avoir la description suivante.

Votre tunnel débouche sur une salle plus vaste. Un kobold monté sur une créature repoussante donne visiblement des instructions à des kobolds juchés sur des renforcements dans la paroi de cette salle.

Les reste est inchangé.

26. Le Couvoir (ND)

Une fois de plus, il faut vraiment profiter de cette scène pour faire du jeu de rôle de qualité. Il importe de bien interpréter Mekapa, la puéricultrice kobold.

27. Le chenil des Slurks (ND 5)

A priori, au moment où les aventuriers débouchent ici, Kapmek a un problème : un slurk a tué son propre cavalier.

Si les aventuriers ont été discrets, ils arrivent sur la scène suivante.

Un kobold est entrain de faire descendre le cadavre d'un congénère juché sur un monstre aux allures de crapaud à dents de sabre. Un autre monstre du m^{ême} genre, harnaché lui aussi, considère la scène d'un oeil morne.

Si, au contraire, les aventuriers furent bruyants, Kapmek est prêt au combat, comme l'indique le scénario.

Il faut néanmoins garder à l'esprit que monter en selle est une action de mouvement (pas d'AO).

Donner un ordre à une créature n'est pas simplement parler, mais bien utiliser une compétence (dressage, diriger un animal DD10), soit une action de

mouvement. Donc si Kapmek veut que l'autre Slurk attaque, il doit dépenser une action de mouvement pour lui en donner l'ordre. Faute de quoi, le slurk n'attaque que si on l'attaque.

Une fois en combat, le slurk n'a plus à recevoir d'ordre pour combattre. En revanche, il ne poursuit pas un adversaire sans en recevoir l'ordre.

28. Le Tunnel abandonné

Je fais disparaître les ombres qui n'apportent rien à l'histoire.

La description devient.

*Le tunnel est bloqué suite à un éboulis. Le corps d'un kobold est coincé sous les énormes blocs de pierre. Sur l'un des plus gros blocs, on a peint un message : **ombranba, murmur kifépeutr pa yalé moreenba sétou.***

