

PLUS D'INFORMATIONS
SUR LE JEU DE RÔLE
PATHFINDER SUR
PAIZO.COM

Une aventure gratuite pour des personnages de niveau 1 à 3

WG0

Aventure, Donjons & Danger™

Une aventure prête à jouer

L'HORREUR AU ROC DE LA DAGUE

par Andrew C. Gale



AVENTURE, DONJONS & DANGER et le logo sont des marques déposées par SAGAWORK STUDIOS

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION	3	INTERLUDE : LES LIEUX CLEFS DE RELFORD	30
<i>Résumé de l'aventure</i> – 3		Le temple de Relford	30
<i>Le cadre de l'aventure</i> – 3		Le manoir des Daguepierre	31
<i>Les habitants du temple de Dagon</i> – 4		L'auberge du Crâne noir	33
<i>Impliquer les joueurs dans l'histoire</i> – 4		La mine abandonnée	37
<i>Introduction pour les joueurs</i> – 4			
<i>Le mineur oublié (ND 1)</i> – 4		PARTIE 2 : LES MINES DU ROC DE LA DAGUE	39
PARTIE 1 : LE VILLAGE DE RELFORD	6	PARTIE 3 : LE TEMPLE DE DAGON	46
L'histoire de Relford	6	ÉPILOGUE ET FUTURES AVENTURES	52
Relford en un coup d'œil	6	APPENDICE 1 : LE CULTE DE DAGON	53
Les PNJ de Relford	6	<i>Les acolytes de Dagon</i> – 54	
Vous approprier Relford	7	APPENDICE 2 : NOUVEAUX MONSTRES	57
Les événements à Relford	8	<i>Guenaude olhydrix</i> – 57	
<i>Événement A (ND 2)</i> – 8		<i>Zombi rejeton de Dagon</i> – 58	
<i>Événement B (ND 2)</i> – 9		APPENDICE 3 : PERSONNAGES PRÉTIRÉS	59
<i>Événement C (ND variable)</i> – 9		Balthazéus	59
<i>Événement D</i> – 9		Joreune	60
<i>Événement E (ND variable)</i> – 9		Llander	61
<i>Événement E (variante, ND 4)</i> – 9		Rongo	62
<i>Événement F (ND variable)</i> – 9		AIDE DE JEU 1 : JOURNAL DU MINEUR OUBLIÉ	63
<i>Événement G (ND 2)</i> – 10		AIDE DE JEU 2 : LETTRE À JEK BARTOLLO	67
<i>Événement H</i> – 10		AIDE DE JEU 3 : LETTRE DE GALWINN	68
<i>Événement I (ND variable)</i> – 10		AIDE DE JEU 4 : MESSAGE DES GRIMLOCKS	69
<i>Événement J (ND variable)</i> – 11		AIDE DE JEU 5 : UNE CARTE GROSSIÈRE	70
<i>Événement K</i> – 11		OPEN GAME LICENSE VERSION 1.0A	71
<i>Événement L</i> – 11			
Description de Relford	11		

PRODUCT IDENTITY: The following items are hereby considered Product Identity in accordance with section 1(e) of the Open Gaming License version 1.0: Any and all trademarks and registered trademarks, identifying marks and trade dress; all proper nouns (artifacts, characters, deities, places, etc), dialogue, plot, storylines, locations, and characters. No portion of this Product Identity may be reproduced in any form without written permission from Sagawork Studios. Find out more about the Open Game License at Wizards of the Coast.

OPEN GAMING CONTENT: Except for material designated as Product Identity (see above), the contents of this Sagawork Studios game product are Open Game Content, as defined in the Open Gaming License version 1.0a Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission. The OGL may be viewed at the end of this module.

ADVENTURE, DUNGEONS & DANGER and the logo are a trademark owned by SAGAWORK STUDIOS



Édition et mise en page : Ash Gram, Penny Williams
 Illustrations : Paul Slinger, Joseph Crocono
 Testeurs : Ash Gram, Renee Gram, Grahame Paton, Penny Williams
 Remerciement : Joseph Crocono, David Fisher, Atilla Oncel, Judd, Rob, Simon, Gretchen Keely



Version française : Dalvyn, Efp192, Mass, Mériadec, Mordicus, MRick, Nan2tyx (www.pathfinder-fr.org)



INTRODUCTION

L'AVENTURE EN UN COUP D'ŒIL

Titre	<i>L'horreur au Roc de la Dague</i>
Nb de joueurs	4 à 6
Niveau de départ	1 à 2
Classes	sans restriction
Type	événements dans un village & exploration de donjon ; quelques éléments d'horreur

WGO *L'horreur au Roc de la Dague* est la première aventure produite par Sagawork Studios. Les auteurs recommandent que le MJ lise l'aventure intégralement avant de commencer à jouer. Le MJ peut vouloir relire une seconde fois certains passages qu'il considère importants pour que l'aventure se déroule efficacement et sans accrocs. Ce module est plutôt conçu comme une aventure ouverte ; c'est au MJ de déterminer le rythme de l'aventure et le moment auquel les événements se produisent et peut-être choisir de s'étendre plus longuement sur les zones qui l'intéressent. Pour faciliter ce procédé autant que possible, un certain nombre d'événements ont déjà été détaillés afin d'aider le MJ et les joueurs à faire progresser l'histoire. Le MJ a naturellement le choix d'utiliser ces événements tels quels, de les modifier ou de les ignorer en fonction de sa campagne.

Si vous avez l'intention de profiter de *L'horreur au Roc de la Dague* en tant que joueur, vous devriez vous arrêter de lire immédiatement. Vous profiterez bien plus de l'aventure si vous ne connaissez pas ses surprises et ses révélations à l'avance.

RÉSUMÉ DE L'AVENTURE

Sur la route qui mène à Relford, un éboulis mineur met à jour un secret enfoui et révèle des événements étranges qui ont commencé après l'effondrement récent d'une mine. Peu de temps après être arrivés à Relford même, les PJ mettent à jour un complot visant à soumettre les habitants qui sont encore sur place et à les transformer en sbires d'un seigneur-démon. Les PJ découvrent que le sinistre culte de Dagon est derrière toute cette histoire et qu'un ancien temple dédié au seigneur-démon se trouve dans la mine proche. Un temple protégé par une créature à la fois ancienne et maléfique.

LE CADRE DE L'AVENTURE

Relford est une communauté minière pas très grande mais assez célèbre qui se situe à quelques kilomètres de la route du Commerce, au bord des collines de la Dague. Cette zone est réputée pour les filons de gemmes qui abondent dans son sous-sol ainsi que pour le Roc de la Dague, une aiguille de granite naturelle qui se dresse sur plus de 300 mètres en direction du ciel.

La zone est également caractérisée par une activité tectonique mineure et des tremblements de terre occasionnels mais personne ne s'attendait à celui qui a touché la région il y a bientôt un an. Paradoxalement, ce tremblement de terre n'a causé que peu de dégâts sur la surface mais a grandement modifié la zone. En plus d'une élévation mineure du paysage, il a détourné le fleuve Rel, qui ne traverse désormais plus la région. Le sol s'est donc peu à peu asséché et la région a connu une période de sécheresse. Quelques vies ont été perdues

dans les mines Daguepierre à cause d'un effondrement mineur dans l'un des conduits. Mais la pire conséquence a été la libération d'un mal ancien enterré à cet endroit bien avant que qui que ce soit ne vienne s'établir à l'ombre du Roc de la Dague.

Autrefois, il y a à peu près 10 000 ans, cette zone était située sous la mer et faisait partie du royaume d'elfes aquatiques appelé Que'eltalos. La cité a été détruite lors d'une invasion de sahuagins accompagnés d'un kraken. Les défenses de Que'eltalos ont été brisées depuis l'intérieur par un complot orchestré par un culte qui vénérât le seigneur-démon Dagon en tant que véritable Maître des Profondeurs. Dirigé secrètement par un cercle de guenaudes olhydrix, le culte de Dagon avait prospéré et s'était introduit à tous les niveaux de Que'eltalos. Lorsque le culte a été découvert, il était déjà trop tard pour faire quoi que ce soit à son sujet. C'est cette nuit-là que Que'eltalos s'est effondrée, sous un déluge frénétique de coups de dents et de coups de griffes.

Mais même le culte de Dagon n'a pu éviter les conséquences de la destruction totale de Que'eltalos quand un puissant volcan situé dans le sous-sol de l'océan est entré en éruption à la suite d'un combat titanesque entre le kraken et une ensorceleuse elfe. Alors que les corridors de leur temple secret s'effondraient tout autour d'eux au cours de ce violent séisme, l'unique guenaude olhydrix survivante a offert une dernière prière à Dagon. Elle a été sauvée mais également emprisonnée dans les restes du temple, sous une nouvelle chaîne de montagnes, loin en-dessous de la mer. Comme elle était la dernière survivante, Dagon lui a également accordé la malédiction de l'immortalité. En tant que gardienne divine de Dagon, la Fiancée de Dagon allait devoir patienter pendant presque dix millénaires avant de pouvoir redonner à son culte sa gloire d'antan.

C'est au cours du récent tremblement de terre que le Temple de Dagon est redevenu accessible à nouveau dans les profondeurs des mines Daguepierre. Les mineurs piégés sous terre suite à l'effondrement d'un tunnel se sont enfoncés prudemment dans le complexe, en quête d'un autre chemin qui les mènerait à la surface. Ils ont rapidement succombé au vil *regard charmeur* de la Fiancée de Dagon. Sentant l'existence du village de Relford tout proche et apercevant la possibilité de revenir au pouvoir dans un nouveau culte, la Fiancée de Dagon a ordonné aux mineurs charmés de retourner vers le tunnel effondré et de se creuser une échappatoire. La tâche a demandé un dur et long labeur et l'air s'est rapidement fait rare. Des dix mineurs emprisonnés, seul Cantor Daguepierre a survécu et est parvenu, à bout de souffle, à atteindre le passage principal. Une fois libéré, le mineur charmé n'a pas perdu de temps : il a conduit ses camarades vers les chambres de l'olhydrix où eux aussi sont rapidement tombés sous son contrôle. Le petit groupe s'est rapidement mis au travail pour rétablir le culte de Dagon en enlevant de temps en temps des membres de la communauté et en les amenant discrètement vers le temple souterrain. Là, les individus kidnappés sont soumis au *regard charmeur* de la Fiancée de Dagon ou soumis à une transformation horrible qui en fait des zombis de Dagon. La mine elle-même reste

fermée, suite à un décret promulgué par Cantor Daguepierre avant qu'il ne se renferme à double tour dans son manoir.

Aujourd'hui, le culte de Dagon exerce un contrôle quasiment total sur Relford. Une par une, les familles de Relford disparaissent ou sont transformées. À moins d'une intervention extérieure, le culte de Dagon s'étendra hors des frontières de Relford, dans le reste du monde.

LES HABITANTS DU TEMPLE DE DAGON

Les guenaudes olhydrix sont des créatures surnaturelles provenant des unions maudites entre une secte d'adeptes vénérant les démons et les démons en question. Une guenaude olhydrix est un amalgame horrible de femme et de pieuvre : la partie supérieure de son corps ressemble à un torse humain avec des bras et une tête humanoïdes alors que la partie inférieure a la forme d'un corps de pieuvre doté de plusieurs longs tentacules. En tant que gardienne divine de Dagon, la Fiancée de Dagon bénéficie d'un certain nombre de capacités supplémentaires qui la rende plus puissante. Pour plus d'informations sur l'histoire de l'olhydrix, consultez l'Annexe 2. En plus de la guenaude, un nouveau culte s'est formé. On y vénère Dagon en effectuant des sacrifices rituels devant la Fiancée de Dagon. Le culte, son dirigeant et ses buts sont détaillés dans l'Annexe 1.

IMPLIQUER LES JOUEURS DANS L'HISTOIRE

L'aventure commence lorsque les PJ découvrent un journal qui détaille des événements étranges qui se sont produits à Relford. Utilisez les accroches suivantes pour impliquer vos joueurs dans l'histoire.

1. Les aventuriers se dirigent vers une grande ville au sein d'une caravane marchande. Ils ont fait un détour par Relford pour faire réparer une roue de chariot brisée, pour faire ferrer un cheval, pour y trouver un abri pour la nuit ou pour escorter un voyageur malade. Ou peut-être sont-ils là pour explorer une piste alternative afin d'éviter une attaque de brigands.
2. Un des PJ reçoit une lettre d'un ami, d'un collègue, d'un mentor ou d'un parent qui habite actuellement à Relford. La lettre lui demande de venir à Relford en toute hâte mais, étrangement, aucune raison n'est donnée. La lettre pourrait être un faux rédigé par le culte de Dagon désireux d'attirer les aventuriers pour en faire les prochaines victimes du culte. Ou il pourrait s'agir d'une lettre authentique écrite par un habitant de Relford demandant l'aide des aventuriers.
3. (variation de l'accroche précédente.) Au lieu d'utiliser « Le mineur oublié » (voir plus bas), le journal détaillé dans cette section est envoyé par erreur à l'un des PJ. Une aide de jeu reprenant le journal en question est disponible à la fin de ce livret. Le journal décrit certains événements étranges qui se sont produits dans le village proche de Relford.
4. Les PJ sont contactés par un agent de la compagnie minière Daguepierre. L'agent a envoyé plusieurs représentants à Relford pour mener une enquête au sujet de la fermeture prolongée des mines. Aucun n'est revenu. L'agent suspecte un acte de corruption, des raids de brigands ou des tribus gobelins. Il demande au groupe de reprendre l'enquête là où les envoyés l'ont abandonnée.

5. Un archéologue âgé contacte les PJ. Il organise une fouille dans les collines de la Dague toutes proches et suspecte que le site abrite une ancienne cité enfouie. Il demande au groupe de l'escorter et de le protéger lui et ses étudiants. Le trajet jusqu'au site passe par Relford.

6. Le prêtre du groupe est contacté par son église. On lui demande de se rendre au temple de Relford, qui est consacré à plusieurs divinités, peut-être pour établir un autel à son dieu ou pour enquêter au sujet de donations qui auraient disparu. Cette accroche attirera directement l'attention du culte sur les PJ.

INTRODUCTION POUR LES JOUEURS

Commencez l'aventure en lisant ou en paraphrasant le texte suivant.

*A*lors que vous atteignez le sommet de la colline, le village de Relford apparaît devant vous. Au-delà, la silhouette sombre du Roc de la Dague apparaît en contraste net avec les collines situées derrière le village, comme un doigt accusateur pointé vers le ciel. De sombres nuages grognent dans le ciel et un éclair attire votre attention. Peut-être faut-il y voir la promesse d'une pluie à venir ? La terre en aurait bien besoin. Cet endroit est desséché. La sécheresse s'est abattue sur ces terres autrefois verdoyantes. En effet, le fleuve Rel a arrêté de couler ici après que le tremblement de terre de l'année passée ait détourné son cours. Vous pouvez encore apercevoir la balafre dentelée et fourchue qui serpente dans la terre et marque l'endroit où le fleuve coulait.

 Plusieurs fermes entourent Relford, bordées de champs arides et jaunes. Il y a une mine dans les collines, à l'ombre du Roc de la Dague. Dans les cités-états de la côte, on accorde une grande valeur aux grenats, améthystes et autres aquamarines que la mine produit chaque année. Cependant, celle-ci a fermé l'année passée, quand un tunnel s'est effondré, tuant neuf mineurs. La mine n'a jamais réouvert depuis et les gens disent que les choses n'ont plus jamais été les mêmes. Certains habitants ont fait leurs bagages et sont partis ; d'autres ont simplement disparu. On dit qu'au milieu des arbres sombres et morts qui garnissent les collines se cachent des tribus inhumaines qui s'attaquent aux voyageurs imprudents. Mais, bien sûr, ce ne sont là que légendes. Les gens cherchent peut-être tout simplement à expliquer par ces superstitions les temps difficiles que Relford a connus.

 Cette introduction permet d'établir l'ambiance de l'aventure. Déterminez avec les joueurs l'ordre de marche des PJ, jetez un coup d'œil à la table des rencontres aléatoires et lancez quelques dés. Quand vous êtes prêt, continuez avec « Le mineur oublié ».

LE MINEUR OUBLIÉ (ND 1)

Lisez ou paraphrasez le texte suivant aux PJ lorsqu'ils se rapprochent de Relford.

*U*n autre éclair lumineux zèbre le ciel, plus près de vous cette fois-ci, et une fois encore le tonnerre gronde partout sur les plaines. Vous pouvez sentir ses vibrations qui se répandent à travers le sol. Mais, étrangement, celles-ci ne cessent pas. Tout à coup, le sol s'effondre sous vos pieds !

À cause des activités minières extensives que la zone a connue, le sol est parsemé de nombreux tunnels et conduits abandonnés. La sécheresse a rendu la terre friable et les réverbérations du tonnerre ont causé plusieurs effondrements progressifs dans les passages les plus profonds, de manière à former un gouffre large mais peu profond. Déterminez quels PJ sont les plus proches de la zone. Ces PJ doivent tous faire un test d'Acrobaties contre un DD de 10 pour atterrir sur leurs pieds lorsqu'ils tombent dans la dépression. Ceux qui ratent ce test tombent sur le sol, atterrissant sur la terre meuble et glissant vers le point le plus profond du gouffre. Vu sa profondeur peu importante, seule la fierté des PJ en prend un coup ; ils ne subissent pas de dégât. Les animaux de bât et les montures plus grandes (à l'exception des familiers et des compagnons animaux) s'éloigneront du gouffre et deviendront secoués. Les PJ montés doivent faire réussir un test d'Équitation contre un DD de 5 pour rester en selle. Un test de Dressage de DD 15 (ou un test d'empathie sauvage) est nécessaire pour calmer un animal secoué. En cas d'échec, l'animal devient effrayé et s'éloigne en courant sur $2d6 \times 100$ mètres à travers les terres arides avant de s'arrêter. Les parois du gouffre sont abruptes mais il n'est pas impossible pour un animal tel qu'un cheval de prendre appui et de s'en extirper.

Le gouffre mesure approximativement 3 m de profondeur à son point le plus profond, 6 mètres de large et 12 mètres de long perpendiculairement à la route, en direction d'un puits minier abandonné. Le reste des tunnels s'est effondré lors d'un autre éboulis qui s'est produit quelques mois plus tôt. On peut facilement escalader les parois du gouffre (DD 5). Ces tunnels servent également de repaire à un mille-pattes monstrueux de taille G. L'effondrement l'a rendu fou furieux et il cherche à défendre son territoire. Il émerge du sol et attaque les PJ.

Développement. Au cours de la rencontre, le mouvement des PJ et du mille-pattes déplace de la poussière et des pierres, révélant les restes squelettiques d'un infortuné mineur. Il est couvert d'habits qui n'ont pas bien résisté au passage du temps et possède un petit journal à couverture de cuir, fort sec, préservé dans une besace. En creusant plus profondément, on peut trouver un sac de couchage, de l'équipement de camping, une lanterne brisée, 3 fioles scellées d'huile et quelques pièces pour un total de 22 po.

Le journal révèle que le mineur mort était un certain Garrod, un prospecteur venu ici plusieurs mois avant le tremblement de terre et l'effondrement des mines Daguepierre de l'année passée. Après le tremblement de terre, il a ressenti l'influence

MILLE-PATTES MONSTRUEUX DE TAILLE G FP 1

XP 400 (*Bestiaire 214*)

Vermine de taille G, N

Init +2 ; **Sens** vision dans le noir 12 cases, Perception +4

DÉFENSE

CA 14, contact 10, au dépourvu 13 (Dex +1, naturelle +4, taille -1)

pv 12 (2d8+3)

Ref +1, **Vig** +5, **Vol** +0

Immunités effets mentaux

ATTAQUE

Vitesse 8 cases, escalade 8 cases

Càc morsure +3 (1d6+4 et poison)

Attaques spéciales poison

CARACTÉRISTIQUES

For 17, **Dex** 13, **Con** 16, **Int** —, **Sag** 10, **Cha** 2

BBA +1, **BMC** +5, **DMC** 16 (croc-en-jambe impossible)

Compétences Discrétion +5, Escalade +14, Perception +4 ;

Modificateurs raciaux +8 Discrétion, +4 Perception

PARTICULARITÉS

Poison (Ext). Morsure—blessure ; *JdS* Vigueur DD 15 ; *fréquence* 1/round pendant 6 rounds ; *effet* 1d3 Dex ; *guérison* 1 réussite. Le DD dépend de la Constitution et inclut un bonus racial de +2.

maléfique qui s'étendait sur Relford et a vu un groupe d'individus cagoulés attaquer un cirque itinérant, tuant sans remords et emmenant un certain nombre de captifs vers la mine pourtant fermée. En les suivant dans les profondeurs souterraines, il les a vus accomplir des rites autour d'un autel maléfique et sacrifier leurs infortunés prisonniers en l'honneur d'une créature qui se trouvait dans un étang sombre.

Cet incident a complètement bouleversé Garrod. Le dernier passage du journal évoque la nuit qu'il a passé dans le tunnel minier abandonné, le seul endroit qu'il estimait sûr. Mais le destin s'est acharné sur Garrod et ses excès de boisson ont finalement eu raison de sa santé, le tuant dans son sommeil. Peu de temps après, un éboulis a scellé le tunnel, transformant son étrange repaire en une tombe. Le mille-pattes rencontré plus tôt est arrivé sur place il y a de cela quelques mois et il s'est installé dans les passages inférieurs.

Le culte de Dagon a découvert l'absence de Garrod et ils ont supposé qu'il avait abandonné et qu'il était parti. Quelques cultistes ont été envoyés à sa poursuite, mais ils n'ont découvert aucune trace du prospecteur.

Des extraits du journal de Garrod se trouvent à la fin de ce feuillet. Ce journal est une aide inestimable pour aider les PJ au cours de cette aventure.

PARTIE 1 : LE VILLAGE DE RELFORD

Le village de Relford est une communauté minière typique. La plupart des bâtiments sont construits entièrement en bois, à l'exception de quelques édifices plus imposants qui sont constitués principalement de pierre. Avant la sécheresse, les nombreuses fermes des alentours fournissaient à la fois les maisons et les commerces locaux. Aujourd'hui, la plupart d'entre elles sont à l'abandon et les commerces doivent désormais importer des biens depuis l'extérieur à des prix exorbitants.

L'HISTOIRE DE RELFORD

Relford a été fondé il y a quelque 57 ans de cela, quand le jeune assistant d'un archéologue a découvert la preuve que des pierres précieuses se trouvaient dans le sol sous les collines de la Dague. Cet assistant, un dénommé Cantor Koraise, a alors quitté l'archéologue et a abandonné ses études pour acheter de l'équipement minier avec ses maigres économies.

Cantor a gagné pas mal d'argent lorsqu'en creusant des tunnels exploratoires, il a découvert une demi-douzaine de diamants de la taille de son poing. Avec ses gains, il a embauché d'autres mineurs et a fait construire une structure plus importante. Ce camp s'est rapidement transformé en une communauté permanente quand une large piste pour chariots a été construite pour permettre de traverser le fleuve Rel. C'est ainsi que Relford, littéralement *gué du Rel*, est né.

On dit que Cantor n'a jamais oublié ses origines humbles : il est resté une personne travailleuse et positive et n'a jamais eu peur de mouiller sa chemise. Même alors que sa fortune s'accroissait, il participait encore aux travaux de la mine à côté des autres mineurs tellement il aimait travailler la terre. La seule concession que Cantor a acceptée a été de changer son nom de famille en Daguepierre car il cherchait à fonder une dynastie qu'on pourrait facilement relier à la région.

Peu de temps après avoir rédigé et signé la charte de la ville, Cantor Daguepierre a demandé aux églises de la ville toute proche de Rel-Draxa qu'elles fassent construire un temple à Relford. C'est l'église de Rax qui a répondu à cet appel et qui a érigé un temple polythéiste à l'est de Relford.

Depuis sa fondation, Relford a reçu la visite d'un grand nombre de chercheurs de fortune et de leur suite. Jusqu'à très récemment, les mines ont été une prodigieuse source de revenus.

REL FORD EN UN COUP D'ŒIL

Un imposant **temple** de pierre a été construit à l'extrémité est de Relford. Il abrite plusieurs autels dédiés à diverses divinités. Directement au nord du pont de pierre qui enjambe le fleuve Rel se trouve le **poste de garde**.

Une **salle commune** et un **magasin général** occupent le centre de Relford. Un peu plus haut, sur une colline artificielle, se niche le **manoir Daguepierre** qui appartient à

Cantor, le mineur qui a fait fortune lors de la création des mines, et à son épouse. Plus loin au nord, on trouve la **forge**, un **constructeur de chariots**, un **bureau de transport** et la **taverne du Cauchemar** où les habitants viennent prendre un verre.

Le **vieux chêne** domine la partie la plus ancienne de Relford ; cet arbre autrefois plein de vigueur se meurt lentement aujourd'hui. Les restes du **Bazar du Bizarre de Koblin** sont cachés dans les vastes champs de maïs asséchés de la ferme ; il s'agissait d'un cirque itinérant qui a été victime du culte de Dagon peu de temps après son arrivée à Relford.

À l'extrémité sud de Relford, on trouve l'**auberge du Crâne noir**, qui accueillait autrefois les marchands et les riches investisseurs. En face du Crâne noir se dresse la **forge de Lugas**. Ce bâtiment n'est guère plus qu'une coquille vide aujourd'hui, après l'incendie qui a récemment touché la forge et s'est étendu à la maison de Lugas. Les **étables** qui se trouvent juste à côté ont eu beaucoup de chance et ont échappé à l'incendie. C'est là qu'habite l'un des rares sangmêlés de Relford. À l'extrémité de Relford se trouve le **Repos du Mineur**, un endroit pas cher où les mineurs pauvres peuvent passer la nuit. Galwinn, le propriétaire du Repos du Mineur, fait actuellement fonction de maire de Relford.