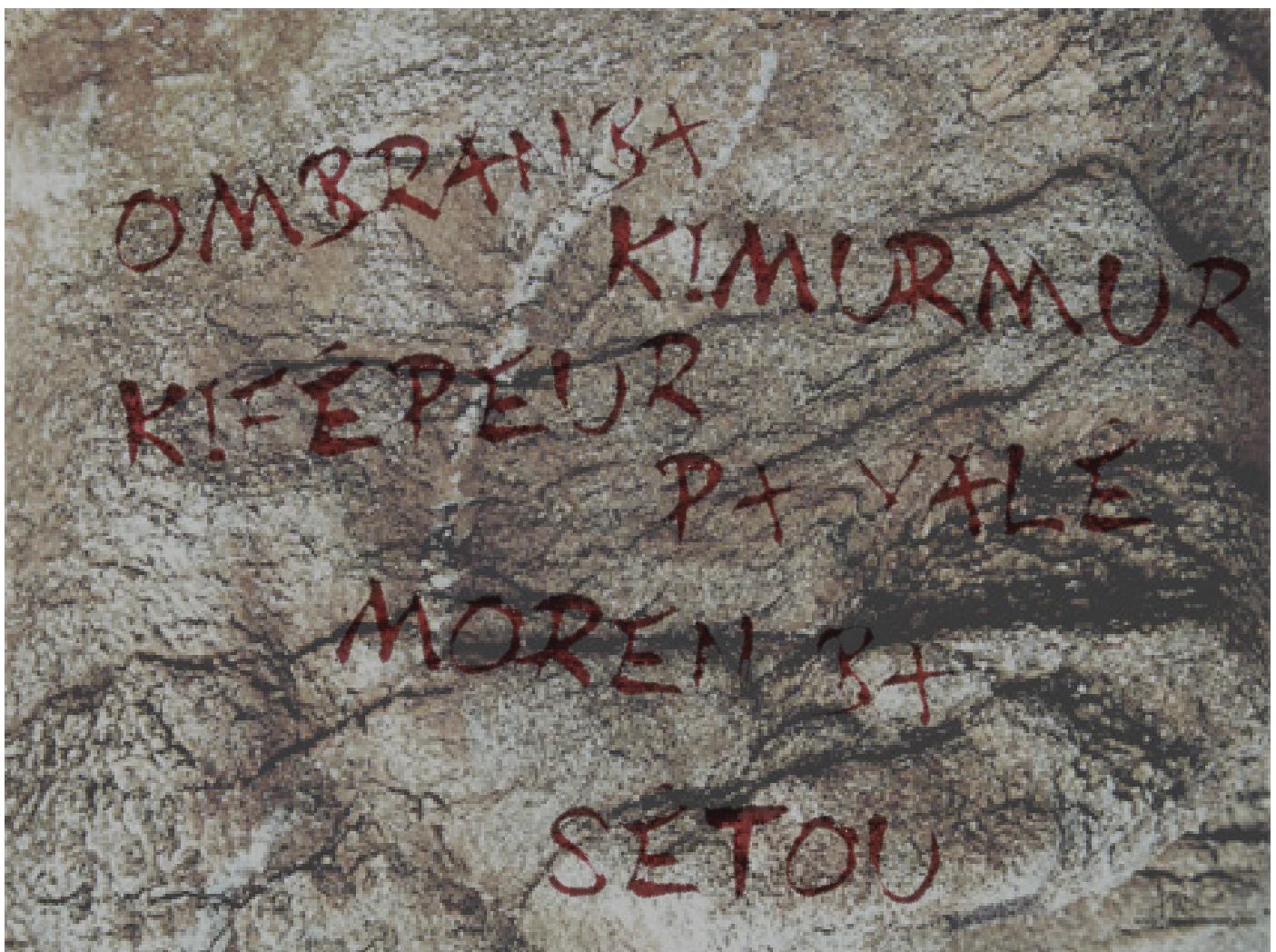
CHOIX DE TRADUCTION

Lieux

PAIZO	BLACK BOOK	MA TRADUCTION
Cutyard	Atelier de coupe	Scierie
Falcon's Hollow	Nid-du-Faucon	Falcreux
Hollow Tribunal	Tribunal du Nid	Hôtel de Ville
Lumber warehouse	Entrepôt du bois	Entrepôt des Débardeurs
Roots and Remedies	Racines et Remèdes	Tisanes et Tubercules
Sitting Duck	Canard Assis	Pigeon Plumé
Jak'n'Napes	Au repos de Jak	La table de Jak
The Gouse'n'Gander	L'oie et la Jars	Tout... et le Reste !
Quinn's Carnival	Fête foraine de Quinn	Ducasse de Quinn
The Rouge Lady	La Dame Écarlate	Chez les Dames rouges
Low market	Le marché de la ville basse	Basse Place
High market	Le marché de la ville haute	Haute Place
Droskar's Crucible	Creuset de Droskar	Creuset de Droskar
Droskar's Crag	Faïlle de Droskar	Mont Droskar
Paper mill	Papeterie	Moulin à papier