Les quelques cabanes et maisonnettes de mineurs qui se dressent de part et d'autre de la route sont des bâtiments très simples comportant une ou peut-être deux salles.

L'étroite route continue vers le sud, traverse un bois mort et poursuit jusqu'aux collines. Au pied de ces dernières se trouve la **mine Daguepierre**, où un conduit descend dans les profondeurs de la terre. Le **Roc de la Dague** domine toute la zone. Son pic abrite un nid de harpies. À son époque glorieuse, la mine Daguepierre attirait des gens de toute la région, qui déployaient leur tente le long de la route qui mène aux collines. Aujourd'hui, les côtés de la route sont déserts.

La Carte 1 détaille la structure de Relford et de la campagne environnante jusqu'aux mines Daguepierre et au Roc de la Dague.

Tous les bâtiments de Relford qui ne portent pas de numéro peuvent être considérés comme des maisons abandonnées. Ces abris plutôt simples étaient autrefois les demeures des familles locales. Ces édifices sont visiblement laissés à l'abandon : les fenêtres sont brisées ou scellées par des planches clouées et les portes ne sont pas verrouillées. Les salles sont parsemées de débris. Une fouille attentive (Perception DD 12) révèle des marques et des éraflures indiquant qu'un combat a pu avoir lieu à cet endroit. Ces pauvres gens sont devenus les premiers zombis de Dagon créés depuis plus de dix mille ans.

LES PNJ DE RELFORD

Comme le culte de Dagon est composé à la fois de serviteurs volontaires et de locaux charmés, il est important

HABITANT DE RELFORD FP 1/3

Humain, homme ou femme du peuple 1
 Humanoïde (humain) de taille M, alignement non-maléfique
 Init +0 ; Sens Perception +3

DÉFENSE

CA 10, contact 10, pris au dépourvu 10
 pv 9 (1d6+3)
 Ref +0, Vig +2, Vol -1

ATTAQUE

VD 6 cases
 Càc gourdin +1 (1d6+1) ou dague +1 (1d4+1/19-20)

TACTIQUES

Pendant le combat. Si un habitant de Relford est contraint de combattre, il attaque à l'aide de son arme préférée, généralement un gourdin ou une dague.

Moral. Le moral varie d'un individu à un autre. Si un homme du peuple est amené à moins de 5 points de vie, il s'enfuit pour chercher de l'aide.

CARACTÉRISTIQUES

For 12, Dex 11, Con 15, Int 8, Sag 9, Cha 10
 BBA +0, BMC +1, DMC +11
 Dons Athlétisme, Endurance, Maniement des armes courantes (gourdin/dague)
 Compétences Escalade +3, Estimation -1, Natation +3, Perception +3, Premiers secours -1, Profession (variable) +3, Psychologie -1, Survie -1
 Langue commun
 Équipement gourdin ou dague, habits de paysan, 2d6 po

de distinguer ces deux catégories. Les PNJ sont présentés comme suit :

- Un **cultiste de Dagon** est un serviteur volontaire du culte de Dagon, qui commet des actes maléfiques volontairement et ment au sujet de son appartenance au culte.
- Un **cultiste charmé** est un individu qui a été ensorcelé par la Fiancée de Dagon afin qu'il serve le culte.
- Un **habitant de Relford** est un individu qui appartient à la communauté de Relford et qui ne se trouve pas sous l'influence directe du culte de Dagon.

Certains PNJ peuvent être interrogés et donner des informations sur des sujets précis. Ces informations sont présentées sous la forme de listes structurées ou de phrases à lire aux joueurs. Cependant, Relford est devenu un endroit dangereux avec un climat tendu, de sorte que tous les PNJ n'acceptent pas forcément de partager ce qu'ils savent avec des inconnus. Les PJ devront utiliser du tact et de la diplomatie (ou de l'intimidation) pour découvrir ce qui s'y passe. Dans tous les cas, les informations présentées peuvent être vraies, correspondre à des spéculations ou constituer des mensonges.

La description des emplacements dans Relford indique la réaction initiale des PNJ (et le DD de base correspondant) ainsi qu'un modificateur de DD qui varie selon les sujets. Les DD les plus élevés correspondent à des informations que le PNJ connaît mais qu'il est très hésitant à partager, parce qu'il a peur des conséquences ou pour d'autres raisons. L'auteur suggère que le MJ se familiarise avec les règles relatives à la

Diplomatie, à l'intimidation et aux effets des charmes selon les règles de Pathfinder. Bien sûr, les informations indiquées peuvent aussi être récoltées en écoutant des conversations ou des disputes ; elles ne doivent pas forcément être relayées directement ou après des tests de compétence.

Le MJ doit se rappeler que Relford est sous l'emprise d'une ambiance de terreur et ne doit pas hésiter à jouer sur la peur en faisant croire aux PJ qu'ils s'attaquent à quelque chose qui les dépasse. Une table présentant plusieurs rumeurs est également fournie. Ces rumeurs peuvent être attachées à n'importe quel PNJ rencontré par les PJ. Le MJ peut choisir les rumeurs qu'il préfère ou les déterminer aléatoirement.

Les caractéristiques d'un habitant moyen de Relford sont données ci-contre.

VOUS APPROPRIER RELFORD

Relford et les collines de la Dague peuvent être placés dans n'importe quelle région de votre monde qui comporte des collines vallonnées ou des montagnes peu élevées ainsi qu'un fleuve et qui se trouve à proximité d'une route ou d'une piste commerciale importante. *L'horreur au Roc de la Dague* contient également plusieurs références à Rel-Draxa, une ville située à quelques jours de voyages de Relford. Le MJ peut naturellement remplacer Rel-Draxa par un autre nom ou une autre ville de votre cru. Le MJ peut également créer et modifier des bâtiments importants de Relford, des sections des mines Daguepierre et des salles du temple de Dagon.

Pour rendre l'expérience de *L'horreur au Roc de la Dague* tout à fait unique, voici quelques modifications que le MJ peut envisager avant de se lancer dans l'aventure.

Tous les cultistes sont des cultistes de Dagon (voir les PNJ de Relford). Cette option crée une atmosphère « eux » contre « nous ». Une fois que les identités des cultistes ont été découvertes, il reste simplement à les vaincre, eux et les horreurs des mines Daguepierre.

Tous les cultistes sont des cultistes charmés (voir les PNJ de Relford). Cette option ajoute une nouvelle dimension à la modification présentée ci-dessus. Pour libérer le village de l'emprise maléfique, les PJ doivent découvrir et vaincre ce qui se tapit dans la mine et le vaincre. Les PJ d'alignement Bon devront se poser des questions éthiques avant de massacrer les cultistes.

Tous les habitants de Relford sont des cultistes de Dagon (voir les PNJ de Relford). Tous les PNJ présentés comme cultistes charmés ou habitants de Relford deviennent des cultistes de Dagon, volontaires et maléfiques. Cela signifie que le journal de Garrod est pratiquement inutile car tout Relford a succombé au culte. Cette option est assez dangereuse pour les PJ car cela signifie qu'ils seront probablement rapidement capturés ou tués s'ils ne sont pas prudents. Ils devront utiliser leur cerveau pour éviter l'incarcération ou un destin plus sinistre encore, entrer dans les mines et vaincre la Fiancée de Dagon.

Le MJ pourrait vouloir conserver Koch Koblin (emplacement 17) et/ou Galwinn (emplacement 14) comme

leur(s) seul(s) allié(s) à Relford, une aide qui se tapit dans un décor d'horreur et qui attend simplement l'arrivée de quelqu'un qui a le courage de vaincre le culte maléfique.

LES ÉVÉNEMENTS À RELFORD

Pour présenter Relford comme une communauté sous l'emprise de la peur, le MJ devra faire quelques efforts. Relford est un village qui connaît une période difficile et un culte maléfique dirigé par une horreur ancienne s'empare peu à peu des âmes de ses habitants. Le culte de Dagon est bien ancré dans Relford et ses plans insidieux ne sont pas connus

de tous. Les événements qui suivent sont présentés pour aider le MJ à faire découvrir ce mystère aux PJ et à leur donner accès à certaines informations. Ces événements peuvent se dérouler dans n'importe quel ordre.

ÉVÉNEMENT A (ND 2)

Les PJ voient les agents de Jek Bartollo dépouiller et assassiner quelqu'un.

Vaskar, Craise et Tollard (emplacement 7b) peuvent être croisés sur la route ou aux abords de Relford alors qu'ils sont occupés à dépouiller un voyageur mort. S'ils remarquent qu'ils sont observés, Vaskar et Craise prétendent qu'ils

LES RUMEURS À RELFORD

d20+d10 Rumeur

- | | |
|----|---|
| 2 | Garrod n'était rien de plus qu'un ivrogne qui a fait fortune. |
| 3 | Garrod a vu quelque chose et c'est pour cela qu'il s'est mis à boire. |
| 4 | Personne ne va plus à la mine aujourd'hui. |
| 5 | L'effondrement de la mine a sonné le glas pour Relford. |
| 6 | Le tremblement de terre a été un désastre pour nous. Le fleuve Rel a arrêté de couler et le sol s'est asséché. Bientôt, les fermiers ne parviendront plus à faire pousser quoi que ce soit. |
| 7 | La mine a été fermée parce qu'elle est instable depuis que ses fondations ont été affaiblies. |
| 8 | Cantor Daguepierre s'est enfermé dans son manoir et il refuse de voir qui que ce soit. Galwinn a pris le rôle de magistrat et de maire de Relford depuis lors. |
| 9 | Un géologue va bientôt venir de la ville pour examiner et, on l'espère, réouvrir la mine. |
| 10 | La véritable raison pour laquelle la mine a été déclarée instable, c'est parce que la mine est hantée par les fantômes des mineurs qui ont été tués pendant l'effondrement. |
| 11 | J'ai entendu que l'effondrement a ouvert un tunnel vers les Profondeurs de la Terre et que des tas de créatures horribles sont sorties de ce trou ! |
| 12 | Quelque chose d'ancien et de maléfique vit dans les collines. Quelque chose qui est entré en colère parce qu'on a creusé sous son territoire. |
| 13 | Depuis le tremblement de terre, il y a eu un terrible meurtre et un incendie. Les gens se sont aussi mis à quitter la ville du jour au lendemain, comme s'ils disparaissaient dans la nuit. Relford est maudit, j'en mettrais ma main à couper ! |
| 14 | J'ai vu un wagon rempli de gens quitter la ville au milieu de la nuit. Ils partaient vers des endroits plus sûrs ! |
| 15 | Il y a quelques mois de cela, quelqu'un ou quelque chose est descendu des collines et a profané le temple au milieu de la nuit. Personne ne les a vus faire mais nous avons tous bien vu le père Arden qui gisait, éventré, dans la rue le lendemain matin, avec d'étranges symboles gravés dans son corps. |
| 16 | Le meurtre du père Arden a été commis par des adorateurs des diables qui se tapissent dans les collines. |
| 17 | Le meurtre du père Arden a été commis par une des tribus inhumaines qui vivent dans les collines de la Dague. |
| 18 | La personne qui a tué le père Arden a aussi tenté de kidnapper Lugas, le nouveau forgeron. Il a résisté alors ils l'ont tué, lui et sa famille, avant de mettre le feu à sa forge et à sa maison. |
| 19 | La garde ne laisse personne entrer dans la maison ou la forge de Lugas : les bâtiments ont été condamnés. |
| 20 | Kelnor, le gardien du temple, ne laisse personne entrer dans l'autel de Rax depuis le meurtre du père Arden. Les dieux seuls savent pourquoi. |
| 21 | J'ai vu son fantôme ! Il sortait d'une allée entre deux bâtiments et montait lentement vers le temple sur la colline tout en murmurant des paroles. L'esprit du père Arden veut se venger ! |
| 22 | Le Bazar du Bizarre de Koblin est venu à Relford il y a quelques mois. Le cirque contenait les créatures les plus horribles que j'ai jamais vues. J'ai entendu dire qu'il avait capturé la plupart d'entre elles dans les collines de la Dague. |
| 23 | Le Bazar du Bizarre a donné une représentation et en a promis une seconde, avec des créatures plus bizarres encore. Mais quand nous sommes arrivés pour le spectacle la nuit suivante, ils étaient déjà partis. |
| 24 | Koch Koblin, le propriétaire du Bazar du Bizarre, était un gars étrange et un peu inquiétant. Un nain avec un haut de forme, une veste sale, et il était rasé de prêt... du jamais vu ! |
| 25 | J'ai entendu dire que Koch Koblin provenait d'un des clans qui habitaient les collines de la Dague. Le Bazar du Bizarre était juste une façade pour lui permettre d'espionner Relford en se tenant juste devant notre nez ! |
| 26 | Koch Koblin n'était rien de plus qu'un sale voleur : il a accumulé une dette énorme dans divers établissements de Relford puis il a fui la ville sans payer ! |
| 27 | Il va bientôt y avoir un nouveau drame à Relford, je le sens ! |
| 28 | L'homme à la peau noire qui s'occupe des étables est un sauvage qui adore les démons ! Je l'ai même vu boire du sang d'animal ! |
| 29 | J'ai vu des ombres passer devant la fenêtre de ma chambre au milieu de la nuit. Je suis terrifié à l'idée de toutes ces créatures qui se promènent à la lueur de la lune. |
| 30 | Le chevalier du Crâne noir est revenu d'entre les morts. Il a été tué à Relford et, aujourd'hui, il revient se venger ! |

viennent de tomber par hasard sur le corps et demandent à Tollard d'accompagner les PJ à Relford pour en informer Keddard Dunn le sergent de la garde (emplacement 2). Pendant que Keddard mène une enquête rapide au sujet du mort, Vaskar, Craise et Tollard mettent Jek Bartollo au courant des événements. Keddard, de son côté, avertit Kelnor de la présence des PJ.

ÉVÉNEMENT B (ND 2)

Alors que les PJ empruntent le passage qui sépare deux bâtiments, ils se trouvent face à face avec un léopard noir.

Il s'agit du léopard de l'emplacement 1. Il s'est aventuré dans Relford à la recherche de nourriture et émet des grognements menaçants dès qu'il est découvert. Il attaque s'il pense qu'il peut facilement venir à bout d'un des PJ ; sinon, il s'enfuit vers les arbres. Le léopard a été entraîné pour le spectacle : tous ceux qui utilisent la compétence de Dressage pour le contrôler devront réussir un test contre un DD augmenté de +2 à cause de la faim. Les PJ qui lui offrent de la nourriture gagnent un bonus de circonstances de +5 aux tests de Dressage et d'empathie sauvage (pour le premier test seulement). Sur le collier de cuir qu'il porte autour du cou, on peut lire le nom « Tabaxu » d'un côté et les initiales « BBK » de l'autre. Le léopard est l'un des rares animaux du Bazar du Bizarre de Koblin qui ont survécu (voir emplacement 17).

ÉVÉNEMENT C (ND VARIABLE)

Les PJ rencontrent Craddoc Farrow alors qu'il menace Garik Karel.

Garik le responsable des offices de transport (emplacement 6) possède plusieurs bœufs qui empruntent de temps en temps les ouvertures du mur de pierre qui sépare la cour de son entreprise et la ferme de Craddoc Farrow (emplacement 16). Craddoc ne s'éloigne jamais beaucoup de ses fils ou de ses mastiffs. Comme il se sent fort en groupe, il tente de provoquer un combat. Craddoc a peur que quelqu'un trouve les restes du Bazar du Bizarre de Koblin dans ses champs (emplacement 17). Si les PJ se mêlent de l'histoire, Garik leur est reconnaissant, mais ils s'attirent les foudres des Farrow ainsi que du culte de Dagon. Garik pourrait aussi demander aux PJ de l'aider à réparer le mur de pierre.

ÉVÉNEMENT D

Les PJ remarquent que les Farrow s'intéressent à Méri Finn.

Méri Finn, la fille de Zachary Finn (emplacement 5) aime chanter à propos de tout et de rien. Alors qu'elle chante au sujet des événements qui se sont déroulés lorsqu'elle a rencontré Koch Koblin, l'un des Farrow l'entend. Ils interrogent la jeune fille mais les menaces qu'ils insinuent sont plutôt évidentes. Si les Farrow découvrent que Koch Koblin est encore vivant, ils préviennent Kelnor. Ce dernier prépare ensuite un plan pour enlever le fabricant de chariots et sa famille. Craddoc et ses fils passent alors la région au crible à la recherche de l'endroit où Koch se cache.

ÉVÉNEMENT E (ND VARIABLE)

Méri Finn a disparu !

Méri Finn, la fille de Zachary Finn (emplacement 5) a été enchantée par le spectacle du Bazar du Bizarre de Koblin

(emplacement 17). Lorsqu'elle a aperçu le nain Koch, le maître de cérémonie, qui furetait au milieu de la nuit à la recherche de nourriture, elle a rassemblé son courage et l'a suivi. Malheureusement, Méri est tombée dans une fosse piégée et la chute l'a rendue inconsciente en plus de lui casser une jambe. Les parents de Méri sont très inquiets et ils supplient tous ceux qui acceptent de les écouter de retrouver leur fille. Si cet événement se produit après l'événement D, les Farrow pourraient accepter de partir à la recherche de l'enfant, mais pour la réduire au silence définitivement.

ÉVÉNEMENT E (VARIANTE, ND 4)

Méri Finn est capturée par une harpie du Roc de la Dague.

Méri Finn, la fille de Zachary Finn (emplacement 5) a été enlevée par une harpie. La harpie a peut-être été attirée par les chants de la jeune fille, ou peut-être cherche-t-elle simplement un repas facile ? Peut-être aussi Craddoc Farrow est-il parvenu à mettre la main sur la fillette (voir la version originale de l'événement E ci-dessus) et l'a-t-il amenée dans les bois du sud pour que les harpies la prennent ? Dans toutes les situations, la harpie qui a emmené la fillette dans les airs a été aperçue. Zachary et son épouse sont bouleversés et cherchent des personnes capables de récupérer leur fille. La harpie a emmené l'enfant au Roc de la Dague (emplacement 22). Son nid se trouve quelque part sur la paroi du Roc. Il faudra donc l'escalader pour retrouver la pauvre Méri.

HARPIE

FP 4

Bestiaire de Pathfinder page 180

XP 1 200

Humanoïde monstrueux de taille M, CM

Init +2 ; **Sens** vision dans le noir 12 cases ; Perception +7

DÉFENSE

CA 16, contact 13, pris au dépourvu 13 (armure +2, Dex +2, esquive +1, naturelle +1)

pv 38 (7d10)

Réf +7, **Vig** +4, **Vol** +6

ATTAQUE

VD 4, vol 16 (moyenne)

Càc morgenstern +8/+3 (1d8+1), 2 serres +3 (1d6)

Attaques spéciales chant captivant

CARACTÉRISTIQUES

For 12, **Dex** 15, **Con** 10, **Int** 7, **Sag** 12, **Cha** 17

BBA +7, **BMC** +8, **DMC** 21

Dons Attaque en vol, Esquive, Talent (Bluff), Vigueur surhumaine

Compétences Bluff +7, Intimidation +7, Perception +7, Représentation (chant) +5, Vol +12

Langues commun

ÉVÉNEMENT F (ND VARIABLE)

Les PJ reçoivent une proposition commerciale.

Ramath Lane (emplacement 8) vient voir les PJ, peut-être après que ces derniers l'aient vu se disputer avec Gaddin Vass (emplacement 13). Alternativement, les PJ peuvent découvrir Ramath en train de flâner près des restes calcinés de la forge de Lugas (emplacement 12). Ramath leur offrira 150 po s'ils peuvent lui ramener les armes que Lugas étaient en train de fabriquer pour lui. En fait, Ramath n'a pas d'argent et pense dénoncer les PJ à Gaddin Vass dès qu'il le pourra. Il ignore que Barad Wolfram du culte de Dagon les observe aussi.

RENCONTRES ALÉATOIRES DANS LES COLLINES DE LA DAGUE

Relford est un village au bord des terres civilisées, proche de terres sauvages et dangereuses. Des brigands, des tribus inhumaines et pire encore se trouvent dans les collines de la Dague.

Le pourcentage de base qu'une rencontre se produise est de 11% pendant le jour et de 22% pendant la nuit. En cas de rencontre, utilisez la table suivante.

d%	Créatures	ND	Voir
01-10	1d4 gobelins	1	<i>Bestiaire</i> 162
11-26	1d4 orques	1	<i>Bestiaire</i> 233
27-39	1d6 kobolds	1	<i>Bestiaire</i> 188
40-46	mastiff enragé	1	<i>Bestiaire</i> 42
47	madame Farrow	2	emplacement 15
48-55	brigands (Vaskar, Tollard et Crais)	2	emplacement 7b
56-63	cultistes de Dagon	2	Appendice 1
64-67	1 léopard noir (Tabaxu)	2	emplacement 1
68-76	1 varan	2	<i>Bestiaire</i> 192
77	1 worg	2	<i>Bestiaire</i> 285
78-85	1 serpent venimeux (taille G)	2	voir plus loin
86-90	1 ogre	3	<i>Bestiaire</i> 230
91-94	1 liane meurtrière	3	<i>Bestiaire</i> 194
95-99	1 ankheg	3	<i>Bestiaire</i> 18
00	1 harpie	4	<i>Bestiaire</i> 180

Léopard noir (Tabaxu). Ce léopard noir est l'un des rares animaux encore vivants ayant appartenu au Bazar du Bizarre de Koblin. Il agit conformément à sa description (voir l'emplacement 1).

Brigands (Vaskar, Crais et Tollard). Ces trois agents de la route vivent dans l'emplacement 7b et travaillent pour Jek Bartollo dans la taverne du Cauchemar (emplacement 7). S'ils ne sont pas occupés à suivre les PJ pour le compte de Jek, ils tentent de les dépouiller. S'il est évident que les PJ sont plus forts qu'eux, ils tentent de fuir ou se rendent si cela est impossible. Ils prétendent travailler à leur compte.

Cultistes de Dagon. Trois cultistes de Dagon sillonnent la

région à la recherche des PJ. Leurs ordres sont de les capturer ou de les tuer. Il s'agit d'individus de classes variées : prêtre, guerrier, moine ou roublard (voir appendice 1).

Madame Farrow. Le sombre destin de madame Farrow est détaillé dans la description de l'emplacement 15. Ce zombi de Dagon parcourt les collines à la recherche de nourriture. Il y a 75% de chances pour que Craddoc Farrow et ses fils arrivent sur place peu de temps après le début de la rencontre. Si les PJ ont déjà tué madame Farrow, c'est un autre zombi de Dagon qu'ils rencontrent.

Mastiff enragé. Utilisez les caractéristiques d'un chien de selle. Il est infecté par la rage. Craddoc l'a lâché dans les collines de la Dague il y a de cela quelques jours, après qu'il ait dévoré un raton laveur.

SERPENT VENIMEUX

FP 2
Bestiaire page 257

XP 600

Animal de taille G, N

Init +4 ; **Sens** odorat, vision nocturne ; **Perception** +5

DÉFENSE

CA 14, contact 9, pris au dépourvu 14 (naturelle +5, taille -1)

pv 26 (3d8+12)

Réf +3, **Vig** +7, **Vol** +2

ATTAQUE

VD 4, escalade 4, nage 4

Càc morsure +4 (1d6+4 et poison)

CARACTÉRISTIQUES

For 16, **Dex** 11, **Con** 18, **Int** 1, **Sag** 13, **Cha** 2

BBA +2, **BMC** +6, **DMC** 16 (croc-en-jambe impossible)

Dons Science de l'initiative

Compétences Acrobaties +8, Discrétion +3, Escalade +7, Natation +7, Perception +5 ; **Modificateurs raciaux** Acrobaties +8, Discrétion +4, Perception +4

CAPACITÉS SPÉCIALES

Poison (Ext) Morsure - Blessure ; *JdS* Vigueur DD 15 ; *fréquence* 1/round pendant 6 rounds ; *effet* affaiblissement temporaire 1d2 Con ; *guérison* 1 réussite.

ÉVÉNEMENT G (ND 2)

Une horreur mort-vivante a choisi Relford comme terrain de chasse.

Pendant la nuit, le nécrophage de la forge de l'emplacement 12 sillonne les rues de la ville à pas lents et pénètre au hasard dans les maisons et les établissements pour y mettre le feu à l'aide de sa chaleur surnaturelle. Peut-être est-ce parce que Ramath Lane ou Gaddin Vaas ont trouvé le courage de rentrer dans la forge de Lugas, ou parce que quelqu'un d'autre a dérangé l'esprit de Lugas ? Si le nécrophage de la forge est vaincu, il disparaît dans un tourbillon de cendres et de braises. Il fait de même dès qu'un incendie se déclenche ou que l'aube se lève. Ces attaques continuent jusqu'à ce que le nécrophage de la forge soit confronté dans sa demeure, la forge ou la maison de Lucas. Constatant que quelque chose occupe l'attention des PJ, Kelnor pourrait profiter de cet événement pour enlever de nouvelles personnes pour le culte de Dagon.

ÉVÉNEMENT H

Le culte de Dagon poursuit ses enlèvements.

Kelnor organise l'enlèvement de certaines personnes (voire de certaines familles) soit pour rendre la tâche des PJ plus difficile soit pour renforcer les rangs du culte. Ces gens sont conduits dans les mines Daguepierre et charmés par la Fiancée de Dagon. Cela peut être l'occasion de séances de roleplay intéressantes concernant des PNJ que les PJ ont déjà rencontrés : un abrupt changement de comportement peut indiquer qu'une influence maligne s'est abattue sur Relford.

ÉVÉNEMENT I (ND VARIABLE)

Les PJ rencontrent un groupe de gens déterminés à détruire les adorateurs des diables.

Si la nouvelle se répand que Ngoa, le propriétaire des étables à la peau noire (emplacement 16) est un chamane pratiquant, une nouvelle vague de terreur se répand dans Relford. Kelnor

retourne la situation à son avantage. Il se lance dans un prêche enflammé et cherche à blâmer Ngoa pour tous les maux qui ont frappé Relford récemment. Une petite foule assoiffée de sang se rassemble devant la maison de Ngoa.

HABITANT DE RELFORD

FP 1/3

Humain, homme ou femme du peuple 1 (voir plus haut).

ÉVÉNEMENT J (ND VARIABLE)

Pendant la nuit, les PJ voient une forme humaine qui s'éloigne d'un bâtiment proche et se faufile dans les ténèbres.

Cette forme humaine pourrait être l'une des personnes suivantes :

- **Koch Koblin (emplacement 17)** : il chasse des rats pour se nourrir ; s'il est découvert, il fuit.
- **Cantor et Élise Daguepierre (emplacement 10)** : ils se sont échappés du manoir et cherchent de la chair fraîche pour combler leur faim.
- **Madame Farrow (emplacement 15)** : elle s'est échappée de sa chambre à la ferme ; le zombi de Dagon, qui porte encore une chemise sale et dont les cheveux retombent sur le visage déformé, sillonnent les rues sans but précis. Elle a peut-être tué un chien ou un autre animal et se repaît voracement de sa chair. Elle incarne la terrible horreur du culte de Dagon. Si on l'interrompt, elle passe à l'attaque ; sinon, si on la laisse faire, Craddoc Farrow ou l'un de ses fils finit par la trouver et la ramener à leur ferme.
- **Évaine Bright (emplacement 7a)** : elle tente de contacter Garik Karel (emplacement 6) pour le récompenser de l'aide qu'il a apportée aux filles du lupanar.
- **Vaskar, Crais et Tollard (emplacement 7b)** : ils sont occupés à chercher des victimes à malmener et à assassiner pour les dépouiller.

ÉVÉNEMENT K

Profitant de l'obscurité, une procession silencieuse se dirige vers le sud en direction des bois qui bordent les collines de la Dague.

Les cultistes, Barad Wolfram et Craddoc Farrow en tête, se dirigent vers les mines Daguepierre pour rejoindre Kelnor et prier ou pour « convertir » des personnes enlevées à leur cause. Alternativement, Barad Wolfram et les autres membres du culte pourraient se rendre dans les mines Daguepierre pour récupérer une statue de Dagon. Kelnor leur a ordonné de déplacer l'une des statues de Dagon (temple, emplacement 21) vers l'autel de Rax (emplacement 3f) en préparation de la conquête de Relford (voir événement L).

ÉVÉNEMENT L

L'horreur au Roc de la Dague !

Le culte de Dagon tente d'enlever les PJ pendant leur sommeil ou en profitant d'un moment où ils sont incapables de se défendre. Qu'ils y parviennent ou pas, il devient évident que le culte de Dagon effectue de nombreuses attaques éclairs et que le chaos s'est abattu sur Relford : les maisons sont incendiées et on trouve des meutes de zombis de Dagon dans tous les coins (Kelnor lui-même les a laissés sortir des mines Daguepierre).

Les pauvres résidents de Relford sont emmenés vers le temple (emplacement 3) où ils sont ligotés et bâillonnés

sans ménagement. Dans le sanctuaire de Rax, on a érigé un autel au pied d'une hideuse statue de Dagon. On peut y voir Kelnor offrir une prière au Sombre Seigneur de la Mer, l'implorant qu'il lui accorde l'immortalité : « *Ô suprême ombre des Profondeurs, tout comme ta première idole a donné à la fiancée que tu as choisie le baiser de l'éternité il y a bien longtemps, nous te demandons que tu accordes ta bénédiction à tes nouveaux enfants à travers cette effigie de pierre !* »

Un silence mortel tombe sur la congrégation, tous les regards impatients se tournent vers l'idole. Après un moment, Kelnord offre à Relford le choix de se convertir volontairement à Dagon ou de subir un destin pire que la mort. Quelle que soit leur réponse, les captifs sont répartis en petits groupes et amenés vers les mines Daguepierre (mine, emplacement 12) pour attendre leur « audience » avec la Fiancée de Dagon (temple, emplacement 23). Ceux qui causent des problèmes sont jetés en pâture aux morts-vivants du manoir (emplacement 10) ou emmenés vers le ravin des Profondeurs de la Terre (mine, emplacement 9b).

Cet événement transforme Relford en une ville fantôme. Ceux qui ont eu la chance de s'échapper tentent désespérément de survivre dans les ruines en s'accrochant à leurs maigres espoirs. Avec chaque jour qui passe, de plus en plus de membres du culte sacrifient leur corps à Dagon et deviennent des zombis de Dagon avant de se mettre à sillonner Relford à la recherche de nouvelles victimes. La tâche des PJ est double : en premier lieu, ils doivent aider les survivants de toutes les manières possibles et, ensuite, ils doivent tuer la Fiancée de Dagon et détruire le culte une bonne fois pour toutes.

DESCRIPTION DE RELFORD

1. La ferme abandonnée (ND 1 ou 2)

Au nord se dresse une ferme délabrée. Vous pouvez immédiatement déterminer que l'endroit est abandonné. La porte d'entrée pend sur ses gonds et grince au gré du vent. De la paille sèche et des plans de maïs et de blé asséchés recouvrent les champs d'un côté du bâtiment. Une vache maigrelette et une vieille mule sont occupées à brouter sans se préoccuper de ce qui les entoure. Plus loin, vous pouvez apercevoir une grange vétuste et un poulailler. Au loin résonnent les aboiements d'un chien.

Cette ferme n'est pas abandonnée depuis longtemps. Le fermier à qui appartenait cette propriété a emmené son épouse et ses deux enfants vers Rel-Draxa il y a plusieurs jours de cela. Ils ont emporté la plupart des objets de valeur. Seuls deux grands meubles restent dans la ferme déserte : une garde-robe et un encadrement de lit trop grands pour le wagon du fermier. La grange contient plusieurs outils de fermiers et une faux rouillée. En hauteur, dans la grange, on peut trouver une vieille bourse oubliée dans la paille ; elle contient un total de 12 pièces d'or (Perception DD 17).

Le fermier faisait pousser du maïs, de la paille et du blé. Il possédait également quelques poules, une vache, une mule et deux chevaux. Il a emmené les deux chevaux lorsqu'il est parti et a laissé le portail de sa propriété ouvert pour permettre aux autres animaux de survivre de leur mieux. Deux chiens

se sont infiltrés dans la ferme à la recherche de nourriture. Ils réduiront rapidement les poules en charpies s'ils les découvrent. Ce sont des chiens sauvages qui attaqueront s'ils se sentent pris au piège.

Plus dangereux encore, un léopard noir a suivi les chiens. Il se cache dans les champs de maïs. Le léopard est l'un des rares animaux survivants du Bazar du Bizarre de Koblin (voir emplacement 17). Il s'est échappé vers les collines quand le cirque a été attaqué par les cultistes quelques mois plus tôt. Il est revenu dans les parages à la recherche de proies faciles. Il se tapit dans le maïs et attend pour attaquer ses proies par surprise. Il est suffisamment affamé pour s'en prendre aux aventuriers. S'ils l'aperçoivent, il grogne sur un ton menaçant.

Le léopard a été entraîné pour le spectacle, mais toute personne qui utilise la compétence de Dressage pour tenter de le contrôler doit faire face à un DD augmenté de +2 à cause de la faim qui tenaille l'animal. Les PJ qui lui offrent de la viande bénéficient d'un bonus de circonstances de +5 sur leur test de Dressage ou d'empathie sauvage (sur le premier test seulement). Un collier de cuir autour du cou de l'animal indique que son nom est « Tabaxu ». De l'autre côté, on peut voir les initiales « BBK ».

CHIENS SAUVAGES (2)

FP 1

pv 6, 5 (Bestiaire de Pathfinder)

LÉOPARD NOIR

FP 2

pv 19 (Bestiaire de Pathfinder)

Expérience ad hoc. Si le léopard est apprivoisé pour devenir par la suite un compagnon animal, donnez au PJ un bonus d'expérience correspondant à la défaite d'une créature de FP 2.

2. Le poste de garde

Au nord du pont de pierre se trouve un robuste bâtiment de bois et, juste à côté, un édifice en pierres. De lourds volets recouvrent les fenêtres du premier, alors que d'épaisses barres de fer verticales protègent les ouvertures étroites du second. Une simple pancarte de bois indique « Poste de garde de Relford ».

Keddard Dunn et ses deux agents, Govan Maise et Tarud Greer, ne sont guère plus que de vulgaires brigands. Ils sont arrivés à Relford pendant le dernier boom minier, en tant que mercenaires au service de Jek Bartollo (voir emplacement 7) et ils sont restés sur place et se sont auto-proclamés miliciens après la fin du boom en question. Tous les trois sont des cultistes charmés qui ne se préoccupent pas des activités de Kelnor au sein du culte de Dagon.

Le porte-parole de ce groupe est Keddard Dunn. Il tentera d'en apprendre le plus possible au sujet des PJ : Pourquoi sont-ils à Relford ? Où comptent-ils loger ? Keddard leur conseille de ne pas causer de problèmes. Govan et Tarud se montrent d'accord avec ce conseil.

L'attitude initiale de la Milice est indifférente (DD de base de 15). En plus des rumeurs de la table des rumeurs, Keddard sait les choses suivantes.

- **Garrod (DD +0).** C'était un vieil ivrogne cinglé qui est devenu riche et qui a tout dépensé en alcool. Il a quitté

Relford il y a quelques mois. Avant cela, il fréquentait souvent les cellules du poste de garde. En fait, on les laisse même ouvertes, au cas où il reviendrait ! (*Ironiquement, c'est vrai*).

- **Événements étranges/disparitions à Relford (DD +3).** Cet endroit se meurt. Beaucoup de gens ont pris leurs affaires et sont partis. Biens sûr, les bons citoyens devraient avertir la Milice quand ils déménagent. Je suppose que la plupart d'entre eux ont eu peur des brigands. (*Faux*)
- **La fermeture de la mine (DD +0).** Les mines Daguepierre ne sont pas stables. Le tremblement de terre a affaibli les passages. Personne n'ose plus y descendre maintenant. On attend les géologues de Rel-Draxa qui doivent venir y jeter un coup d'œil. (*soupir*) J'ai pas l'impression qu'ils arriveront bientôt, par contre. (*Faux*)
- **L'incendie de la forge de Lugas (DD +3).** C'est arrivé en même temps que l'attaque du temple. (*Vrai*) Ils ont dû entendre dire que Lugas fabriquait des armes et ils ont voulu le kidnapper. Mais... il ne s'est sans doute pas laissé faire. (*Faux, c'est Barad le forgeron — voir emplacement 3 — qui a tué Lugas*)
- **Le Bazar du Bizarre (DD -5).** Une bande de vagabonds qui dépouillent les gens de leur argent durement gagné. Je parie qu'ils sont de mèche avec les brigands qui sévissent dans la région. (*Spéculation*)

Derrière le poste de garde se trouve un bâtiment de pierre qui abrite les cellules, un endroit qui a surtout été utilisé lors du boom minier. La porte d'entrée est faite d'un bois résistant (Briser DD 20, Solidité 5, 20 pv) et elle est toujours verrouillée (Sabotage DD 25). Des grilles de fer divisent l'intérieur en trois cellules, avec un corridor qui longe le mur ouest. Chaque cellule mesure 3 mètres sur 3 mètres. Les barres de fer sont rouillées mais robustes. On peut les plier avec un certain effort (DD 25). Des cadenas robustes (Sabotage DD 20) équipent les portes des cellules (Solidité 15, 30 pv). Un anneau porte-clef contenant les clefs correspondantes pend à un clou à l'intérieur du poste de garde.

À part l'équipement qu'ils portent, Keddard, Govan et Tarud n'ont pas grand chose de valeur. Plusieurs effets personnels sans grande valeur sont éparpillés dans les bâtiments.

KEDDARD DUNN, SERGENT DE LA MILICE FP 1/2

Humain (m) guerrier 1
Humanoïde de taille M (cultiste charmé), N
pv 13 (Appendice 1)

CARACTÉRISTIQUES

Con 17, 14 po

GOVAN MAISE, GARDE DE LA MILICE FP 1/2

Humain (m) roublard 1
Humanoïde de taille M (cultiste charmé), NM
pv 9 (Appendice 1)

CARACTÉRISTIQUES

10 po

TARUD GREER, GARDE DE LA MILICE FP 1/2

Humain (m) guerrier 1
Humanoïde de taille M (cultiste charmé), CN
pv 12 (Appendice 1)

CARACTÉRISTIQUES

11 po

Développement. Si Keddard aperçoit les PJ alors qu'ils furèrent aux alentours, il tentera de les intimider et de leur faire quitter Relford. Si cela échoue, Keddard et ses agents les observeront de près et profiteront de la première excuse pour les arrêter. Si cela se produit, les deux agents immobilisent ou mettent hors combat tout PJ récalcitrant pendant que Keddard avertit Kelnor.

Si les PJ parviennent à aviver les passions des habitants de Relford (ou d'autres personnes) jusqu'à mettre sur pied une chasse contre les brigands qui ont orchestré l'attaque du temple, Keddard octroie l'autorisation de la Milice à toute personne désireuse d'y participer. Keddard et ses agents mènent alors le groupe vers les collines, tout droit dans une embuscade tendue par le culte pour les mettre hors d'état de nuire et les amener devant la Fiancée de Dagon.

3. Le temple

Le chemin mène vers le sommet d'une colline artificielle, en direction d'un solide portail de bois aligné avec un muret de pierre qui arrive à peu près au niveau d'un torse humain. Au-delà se trouve un large lieu de culte. Bien que d'architecture utilitaire, le temple est imposant. En fait, il s'agit sans doute d'une des structures les plus imposantes de Relford.

Un grand chêne qui semble s'accrocher péniblement à la vie étend ses branches au-dessus d'un cimetière, à l'est. Une petite crypte construite avec le même type de pierres que le temple lui-même niche dans le coin nord-est. Le chemin de terre battue mène vers la double porte qui conduit au vestibule du temple.

Pendant le jour, le portail et les portes du temple sont ouverts. Relford a abrité des personnes provenant de nations et de confessions bien diverses. Pour conserver l'harmonie, il a été jugé plus prudent pour le village d'ériger un temple polythéiste. Celui-ci a été construit peu de temps après la fondation de Relford et payé par l'église de Rax, le dieu de l'Empire. Huit autels dédiés à diverses divinités parsèment le mur extérieur de la salle principale. Trois autres autels dédiés à Rax et à ses dieux alliés sont situés dans les salles nord du temple.

Avant de mourir, le haut prêtre Arden croyait que ce temple serait un sanctuaire pour la méditation contemplative plutôt que pour les sermons. Aujourd'hui, le temple est tout l'inverse. Kelnor a assassiné le père Arden et a détruit l'autel de Rax tout en mettant les deux événements sur le compte d'une attaque de brigands. Kelnor a utilisé ces événements pour se hisser vers une position d'autorité à Relford.

Pendant la nuit, Kelnor rassemble le culte de Dagon dans les ruines de l'autel de Rax. À partir de là, ils partent en procession vers la mine pour aller prier dans le temple de Dagon. Kelnor a bien l'intention de permettre au culte d'œuvrer à la vue et au su de tous en transformant le temple entier en une chapelle de Dagon dont il deviendrait le gardien. Lorsque le MJ décide d'utiliser l'événement L (voir les événements à Relford), une statue de Dagon est amenée à l'endroit où l'autel de Rax se dressait autrefois (voir l'emplacement 3f du temple de Dagon). Une fois qu'il a consolidé son pouvoir en tant que dirigeant, Kelnor compte transformer le temple en une forteresse puis de bâtir une autre forteresse plus près de la mer.

Voir la description du temple pour des informations plus détaillées sur l'intérieur.

4. La forge

Des nuages de fumée et de suie sortent d'une petite forge située juste à côté d'une maisonnette. Derrière une enclume fixée sur un large bloc de bois se dresse un colosse humain au torse nu. Il a une barbe épaisse couleur de suie et il martèle à grands bruits un morceau de fer surchauffé. Le bruit des chocs métal contre métal résonne dans l'air. Au sein de la pénombre, vous pouvez apercevoir la silhouette d'un jeune homme occupé à actionner le grand soufflet qui alimente la fournaise.

Barad Wolfram est le forgeron de Relford. Son fils et apprenti, Jorim, l'assiste. Le jeune homme ne désire qu'une chose : faire plaisir au sinistre géant au caractère colérique. Barad maintenait une rivalité amicale avec Lugas, mais celle-ci s'est peu à peu transformée en une haine meurtrière. Quand Lugas a montré à Barad l'une des armes qu'il était en train de fabriquer, Barad s'est rendu compte qu'il ne pourrait jamais obtenir le même niveau de qualité. Il est alors revenu à la forge de Lugas à la nuit tombée (emplacement 12) et, fou de rage, a allumé un incendie qui a coûté la vie à Lugas et à sa famille.

Kelnor a découvert le saccage meurtrier du forgeron et l'a confronté peu de temps après. En promettant à Barad qu'il pourrait atteindre le niveau de perfection qu'il enviait tant, il a pu facilement convaincre le forgeron de vénérer Dagon. Son épouse Kalya et son fils ont rapidement rejoint le culte après avoir été soumis au regard de la Fiancée de Dagon. Depuis lors, la prodigieuse force de Barad a été fréquemment utilisée par le culte.

En tant que seul forgeron de Relford, Barad a toujours quelque chose à faire, entre les divers outils pour la ferme et le ferrage des chevaux des écuries de Ngoa (emplacement 16). Un grand nombre de lingots de fer sont stockés à l'arrière de la forge sous une grande toile cirée. Toute une variété de têtes de haches, de têtes de piolets et de lames de pelles pendent à des crochets. Barad a récemment commencé à construire toute une série d'armes qui sont exposées à l'arrière de la forge. Les PJ peuvent y trouver n'importe quelle arme légère de corps à corps, courante ou de guerre, et en acheter une à 95% du prix normal. Le plan de Kelnor est d'armer tous les cultistes à l'aide des créations de Barad.

La famille du forgeron ne possède pas grand chose de valeur ; la plupart de leurs biens ont été emportés par Kelnor. Une bourse cousue à l'intérieur du matelas de paille de la chambre principale contient 15 pièces d'or et 30 pièces d'argent. Barad porte une *ceinture de force de géant +2*, un héritage de famille. Il conserve une chemise de maille de maître et une hache de bataille en adamantium (volée dans la forge de Lucas), toutes deux emballées dans une toile cirée cachée à l'arrière de la forge.

La réaction initiale de la famille du forgeron est indifférente (DD de base 15). Choisissez les rumeurs qu'ils connaissent sur la table des rumeurs et ajoutez-y les suivantes.

- **La fermeture de la mine (DD +0).** C'est vraiment une mauvaise nouvelle pour moi. C'est grâce aux mines que

je gagne ma vie. Ils devraient les réouvrir le plus vite possible. (*Vrai*)

- **La forge de Lugas (DD +0).** Une terrible perte pour Relford... et pour moi : c'était un bon ami. (*Vrai, l'amitié entre Barad et Lugas s'est étioyée avant l'incendie cependant*).
- **Événements étranges/disparitions (DD +0).** Certaines personnes ne sont simplement pas capables de supporter les coups durs. Beaucoup on quitté Relford. (*Faux*)

BARAD WOLFRAM, FORGERON**FP 3**

Humain (m) guerrier 4

Humanoïde de taille M (cultiste de Dagon), LM

Init +1 ; Sense Perception +0

DÉFENSE

CA 16, contact 11, dépourvu 15 (armure +5, Dex +1)

pv 39 (4d10+8)

Réf +2, Vig +6, Vol +1

ATTAQUE

VD 6 cases

Corps à corps hache de bataille en adamantium +11 (1d8+5/×3 à une main) (1d8+7/×3 à deux mains)**TACTIQUE****Pendant le combat** Barad utilise Attaque en puissance et tient sa hache à deux mains, diminuant son attaque de -2 et augmentant ses dégâts de +6.**Moral** Barad est un individu désespéré depuis qu'il a tué Lugas. Il combat jusqu'à la mort.**CARACTÉRISTIQUES**

For 20*, Dex 12, Con 14, Int 13, Sag 10, Cha 8

BBA +4, BMC +9, DMC 20

Dons Attaque en puissance, Attaques réflexes, Enchaînement, Maître artisan (forgeron), Science de la bousculade**Compétences** Acrobaties +1, Artisanat (Armes) +8, Artisanat (armures) +8, Bluff +2, Diplomatie -1, Discrétion +1, Dressage +3, Équitation +1, Escalade +5, Estimation +1, Évasion +1, Intimidation +5, Natation +5, Profession (forgeron) +9, Survie +4, Vol +1**Langues** commun, nain**Particularités** entraînement aux armures 1, courage +1**Équipement** hache de bataille en adamantium, ceinture de Force de géant +2*, chemise de mailles de maître, outils de forgeron de maître, 12 po**JORIM WOLFRAM****FP 1/3**

Humain (m) homme d'armes 1

Humanoïde de taille M (cultiste charmé), M

pv 12 (*Appendice 1*)**KALYA WOLFRAM****FP 1/3**

Humain (f) femme du peuple 1

Humanoïde de taille M (cultiste charmé), N

pv 9 (*Appendice 1*)**Compétences** Profession (sage-femme) +3

Développement. Barad s'esclaffe bruyamment si on suggère l'existence d'un « culte » à Relford. Son épouse et son fils pensent qu'une bande de brigands se cache dans les collines de la Dague. Barad appuie ce fait en suggérant que les gens les plus pauvres se tournent vers des mesures désespérées. Une fois les PJ partis, Barad contacte Kelnor et le met en garde. Barad aimerait également récupérer les armes que Lugas a fabriquées (voir emplacement 21). Si Barad découvrent où elles se trouvent, il tente de les récupérer pour le culte.

5. Charpentier et constructeur de chariots

À l'intérieur d'une ancienne grange, vous voyez un charpentier en plein ouvrage. Toute une série d'outils pour travailler le bois pendent sur une planche fixée sur le mur ouest et décorée d'ombres imitant leurs silhouettes. L'étage de la grange a été converti en zone de stockage de planches. Un système de poulies passe par un support fixé au plafond au-dessus des portes de la grange. Plusieurs roues de chariots sont empilées en désordre dans un coin de l'atelier, chacune d'elles étant plus ou moins réparée. Une belle maison en bois se tient à côté de l'atelier. Une petite fille est assise sous son porche, elle joue avec une poupée de chiffons tout en chantonnant à voix basse.

Zachary Finn est le charpentier de Relford. Il est arrivé ici un an avant le tremblement de terre pour tenter de monter son tout premier commerce. C'est un artisan très doué, qui travaille non seulement bien mais aussi vite. Il a passé un accord avec l'office des transports (emplacement 6) pour entretenir leurs wagons. Jusqu'à très récemment, les nombreux voyages effectués pour amener le minerai de métal vers les villes voisines ont occasionné suffisamment de dégâts pour que les réparations prennent quasiment tout son temps.

Les PJ qui réussissent un test de Perception contre un DD de 15 remarqueront que deux des roues de wagon semblent différentes des autres. Elles appartenaient en fait à Koch Koblin, qui les a envoyées ici pour les faire réparer. Le Bazar du Bizarre a été attaqué peu de temps après et personne n'est venu rechercher les roues.

Zachary est un homme courtois et amical mais réservé. S'il voit quelqu'un approcher de sa maison ou de sa fille Méri âgée de 6 ans, il appellera sans doute son épouse Éva. Elle arrive peu de temps après et tente de faire rentrer l'enfant.

Sa réaction initiale est amicale (DD de base 10). En plus des rumeurs générales, il connaît également les choses suivantes.

- **Barad le forgeron (DD +0).** Le forgeron est un homme dur mais sa famille est gentille. Ils ne fréquentent pas beaucoup les autres. (*Vrai*)
- **Garrod (DD +0).** Je me souviens encore du jour où il est arrivé à Relford hurlant et bondissant de joie. Il avait un diamant brut de la taille de son poing ! En moins d'un mois, il avait dépensé toute sa fortune pour se payer des femmes et à boire. Après le tremblement de terre, je l'ai vu se promener dans Relford. Il prenait des notes et il radotait. Il avait l'habitude de grimper sur le Vieux Chêne jusqu'à que ce la milice ne vienne le chercher. Je pense qu'il était ami avec Galwin du Repos du Mineur. (*Vrai*)
- **Le Bazar du Bizarre (DD +0).** Le directeur était un petit homme bien désagréable nommé Koch Koblin. Lui et ses gens ont quitté Relford avant que je ne puisse lui réclamer ce qu'il me devait ! *Il indique alors les deux roues de wagon qui se trouvent dans son atelier.* (*Vrai*)
- **L'attaque sur le temple (DD -10).** Vraiment, vraiment terrible. En tant que fidèle de Rax, j'ai proposé de réparer l'intérieur de l'autel gratuitement. Je suppose que le haut prêtre Kelnor est encore sous le choc de la mort du père Arden. Ça fait plusieurs mois que personne n'a plus mis les pieds dans l'autel.