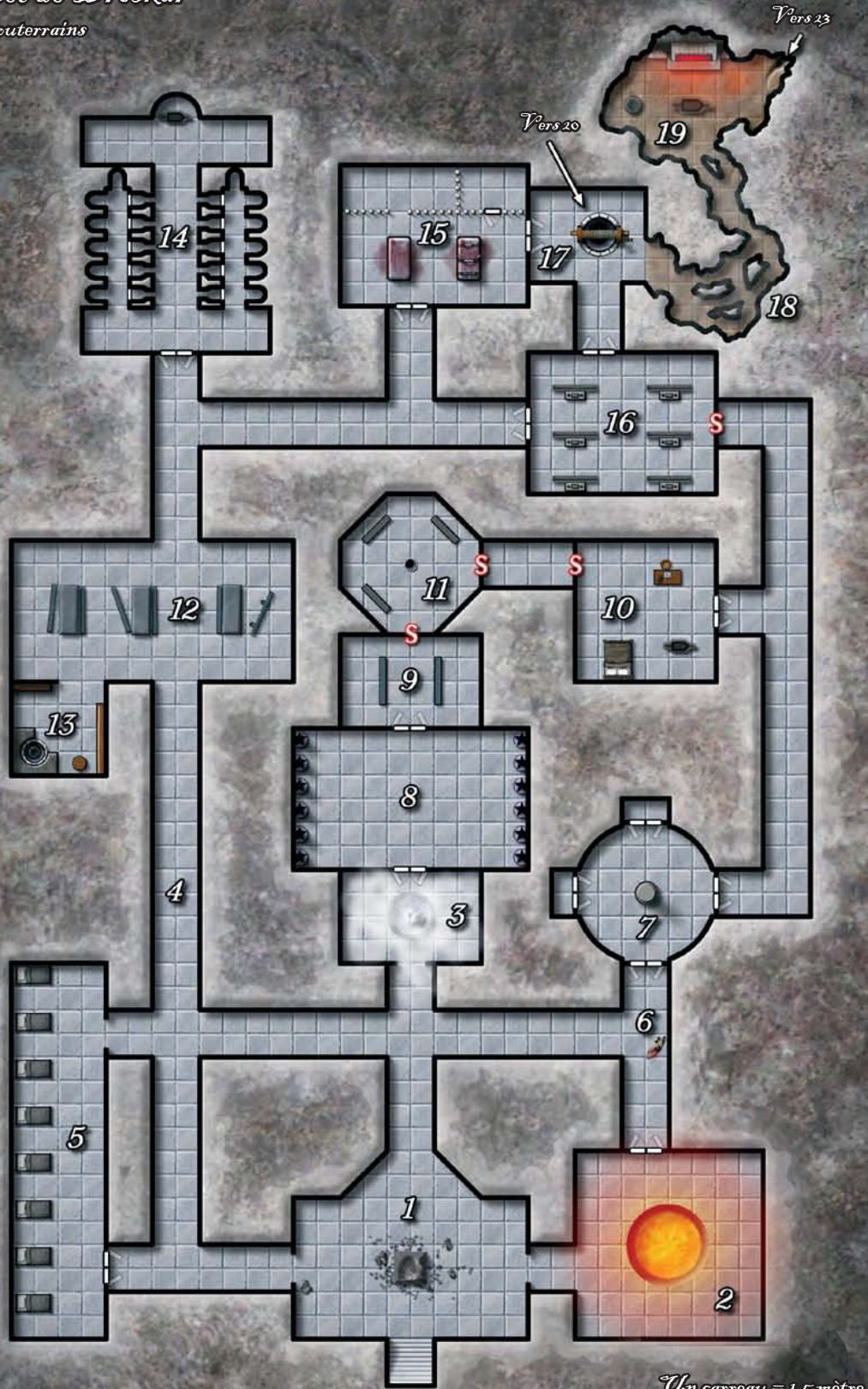
Organisations

PAIZO	BLACK BOOK	MA TRADUCTION
Darkmoon Lumber	Consortium du Bois	Consortium des Débardeurs