ZACHARY FINN, CHARPENTIER**FP 2**

Humain (m) expert 4

Humanoïde de taille M (habitant de Relford), NB

pv 35

CARACTÉRISTIQUES**For 10, Dex 13, Con 11, Int 12, Sag 11, Cha 9****Compétences** Profession (charpentier) +8, Profession (fabricant de wagons) +8**ÉVA FINN****FP 1**

Humaine (f) femme du peuple 3

Humanoïde de taille M (habitant de Relford), NB

pv 18

CARACTÉRISTIQUES**For 8, Dex 10, Con 11, Int 12, Sag 10, Cha 15****MÉRI FINN****FP 1/4**

Jeune Humaine (f) femme du peuple 1

Humanoïde de taille P (habitant de Relford), NB

pv 7

CARACTÉRISTIQUES**For 6, Dex 13, Con 11, Int 12, Sag 10, Cha 13**

Développement. Si Méri est présente, elle regarde son père avec un air étonné s'il dit quelque chose au sujet de Koch Koblin ou du Bazar du Bizarre. En fait, une nuit, Méri a vu « l'homme du cirque » (Koch Koblin) à travers la fenêtre de sa chambre alors qu'il se fauflait à travers les rues à la recherche de nourriture. Méri est une petite fille honnête qui révèle la chose avec plaisir tout en chantonnant si on le lui demande directement. Si elle n'est pas présente, on peut la trouver devant sa maison, chantonnant à voix basse « *Le p'tit homme du cirque, qui attrape plein d'rats, puis qui les fait frire, pour s'les mettre dans l'ventre.* »

6. Bureau de transport et grange (ND 4)

Les vieilles portes de cette grange sont coincées en position ouverte depuis un certain temps. À l'intérieur, on peut voir toute sorte de fardières, de chariots et autres carrioles. Le sol est marqué d'un grand nombre de traces de roues qui s'entrecroisent. Derrière la grange se trouve un petit bureau dont les fenêtres sont protégées par des volets épais. Une pancarte fixée à un crochet au-dessus du porche indique : « Transport de Relford ». Une haie de pierre sépare les deux bâtiments et continue jusqu'au fond de la propriété. À l'intérieur de l'espace ainsi délimité, des bœufs ruminent paresseusement les quelques brins d'herbe secs de la prairie.

Bien que Garik Karel, le transporteur, soit un résident de longue date de Relford, il a passé autant de temps sur les routes et les chemins que dans le village. Ses conducteurs et lui effectuaient régulièrement des trajets depuis et vers les plus grandes cités pour y convoier les pierres précieuses extraites des Mines Daguepierre et pour ramener des marchandises pour le magasin général (emplacement 8). Depuis le tremblement de terre et la fermeture de la mine, le commerce de Garik s'est effondré, forçant ses conducteurs à trouver du travail ailleurs.

Garik et ses attelages bovins sont à louer. Il facture la paire de bœufs 10 pa par jour. Une rallonge de 10 pa par jour est demandée pour couvrir les dépenses de grains, la taxe et le

bénéfice. Ainsi, louer Garik et deux de ses bœufs coûtent 20 pa par jour, 4 bœufs et Garik coûteront 30 pa par jour, etc. La somme est payable à l'avance.

Pour ceux qui fouilleraient d'un œil distrait la propriété, un jet de Perception de DD 10 révèle que le mur de pierre situé au fond du pré a été réparé à la hâte et qu'il est sur le point de s'effondrer en de nombreux endroits. Ce mur de pierre sépare le terrain du transporteur des champs de maïs de Craddoc Farrow (emplacement 15). Durant les dernières semaines, certains des bœufs de Garik ont développé un goût prononcé pour le maïs et ont démolé le mur pour faire un sort au champ voisin. Malgré les efforts de Garik, qui a bien tenté de réparer son mur, ses bœufs continuent de le traverser pour rejoindre le champ du fermier. Craddoc a déjà menacé Garik un certain nombre de fois, à cause des dégâts causés par les bovins. Et, comme si cela ne suffisait pas, les harpies du Roc de la Dague ont tué plusieurs de ses bœufs. Tout cela inquiète et stresse particulièrement Garik.

La réaction initiale de Garik est inamicale (DD de base de 20), mais il est toujours poli. Ce n'est pas un homme très bavard et il faudra le convaincre pour qu'il parle librement aux PJ. Si une aide est fournie à Garik (voir la partie Développement ci-dessous) ou si quelqu'un intervient en sa faveur durant l'une des fréquentes altercations qui l'opposent avec le fermier Craddoc Farrow (emplacement 15), il s'ouvre un peu. Les PJ qui aident Garik reçoivent un bonus de circonstance de +10 à tout jet lié à la Diplomatie. Il ne porte pas beaucoup de crédit aux rumeurs qui circulent dans Relford et préfère se forger sa propre opinion.

Événements étranges/disparitions à Relford (DD +1).

« Et bien... il semblerait que des villageois se soient volatilisés d'un coup. Comment j'le sais ? J'ai aidé beaucoup de familles à s'installer à Relford pendant la dernière période d'expansion de la mine, mais depuis l'tremblement d'terre, personne n'est venu me d'mander d'les aider à partir. Et pourtant ils n'sont plus là. Vous pouvez l'expliquer ? » (Faux : Garik a fait un voyage jusqu'à Rel-Draxa à la demande expresse d'Évaine Bright pour mettre en sécurité les dames du bordel. Garik n'a jamais demandé pourquoi. Voir emplacement 7a pour plus d'informations.)

Garrod (DD -5). « J'aimais c'gars. Il paraissait inoffensif, mais il aimait un peu trop sa bouteille. Il avait l'habitude d'me poser beaucoup d'questions sur l'village et ses habitants. Hé ! Peut-être qu'il y est pour que'qu'chose dans toutes ces disparitions ? »

Le meurtre du père Arden (DD +0). « J'étais à mi-chemin d'Rel-Draxa quand l'attaque à eu lieu... (soupir) Le père Arden était un homme bon. Je n'suis pas fan de c'Kelnor, il est apparu comme par enchant'ment et il n'lais' pas les gens aller à l'Autel de Rax. » (Vrai)

Le feu à la Forge Lugas (DD +3). « On m'a dit qu'c'est arrivé presqu'au même moment que l'meurtre du père Arden. Barad n'est plus l'même depuis. Je n'connaisais pas Lugas personnellement. On sentait qu'il n'était pas d'ici. La ville devait lui manquer vu qu'il avait toujours des lettres à m'faire livrer à chaque fois qu'j'allais à Rel-Draxa. » (Vrai : les lettres auxquelles Garik fait référence sont des rapports à la Ligue de Fer mais ça, bien évidemment Garik ne le sait pas).

Évaine Bright (DD +0). « Une femme adorable. Rien que la regarder passer en ville illumine mes journées. » (Vrai)

La maison de Garik consiste en une pièce unique située à l'arrière du bureau de transport. Il essaie de gagner sa vie grâce à ses investissements commerciaux et possède un livre de comptes où il détaille toutes ses transactions et les revenus espérés. Ce registre, ainsi qu'une cassette contenant 179 po, se trouve dans un coffre-fort placé sous quelques lattes branlantes du plancher de sa chambre. Le découvrir demande un jet de Perception de DD 12. Expert dans le maniement du fouet, Garik conserve le sien constamment à portée de main.

GARIK KAREL, TRANSPORTEUR

FP 2

Humain Expert 4

Humanoïde de taille M, N (habitant de Relford)

pv 29

CARACTÉRISTIQUES

For 13, Dex 13, Con 13, Int 10, Sag 10, Cha 9

Dons Maniement des armes exotiques (fouet)

Compétences Dressage +8

Équipement fouet

Développement. Un certain nombre de problèmes embêtent Garik. Il est prêt à payer quelqu'un pour réparer le muret correctement. Cela nécessite une journée de travail et un jet d'Artisanat (taille de la pierre) de DD 15. Pendant que les PJ travailleront, il est presque sûr qu'ils croiseront le désagréable Craddoc Farrow en train de patrouiller dans sa propriété avec ses deux mastiffs ou qu'ils activeront par inadvertance une des alarmes constituées de clochettes à vaches (voir emplacement 15 pour plus d'informations sur Craddoc). Pendant qu'il est à Relford, il y a beaucoup de chances que Garik croise Craddoc ou l'un de ses fils. Craddoc Farrow est prêt à se battre et, à moins que quelqu'un ne s'interpose, Garik pourrait être sérieusement blessé, voire tué. Enfin, les harpies qui nichent sur le Roc de la Dague voient dans les bœufs de Garik une nourriture succulente. Elles ont appris à aimer le goût de la viande après avoir tué un des bœufs récemment. Il est vraisemblable qu'elles reviendront pour en reprendre.

HARPIE (1)

FP 4

pv 33 (Bestiaire)

TACTIQUE

Moral La harpie fuira si elle est réduite à 5 pv ou moins. Elle reviendra après s'être soignée (ou peut-être avec une alliée, augmentant ainsi le ND de la rencontre à 6). Les attaques continuent jusqu'à ce que la harpie soit tuée ou rassasiée.

7. La taverne du Cauchemar

Ce bâtiment trapu est fait de gros blocs de pierre bleue. Plusieurs bancs sont disposés le long de la façade de l'établissement et quelques tables dépareillées ont été placées au hasard plus en avant. Une pancarte de bois défraîchie représentant un étalon noir aux sabots enflammés en position cabrée est suspendue à des anneaux rouillés au dessus de l'entrée. La porte ouverte révèle un intérieur sombre et enfumé.

Selon la rumeur, lorsque Relford a été fondé, un guerrier infernal terrorisait la région. Connu sous le nom de Chevalier

du Crâne Noir, il chevauchait un étalon noir appelé depuis les plans Inférieurs et dont les yeux et les sabots étaient de charbon incandescent. La taverne est supposée avoir été construite à l'endroit où le chevalier et son cheval ont été vaincus. Un homme d'affaires a d'abord établi une tente sur le site, et celle-ci est rapidement devenue un débit de boissons. Peu de temps après, il a fait bâtir la taverne en pierres bleues et l'a baptisée « le Cauchemar », reprenant ainsi le nom du cheval que le chevalier montait. En fait, l'homme d'affaires avait emprunté le nom à un bouge de Rel-Draxa où il avait passé quelques temps.

Aujourd'hui, la taverne du Cauchemar est la propriété de Jek Bartollo, un homme imposant d'âge moyen, aux cheveux noirs et huileux, portant une moustache soignée et parlant d'une voix grave et profonde. À un moment de sa vie, Jek a reçu une certaine éducation et son accent s'en ressent. C'est un brasseur et un distillateur compétent. Il a commencé en gérant des distilleries illégales avant de devenir propriétaire du Cauchemar. Il est aussi brigand et filou à ses heures, trafiquant de narcotiques ou de femmes (voir emplacement 7a) et dirige un groupe de brigands opérant sur les routes autour de Relford (voir emplacement 7b). Ses hommes de main font bien attention à ne pas attaquer les convois de Garik en raison du respect mutuel qui existe entre les deux hommes. Néanmoins, Jek commence à reconsidérer cette position de neutralité vis-à-vis du transporteur vu l'aide que celui-ci a apportée à Évaine Bright lorsque les filles du bordel ont fui Relford. Pour plus d'informations à propos de Garik Karel et d'Évaine Bright, voir respectivement les emplacements 6 et 7a.

La taverne a déjà été plus remplie qu'elle ne l'est aujourd'hui. Le bar était autrefois animé de discussions tapageuses et parfois grivoises. Aujourd'hui, ces paillardises ont été remplacées par des villageois renfrognés qui cherchent à noyer leur chagrin.

À l'étage inférieur, la cave accueille la distillerie et la brasserie de Jek. Il possède un coffre-fort (Sabotage DD 30, dureté 10, 60 pv, DD 28 pour briser) dans le bureau contigu à sa chambre, au premier étage de l'établissement. Le coffre contient les richesses suivantes : 702 po, une topaze jaune d'une valeur de 600 po et une aigue-marine d'une valeur de 800 po, une *potion de lévitation* et une *baguette de missile magique* (NLS 5, 21 charges restantes). Excepté pour l'argent, tous ces objets ont été dérobés par les bandits qui travaillent pour Jek.

Jek se trouve généralement dans son bureau à l'étage. Il en sort occasionnellement pour s'accouder à la rambarde qui domine le bar. Il fut un temps où Jek employait un certain nombre de jeunes filles du coin pour travailler au bar. Mais, maintenant que les temps sont devenus plus durs, il a rompu leurs contrats. Wade Moreson est le barman qui travaille derrière le comptoir. Wade a de longs cheveux noirs et une peau basanée. Il sert aussi de vider. C'est lui qui décide (avec une certaine perspicacité) de qui a trop bu et qui se débarrasse des clients grossiers qu'il n'a plus envie d'entendre. Il y a un côté sauvage en lui et il est prêt à tuer à la moindre provocation. Le seul autre employé de la taverne est un cuisinier qui prépare des plats simples à partir de produits locaux ou importés :

TARIFS PRATIQUÉS À LA TAVERNE DU CAUCHEMAR

Petit déjeuner	2 pa
Soupe, le bol	5 pc
Pâté du mineur	5 pc les deux
Dîner	3 pa
Café	2 pc
Bière blonde, la pinte	5 pa
Bière brune, la pinte	5 pa
Whisky de maïs, le verre	7 pc
Whisky de seigle, le verre	15 pc

Les plats se basent sur le meilleur rapport qualité/prix de la ville : le petit déjeuner consiste généralement en une bouillie d'avoine adoucie au sucre accompagnée de beignets de maïs salés, d'œufs, de pain grillé et de café. Le dîner est analogue : charcuterie ou bœuf salé, beignets de maïs, carottes, épinards, patates accompagnés d'une pinte de bière blonde ou brune. La soupe est généralement un mélange d'agneau et de légumes dans un bouillon. Les pâtés du mineur sont une spécialité. Il s'agit de pâtisseries croustillantes à l'intérieure de laquelle on trouve d'un côté un mélange de légumes et de viande épicée, et de l'autre un fruit bouilli. Ces derniers temps, les pâtés sont faits avec des chayottes, le seul fruit que le Cauchemar puisse actuellement se procurer. Les pâtés sont appréciés des mineurs parce qu'ils peuvent les emporter avec eux dans la mine.

Les spiritueux et bières que Jek produit sont de qualités variables. Ceci est dû à la qualité des matières premières et non à celle de l'artisan. Un MJ peut s'amuser lors de cette rencontre, surtout si l'un de PJ réagit au whisky de maïs (soit en raison de son goût, soit en raison de son nom). Si quelqu'un demande du whisky de contrebande, Jek les réprimande à juste titre et peut même aller jusqu'à les mettre à la porte. Autrement, Jek est heureux de discuter de tous les sujets (voir la table des rumeurs), mais il répond de manière évasive. C'est un individu rusé, manipulateur et un impitoyable négociateur. Il répondra plus ouvertement s'il sent qu'il peut tirer bénéfice de sa réponse.

Jek est aimable et amical mais, comme les années de commerce légal ou illégal le lui ont appris, ce n'est qu'une façade. Sous des apparences amicales, l'attitude initiale de Jek est inamicale (DD de base 20). Un test de Psychologie réussi contre un test de Bluff de Jek dévoilera sa véritable attitude. Obtenir de vraies informations de la part de Jek sera difficile. Les tentatives d'Intimidation rendront sûrement Jek hostile envers les PJ et il mettra fin à la conversation. Évaine Bright est son point faible.

Jek connaît les informations suivantes (toutes sont vraies).

Le raid sur le temple (DD +7). Ce ne sont pas des brigands qui ont attaqué le temple et assassiné le père Arden. Les brigands qui opèrent dans la région ont un accord avec Jek : ils n'auraient jamais agi de la sorte, et n'oseraient pas briser le pacte qu'ils ont avec Jask de peur que celui-ci se venge.

La fermeture de la mine (DD +7). Jek est impatient de voir que les mines réouvrent dès qu'elles auront été déclarées sûres. Il a été surpris de découvrir (grâce à ses contacts à Rel-Draxa) que la Société des Estimés Géologues n'avait connaissance d'aucune enquête minière en cours. Il n'a révélé

cette information à personne mais il peut le prouver par une lettre (voir le document dans les annexes) qu'il conserve dans un tiroir verrouillé (Sabotage DD 22) de son bureau. Jek en conserve la clef autour du cou.

Garrod (DD +7). En dépit de ses délires d'alcoolique, Garrod était réellement effrayé par quelque chose. Jek a envoyé deux de ses brigands (Vaskar et Crais, voir emplacement 7b) pour lui voler son journal, mais ils n'ont pu mettre la main dessus.

JEK BARTOLLO, AUBERGISTE**FP 4**

Humain roublard 5

Humanoïde de taille M, LM (habitant de Relford)

Init +3 ; Sens Perception +7**DÉFENSE****CA 17, contact 13, dépourvu 14 (armure +4, Dex +3)****pv 38 (5d8)****Réf +7, Vig +1, Vol +1****ATTAQUE****Vitesse 6 cases****Corps à corps épée courte +1, +6 (1d6+3/19-20) ou massue, +5 (1d6+2)****Distance arbalète légère, +6 (1d8/19-20)****Attaques spéciales** Attaque sournoise +3d6, Attaque surprise**TACTIQUE****Pendant le combat.** Jek est un homme imposant dont la stature râblée

trompe sur son habileté et son agilité. Il utilise sa compétence de

Bluff pour effectuer des feintes au combat s'il voit que l'un de ses

acolytes peut prendre le dessus ou placer une attaque sournoise.

Moral. Jek n'est pas stupide et sait reconnaître sa défaite. Il se rendra si cela doit lui sauver la vie. Il se souviendra néanmoins de l'incident et cherchera à se venger à la première opportunité.**CARACTÉRISTIQUES****For 14, Dex 16, Con 10, Int 12, Sag 10, Cha 14****BBA +3 ; BMC +6 ; DMC 18****Dons** Fourberie, Maître artisan (Profession Brasseur), Maniement des armes de roublard, Maniement des armes simples, Manceuvres agiles, Port des armures légères, Viser**Compétences** Acrobatie +8, Bluff +11, Connaissances (folklore local) +9, Déguisement +8, Diplomatie +6, Discrétion +11, Équitation +3, Escalade +7, Escamotage +10, Estimation +6, Évasion +8, Intimidation +9, Linguistique +5, Natation +2, Perception +7, Profession (Brasseur) +10, Psychologie +8, Sabotage +10, Utilisation d'Objets Magiques +10, Vol +3**Langues** commun, orque, elfe**Particularités** Attaque sournoise +3d6, Esquive instinctive, Résilience, Recherche des pièges +2, Sens des pièges +1**ÉCOLOGIE****Trésor** arbalète légère, armure de cuir +2, clef du bureau, clef du coffre-fort, épée courte +1, 30 carreaux d'arbalète, chausse-trappe, massue, outils de voleur de maître, potion de soins modérés, 22 po**WADE MORESON, BARMAN****FP 2**

Humain expert 4

Humanoïde de taille M, LM (habitant de Relford)

pv 33**CARACTÉRISTIQUES****For 17, Dex 10, Con 15, Int 10, Sag 10, Cha 9****Équipement** Massue**CUISTOT****FP 1**

Humain expert 3

Humanoïde de taille M, N (habitant de Relford)

CARACTÉRISTIQUES

For 10, Dex 11, Con 9, Int 15, Sag 12, Cha 8

Compétences Profession (Cuisinier) +7

Développement. Dépendant du blé, du maïs, du houblon et du seigle pour brasser sa bière et distiller de l'alcool, Jek essaie de conclure un accord avec Craddoc Farrow (emplacement 15) pour une grande partie de sa récolte (ce qui peut aussi attirer l'attention non souhaitée du culte de Dagon). Il est aussi intéressé par l'acquisition de la ferme abandonnée à l'est de Relford (emplacement 1), qui peut fournir un lieu de repli sûr pour ses brigands et une bonne cachette pour leur butin. Il y voit aussi l'occasion d'acquérir les champs inexploités qui y sont attenants. Si cela arrive, toutes les personnes envoyées sur place seront sans doute attaquées par Tabaxu, le léopard noir. Jek offrira une récompense à ceux qui le feront fuir ou l'élimineront. Si le culte de Dagon devient trop ouvertement hostile à Relford, Jek s'alliera à ceux qui lui feront face. Son activité malfaisante ne peut fonctionner que si une communauté florissante existe pour la faire prospérer. Si Jek suspecte les PJ d'avoir le journal de Garrod, il enverra Caskar, Crais et Tollard (emplacement 7b) le leur voler. S'il apparaît évident que les PJ peuvent assister Jek de quelque manière que ce soit, il leur enverra alors ses trois lascars pour les ramener auprès de lui. Les trois hommes ont pour instruction stricte de ne pas trop malmener les PJ et de garder un œil sur toutes les informations d'importance que les PJ pourraient découvrir.

7A. Le lupanar

Cette maison insignifiante possède un grand porche ombragé où quelques fauteuils en osier et leurs coussins défraîchis et éprouvés par le climat prennent la poussière. Les grands et lourds rideaux de la fenêtre sont tirés. La peinture rouge écaillée et craquelée de la porte permet de conclure que cette maison est une maison close. Un heurtoir de bronze patiné par des années de mauvais entretien est situé au milieu de la porte.

Évaine Bright est dorénavant la seule occupante de cette maison surnommée le "Bordel Bartollo" du fait que son propriétaire est Jek Bartollo (emplacement 7). Lorsque les disparitions ont commencé, peu après l'attaque du temple, Évaine a renvoyé ses filles et elle a puisé dans ses économies pour les mettre en sécurité. Cet événement a provoqué beaucoup de frictions entre elle et Jek qui, jusque là, lui avait laissé la gestion quotidienne de l'établissement. Aujourd'hui, Jek a pratiquement mis Évaine en résidence surveillée. Femme d'affaire discrète à la peau de porcelaine et aux cheveux noirs, Évaine est affligée par le soudain déclin de Relford.

Le bordel en lui-même est une richesse dénigrée. Un grand nombre de meubles qui y sont installés proviennent de l'établissement précédent d'Évaine. Elle a déboursé la majeure partie de ses économies pour assurer la sécurité de ses anciennes pensionnaires. En plus de ses effets personnels, elle possède des bijoux d'une valeur totale de 1200 po et porte sur elle une petite *dague* +2 fixée à sa jarrettière. Évaine a aussi un anneau ouvragé en or filigrané qui contient un compartiment secret. A l'intérieur de celui-ci, il y a une dose d'huile de Taggit (Poison – ingestion ; *JdS* Vigueur DD 15 ;

incubation 1 minute ; *effet* inconscience pendant 1d3 heures ; *guérison* 1 réussite). Cinq doses supplémentaires de ce poison sont cachées dans une bouteille de parfum dans sa coiffeuse.

Évaine est au courant de la plupart des rumeurs circulant à Relford. Cependant, elle choisit avec soin celles qu'elle colporte au cours de ses conversations avec les personnes en qui elle n'a pas confiance. En tant que femme d'affaire, son attitude paraît amicale, mais elle est en fait inamicale (DD de base 20) car elle craint réellement pour sa vie. Cette mine de façade peut être déjouée avec un test de Psychologie réussi contre un test de Bluff d'Évaine. Si les PJ montrent le journal de Garrod à Évaine et font preuve d'une réelle volonté d'aider Relford, son attitude change et devient serviable (DD de base 0).

Garrod (DD +7). *"Un pauvre homme qui, je crois, en a trop vu..."*

Le raid du Temple (DD +7). Évaine sait que le temple n'a pas été attaqué par des brigands parce qu'elle a la même source que Jek. Elle pense que Kelnor a quelque chose à voir dans cette affaire.

Craddoc Farrow/La famille Farrow (DD +7). Évaine a aperçu et reconnu la femme de Craddoc dans la rue, un soir très tard (emplacement 15). Craddoc est alors arrivé et il a ramené sa femme chez lui avant que le zombi rejeton de Dagon ne puisse attaquer Évaine. Elle n'a pas pu faire attention à son visage, mais elle sait que cette femme ne semblait pas bien du tout. Avant ce que l'on appelle « l'attaque du temple », Craddoc s'intéressait grandement au bordel et s'y rendait très régulièrement. Évaine sait que Jek s'intéresse à la récolte de Craddoc et, pour lui, elle a essayé de se montrer conciliante avec le fermier. Mais les obsessions de celui-ci l'ont effrayée. Lors de sa dernière visite, Craddoc a pratiquement battu à mort une des filles et Évaine l'a jeté dehors.

Garik Karel, le transporteur (DD +10). En raison de ce qu'il a fait pour Évaine, Garik a fait perdre à Jek une grande part de ses revenus potentiels. Aujourd'hui, Évaine craint pour la vie de Garik.

La fermeture de la mine (DD +7). Évaine sait que Jek a fait sa propre enquête sur la fermeture de la mine.

MADAME ÉVAINE BRIGH**FP 2**

Demi-elfe (f) aristocrate 4

Humanoïde de taille M, LN (habitant de Relford)

pv 26

CARACTÉRISTIQUES

For 9, Dex 13, Con 11, Int 16, Sag 12, Cha 17

Dons Talent (Profession : Courtisane)

Compétences Bluff +7, Diplomatie +9, Linguistique +7, Profession (Courtisane) +8, Psychologie +8

Équipement *dague* +2, huile de taggit

Développement. Si Jek (emplacement 7) apprend que quelqu'un essaie de questionner Évaine, il enverra ces brigands (Vaskar, Crais et Tollard, emplacement 7b) pour résoudre le problème. Quel que soit le groupe qui a le dessus, Évaine ne veut plus voir de morts. Elle fera appel à la nature bienveillante du vainqueur et à sa clémence.

7B. Les taudis des ouvriers (EL2)

Ces habitations fonctionnelles en pierre dominent le centre de Relford. Elles sont d'apparence tout à fait quelconque, avec des fenêtres dotées de rideaux situées de part et d'autre d'une simple porte de bois.

Vaskar, Crais et Tollard travaillaient pour les mines Daguepierre et complètent leurs maigres revenus en effectuant quelques menus travaux pour Jek Bartollo. Ces « menus travaux » incluent le vol, le meurtre et l'extorsion. Crais et Tollard vivent dans la baraque la plus à l'est du quartier et Vaskar dans celle située le plus à l'ouest. Vaskar a établi un système hiérarchique entre lui et ses deux comparses, qui le considèrent comme leur chef. Vaskar et Crais sont des individus violents dont le corps présente diverses callosités, cicatrices et tatouages.

Tollard est plus jeune et plus propre sur lui. Il est relativement noble de cœur mais a un problème avec l'autorité. Malheureusement pour lui, il a eu affaire avec le culte de Dagon. Ils ont kidnappé sa sœur Jesrel qui est étendue sur une dalle dans la chambre des rêves (emplacement 20) où elle se transforme lentement en un zombi rejeton de Dagon. Tollard a lui aussi été charmé, mais il parvint à se libérer de l'enchantement. Aujourd'hui, Tollard est nerveux. Il connaît les horreurs situées dans la mine et les diables qui mènent le culte mais il n'a personne vers qui se tourner. Il pense qu'il ne peut pas parler à Jek ou à ses compagnons car il a peur qu'ils ne le tuent pour sa trahison. Il a vu l'autel profané de Rax et les rites épouvantables que Kelnor a conduits dans le temple de Dagon. Néanmoins, obtenir cette information de Tollard est assez difficile. Il a aussi vu la Fiancée de Dagon. Celle-ci est devenue le sujet des nombreux cauchemars dont il souffre.

Vaskar et Crais pensent qu'un autre groupe de brigands opère dans la région. C'est leur ancien camarade Keddar Dunn, le sergent de la garde, qui leur a murmuré cette rumeur à l'oreille. Jek n'a rien fait pour réfuter ces dires. Les deux hommes souhaitent monter une expédition qui aura pour but d'éliminer cette bande dans les monts de la Dague.

VASKAR, BRIGAND

FP 1/2

Humain guerrier 1

Humanoïde de taille M (habitant de Relford), NM

pv 12 (Appendice 1)

CARACTÉRISTIQUES

Équipement arbalète légère, 30 carreaux, chemise de maille, dague, épée longue, flasque d'huile, habits de paysan, lanterne à capote, massue, silex et amorce, vêtements de voyage.

CRAIS, BRIGAND

FP 1/2

Humain guerrier 1

Humanoïde de taille M (habitant de Relford), NM

pv 12 (Appendice 1)

CARACTÉRISTIQUES

Équipement arbalète légère, 30 carreaux, chemise de maille, dague, épée longue, flasque d'huile, habits de paysan, lanterne à capote, massue, silex et amorce, vêtements de voyage.

TOLLARD, BRIGAND

FP 1/2

Humain roublard 1

Humanoïde de taille M (habitant de Relford), NM

pv 12 (Appendice 1)

CARACTÉRISTIQUES

Équipement arbalète légère, armure de cuir cloutée, 30 carreaux, dague, épée courte, flasque d'acide, flasque d'huile, silex et amorce, lanterne à capote, outils de voleur, matraque

Développement. Les mouvements de ces trois brigands sont décrits plus en détails dans la taverne du Cauchemar (emplacement 7). Si le secret de Tollard est éventé, cela cause l'étonnement général. Jek pourrait alors les engager pour vérifier les dires de Tollard. Quel que soit le résultat de ces investigations, Jek conclura que Tollard est un handicap pour ses opérations et le fera tuer dès qu'il en aura l'occasion.

8. Le magasin général

Un grand bâtiment ouvert sur l'extérieur se dresse à l'endroit de l'intersection des deux routes principales de Relford. Un panneau situé au dessus de l'immense porte indique : Magasin Général de Relford. À l'intérieur, d'innombrables rangées de biens et de fournitures sont alignées sur de grandes étagères et tables. Derrière un large comptoir, il y a un étalage d'armes et d'armures.

Dirigé par « Cully » Culford Tingwell et Ramath Lane, le magasin général dispose d'une grande variété d'objets à vendre :

- Matériel d'aventurier
- Substances et objets spéciaux
- Matériel de classe et de compétences
- Vêtements

Le magasin général vend aussi la plupart des armes courantes ou de guerre ainsi que quelques armes exotiques (les pourcentages entre parenthèses indiquent les chances de trouver une arme de ce type) :

- Armes courantes (90%)
- Armes de guerre (70%)
- Armes exotiques (30%)

Le magasin général vend aussi un certain nombre d'armures et de boucliers (les pourcentages entre parenthèses indiquent les chances de trouver une armure de ce type) :

- Armure légère (90%)
- Armure intermédiaire (70%)
- Armure lourde* (30%) (* les harnois ne sont pas disponibles)
- Boucliers (85%)

Tous ces équipements sont décrits dans le *Manuel des Joueurs Pathfinder* et sont à vendre à 110% du prix indiqué. Il n'y a aucun objet de maître ou magique à vendre.

Cully a constitué la plus grande part de sa fortune en escroquant ceux qui venaient à Relford dans l'espoir d'y trouver la fortune, en leur vendant des outils de prospection bien au dessus de leur valeur (et parfois, des actes de propriété frauduleux concernant des terrains situés le long de la rivière Rel). Aujourd'hui, le magasin général est silencieux, les prospecteurs ayant quitté la région depuis longtemps. Cully, qui réside à Relford depuis longtemps, est prêt à tout pour vendre. Il sait que Ramath, qui est arrivé plus récemment, cherche aussi à quitter l'endroit.

Les intentions de Ramath ne sont pas liées au profit

déclinant de l'affaire. Ramath est un agent de la Ligue de Fer, une organisation qui cherche à faire de la race humaine la race dominante du monde. La Ligue est une organisation hiérarchisée qui utilise le terrorisme, la coercition et surtout la violence pour atteindre son but. Lorsqu'un filon de mithral et d'adamantium a été découvert dans les monts de la Dague par des agents de la Ligue de Fer, Ramath a été envoyé à Relford pour rencontrer Lugas (un artisan et un sympathisant de la Ligue) et prendre livraison des armes que le fabricant avait été chargé de forger. En attendant que le colis soit prêt, Ramath s'est fait passer pour un marchand cherchant le profit et attiré à Relford par le développement soudain de la mine. Mais avant que Ramath n'ait pu prendre possession de la cargaison d'armes (emplacement 12), Lugas a été tué dans un incendie qui a détruit sa forge. Suspectant un acte criminel, la Ligue du Fer a envoyé à Relford l'agent qui avait découvert la mine abandonnée. Lui aussi a disparu à son tour (Ramath n'est pas au courant de cela ; le destin de l'agent en question peut être découvert à l'emplacement 21E de la mine). La Ligue a alors envoyé un troisième agent (Gaddin Vaas, emplacement 13). Celui-ci n'est arrivé que récemment et pense que Ramath a vendu les armes pour son propre profit. Gaddin a menacé Ramath de mort si ce dernier ne lui livrait pas la cargaison sous peu. Ramath sait qu'il doit retrouver les traces des armes rapidement, ou se résoudre à vivre en surveillant constamment ses arrières.

Cully et Ramath sont tous deux indifférents (DD de base 15), mais ils sont tellement absorbés par leurs propres problèmes qu'ils ne se sont pas vraiment intéressés aux événements qui ont touché Relford. Ils ont entendu la plupart des rumeurs présentées dans la table des rumeurs. Ils ne savent rien du culte de Dagon et de ses actes. Un coffre en fer (5 cm d'épaisseur, dureté 5, 20 pv, briser DD 25) cadenassé (Sabotage DD 25) est situé sous le comptoir. Il contient la recette du magasin, 325 po et 5 diamants non travaillés d'une valeur de 20 à 40 po chaque. Ramath a déjà pensé à le voler et à s'enfuir avec.

« CULLY » TINGWELL, MARCHAND FP 1

Gnome (m) expert 3
Humanoïde de taille P, N (habitant de Relford)
pv 19

CARACTÉRISTIQUES

For 8, Dex 15, Con 11, Int 12, Sag 10, Cha 15

Compétences Profession (marchand) +11

Équipement clef du coffre

RAMATH LANE, COMMERÇANT FP 2

Humain roublard 3
Humanoïde de taille M, N (habitant de Relford)
Init +3 ; Sens Perception +5

DÉFENSE

CA 13 contact 13, dépourvu 12 (armure +2, Dex +3),

pv 23 (3d8+3)

Réf +6, Vig +1, Vol +0

ATTAQUE

Vitesse 6 cases

Corps-à-corps épée courte, +5 (1d6+1/19-20)

Distance arbalète de poing, +6 (1d4/19-20)

Attaques spéciales Attaque sournoise +2d6

TACTIQUE

Pendant le combat. Ramath suit les ordres de Gaddin Vaas

(emplacement 13). Il préfère rester dans l'ombre en attendant que

ses adversaires soient distraits. À ce moment là, il fera des attaques sournoises.

Moral. Ramath est un lâche. Si Gaddin Vaas est tué, capturé ou suffisamment affaibli, Ramath se rend. Ramath est susceptible de livrer des informations sur la Ligue de Fer, même si cela sonne certainement le glas de ses relations avec cet organisme.

CARACTÉRISTIQUES

For 12, Dex 17, Con 10, Int 14, Sag 9, Cha 13

BBA +2 ; BMC +3 ; DMC 16

Dons Arme en main, Attaque en finesse, Fourberie, Maniement des armes courantes, Maniement des armes de roublard, Manœuvres agiles, Port des armures légères

Compétences Acrobatie +7, Bluff +9, Connaissances (Ligue de Fer) +3, Déguisement +9, Diplomatie +7, Discrétion +9, Équitation +3, Escalade +5, Escamotage +9, Estimation +8, Évasion +3, Intimidation +1, Natation +1, Perception +5, Premiers secours -1, Psychologie +5, Sabotage +9, Survie -1, Utilisation d'objets magiques +7, Vol +3

Langues commun, orque, nain

Particularités Attaque sournoise +2d6, Esquive totale, Recherche de pièges +1, Sens des pièges +1

Équipement Arbalète de poing, Armure de cuir, 30 carreaux, chaussette, épée courte, tablier de commerçant, vêtements (Ramath a aussi accès à tout ce qui se trouve dans le magasin général)

Développement. On peut parfois croiser Ramath en train de discuter avec véhémence avec Gaddin Vaas à l'auberge du Crâne noir ou dans la taverne du Cauchemar. Il est aussi possible de le trouver, errant près des ruines de la forge de Lugas. Si on lui pose des questions, Ramath déclare qu'il est en train de faire sa promenade quotidienne (*faux*). Si on le presse un peu, il admet qu'il est à la recherche d'une cargaison d'armes que Ramath a déjà payée mais qui n'a jamais été livrée. Ramath fait allusion aux armes forgées par Lugas. Il offre une récompense à quiconque lui trouvera les armes. Pour plus d'informations, voir respectivement les emplacements 12, 12A et 21 pour les lieux des armes.

9. L'hôtel de ville

Un chemin bien entretenu mène à ce grand bâtiment, aboutissant juste devant une grande double-porte. Les portes sont actuellement fermées et les grandes fenêtres percées au sommet de la façade sont obstruées de l'intérieur. Une large cheminée se dresse fièrement à l'une des extrémités de l'édifice. Son âtre, à l'intérieur, doit être immense. Il s'agit assurément de l'hôtel de ville de Relford.

Une clef de fer glissée sous un rocher correspond parfaitement à la serrure de la porte. Elle a été laissée ici par Galwinn, le maire effectif de Relford et propriétaire du Repos du Mineur (emplacement 14). Il en conserve une autre copie sur lui. À l'intérieur de l'hôtel de ville, plusieurs bancs en bois poussiéreux sont alignés le long du mur opposé aux portes. À l'extrémité nord du hall se trouve une estrade et plusieurs fauteuils et chaises. Le mur sud abrite une cheminée vide qui a été manifestement nettoyée depuis sa dernière utilisation.

10. Le manoir des Daguepierre

Depuis la voie principale de Relford, un chemin pavé mène jusqu'en haut d'une petite colline. Sur son sommet se dresse le manoir des Daguepierre, construit par le premier membre de la famille à avoir fait fortune à Relford.

Contrastant énormément avec les autres bâtiments délabrés de Relford, le manoir domine fièrement le village. Néanmoins, une inspection plus attentive permet de constater que l'édifice montre des signes de faiblesses structurelles : le mur de pierres qui entoure le manoir est effondré à certains endroits, le jardin non entretenu se cramponne désespérément à la vie alors que les mauvaises herbes et les feuilles l'envahissent peu à peu. Les fenêtres du manoir, obstruées, ne laissent pas voir l'intérieur. Le chemin pavé mène jusqu'à une porte marron abritée sous une véranda poussiéreuse.

Cantor et Élise Daguepierre ont choisi leur nom de famille en s'inspirant des collines proches. À l'époque, ils pensaient créer une dynastie aussi forte que la pierre. Cantor a été l'un des premiers habitants de Relford à devenir riche. Il était aussi maire et juge de Relford et conserve des intérêts dans les mines Daguepierre. Il approche de 77 ans et sa femme Élise, a 63 ans. Ils n'ont pas eu d'enfants. Jusqu'à un âge avancé, Cantor était un homme actif et capable qui travaillait souvent avec ses employés dans la mine.

Cantor a été le seul survivant de l'effondrement de la mine et le premier serviteur involontaire de la Fiancée de Dagon. Son évasion de la mine est connue de tous, mais nul ne sait que la Fiancée de Dagon l'a forcé à consommer la chair de ses compagnons pour conserver sa vigueur. Nourri d'énergie nécrotique, Cantor est parvenu à percer la paroi qui le séparait du passage principal quelques jours plus tard. Une fois libre, le mineur charmé n'a pas perdu de temps et a rapidement mené ses camarades vers la chambre de la Fiancée de Dagon. C'est là qu'ils sont, eux aussi, tombés sous son influence. Cet événement horrible a profondément affligé Cantor, de sorte que le charme de l'olhydrix s'est brisé quelques jours plus tard. Mais, même libéré de la mine et du pouvoir de la Fiancée de Dagon, Cantor n'a pas pu faire face à ce qu'il avait fait : son esprit s'était brisé au cours des nombreuses épreuves qu'il a dû endurer. Il s'est enfermé dans son grenier et s'est suicidé.

Mais cet acte n'a pas suffi à accorder le repos à Cantor, qui s'est relevé sous la forme d'un blême. Il a transformé son épouse en morte-vivante et, depuis lors, les deux êtres maudits errent dans leur manoir. Ils ont tué leurs serviteurs et se sont repus de leur chair au cours d'une terrible nuit d'horreur. Quand Kelnor a pris le contrôle du culte de Dagon à Relford, il a découvert le destin de Cantor Daguepierre en tentant de pénétrer dans le manoir. Kelnor n'a pas encore décidé du sort qu'il va réserver aux deux créatures. Il leur offre de temps en temps les meilleurs morceaux de chair qu'il peut obtenir et s'assure ainsi de leur loyauté. Aujourd'hui, le blême et la goule hantent le manoir, tapis dans l'ombre, prisonniers de ce qui fut leur maison, dévorant les rats, la vermine et tout ce que Kelnor leur fournit. Pour plus de détails sur l'intérieur du manoir, voir la description détaillée plus loin.

11. Le vieux chêne

Un très vieux chêne se dresse au centre de Relford. L'arbre lui-même est mort et ses branches squelettiques grimpent haut dans le ciel. Un panneau d'affichage constitué de plusieurs petites planches de bois a été cloué à la va-vite sur le tronc de l'arbre il y a déjà un certain temps. Divers messages et publicités y sont encore visibles.

Il est facile de grimper sur le vieux chêne (Escalade DD

10) mais il s'agit d'une infraction. Si la garde surprend quelqu'un en train de le faire, celui-ci sera arrêté. Cette loi date de l'époque où l'arbre était encore en vie et abritait une dryade. L'arbre est maintenant mort depuis quelques années et la dryade n'est plus dans les parages, mais la loi est restée. Quiconque atteint le sommet de l'arbre peut effectuer un test de Perception DD 12 pour apercevoir les caravanes abandonnées du Bazar du Bizarre de Koblin, cachées dans le champ de maïs de Craddoc Farrow (emplacement 17).

Le panneau d'affichage contient plusieurs publicités et annonces pour diverses échoppes du village : l'auberge du Crâne Noir (emplacement 13), la taverne du Cauchemar (emplacement 7), le magasin général (emplacement 8) et une autre, à moitié déchirée, pour la forge de Lugas (emplacement 12). Certaines plus récentes font état du Bazar du Bizarre de Koblin (elles ont maintenant plusieurs mois) et d'un décret signé de Cantor Daguepierre (emplacement 10) indiquant que la mine reste close jusqu'à nouvel ordre. Il y a aussi une liste de noms griffonnés à la va-vite. Il s'agit de ceux qui ont quitté Relford ou qui ont disparu.

12. La forge de Lugas (ND minimum 2)

Une porte noircie par le feu est posée contre le mur de pierre qui constitue la coquille vide de ce qui fut une forge.

Lugas était un forgeron compétent qui s'est installé à Relford il y a quelques années de cela. Ce sympathisant de la Ligue de Fer a été récemment contacté par un agent de la Ligue, cette dernière ayant découvert un petit filon de mithral et d'adamantium dans la région. La Ligue sollicitait l'expertise de Lugas pour forger des armes à partir des minéraux découverts. Barad Wolfram, l'autre forgeron de Relford et rival de Lugas, était secrètement admiratif des talents de Lugas. Les deux hommes ont fini par transformer leur rivalité en une sorte d'amitié, gardant le contact à travers une série de petits défis. Un soir, Lugas a montré à Barad une hache de guerre en adamantium qu'il avait fabriquée. La jalousie de Barad a alors repris le dessus. Celui-ci est revenu le voir une fois la nuit tombée et a mis le feu à la forge de son ami. Lugas a couru dans le bâtiment pour tenter de circonscrire l'incendie mais il a été intégralement consumé par les flammes. La maison de la famille de Lugas, contiguë à la forge, a été envahie par la fumée. La femme et les deux enfants du forgeron ont suffoqué et sont morts. La maison est maintenant couverte de suie et son intérieur sent la fumée, mais aucun des habitants superstitieux de Relford n'y a touché depuis l'incident.

Dans la cuisine se trouve une trappe qui permet d'accéder à la cave via une échelle. Le sous-sol renferme un grand coffre qui appartenait à Lugas. Il contient un jeu d'outils de forgeron de maître donnant un bonus de circonstance de +2 aux compétences d'Artisanat et de Profession ayant un rapport avec la forge (valeur maximale 55 po si vendu au bon acheteur), une chemise de mithral et une main de l'apprenti. Il contient aussi un registre indiquant les sommes versées à Lugas pour ses travaux. Ce registre est très précieux car il permet d'identifier les membres et les agents de la Ligue de Fer. Les noms de Ramath Lane (emplacement 8) et de Gaddin Vaas (emplacement 13) y figurent en évidence. Le MJ est libre d'ajouter d'autres noms s'il le souhaite. Plus important, le registre contient aussi l'inventaire des

équipements et matériaux de la « forge naine ». Ces mots font allusion à la forge isolée que Lugas a découverte dans les monts Daguepierre (emplacement 21).

La forge contigüe à la maison (emplacement 12a) est essentiellement une coquille vide. Le soufflet est en lambeaux et la forge elle-même est un nid de rats.

NUÉE DE RATS (1)

FP 2

pv 24 (*Bestiaire*)

L'esprit de Lugas ne repose pas en paix. Si quelqu'un pénètre dans la maison et se met à la fouiller, les cendres tourbillonnent dans la forge, ce qui fait paniquer les rats s'ils ne le sont pas déjà. Les cendres se rassemblent dans la zone de la maison où le groupe est situé et forment une silhouette humanoïde qui sent la fumée et la chair carbonisée. Une chaleur intense en émane et un nuage de cendres l'enveloppe, brouillant la vision et masquant en partie la créature. Elle avance dans la maison, attaque les PJ et souffle des poussières de cendres et des braises depuis ses mâchoires grand ouvertes, mettant ainsi le feu à la maison. Le MJ devrait revoir les règles concernant les dangers de la chaleur (chaleur extrême), les débuts d'incendie (prendre feu) et les effets de fumée. Toutes ces règles peuvent être trouvées dans le *Manuel des Joueurs Pathfinder* et le MJ est libre de les appliquer comme il l'entend et de les adapter en fonction de la difficulté désirée pour la rencontre. Des sorts tels que *résistance aux énergies destructrices* sont d'une grande utilité ici.

NÉCROPHAGE DE LA FORGE

FP 2

Squelette brûlant, créature de fumée (*Bestiaire de Pathfinder, Advanced Bestiary*)

Mort-vivant (Feu) de taille M, NM

Init +6 ; Sens vision dans le noir 12 cases, vision dans la brume ; Perception +0

DÉFENSE

CA 20, contact 16, dépourvu 14 (Dex +6, naturelle +4),

pv 11 (1d8+3)

Réf +6, Vig +2, Vol +4

ATTAQUE

Vitesse 6 cases, vol 6 cases (parfait), voyage à travers la fumée

Corps-à-corps 2 griffes, +4 (1d4+4 plus 1d6 dégâts de feu)

Attaques spéciales aura terrifiante, souffle

TACTIQUE

Avant le combat. Bien que n'ayant aucune compétence en Discrétion, le nécrophage de la forge se déplace dans les ombres pour essayer de surprendre ses victimes.

Pendant le combat. S'il parvient à surprendre ses adversaires, le nécrophage de la forge essaie d'en agripper un aussi vite que possible. Quel que soit le résultat de la tentative, il utilise alors son souffle, en essayant de prendre le maximum d'ennemis dans le cube de 2 cases d'arête. Il ne craint pas le combat rapproché et se concentre sur toutes les cibles en train de brûler pour les éliminer rapidement.

Moral. Le nécrophage de la forge reste dans la maison tant qu'il n'est pas détruit.

CARACTÉRISTIQUES

For 19, Dex 22, Con -, Int -, Sag 14, Cha 16

BBA +0 ; BMC +4 ; DMC 20

Dons Science de l'initiative

Compétences aucune

Particularités Aura terrifiante, Maîtrise de l'air, Mort terrifiante, Souffle, Vision dans la brume, Voyage à travers la fumée

NOTE DU CONCEPTEUR : ADVANCED BESTIARY

Plusieurs rencontres décrites dans *L'horreur au Roc de la Dague* contiennent des archétypes qui sont décrits dans *l'Advanced Bestiary* publié par Green Ronin. Le nécrophage de la forge par exemple, utilise l'archétype « créature de fumée » qui se trouve dans cet ouvrage.

En développant la rencontre avec le nécrophage de la forge, je voulais créer une créature à la fois horrible et destructrice mais qui puisse quand même être vaincue relativement rapidement (je blâme *Supernatural* pour cette manière de pensée). Néanmoins, j'étais inquiet de ce qui pouvait résulter de la créature, entre autres à cause de l'assemblage de plusieurs capacités assez puissantes pour un FP relativement faible. Un squelette brûlant est de FP ½, l'archétype évolué ajoute +1 (ce qui fait monter le FP à 1) et l'archétype de « créature de fumée » augmente encore le FP de 1 pour un total de 2. Ces craintes se sont avérées fondées lorsque la créature a anéanti un groupe de personnages de niveau 2. Le guerrier du groupe, qui se tenait au contact du nécrophage de la forge, a subi 1d6 points de dégâts de feu, puis encore 2d6 points de dégâts de feu à cause du souffle... et il a raté son jet de Vigueur, ce qui l'a mis directement hors combat. Le reste du groupe n'est pas parvenu à infliger suffisamment de coups à la créature à cause du risque d'échec dû au camouflage et à cause de sa haute CA. À la fin du combat, la maison qui brûlait s'est effondrée, tuant le guerrier mourant et le paladin réduit à 0 pv. Le barde et le magicien se sont enfuis vers le Repos du Mineur, mais la créature les a suivis en utilisant sa capacité de voyage à travers la fumée, car le vent dominant avait poussé la fumée sur tout Relford.

C'est pour cela que j'ai retiré ou modifié plusieurs capacités afin d'équilibrer la rencontre. Néanmoins, en tant que MJ, n'hésitez pas à les remettre si vous le souhaitez. Vous aurez besoin d'un exemplaire de *l'Advanced Bestiary* pour cela.

Andrew C Gale

CAPACITÉS SPÉCIALES

Aura terrifiante (Ext). Les créatures adjacentes au nécrophage de la forge subissent 1d6 points de dégâts de feu au début de leur tour. Quiconque attaque la créature à mains nues ou avec des armes naturelles subit 1d6 points de dégâts de feu.

Maîtrise de l'air (Ext). Toute créature volante subit une pénalité de -1 aux jets d'attaque et de dégâts contre le nécrophage de la forge.

Mort terrifiante (Sur). Un squelette de feu explose en une boule de flammes lorsqu'il est détruit. Toute créature adjacente au squelette lorsqu'il est détruit subit 1d6 points de dégâts de feu (Réflexes DD 14 pour la moitié).

Souffle (Sur). Tous les 1d4 rounds, le nécrophage de la forge peut souffler un nuage de cendres et de fumées incandescentes. Ce nuage remplit un cube de 2 cases d'arête adjacent ou entourant le nécrophage de la forge. Toute créature située à l'intérieur du nuage doit réussir un jet de Réflexes DD 15 pour ne pas prendre feu. Le nuage refroidit rapidement mais les créatures qui pénètrent ou qui sont situées dans le nuage sont considérées comme éblouies car la fumée et les cendres froides piquent les yeux. Le nuage surnaturel reste en place pendant 5 rounds malgré le vent, ensuite il se transforme en une brume normale et se dissipe normalement.

Vision dans la brume (Ext). Le nécrophage de la forge ignore le camouflage provoqué par les nuages, gaz ou brumes, qu'ils soient naturels ou magiques.

Voyage à travers la brume (Sur). A volonté, le nécrophage de la forge peut se déplacer d'une zone enfumée à une autre comme s'il utilisait un sort de *porte dimensionnelle* (NLS 7).

Développement. Manifestement, cette rencontre n'a lieu que si les PJ restent quelques minutes à l'intérieur de la maison ou si Ramath Lane a réussi à trouver suffisamment de courage pour venir chercher les armes forgées par Lugas et qu'il a de ce fait réveillé l'âme du forgeron. Les PJ seront dans une position où ils pourront le sauver rapidement s'ils réagissent vite. Combattre une horreur morte-vivante à l'intérieur d'une maison en feu va assurément attirer l'attention. Tous ceux qui en sont capables se rassembleront pour regarder ce qui se passe. Et toute personne sortant de la maison devra donner quelques explications.