Le Creuset de Droskar

Niveau 1 des souterrains



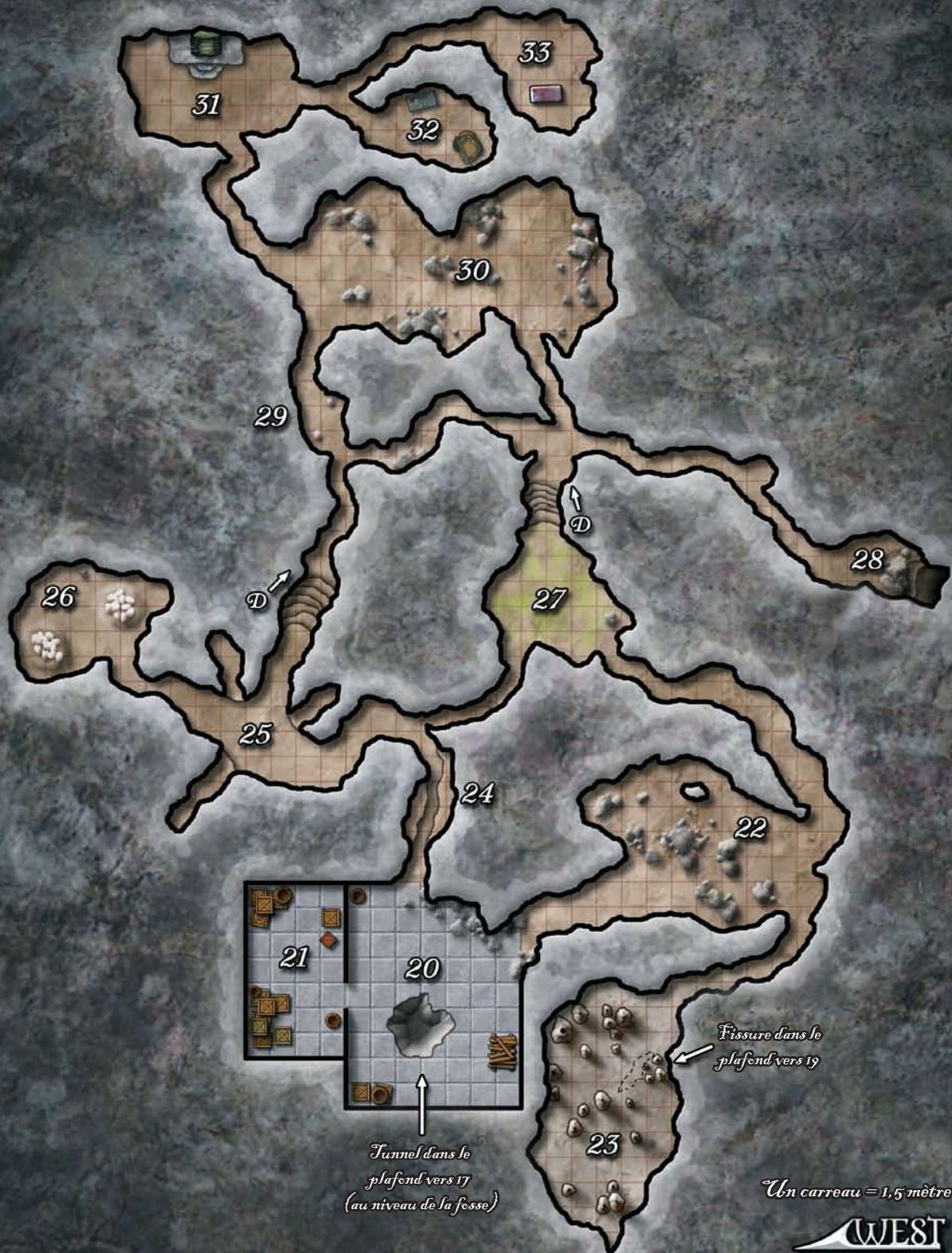
Vers les ruines de la surface

Un carreau = 1,5 mètre

WEST

Le Creuset de Droskar

Niveau 2 des souterrains



Tunnel dans le
plafond vers 17
(au niveau de la fosse)

Fissure dans le
plafond vers 19

Un carreau = 1,5 mètre



POUR LA COURONNE DU ROI DES KOBOLDS, LE SANG DES PEAUX ROSES VA COULER

Si vous désirez organiser une campagne dans la région de la Laye de Sombrelune, ce livret est pour vous.

Nos héros ont fait connaissance avec cette région, à travers le scénario **Do Le Dernier Espoir de Nid-du-Faucon**. Il existe pour ce scénario un complément qui permet de l'enchaîner plus naturellement avec le scénario **D1 La Couronne du Roi Kobold**.

Ce livret s'appelle le **Do Dernier Espoir de Falcreux**.

Le présent livret est destiné à modifier le scénario **D1 La Couronne du Roi Kobold**.

Vos aventuriers ont cru que le Creuset de Droskar avait livré tous ses secrets dans le Dernier Espoir de Falcreux. Il n'en est rien.

Ils vont devoir retourner dans les ruines de cet endroit maudit. Il leur faudra même explorer ses entrailles.

Ils vont avoir à se méfier d'un certain personnage qui, s'il n'a pas de sang sur les mains est responsable de cette situation.

Il y a fort à parier que nos héros le rencontreront de nouveau dans une prochaine aventure...



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