Le feu consume rapidement le bois sec de la maison. Ensuite, quiconque réussit un jet de Perception (DD 15) en fouillant la maison trouvera le nom "Wolfram" apparaître au milieu des débris. Ce nom fait référence à Barad Wolfram, l'homme qui a tué Lugas et sa famille. Si un membre du culte de Dagon le trouve en premier, il l'effacera. Le nom réapparaîtra 1d4 jours plus tard.

Expérience ad hoc. En plus de la récompense due à l'élimination de l'esprit de Lugas, si les PJ ont dû braver l'incendie de la maison pour affronter le nécrophage de la forge, récompensez-les comme s'ils avaient éliminé une créature de FP 4.

13. L'Auberge du Crâne Noir

Un intimidant crâne noir vous sourit depuis la pancarte de bois peinte suspendue au dessus de la porte de l'auberge. La porte est grand ouverte et est maintenue par un bloc de granit. Vous pouvez entendre des bruits de conversation étouffés qui proviennent de l'intérieur et le raclement des chaises sur le sol.

Comme la taverne du Cauchemar, le Crâne Noir tire son nom du chevalier qui est supposé avoir terrorisé la région. En dépit de son nom, c'était un endroit populaire où les voyageurs aisés et les visiteurs de Relford s'arrêtaient autrefois. Aujourd'hui, le Crâne Noir est un refuge pour le culte de Dagon.

L'auberge continue à fonctionner un peu grâce aux habitants de Relford, dont un grand nombre s'y trouvent pendant toute la journée et jusqu'au soir. Gaddin Vaas y est lui aussi presque tous les jours (ses caractéristiques sont décrites dans la partie concernant le Crâne Noir, à l'emplacement 13F) : il se repose tranquillement ou partage une conversation houleuse à voix basse avec Ramath Lane.

Davven Seward est à la fois le propriétaire et le principal travailleur de l'auberge. Il est membre du culte depuis très longtemps et a employé quelques cultistes pour l'assister dans la gestion quotidienne. C'est le cas de Katryie, une jeune fille qui sert de serveuse et de femme de ménage, ou de Cruaver Eldak, le chef cuisinier qui a quitté le Bazar du Bizarre de Koblin avant qu'il ne soit attaqué. Davven et Cruaver sont des cultistes de Dagon alors que Katryie est une cultiste

charmée. Cruaver est aussi l'assassin du culte, ainsi qu'un spécialiste de l'utilisation des poisons. Avant d'obtenir le poste de chef cuisinier du Crâne Noir, Cruaver était lanceur de couteaux dans la troupe du Bazar du Bizarre de Koblin. Il y a trois autres cultistes dans l'auberge qui se font passer pour des résidents de longue durée de l'auberge. Depuis les débuts du culte, les poisons débilissants de Cruaver ont fait de nombreuses victimes. Une description détaillée de l'auberge du Crâne Noir se trouve dans la partie qui lui est dédiée plus loin.

Développement. Selon les ordres de Kelnor, Davven et Cruaver sont à l'affût de toute opportunité qui pourrait leur permettre de fournir de nouvelles victimes au culte de Dagon, des victimes qui seront ensuite transformées en zombies rejets de Dagon. Les PJ sont des cibles plus que séduisantes. Pour cela, Cruaver empoisonne les victimes potentielles avec de l'huile de taggit (Ingestion—poison ; *JdS* Vigueur DD 15 ; *incubation* 1 minute ; *effet* inconscience pendant 1d3 heures ; *guérison* 1 réussite) qu'il verse dans leur boisson. Si les PJ se montrent suspicieux, Davven dissipera leurs doutes en déclarant que la boisson « doit être mauvaise » et « réprimandera » Cruaver pour son incompetence. En compensation, Davven offrira gratuitement aux victimes une chambre pour récupérer. Lorsque les victimes seront confortablement installées dans la chambre ou si au moins la moitié du groupe est inconsciente, Davven, Cruaver et les trois « clients » de la taverne maîtriseront leurs victimes pour les transférer à la mine. Ils feront attention à ne pas impliquer Katryie dans leur plan pour éviter que cela ne rompe le charme de l'olhydrix.

Davven, Cruaver et les trois « clients » sont d'un abord amical (DD de base 10). Katryie est indifférente (Base DD 15). Soyez attentif à la sélection des rumeurs dans la table. Davven et Cruaver se moquent de toute allusion au culte. Ils savent aussi que Gaddin Vaas est un agent de la Ligue de Fer et savent ce qu'il recherche. Gaddin met la pression sur Ramath Lane (voir emplacement 8) pour localiser et récupérer les armes. Une fois que Gaddin aura pris possession des armes, Davven, Cruaver et le culte s'attaqueront à lui. Kelnor voit en Gaddin une recrue de choix pour le culte.

14. Le Repos du Mineur

Au bout de la route se tient un long bâtiment de deux étages. Une grande pancarte de bois est posée contre le mur, à côté de la porte d'entrée. Le dessin qui la recouvre montre une pioche et une pelle entrecroisées. Au-dessous, il est écrit : "Au Repos du Mineur. Tarifs avantageux."

Dans le temps, le Repos du Mineur était un endroit offrant un répit bienvenu à ceux qui s'y installaient. Géré par Galwinn, son propriétaire, le Repos du Mineur est une auberge simple : les visiteurs partagent les chambres communes pour 5 pc la nuit. Lors du dernier grand boom économique provoqué par la mine, le Repos du Mineur était une alternative financièrement intéressante à l'auberge du Crâne noir ; elle affichait alors régulièrement complet. Le Repos du Mineur est un établissement strict : Galwinn ne tolère pas que ses hôtes aient un comportement paillard et fait respecter un couvre feu à partir de minuit. Cette attitude lui a fait gagner le respect des mineurs et des habitants du village, qui considéraient le Repos du Mineur comme un

endroit sûr, où les voyageurs pouvaient se reposer et se détendre.

Galwinn a les cheveux blonds et porte une barbe pour masquer son héritage elfique. Il est grand, assez fin du bassin et large d'épaules. On le trouve généralement en train d'alimenter la cheminée ou de fendre des bûches à l'extérieur. Malgré son intérêt marqué pour les tâches domestiques, Galwinn sait aussi survivre en milieu naturel, réminiscences de sa formation de rôdeur durant ses jeunes années. Galwinn est aussi maire et juge de Relford, essayant d'agir au mieux des intérêts du village. Il sait qu'un malaise est tombé sur la communauté et qu'un complot maléfique est en cours. Il suspecte qu'il y a quelque chose sous la mine que quelqu'un veut garder secret. Ses soupçons se portent sur Kelnor mais il pense également (de façon erronée) que Jek Bartollo est derrière tout ça.

Galwinn conserve ses richesses dans un coffre cadencé (Sabotage DD 30) fait de bois épais (5 cm d'épaisseur, dureté 5, 20 pv, Briser DD 25) placé au pied de son lit, au milieu d'autres souvenirs dont il a hérités. Le coffre contient : un *harnois en peau de dragon*, une *armure de cuir +1*, une *épée longue +1 de stockage de sort*, un *flacon de solvant universel*, un *anneau de subsistance* et un parchemin contenant les sorts *affûtage*, *baiser du vampire* et *mur de vent* (NLS 5), une épée longue de maître et une armure de cuir cloutée de maître.

Se méfiant des étrangers, la réaction initiale de Galwinn est indifférente (DD de base 15).

GALWINN

FP 3

Elfe (m) rôdeur 4

Humanoïde de taille M, CB (habitant de Relford)

Init +2 ; Sens Vision dans le noir ; Perception +10

DÉFENSE

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

pv 30 (4d10+8)

Réf +6, Vig +5, Vol +3

ATTAQUE

Vitesse 6 cases

Corps à corps épée longue +1 de stockage de sorts, +7 (1d8+3/19-20)

Corps à corps dague, +6 (1d4+2/19-20)

Distance arc long composite de maître, +7 (1d8+2/x3)

Attaques spéciales Ennemi juré (Humanoïde monstrueux +2)

Sorts préparés (NLS 4, DD 12+ Niveau du sort)

1^{er} — *enchevêtrement*

TACTIQUE

Pendant le combat. Galwinn essaiera d'assister ses alliés qui combattent au corps à corps en utilisant son arc. Il n'ira au corps à corps que s'il est à court de flèche ou contraint de le faire. Galwinn lance *enchevêtrement* sur les ennemis qui tentent de s'enfuir.

Moral. Galwinn est un expert dans les tactiques de guérilla : il préfère réduire le nombre de ses adversaires à quelque chose de plus facile à gérer dans un premier temps. Il n'hésite pas à battre en retraite si cela peut donner un avantage tactique.

CARACTÉRISTIQUES

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

BBA +4 ; BMC +6 ; DMC 18

Dons Endurance, Maniement des armes courantes, Maniement des armes de guerre, Maniement des boucliers, Port des armures intermédiaires, Port des armures légères, Talent (Artisanat [arcs]), Tir à bout portant, Tir précis, Viser

Compétences Acrobaties +3, Artisanat (Aracs) +7, Discrétion +8,

Équitation +8, Escalade +8, Évasion +2, Intimidation +4, Natation +6, Perception +10, Premiers secours +6, Psychologie +2, Survie +8, Vol +2

Langues commun, elfe

Particularités Immunités elfiques, empathie sauvage +4, ennemi juré (humanoïdes monstrueux +2), environnement de prédilection (montagnes +2), pacte du chasseur (compagnons de chasse), pistage +2, sens aiguisés, style de combat : à distance,

Équipement arc long composite (bonus de Force maximal +2) de maître, *armure de cuir +1*, rondache de fer de maître, cape, dague, *épée longue +1 de stockage de sort*, 60 flèches dans un carquois, tenue de voyage (s'il doit partir en expédition, Galwinn achète tout ce dont il a besoin au magasin général). Clef de l'hôtel de ville, clef de son coffre.

Développement. Galwinn est un ami de longue date de Garrod. S'il apprend la mort de celui-ci, il est attristé et s'accorde quelques instants pour être seul avec ses pensées. Si les PJ ne l'ont pas fait, Galwinn va jusqu'au gouffre pour donner à Garrod une sépulture décente. Galwinn sait que Garrod avait un journal et envisage de donner aux PJ une lettre que Galwinn a écrite à son ami après sa soudaine disparition. La lettre demande à Garrod de revenir à Relford et d'aider Galwinn à percer le secret des « maux » qui ont accablé le village. Une copie de cette lettre se trouve dans les annexes. Si Galwinn montre la lettre aux PJ, il leur demande s'ils veulent bien devenir ses agents informateurs à Relford pour l'aider à découvrir le fin mot du mystère, quel que soit la personne ou l'endroit où l'enquête les mène. Galwinn offre une récompense issue de ses propres possessions et souvenirs (il pourrait se séparer de la plupart de ses richesses excepté de son arc) ainsi que la gratuité de l'usage du Repos du Mineur s'ils le souhaitent. Il conserve ses soupçons envers Kelnor et Jek pour lui : il ne veut pas influencer l'enquête.

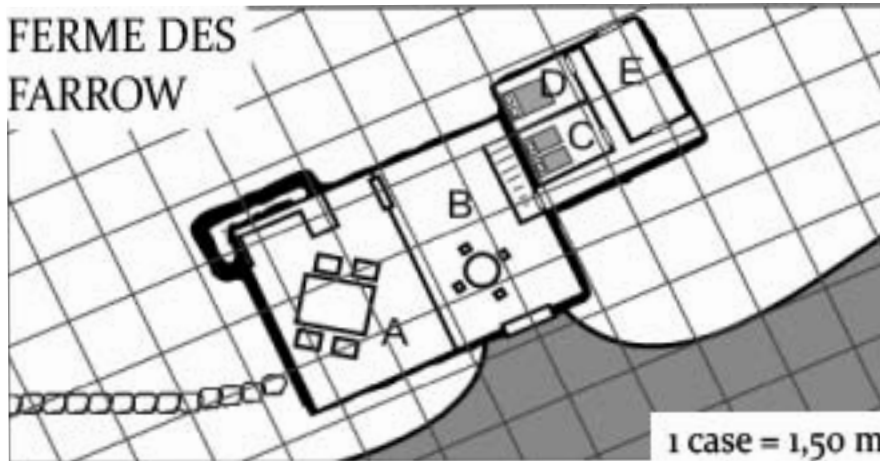
15. La ferme des Farrow (ND variable)

Cette ferme combat avec obstination la sécheresse. Il s'agit d'un bâtiment ancien mais bien entretenu situé le long de la route. Les champs attenants, délimités par des murets de pierre, sont pleins de maïs et de foin, présages d'une très bonne récolte. Telle une sentinelle, un grand arbre mort esseulé se dresse dans un des champs, à proximité de la maison.

Craddoc Farrow est le fermier qui vit dans ce lieu avec ses deux fils, Lathar et Corson. Poussés au désespoir par la perte de leur gagne-pain en raison de la sécheresse qui sévit dans la région, Craddoc et ses deux fils servent le culte de Dagon avec dévotion, en échange de quelques sorts divins qui permettent à leurs cultures de pousser. Craddoc a donné sa femme au culte afin qu'elle soit transformée en un horrible zombi rejeton de Dagon (voir les nouveaux monstres dans les appendices), espérant qu'elle puisse donner naissance à une guenaude olhydrix. Aujourd'hui, Craddoc garde son épouse enfermée dans la chambre principale de sa ferme. Elle passe la plus grande partie du jour à la fenêtre, surveillant les champs à travers un rideau en lambeaux. Elle porte une chemise crasseuse et ses cheveux, qui étaient longs et soyeux autrefois, sont ébouriffés et secs. Elle reconnaît son époux et ses fils mais attaque toute autre personne qui entre dans sa pièce.

La ferme est un petit bâtiment (voir le plan). Deux pièces principales occupent le rez-de-chaussée (pièces A et B) et

FERME DES FARROW



une volée d'escaliers grinçants donnent accès, au nord-est, à un petit couloir et aux trois chambres à coucher. Lathar et Corson partagent l'une des chambres (pièce C) et Craddoc en occupe seul une autre (pièce D). La chambre de Mme Farrow est la plus grande, située à l'angle nord-est de la maison (pièce E).

Craddoc ne possède plus que quelques têtes de bétails décharnées : il a débité ses plus belles bêtes sur ordre de Kelnor. Le fermier a entendu dire que la ferme à l'autre bout de Relford est maintenant abandonnée. Il pense y faire un tour pour voir s'il ne pourrait pas s'approprier une ou deux choses qui pourraient l'intéresser. En plus de ses outils agricoles standards situés dans la grange, Craddoc possède quelques biens de valeur, cachés sous des couvertures de laine et des dessus de lit fait main empilés dans l'armoire située dans la chambre de sa femme. L'armoire est verrouillée (Sabotage DD 25).

On peut y trouver un anneau en or surmonté d'un diamant enserré dans une monture élaborée (en fait un *anneau de protection +1*) et une bourse contenant 10 petits rubis d'une valeur unitaire de 15 po. Dans le bas de l'armoire sont alignés 12 lingots d'argent marqués du sceau du Trésor de Rel-Draxa. Ils font partie des objets de valeurs qui appartenaient à Koch Koblin. Celui-ci était impliqué dans un trafic financier à Rel-Draxa. La valeur totale des lingots atteint 125 po. S'ils font part de cette découverte à un agent de Rel-Draxa, les heureux PJ peuvent se voir remettre une récompense de 250 po s'ils donnent des détails sur le voleur. La clef de l'armoire est portée par Craddoc.

Même avant de rejoindre le culte, Craddoc n'était pas très accueillant vis-à-vis des intrus. Il patrouillait souvent dans sa propriété avec deux mastiffs, cherchant des traces d'intrusion. Pisteur averti, il suivra toutes les traces qu'il découvrira jusqu'à leur origine, observant discrètement ceux qui les auront laissées. Plusieurs pièges et fils ont été placés dans les zones marquées X. Ils sont reliés à des cloches à vache qui sonnent très fortement si les fils sont coupés, ce qui alerte le fermier et ses fils.

PIÈGE À FIL AVEC CLOCHES À VACHES FP 1/2

Type mécanique ; Perception DD 20 ; Sabotage DD 20

EFFET

Déclencheur contact ; Remise en place manuelle

Effet Les fils font sonner une cloche à vache, ce qui produit le même effet qu'un sort *d'alarme* de type alarme audible.

Craddoc et ses fils sont distants avec les visiteurs. Ils cherchent à mettre un terme aux conversations le plus rapidement possible. Les intrus sont menacés violemment s'ils ne quittent le terrain immédiatement. Si le fermier est provoqué, il lâche ses mastiffs qui attaqueront les intrus pendant que lui et ses fils iront chercher de l'aide auprès d'autres cultistes.

Cachés au milieu des pieds de maïs géants, au nord de la propriété, se trouvent les chariots qui appartenaient au Bazar du Bizarre de Koblin. Ceux-ci sont détaillés à l'emplacement 17.

Les chariots ont été dissimulés à cet endroit après que les membres de la troupe de Koblin ont été enlevés et donnés en pâture aux horreurs de la mine. Quiconque réussit un jet de Survie DD 15 pourra apercevoir les traces des chariots qui partent de la route, passent à proximité de la ferme et s'enfoncent dans les champs. Le maïs a depuis poussé autour des chariots.

CRADDOC FARROW, LE CULTIVATEUR FP 1

Humain rôdeur 2

Humanoïde de taille M, CM (adepte du culte de Dagon)

Init +3 ; Sens Perception +6

DÉFENSE

CA 17, contact 13, dépourvu 10 (armure +4, Dex +3)

pv 21 (2d10+4)

Réf +6, Vig +4, Vol +1

ATTAQUE

Vitesse 6 cases

Corps à corps dague +5 (1d4+3/19-20) ou hachette +5 (1d6+3/x3) ou

serpe +5 (1d6+3) ou faux +5 (2d4+4/x4)

Distance arbalète légère à répétition de maître (2 mains) +6 ou (1 main) +4 (1d8/19-20)

Attaques spéciales ennemi juré (Humains +2)

TACTIQUE

Pendant le combat. Craddoc commande à ses mastiffs entraînés d'attaquer ses ennemis (Dressage DD 10) puis il s'approche du combat à une distance de 6 cases pour que ses mastiffs puissent bénéficier de son Pacte avec la nature. Craddoc cible alors ses adversaires de carreaux avec son arbalète à répétition. S'il utilise le don Viser, il préfère utiliser son arbalète à deux mains pour diminuer la pénalité autant que possible. Autrement, il utilise son arbalète d'une seule main. Une fois à court de munitions, il lâche son arbalète pour lui préférer sa faux ou sa serpe, selon la place dont il dispose. Craddoc essaiera de faire chuter ses opposants (par un croc-en-jambe) pour prendre le dessus. S'il y parvient, Craddoc enverra ses adversaires dans des chaînes puis les amènera au Temple de Dagon. Craddoc utilise son *anneau d'amitié avec les animaux* contre tout animal lancé contre lui.

Moral. Craddoc n'est pas fou et sait lorsqu'il est vaincu. Il tentera de s'enfuir s'il le peut, puis essaiera par la suite de tendre une embuscade à ses adversaires lorsqu'ils sont affaiblis. S'il est débusqué de sa ferme, ou si sa famille ou ses chiens sont tués, il se laisse gagner par une rage terrible et est bien déterminé à torturer lentement et à tuer ceux qui ont perpétré cette action.

CARACTÉRISTIQUES

For 16, Dex 17, Con 12, Int 11, Sag 13, Cha 14

BBA +2 ; BMC +5 ; DMC 18

Dons Arme de prédilection (arbalète légère à répétition), Maniement

des armes courantes, Maniement des armes de guerre, Maniement des armes exotiques, Maniement des boucliers, Port des armures intermédiaires, Port des armures légères, Tir précis, Viser

Compétences Acrobaties +1, Bluff -1, Diplomatie -1, Discrétion +6, Dressage +4, Équitation +3, Escalade +6, Évasion +1, Intimidation +4, Natation +1, Perception +6, Premiers secours +1, Profession (Fermier) +6, Psychologie +1, Survie +6, Vol +1

Langues commun

Particularités empathie sauvage +4, ennemi juré (humains +2), pistage +1, style de combat : à distance

Équipement amorce et silex, *anneau d'amitié avec les animaux*, arbalète légère à répétition de maître, cadenas (moyen), chaîne (1,5 m), chemise de mailles, clef d'armoire, clef de porte, dague, faux, flasque d'huile, hachette, lanterne à capote, habit de paysan, serpe

MASTIFFS (CHIENS DE SELLE) (2) FP 1/2

pv 15 chacun (*Bestiaire*)

TACTIQUE

Pendant le combat. Ces deux chiens de chasse noirs ont été entraînés l'un comme chien de garde et l'autre comme chien de chasse. Voir le *Manuel des Joueurs Pathfinder* pour la liste des tours.

LATHAR ET CORSON FARROW (2) FP 1/2

Humains guerriers 1

Humanoïdes de taille M, NM (adeptes du culte de Dagon)

pv 12 et 12 (*Appendice 1*)

MME FARROW, ZOMBI DE DAGON ÉVOLUÉ FP 2

Mort-vivant de taille M, NM

Init +2 ; **Sens** vision dans le noir 12 cases ; Perception +2

DÉFENSE

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

pv 16 (2d8+7)

Réf +2, **Vig** +2, **Vol** +5

Immunités traits des morts-vivants ; peau marbrée ; **RD** 5/tranchant

ATTAQUE

Vitesse 6 cases

Corps à corps coup +6 (1d6+6), langue +6 (1d6+6)

Attaques spéciales vomissure abyssale, absorption de sang

TACTIQUE

Pendant le combat. Comme une goule, un zombi rejeton de Dagon est vorace et cherche par tous les moyens à se procurer de la chair et du sang.

Moral. Un zombi rejeton de Dagon combat jusqu'à ce qu'il soit détruit.

CARACTÉRISTIQUES

For 21, **Dex** 14, **Con** -, **Int** -, **Sag** 14, **Cha** 14

BBA +1 ; **BMC** +6 ; **DMC** 18

Dons Robustesse

Compétences aucunes

Particularités absorption de sang, course, durée de vie limitée, peau marbrée, vomissure abyssale

CAPACITÉS SPÉCIALES

Absorption de sang (Ext). La langue d'un zombi de Dagon est un tentacule nourricier suffisamment sinueux pour pouvoir effectuer une tentative d'étreinte. En cas de réussite, le zombi absorbe le sang de son opposant et lui inflige un affaiblissement temporaire de 2 points de Force avant que la langue ne se détache.

Course. Contrairement aux autres zombis, un zombi rejeton de Dagon peut courir. De plus, un zombi rejeton de Dagon n'est pas chancelant.

Durée de vie. Le cycle complet de la gestation d'une olhydrix dure 2d4 semaines et seulement 1% des zombis rejetons de Dagon se transforment en guenaudes olhydrix. Ce faible pourcentage est

dû au fait que le corps de la créature hôte cesse généralement de fonctionner avant que l'olhydrix ne soit mature, détruisant ainsi les deux créatures. Un zombi rejeton de Dagon portant un olhydrix mature cherche un lieu isolé à proximité d'un point d'eau dans lequel il pourra dégorger son « enfant ». Cet événement détruit à coup sûr le zombi rejeton de Dagon. L'olhydrix « larvaire » est identique à un olhydrix mature auquel on applique deux fois l'archétype « créature jeune » décrit dans le *Bestiaire*. Un jeune olhydrix possède un très grand appétit et se nourrit des restes du zombi rejeton de Dagon qui l'a porté.

Peau marbrée (Ext). La peau d'un zombi rejeton de Dagon possède la capacité de prendre une couleur qui s'adapte à l'environnement. La créature gagne un bonus racial de +5 à tous les tests de Discrétion.

Vomissure abyssale (Sur). En une action simple utilisable tous les 1d4 rounds, un zombi rejeton de Dagon peut faire appel aux sombres eaux abyssales de Thos et les vomir à travers ses mâchoires abîmées. Cette attaque utilise le BBA du zombi modifié par sa Dextérité et fonctionne comme une arme à impact avec une portée de 2 cases. La vomissure abyssale peut générer l'un des effets suivants (d20).

D20	RÉSULTAT
1-15	Bile de Dagon : inflige 1d6 points de dégâts d'acide.
16-18	Encre d'olhydrix : contact ; <i>JdS</i> Réflexe DD = 10 + la moitié des DV du zombi + modificateur de Dextérité du zombi ; <i>effet</i> aveugle la cible pendant 1d4 rounds.
19	Fièvre de Thos : contact ; <i>JdS</i> Vigueur DD = 10 + la moitié des DV du zombi + modificateur de Charisme du zombi ; <i>incubation</i> immédiate ; <i>fréquence</i> 1/round ; <i>effet</i> la cible devient nauséuse (les cibles rendues nauséuses par la fièvre de Thos subissent les effets des sorts du registre du Mal comme si elles étaient d'alignement Bon) ; <i>guérison</i> 2 réussites consécutives.
20	Ascaridiose abyssale : contact ; <i>JdS</i> Vigueur DD = 10 + la moitié des DV du zombi + modificateur de Charisme du zombi ; <i>incubation</i> 1d4 jours ; <i>fréquence</i> 1/jour ; <i>effet</i> affaiblissement temporaire 1d2 Con (cet affaiblissement temporaire ne peut pas être soigné tant que la créature est infectée) ; <i>guérison</i> 2 réussites consécutives. Quiconque meurt alors qu'il est encore infecté se relève en zombi rejeton de Dagon après 2d4 heures.

Développement. La haine qu'éprouve Craddoc envers Garik Karel le transporteur et ses bœufs fauteurs de troubles augmente peu à peu. Si le culte est en passe de s'emparer de Relford, Craddoc tuera Garik à la première opportunité. Bien qu'il n'en soit pas sûr, Craddoc suspecte que quelqu'un est venu fouiner du côté des roulottes à l'emplacement 17. Si les Farrow découvrent que Koch Koblin s'est échappé des mines, ils l'indiquent à Kelnor (emplacement 3) dès qu'ils le peuvent. La gestation de madame Farrow en tant que zombi rejeton de Dagon est anormalement longue, signe que la guenaude olhydrix qui grandit en elle est en bonne santé et devrait rapidement être mature. La date de la fin de la période de gestation est laissée à l'appréciation du MJ.

16. Les écuries

Au delà de l'Auberge du Crâne Noir se trouve une solide grange construite de bois. Un tableau d'ardoise identifie le bâtiment comme des « écuries ». Au niveau de l'entrée, vous pouvez distinguer un brasero de charbon éteint et une petite enclume attaquée par la rouille fixée à l'extrémité d'une bûche. Un marteau et une paire de pinces de forgeron ainsi que plusieurs fers à cheval tordus sont éparpillés devant l'enclume.

D'autres fers, rouillés, sont accrochés au hasard sur une barre de bois fixée sur la face arrière de la porte de la grange.

C'est grâce aux écuries que Ngoa gagne sa vie. Ce demi-orque à la peau noire possède une forte affinité avec les animaux, un talent qu'il a transformé en son travail. Il demande 5 pa par jour pour héberger un animal. Cette prestation inclut la nourriture et le pansage.

Ngoa est aussi une sorte de chamane sensible aux flux et aux reflux de l'énergie spirituelle. Ainsi, il est au courant que le Mal s'est emparé de Relford. Il connaît aussi l'existence de « l'esprit mauvais » qui hante dans la forge de Lugas (emplacement 12) et sait pourquoi cette horreur mortevivante est apparue. Il n'a jamais confronté Barad Wolfram (emplacement 4) à se sujet car le forgeron rend de très grands services à Ngoa en tant que maréchal-ferrant. Ngoa essaie d'ailleurs d'apprendre cet art pour ne plus avoir à recourir aux services de Barad. Jusqu'à maintenant, il n'a pas eu beaucoup de chance dans cette entreprise. Ngoa sait aussi qu'un mal ancien se tapit dans l'ombre des mines, mais il manque de courage pour mener lui-même l'enquête.

Ngoa n'a pas de famille à Relford. Il dort dans le grenier à foin et garde constamment une dague en main. À côté de son sac de couchage et de plusieurs effets personnels, il conserve un peu d'argent et d'autres richesses dans un coffre ferré (5 cm d'épaisseur ; dureté 5 ; 20 pv ; Briser DD 25) et verrouillé (Sabotage DD 25). Le coffre contient quelques diamants bruts pour une valeur totale de 500 po (cela correspond aux bénéfices des écuries), une bourse de 56 po, 4 *potions d'endurance aux énergies destructrices* et une *dague +1* que Ngoa utilise uniquement pour ses cérémonies. Ngoa prétend être muet et utilise une petite ardoise pour communiquer avec les étrangers. Même si les PJ parviennent à faire parler Ngoa, il ne dit que très peu de mots.

NGOA

FP 3

Demi-orque (M) barbare 1/adepte 3

Humanoïde de taille M, N (habitant de Relford)

Init +1 ; **Sens** vision dans le noir 12 cases ; Perception +6

DÉFENSE

CA 16, contact 11, dépourvu 15 (armure +4, Dex +1)

pv 35 (1d12+2 plus 3d6+6)

Réf +2, **Vig** +5, **Vol** +5

ATTAQUE

Vitesse 8 cases

Corps à corps dague, +4 (1d4+3/19-20)

Corps à corps hache à deux mains, +4 (1d12+3/x3)

Sorts préparés (NLS 4, DD 12+ Niveau du sort)

1^{er} — *détection du Mal, frayeur, protection contre le Mal*

0 (à volonté) — *détection de la magie, réparation, stabilisation*

TACTIQUE

Pendant le combat. Ngoa utilise *frayeur* avant d'aller au combat. Il entre alors en rage et affronte ses adversaires au corps à corps.

Moral. Ngoa se bat jusqu'à la mort lorsqu'il le fait pour défendre ses croyances.

CARACTÉRISTIQUES

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

BBA +2 ; **BMC** +4 ; **DMC** 15

Dons Fraternité animale, Maniement des armes courantes,

Maniement des armes de guerre, Port des armures intermédiaires,

Port des armures légères, Préparation de potions,

Compétences Acrobaties +5, Art de la magie +6, Bluff +1,

Discrétion +1, Dressage +7, Équitation +3, Escalade +2, Évasion +1, Estimation +1, Intimidation +6, Natation +2, Perception +6, Premiers secours +7, Psychologie +2, Survie +6, Vol +1

Langues commun, orque

Particularités armes familiaires (haches et cimenterres à deux mains et armes orques), férocité orque, mouvement accéléré, rage (6 rounds)

Équipement chemise de mailles, clef de cadenas, craie et ardoise, dague, flasque d'huile, habits de paysans, hache à deux mains, lanterne à capote, marteau de forgeron, symbole divin, 12 po.

Développement. Si quelqu'un aide Ngoa à forger des fers à chevaux ou lui apprend les bases de cet art, il est reconnaissant et aidera les PJ dans leurs enquêtes. Si le culte de Dagon prend connaissances des capacités de Ngoa, Kelnor se met à craindre la magie et les connaissances du chamane. Le culte essaiera alors de l'enlever et de le convertir à sa cause. S'il résiste et refuse, son futur inclura une transformation en un zombi rejeton de Dagon. Ngoa n'accompagnera pas les PJ dans la mine ou à l'extérieur du village car cela ne sert pas ses intérêts. Il peut néanmoins être un PNJ de valeur qui aide les PJ en les soignant et en les faisant bénéficier de son savoir spirituel. En tant que chamane, Ngoa parcourt souvent les monts du Roc de la Dague. Il sait où est située la mine abandonnée (emplacement 21).

17. Le Bazar du Bizarre de Koblin

Au milieu des pieds de maïs se trouvent trois roulottes de bois positionnées en un petit cercle. Les peintures autrefois pimpantes et tape-à-l'œil qui couvraient les parois des roulottes sont maintenant délavées et craquelées. Il manque deux roues à l'un des chariots dont l'assiette est maintenue horizontale à l'aide de piles de pierres. Les portes situées à l'arrière de chaque roulotte sont barricadées à l'aide de planches.

Plusieurs pièges à fosse entourent les roulottes (représentées sur la carte principale par des losanges). Ils ont été creusés par Craddoc Farrow et ses fils pour empêcher qu'on déplace les roulottes et pour capturer tous ceux qui souhaiteraient fouiller les environs. Les fosses sont recouvertes de feuilles sèches et de terre. Le fond des fosses est plus large que le haut, de sorte que tous ceux qui tombent dans l'une d'elles ne peuvent pas en sortir sans aide (Escalade DD 25). Les fosses sont vérifiées régulièrement par Craddoc et ses fils. Tous ceux qui sont capturés sont amenés devant Keddar au poste de garde (emplacement 2) puis soumis aux divers désirs du culte.

Un test de Perception de DD 15 permet de repérer plusieurs marques de coups laissées dans le bois par diverses armes, ainsi que des traces de sang séché. Au sol, sous la végétation, une pancarte de bois couverte de poussière et de saletés indique : *Bazar du Bizarre de Koblin.*

Le Bazar du Bizarre a connu une fin prématurée à Relford. Au cours d'une attaque menée par le culte de Dagon, les membres du cirque ambulante ont été emmenés vers les mines et transformés en zombis rejets de Dagon. Les roulottes ont été déplacées dans le champ de Craddoc et leur disparition soudaine a été imputée à la soi-disant nature féérique, voire maléfique, de leurs occupants.

Une seule personne a réussi à échapper à ce terrible destin : Koch Koblin, le nain qui était à la fois le propriétaire et le

« Monsieur Loyal » du cirque. Ayant vu de près les horreurs de la mine, il est effrayé et ne sait plus à qui faire confiance. Depuis, il a survécu grâce aux rats et aux autres petits animaux qu'il a pu attraper. Cette diète a rapidement réduit son tour de taille autrefois imposant. Il ne désire qu'une seule chose : fuir Relford et oublier les épreuves qu'il a subies. Il ne sait pas si le culte s'est rendu compte de son évasion.

C'est alors qu'il chassait des rats par une nuit noire qu'il a découvert par hasard les restes de son cirque. Aujourd'hui, Koch se cache dans le faux-plancher de l'une des roulottes, une cache à laquelle on accède grâce à une trappe secrète située dans le plancher. L'apparence de Koch est inhabituelle pour un nain. Il porte un manteau de brocart en guenilles au-dessus d'une veste qui sent très fort. Il a toujours son chapeau haut-de-forme à portée de main, et il le met sur sa tête chaque fois qu'il sort de la caravane. Il est rasé de près, ce qui est très étonnant chez les nains, et porte des favoris fournis qui entourent sa mâchoire large et musculeuse. Ses cheveux sont blancs et coupés courts.

KOCH KOBLIN**FP 3**

Nain roublard 4

Humanoïde de taille M, N

Init +2 ; **Sens** vision dans le noir 12 cases ; **Perception** +7**DÉFENSE****CA** 13, **contact** 12, **dépourvu** 11 (armure +1, **Dex** +2)**pv** 30 (4d8+8); actuellement 12**Réf** +6, **Vig** +2, **Vol** +1**ATTAQUE****Vitesse** 4 cases**Corps à corps** dague, +5 (1d4+1/19-20)**A distance** arbalète légère, +5 (1d8/19-20)**Attaques spéciales** Attaque sournoise +2d6**TACTIQUE**

Avant le combat. S'il se trouve dans sa roulotte située dans le champ de la ferme Farrow et s'il est sûr que quelqu'un est sur le point d'ouvrir la trappe et de découvrir sa cachette, Koch prépare une attaque sournoise sur celui qui ouvre la trappe.

Pendant le combat. S'il n'a pas d'autre choix de combattre, il essaie de blesser ses opposants aussi vite que possible pour qu'ils ne puissent pas le suivre. En désespoir de cause, Koch sacrifie une charge de son *anneau de bélier* si cela lui permet de s'enfuir (par exemple pour percer une paroi de bois, pour enfoncer une porte ou encore briser une fenêtre).

Moral. S'il n'y a pas d'échappatoire, Koch préfère combattre jusqu'à la mort plutôt que d'être ramené à la mine.

CARACTÉRISTIQUES**For** 12, **Dex** 15, **Con** 12, **Int** 17, **Sag** 11, **Cha** 10**BBA** +3 ; **BMC** +5 ; **DMC** 16

Dons Attaque en finesse, Maniement des armes courantes, Maniement des armes de roublard, Manœuvres agiles, Port des armures légères,

Compétences Acrobaties +8, Bluff +7, Déguisement +7, Diplomatie +7, Discrétion +9, Équitation +2, Escalade +8, Escamotage +7, Estimation +7, Évasion +9, Intimidation +4, Natation +1, Perception +7, Psychologie +7, Sabotage +8, Utilisation d'objets magiques +7, Vol +2

Langues commun, commun des profondeurs, gnome, nain, orque

Particularités armes familières (nains), attaque sournoise +2d6, avarice, connaissance de la pierre, entraînement défensif, esquive instinctive, esquive totale, haine, recherche de pièges, robuste, sens des pièges +1, stabilité, talents,

Équipement *anneau de bélier* (10 charges), arbalète légère, 16

carreaux, chapeau haut-de-forme, chausse trappe, dague, manteau de brocart (armure matelassée)

Développement. Un test de Psychologie de DD 1 suffit pour percevoir que Koch Koblin est extrêmement effrayé. Il incombe aux PJ de convaincre Koch qu'ils ne lui veulent aucun mal. Si les PJ promettent de le mettre en sécurité, il les aidera avec plaisir tant que cela ne le met pas en danger (par exemple, Koch ne les accompagnera pas dans les mines). Étant donné ce qu'il a subi, son habileté à percevoir les émotions et les motivations de ses interlocuteurs est poussée à son paroxysme, ce qui lui permet de déterminer si ses bienfaiteurs lui disent la vérité ou non. En tant que victime du culte, Koch Koblin peut immédiatement identifier Kelnor et les autres membres du culte. Il ne sait cependant pas faire la différence entre ceux qui ont été charmés et les autres. Il peut décrire un zombi rejeton de Dagon et dessiner une carte grossière du temple souterrain. *L'anneau de bélier* de Koch peut être utile lors de la rencontre finale contre la *Fiancée de Dagon*, mais Koch n'est pas enthousiaste à l'idée de s'en séparer avant d'être vraiment en sécurité (le Repos du Mineur est un bon exemple d'endroit sûr). Le culte de Dagon recherche également Koch Koblin. Il est très probable que des cultistes aient suivi les PJ dans le champ de maïs, espérant qu'ils les conduisent jusqu'au nain évadé.

Expérience ad hoc. Si les PJ parviennent à sauver la vie de Koch Koblin et à l'escorter jusqu'à un endroit sûr, récompensez les comme s'ils avaient éliminé une créature de FP 3.

18. Les maisons des habitants de Relford

Ces simples bicoques servent de lieu d'habitation aux familles locales. Elles sont constituées d'une ou deux pièces et fabriquées à l'aide des pierres extraites de la mine. Le MJ est libre de développer les maisons et leurs occupants comme il le souhaite.

HABITANT TYPIQUE DE RELFORD**FP 1/3**

Homme ou femme du peuple 1

Humanoïde de taille M, tout sauf Mauvais (habitant de Relford)

pv 9 (voir au début de cette section)**19. Les maisons des cultistes**

Ces baraques sont les maisons des familles locales qui ont été charmées par la *Fiancée de Dagon*. Elles sont en tous points identiques à celles décrites à l'emplacement 18.

CULTISTE DE DAGON CHARMÉ TYPIQUE FP VARIABLE*(Appendice 1)***19A. Le presbytère de Kelnor**

La porte de cette résidence est verrouillée (Sabotage DD 22). Kelnor porte la clef sur lui. Cette maison est le presbytère de Kelnor, la Voix de Dagon. Cette demeure simple, autrefois occupée par le père Arden, est constituée de deux pièces. La première, située à l'avant de la bâtisse, sert de salle de vie et est meublée d'une table avec ses chaises, d'un poêle et de plusieurs canapés confortables. La pièce située à l'arrière est une chambre à laquelle est adjointe une bibliothèque composée d'étagères. Plusieurs livres et textes de théologie y sont stockés. Kelnor a pris soin de séparer ses activités au sein du culte de son rôle de haut prêtre de Relford. Il a fait très attention à ne laisser dans son logement aucune preuve

qui dévoilerait son implication dans le culte de Dagon. Un test de Perception de DD 15 révèle que la chambre n'a été que très peu occupée pendant les derniers mois. Kelnor a passé toutes ses nuits dans le temple de Dagon, n'en sortant qu'au lever du jour pour s'occuper des besoins du temple.

20. Les Mines Daguepierre

Le chemin progresse vers le sud à travers les arbres morts et noircis des montagnes de la Dague. Non loin de là, le sinistre Roc de la Dague lui-même se dresse au-dessus de vous. La route se termine à la base d'une colline où un portique en mauvais état marque l'entrée de la mine. Cette entrée a été bouchée à la va-vite mais certaines planches ont été cassées et jonchent désormais le sol. Un dessin représentant un crâne et des os croisés a été peint rapidement sur l'une des planches barrant l'entrée.

Ce bâtiment couvre le puits d'entrée de la Mine Daguepierre et du temple qui y est contigu. Pour plus d'informations, voir les Parties 2 et 3 de cette aventure.

21. La mine abandonnée

Avant de dévoiler cette zone à vos joueurs, faites leur effectuer un test de Perception de DD 20 : l'entrée est bien cachée parmi les broussailles et les arbres.

Dans le contour naturel des rochers, vous apercevez un tunnel de bois qui mène vers la paroi abrupte de la montagne.

Il y a une cinquantaine d'année, plusieurs artisans nains se sont rassemblés en ce lieu pour sonder la terre à la recherche de précieuses richesses : du mithral et un peu d'adamantium. Comme l'accès à la mine était difficile et que la menace d'attaques de harpies pesait sur l'endroit, cette exploitation est restée très peu connue, ce qui plaisait aux nains qui y travaillaient. Les nations naines ont décidé de fermer la mine un peu moins d'un an après son ouverture, les filons de mithral et d'adamantium ayant été totalement exploités. Les stocks ont été mis à l'abris dans une petite cave construite

sur le site en attendant d'être utilisés. Il existe de nombreuses caches similaires de par le monde. Lugas (emplacement 12) a découvert la mine après son arrivée sur place (grâce aux informations « fournies » par un nain aux agents de la Ligue de Fer). Il n'a pas fallu longtemps à Lugas pour découvrir la cave qui contenait les stocks. Le forgeron s'est rendu compte avec plaisir que la forge naine était encore utilisable. Il a loué quelques bœufs à Garik Karel et a fabriqué secrètement un atelier pour y travailler le mithral et l'adamantium. C'est là qu'il a façonné plusieurs armes de très belle facture. Lugas a caché la plupart des armes ici, mais il s'est fait tuer par Barad peu de temps après lui avoir montré la qualité de son travail.

Quiconque réussit un test de Survie de DD 15 remarque des traces d'animaux qui s'entrecroisent, dont certaines ressemblent à celles d'un félin et mènent vers l'entrée de la cave. Si les PJ ont déjà rencontré le léopard noir (emplacement 1), faites allusion au fait qu'il a pu y établir sa tanière. En fait, une créature féline intelligente et féroce (une tangtal) est descendue des montagnes et utilise la caverne comme son repaire. Pour plus d'informations, voir la description de la mine abandonnée.

22. Le Roc de la Dague (ND 4 minimum)

Le Roc de la Dague culmine à 360 m d'altitude. Le pic est constitué de granit et des arbres rabougris s'accrochent comme ils le peuvent au bas de ses flancs. Il est possible d'y grimper assez facilement (Escalade DD 10 jusqu'à 170 êtres, DD 15 plus haut). Il est laissé à l'appréciation du MJ de décider combien de jets sont nécessaires pour atteindre le sommet (quiconque chute malencontreusement du sommet subit 108d6 points de dégâts). Plusieurs corniches permettent de se reposer au cours de la longue et difficile ascension. Ces saillies rocheuses abritent également plusieurs nids de harpies. Si Merri Finn a été attrapée par une harpie (événement E), elle se trouvera, paniquée, sur l'une des corniches les plus basses. La harpie qui l'a enlevée attaquera quiconque tentera de la sauver.

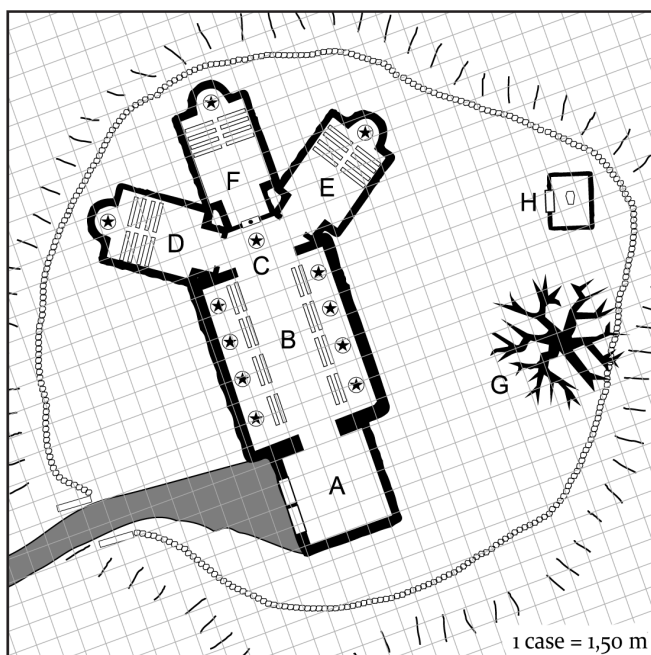
HARPIE (1)

FP 4

pv 31 (Bestiaire)

INTERLUDE : LES LIEUX CLEFS DE RELFORD

LE TEMPLE DE RELFORD



Le temple est détaillé dans la partie 1, emplacement 3. Consultez le plan du temple pour voir sa structure interne. Toutes les portes à l'intérieur sont de solides portes en bois en bonne état : solidité 5 ; 15 pv ; défoncer DD 16 (pour les portes coincées), DD 18 (pour les portes verrouillées). Sauf mention contraire, les portes sont déverrouillées.

3A. Le vestibule

Une boîte ouverte se trouve sur une simple table. Au nord, une double porte ouverte révèle une grande salle avec des rangées de bancs alignés devant plusieurs autels. Près de la porte se trouve un font baptismal vide.

Il s'agit d'une simple antichambre comportant une grande table contre le mur sud. Dans la boîte en bois sur la table se trouvent quelques cierges de cire à utiliser dans les autels en 3b. Le font baptismal contenait autrefois de l'eau bénite mais, comme la rivière Rel s'est asséchée, cela fait plusieurs mois que la coupe de pierre est restée vide.

3B. La zone de culte

Huit autels dévoués à différentes divinités sont alignés, rangés le long des murs sous de simples fenêtres voûtées. De nombreux cierges ont été placés devant chaque autel. Dans l'air flotte comme une odeur de suif.

Cette grande salle contient huit autels alignés le long des murs, chacun dévoué à un dieu spécifique. Plusieurs bancs en bois sont disposés devant chaque autel pour permettre aux fidèles de s'asseoir pour prier leur dieu. Les divinités sont :

- Tychas : le dieu de l'agriculture,
- Boryr : le forgeron,
- Varadyver : le dieu des voyageurs,

DIEUX, DEMI-DIEUX ET HÉROS

Les autels du temple peuvent être consacrés à des dieux propres à votre monde de campagne. N'hésitez pas à remplacer les dieux cités par ceux que vous choisissez ou préférez. Si le concept de temple polythéiste n'est pas approprié à votre campagne, les autels peuvent être remplacés par des statues représentant d'anciens héros ou des saints dédiés à des causes divines spécifiques.

- Nyx : la reine des récoltes (et la déesse de la mort),
- Cu Corian : le gardien de la nature,
- Arnak : le dieu de la connaissance,
- Dama : la déesse de la liberté, et
- Morian : le dieu de la terre.

Pendant la journée, on peut rencontrer ici 2d4+1 villageois de Relford répartis sur les différents bancs et occupés à prier en silence. Les croyants font généralement la queue en entrant pour aller prendre un cierge dans la boîte de bois du vestibule (emplacement 3a). Ils les allument et les placent devant l'autel de leur divinité.

Chaque autel contient également une urne pour les offrandes, qui sont normalement utilisées pour l'entretien du temple. Dernièrement, Kelnor a pris tout l'argent pour financer le culte de Dagon.

3C. L'antichambre de la chapelle

Au fond de la salle se trouve une antichambre avec trois grandes portes. À gauche et à droite, les portes donnent vers des chapelles séparées, visiblement consacrées à des dieux attirant de plus grands nombres de fidèles. Une porte fermée barre l'entrée de la chapelle du centre. Au milieu de la salle se dresse la statue d'un chevalier, les mains ouvertes en signe de supplication.

Cette zone conduit vers les trois chapelles dédiées à Rax, le dieu de l'Empire, à Abbas, le dieu du commerce et de la sécurité et à Bétéan, le dieu de la justice. Dans le centre de cet salle se trouve une statue de Rogaar, un paladin qui est devenu un dieu.

Les portes des chapelles consacrées à Abbas et à Bétéan sont généralement ouvertes, sauf la nuit. La porte qui donne sur le sanctuaire de Rax est fermée à clef depuis la mort du père Arden. C'est Keldor qui en possède la clef.

3D. Le sanctuaire d'Abbas

Au fond de la chapelle se trouve l'autel dédié à Abbas, le dieu du commerce et de la sécurité. Des banquettes ont été disposées en deux rangées devant la statue. Un long tapis décoloré mène jusqu'à l'autel, où un certain nombre de cierges brûlent et scintillent.

Abbas, le dieu du commerce et de la sécurité, est une divinité alliée de Rax et vénérée dans cet endroit. Ce sanctuaire, combiné avec la chapelle de Bétéan, occupe une zone plus

grande que la salle commune ; c'est là un des avantages d'être un allié de Rax. Une urne à offrandes située au pied de l'autel contient 2d20 pc et 1d12 pa.

3E. Le sanctuaire de Bétéan

Au fond de la chapelle se trouve l'autel consacré à Bétéan, le dieu de la justice. Des banquettes ont été disposées en deux rangées devant la statue. Un long tapis aux couleurs passées mène jusqu'à l'autel, où un certain nombre de cierges brûlent et scintillent.

Bétéan, le dieu de la justice, est une divinité alliée de Rax et vénérée ici. Ce sanctuaire, combiné avec la chapelle d'Abbas, occupe une zone plus grande que la salle commune ; c'est un des avantages d'être un allié de Rax. Une urne d'offrande placée au pied de l'autel contient 2d10 pc et 1d6 po.

3F. Le sanctuaire de Rax (FP 4)

Cette chapelle porte encore les signes d'un combat mortel. La statue placée sur l'autel de Rax a été brisée et l'autel lui-même est taché de sang séché.

C'est ici, dans cette chapelle, que Kelnor a sauvagement assassiné le père Arden. C'est d'ailleurs son sang qui souille toujours le sanctuaire. Depuis, le sanctuaire n'est plus utilisé. Kelnor a prévu de déménager ici la chapelle de Dagon (partie 3, emplacement 19) et il espère bien que c'est en ce lieu que Dagon le récompensera en le rendant immortel. On peut rencontrer Kelnor ici, ainsi que tous les membres du culte. Kelnor vient souvent prier Dagon ici. De son côté, Dagon a entendu les prières répétées de Kelnor et il a décidé qu'il se relèverait sous la forme d'un huécuva s'il périt. (Voir l'Appendice 1 pour plus de détails)

KELNOR, LA VOIX DE DAGON

FP 4

Humain (m) prêtre 5 (Dagon)

Humanoïde (Culte de Dagon) de taille M, CM

pv 39 (voir Appendice 1)

Développement. Même s'il est tué ici, Kelnor n'est pas vaincu pour autant. Il revient sous la forme d'un huécuva un jour plus tard. Il fuit probablement le temple de Dagon comme indiqué dans la partie 3 de cette aventure. Il considère son horrible renaissance comme une confirmation que Dagon lui a donné l'immortalité.

Xp ad-hoc. Kelnor utilise régulièrement un sort de *profanation* dans le sanctuaire, et a ainsi lentement érodé le pouvoir de Rax dans ce lieu. Si un PJ passe du temps à purifier le sanctuaire avec de l'eau bénite ou en faisant un rite au nom de Rax (le PJ n'a pas besoin que Rax soit sa divinité tutélaire pour que cela fonctionne ; un jet de Connaissances (Religion) de DD 15 est suffisant pour parvenir à accomplir un rite pour bénir à nouveau l'endroit), celui-ci reçoit des points d'expérience comme s'il avait vaincu une créature de FP 3.

3G. Le cimetière

Les branches d'un chêne recouvrent un cimetière envahi de mauvaises herbes.

Le cimetière est aussi vieux que l'église elle-même et n'a pas grand intérêt. Les pierres tombales sont simples et, dans la plupart des cas, ne sont guère plus qu'un joli tas de pierres provenant de la mine. Quelques-unes portent des plaques patinées gravées de noms divers. Le père Arden a été la dernière personne à être enterrée ici. Depuis lors, il n'y a plus eu de services funéraires.

3H. La crypte

Une petite crypte se trouve à la lisière de l'enceinte du temple, près d'un mur en pierre. Une porte rouillée semble être le seul moyen d'entrée ou de sortir du lieu.

La porte est verrouillée (Sabotage DD 25) et constituée de fer (barres de 5 cm, solidité 10, 30 pv, DD 25 pour enfoncer). Kelnor en possède la clef.

Cette crypte a été construite quand l'église de Rax a payé et organisé la construction du temple. Dans la crypte se trouve un sarcophage qui contient les restes du premier prêtre qui a administré le temple.

LE MANOIR DES DAGUEPIERRE

Le manoir des Daguepierre est situé à l'emplacement 10. Consultez la carte ci-dessous pour obtenir les détails de sa composition. Toutes les portes fonctionnent comme des portes en bois solides (2,5 cm d'épaisseur, solidité de 5, DD pour forcer : 16 pour les portes coincées, 18 pour les portes verrouillées). Sauf mention contraire, les portes ne sont pas verrouillées.

10a. L'entrée

Les portes d'entrée sont verrouillées. Kelnor (emplacement 3) en possède la clef.

En souvrant, les portes font s'élever un petit nuage de poussière qui emmène avec lui une faible odeur de putréfaction. Des rideaux, qui devaient être des pièces de qualité autrefois, recouvrent les fenêtres. Les quelques meubles qui se trouvent encore dans ce hall sont visiblement à l'abandon. Des papiers muraux parsemés de taches de moisissure pendent ici et là sur les murs. Chose étonnante, la porte à l'est est barricadée par plusieurs planches clouées. Le bois de ces planches est neuf et les têtes des clous brillent légèrement dans la faible lumière.

La porte intérieure a été barricadée par le culte pour s'assurer que les morts restent bien à l'intérieur. Considérez la porte barricadée comme une porte coincée.

10b. Le parloir de devant

Cette salle aux murs recouverts de panneaux de chêne devait être un spectacle formidable autrefois. Aujourd'hui, les lattes du plancher sont tachées et déformées et elles grincent à chaque pas. Un canapé moisi et plusieurs chaises renversées sont disséminées ici et là devant un largeâtre de pierre.

Tout test de Discrétion effectué dans cette salle voit son DD augmenté de +2 à cause des lattes du plancher tordues

ou détachées. Ceux qui s'intéressent à la cheminée remarqueront un tas d'os craquelés et brisés, les restes des « repas » qu'Élise a pris dans ce qui était autrefois sa splendide chambre. L'âtre est suffisamment large pour qu'on puisse l'escalader pour atteindre la salle 10e et le toit. Élise utilise souvent ce chemin. Cependant, elle n'est pas encore parvenue à s'enfuir par le toit. Si les intrus font trop de bruit, Élise descendra depuis la salle 10e, attirée par l'idée d'un repas potentiel. Si la porte entre les salles 10a et 10b est forcée, cela se produira très probablement. Sur le manteau de la cheminée se trouvent deux candélabres en or valant 150 po chacun.

10c. La salle à manger (ND 1/2)

La porte qui mène à la cuisine (salle 10d) est verrouillée (Sabotage DD 25). Un test de Perception contre un DD de 12 révèle que la serrure a été remplacée récemment. Kelnor en possède la clef.

La puanteur de la mort vous assaille au moment où vous découvrirez une scène des plus macabres. La longue table à manger qui occupe cette salle est recouverte de visières et de sang. De nombreux corps et plusieurs parties de corps parsèment la table et le sol, chacun présentant un état de décomposition plus ou moins avancé et un nombre plus ou moins grand de mouches.

Ce sont les restes des serviteurs des Daguepierre mélangés à ceux d'un certain nombre de victimes dont le culte de Dagon n'avait plus besoin (généralement des enfants et des marmots). La scène est macabre et écœurante. Tout individu pénétrant dans cette salle doit réussir un jet de Vigueur de DD 12 pour éviter d'être nauséux. Cet effet se dissipe dès que le PJ en question quitte la maison. Cantor et Élise reviennent souvent ici pour se nourrir en arrachant allègrement un morceau de bidoche pourrissante. Le corps d'un des enfants s'est relevé sous la forme d'une goule. Il s'accroche encore à certains traits de sa vie d'avant : il s'éveille en toussant puis se met à pleurer à fendre le cœur.

JEUNE GOULE (1)

FP 1/2

Mort-vivant de taille P, CM

pv 9 (Bestiaire de Pathfinder)

TACTIQUE

Avant le combat. L'enfant cherche à être réconforté. Tout individu qui le fait se retrouvera pris au dépourvu lorsque l'enfant fera une tentative de lutte contre lui. La victime peut éviter ce sort en préparant une action contre l'enfant goule.

Pendant le combat. La goule tentera d'infliger des dégâts non létaux sur la cible qu'elle aura agrippée.

Moral. La goule combat jusqu'à ce qu'elle soit détruite.

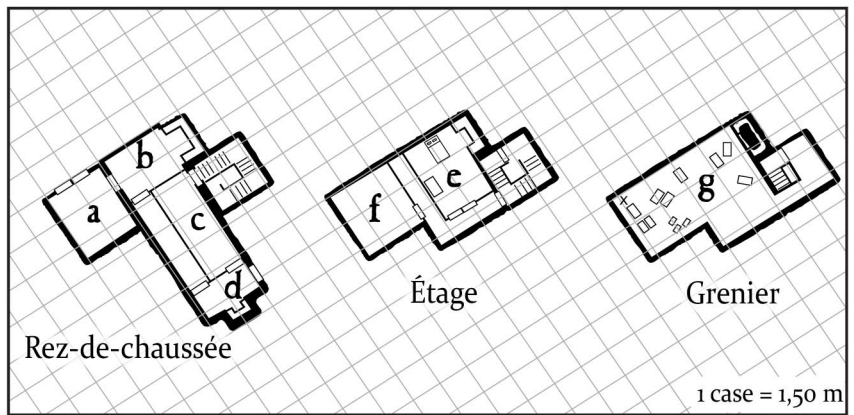
CAPACITÉS SPÉCIALES

Créature jeune. Cette goule gagne un bonus de +2 à tous les jets basés sur la Dex et une pénalité de -2 à tous les autres jets.

Développement. Il est possible qu'Élise et Cantor soient attirés ici par des bruits de bataille.

10d. La cuisine

La porte menant vers l'extérieur est verrouillée (Sabotage



DD 25). Un test de Sabotage de DD 12 ou de Perception de DD 15 révèle que la serrure a été remplacée récemment. Kelnor en possède la clef.

Cette salle n'est éclairée que par une fenêtre sale qui donne sur un petit jardin à épices. Au centre de la pièce se trouve une table avec une surface épaisse. Elle est placée en face de l'âtre situé dans le mur sud, un âtre qui semble avoir été souvent utilisé.

De nombreuses mouches volent autour des morceaux de viande qui pendent au plafond, d'herbes qui ne sont plus consommables depuis longtemps et de la flaque de sang coagulé qui se situe au pied de la table. D'autres taches de sang séché parsèment le sol de pierre avant de disparaître en-dessous de la porte menant vers le nord.

Les victimes destinées à Cantor et à Élise sont amenées ici avant d'être exécutées. Kelnor ferme la porte menant à la salle à manger pendant que ces actes sinistres sont accomplis puis, en partant, il déverrouille la porte de la salle à manger et referme celle qui conduit dehors. Grâce à ce processus, les morts-vivants peuvent profiter de toute la maison et ils restent bien nourris.

10e. La chambre principale

Cette chambre à coucher qui devait être très belle autrefois est désormais dans le désordre le plus complet. Des habits déchirés et sales traînent dans tous les coins. Ils semblent provenir d'un tas de parures abandonnées qu'on a déversées hors d'une garde-robe en acajou. Une terrible puanteur émane des tissus tachés et souillés qui forment un tas sur le lit situé contre le mur du nord, à côté d'un âtre de pierre. On perçoit des pleurs de femme âgée ; ils viennent de dessous le drap de lit.

Depuis sa transformation en goule, Élise considère sa chambre à coucher comme son repaire. Elle y amène parfois des corps ou des morceaux de corps pour les dévorer avant de jeter les restes non comestibles dans la cheminée. La plupart du temps, elle se tapit sous les tissus sales, gémissant et enrageant tout en déplorant l'horrible état dans lequel elle se trouve.

Sous les habits restants dans la garde-robe d'acajou se trouve une trousse à maquillage en bois contenant un petit miroir à main en argent décoré d'un pourtour en ébène (valant 300 po) et quelques bijoux (2 anneaux identiques, une paire de boucles d'oreille et un collier, tous incrustés de petites émeraudes et valant 550 po). La trousse en bois est de belle

facture et vaut 220 po.

ÉLISE DAGUEPIERRE, GOULE

FP 2

pv 13 (*Bestiaire de Pathfinder*)

TACTIQUE

Avant le combat. Si Élise se rend compte qu'elle n'est plus seule dans cette pièce, elle arrête de pleurer et prépare une action pour attaquer quiconque s'approche de son lit.

Pendant le combat. Élise hurle comme une banshie pendant le combat.

Moral. Élise combat jusqu'à sa destruction.

Développement. Cantor (emplacement 10g) est tellement habitué aux gémissements et aux pleurs constants de son épouse qu'il y a peu de chance que des bruits de combat provenant de sa chambre ne l'incitent à venir ici.

10f. Le bureau du magistrat

Cette salle a été complètement détruite. Un bureau vide a été renversé contre le coin nord de la salle, ses tiroirs vidés sur le sol pour former un amas mélangeant instruments d'écriture et encre séchée. De nombreux livres de compte, registres et autres documents déchirés parsèment la salle.

En tant que magistrat et maire de Relford depuis un bon bout de temps, Cantor Daguepierre a stocké dans cette salle de nombreux actes et contrats relatifs à la communauté et aux mines de la Dague, ainsi que plusieurs registres détaillant le fonctionnement quotidien de la mine et du village. Un test de Perception permet de découvrir les éléments suivants.

- **DD 10.** Un registre contenant les minutes de la dernière réunion du conseil de la ville, datant de 2 semaines avant le tremblement de terre qui s'est produit il y a plus d'un an. L'assemble a débattu de la possibilité que la mine n'était plus sûre à cause des récentes secousses.
- **DD 15.** L'acte de propriété des mines de la Dague et la Charte de Relford.
- **DD 20.** Une lettre écrite en urgence et adressée à un certain Edward (le frère d'Élise) disant : « Nous sommes damnés, nous avons libéré le mal tapi sous la surface. Ne viens pas. Nous sommes tous damnés. »

10g. Le grenier (ND 3)

En s'ouvrant, la porte révèle une salle plongée dans l'ombre, dotée d'un toit oblique et certainement située sous la charpente du manoir. La poussière qui flotte dans l'air et le toit bas rendent l'atmosphère oppressante.

Dans ce grenier se trouvent plusieurs coffres et malles éparpillés ici et là. Ils contiennent des lettres, des livres, d'anciens habits et de la vaisselle. Rien ici n'a de valeur monétaire significative. Cantor Daguepierre, le vieil homme qui a découvert le temple de Dagon et la guenaude olhydrix connue sous le nom de la Fiancée de Dagon, est tapi dans le fond du grenier.

CANTOR DAGUEPIERRE, BLÈME

FP 3

pv 29 (*Bestiaire de Pathfinder*)

Développement. Certaines parcelles de l'esprit de Cantor ont survécu. Sa réaction initiale est hostile (DD de base 20). Cependant, si les PJ parviennent à le faire parler, il leur

raconte comment « des tentacules sinueuses se sont fauflées hors de la terre et se sont frayé un passage jusqu'au cœur de Relford. »

Si on lui demande spécifiquement ce qu'il a vu dans la mine, il devient plus lucide : « ...les vers dans le noir... c'est la reine qui rêve des démons qui les crée... elle est si belle... » Cantor ne se souvient plus des noms : la mort-vivance a détérioré son cerveau. La conversation avec Cantor ne durera pas très longtemps : la faim irrésistible qui l'assaille reprendra rapidement le dessus. Si le mort-vivant est détruit, Kelnor l'apprendra bien vite, dès qu'il reviendra visiter le manoir.

L'AUBERGE DU CRÂNE NOIR

L'auberge du Crâne noir est détaillée dans la partie 1, emplacement 13. Consultez la carte ci-dessus pour l'agencement de l'auberge. Toutes les portes sont considérées comme étant de bonnes portes de bois : 2,5 cm d'épaisseur ; solidité 5, 15 pv, Sabotage DD 16 (coincée) ; Sabotage DD 18 (verrouillée) et ne sont pas verrouillées sauf mention contraire.

13A. Salle commune (ND Variable)

Quelques tables et chaises occupent cette partie de la salle. Une cheminée se dresse dans le coin sud-est et un bar se trouve à l'est, placé entre deux portes. Davven Seward se trouve généralement ici servant de l'ale et de la bière (achetée à la taverne du Cauchemar). Du bœuf séché, des biscuits secs salés et des chips sont souvent servis dans des bols placés sur le bar.

Les prix sont ici meilleur marché qu'au Cauchemar : Davven essaye d'attirer ici convertis et victimes potentielles pour le culte de Dagon.

RAFRAÎCHISSEMENTS - AUBERGE DU CRÂNE NOIR

Café	1 pc
Ale, pinte	4 pc
Bière, pinte	5 pc
whisky, 1/4 pinte	1 pa

Comme aubergiste, Davven propose également quelques chambres à louer.

LOGEMENT - AUBERGE DU CRÂNE NOIR

Chambre de maître*	2 po/nuitée
Chambre de luxe*	1 po/nuitée
Chambre standard	5 pa/nuitée
Lit (chambre commune)	1 pa/nuitée

(*) La chambre de maître et la chambre de luxe peuvent également être louées à la semaine pour 10 po et 5 po.

Lors des périodes d'affluence, Davven est connu pour également louer le plancher de la salle à manger. Cela peut être fait pour 5 pc la nuitée mais ceux qui passent la nuit ainsi devront être partis à l'aube et ne pas interférer avec le service. Lors d'occasions spéciales, le foyer du sud-ouest est utilisé pour faire rôtir de la viande.

13B. Salle à manger

La partie nord de la salle commune a été réservée pour ceux qui prennent leurs repas. Elle était autrefois très populaire

auprès des riches marchands et voyageurs. Katriye y installe les clients et leur présente un tableau noir où sont inscrits les plats disponibles.

Cruaver est peut-être mauvais et rusé, mais c'est un cuisinier exceptionnel qui produit des repas de qualité. Les petits déjeuners sont constitués d'œufs brouillés, pochés ou grillés, de viande de porc mariné et de légumes verts cuits à la vapeur. Les repas de midi consistent en des « tourtes-crânes » composées généralement de viandes, champignons et oignons avec des motifs en forme de crânes découpés sur la croûte (la viande de ces tourtes est principalement constituée d'abats mais Cruaver a un don pour préparer les moindres morceaux et les rendre succulents et appétissants), des saucisses et de la purée de pomme de terre ou un solide ragoût servi avec un pain au romarin chaud et croustillant. Les dîners sont souvent une répétition du repas de midi, mais le Crâne noir est connu pour préparer du bœuf ou du mouton rôti de temps à autre. Quel que soit le nombre d'habitants de Relford présents, trois « clients de l'auberge » se détendent tranquillement dans la partie commune. Ces « clients de l'auberge » sont en fait des cultistes charmés qui aident Davven et Cruaver à enlever les imprudents.

MENU - AUBERGE DU CRÂNE NOIR

Petit-déjeuner	1 pa
Saucisses et purée	1 pa
Ragoût et pain au romarin	5 pc
tourte-crâne	1 pa pour trois
pain au romarin	5 pc
mouton rôti, légumes et sauce	1 pa
bœuf rôti, légumes et sauce	2 pa

DAVVEN SEWARD, AUBERGISTE

FP 2

Humain (m), roublard 3

Humanoïde de taille M (Cultiste de Dagon), CM

pv 26 (utiliser les statistiques de Lane Ramath de la partie 1, emplacement 8)

TACTIQUES

Avant le combat Davven va ordonner aux « clients de l'auberge » d'attaquer les adversaires pendant qu'il applique du poison sur une arme, de préférence ses carreaux d'arbalète.

Pendant le combat Davven essaye de se placer en tenaille pour pouvoir utiliser son attaque sournoise.

Moral Davven essayera de fuir s'il tombe en dessous de 5 pv.

CARACTÉRISTIQUES

Équipement carreaux d'arbalète x 30, chausse trappes, habits de cultiste (si rencontré dans le temple de Dagon ou en mission pour le Culte), arbalète à main (conservée sous le bar), tablier d'aubergiste (comme une armure en cuir), épée courte, deux doses d'ajonc à feuille bleue (poison—blessure ; *JdS* Vigueur DD 14 ; *délai* 1 round ; *effet* affaiblissement temporaire 1 Con ; *effet secondaire* inconscient pour 1d3 heure ; *guérison* 1 réussite), clé du coffre de la chambre forte.

KATRIYE, SERVANTE

FP 1/3

Humain (f), femme du peuple 1

Humanoïde de taille M (Cultiste charmé), N

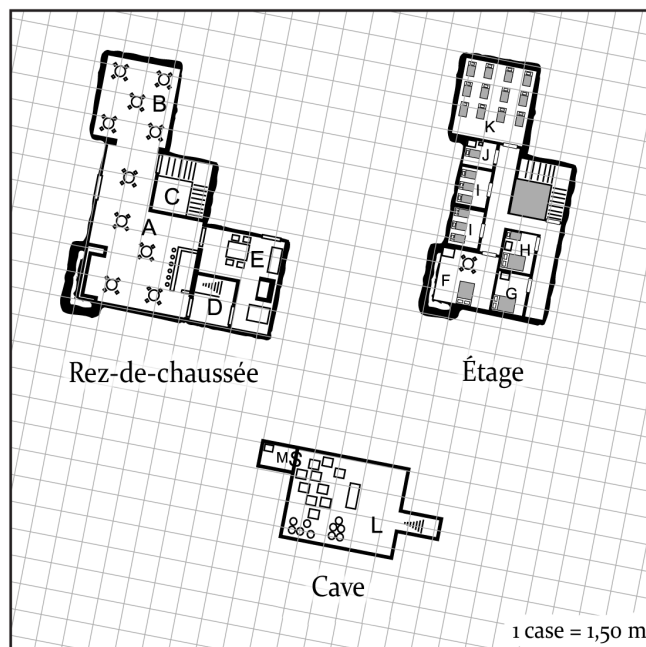
pv 9

« CLIENTS DE L'AUBERGE »

FP VARIABLE

Cultistes de Dagon

Voir l'Appendice 1



13C. Escalier

Ces escaliers conduisent à l'étage supérieur de l'auberge du Crâne noir.

13D. Entrée de la cave

Durant les périodes chargées, cette zone sert de passage vers la cuisine ; toutes les commandes de repas transitent vers la cuisine par cette zone. Un escalier au nord conduit à la cave. La zone devant l'escalier est utilisée pour les surplus de stockage ; plusieurs sacs de pommes de terre sont stockés ici, donnant à l'escalier une odeur acre de moisissure.

13E. Cuisine (ND 4)

Cette cuisine est grande et contient plusieurs comptoirs où la nourriture est préparée et un fourneau à charbon où sont cuisinés les repas de l'auberge. Une broche ouvragée en fonte est accrochée au dessus du foyer et sur un des côtés se trouvent de nombreux pots et poêles d'acier pouvant être posés sur le feu. Il y a aussi une table fatiguée où Davven, Cruaver et Katriye prennent leurs repas. Une porte conduit à l'extérieur. Cruaver se trouve généralement ici la plupart du temps quand il n'est pas en mission pour le culte. Kelnor a beaucoup de respect pour Cruaver, autant pour ses qualités de cuisinier que comme assassin du culte en plein essor.

CRUAVER ELDAK

FP 4

Serpent garou (m), roublard 2

Humanoïde de taille M (lycanthrope), CM

Init +7; **Sens** odorat, vision nocturne ; **Perception** +12

DÉFENSE

CA 17, **contact** 11, **dépourvu** 14 (+2 armure, +3 Dex, +2 naturelle)

pv 27 (2d8 + 2d8)

Réf +9, **Vig** +3, **Vol** +3

Capacités défensives esquive surnaturelle

ATTAQUE

VD 6 cases

Càc dague de maître +6 (1d4+2/19-20), épée courte de maître +6 (1d6+2/19-20)

Distance arc court composite +6 (1d6+2/x3), dague de maître +6 (1d4/19-20)

Attaques spéciales attaque sournoise +1d6

TACTIQUES

Avant le combat Cruaver va appliquer une dose d'ajonc à feuille bleue

sur l'arme qu'il a l'intention d'utiliser.

Pendant le combat Cruaver combat soit à distance soit au corps à corps en utilisant le poison.

Moral S'il devient clair qu'il a affaire à plus fort que lui, Cruaver tentera de fuir.

CARACTÉRISTIQUES

For 14, Dex 17, Con 10, Int 13, Sag 12, Cha 12

BBA +2, BMC +5, DMC 17

Dons Attaque en finesse, Maniement des armes courantes, Maniement des armes de voleur, Manœuvres agiles, Port des armures légères, Volonté de fer

Compétences Acrobaties +17, Artisanat (alchimie) +6, Bluff +6, Déguisement +6, Diplomatie +1, Discrétion +14, Équitation +3, Escalade +15, Escamotage +7, Estimation +1, Évasion +7, Intimidation +1, Natation +2, Perception +12, Premiers secours +1, Profession (cuisinier) +6, Psychologie +5, Sabotage +8, Survie +1, Utilisation d'objets magiques +5, Vol +3

Langages abyssal, commun

Particularités attaque surprise, dénicheur de pièges +1, empathie avec les serpents +4, forme alternative

Équipement (conservé dans sa chambre) carreaux d'arbalète x 20, chausses trappes, dagues de maître x 6, armure de cuir de maître, épée courte de maître, outils de voleur de maître, arc court composite (+2 For), longue vue, habits de voyageurs, deux doses d'ajonc à feuille bleue (poison - blessure ; *JdS* Vigueur DD 14 ; *délai* 1 round ; *effet* affaiblissement temporaire 1 Con ; *effet secondaire* inconscient pour 1d3 heure ; *guérison* 1 réussite), clé de coffre.

FORME HYBRIDE **FP 4**

Init +10

DÉFENSE

CA 23, contact 16, dépourvu 17 (+2 armure, +6 Dex, +5 naturelle)

Réf +12

RD 5/argent

ATTAQUE

VD 6 cases

Càc dague de maître +9 (1d4+2/19-20), épée courte de maître +9 (1d6+2/19-20), morsure +8 (1d6+1), 2 griffes +8 (1d4+1)

Distance arc court composite +9 (1d6+2/x3), dague de maître +9 (1d4/19-20)

Attaques spéciales attaque sournoise +1d6, lycanthropie, poison

CARACTÉRISTIQUES

For 12, Dex 23, Con 11, Int 13, Sag 12, Cha 12

BBA +2, BMC +8, DMC 19

Compétences Acrobaties +20, Discrétion +17, Équitation +6, Escalade +18, Escamotage +10, Évasion +10, Natation +1, Sabotage +11, Vol +6

FORME DE VIPÈRE (VIPÈRE NOIRE) **FP 4**

Init +10

DÉFENSE

CA 22, contact 17, dépourvu 16 (+6 Dex, +5 naturelle, +1 taille)

Réf +12

RD 5/argent

ATTAQUE

VD 4 cases

Càc morsure +8 (1d4+1 plus poison)

Attaque Spéciales attaque sournoise +1d6, lycanthropie, poison

CARACTÉRISTIQUES

For 12, Dex 23, Con 11, Int 13, Sag 12, Cha 12

BBA +2, BMC +7, DMC 18

Compétences Acrobaties +20, Discrétion +17, Équitation +6, Escalade +18, Escamotage +10, Évasion +10, Natation +1, Sabotage +11, Vol +6

PARTICULARITÉS

Lycanthropie (Sur). Malédiction—blessure : *JdS* Vigueur DD 15 annule, Volonté DD 15 pour éviter les effets ; *délai* prochaine pleine lune ; *fréquence* la nuit de chaque pleine lune ou chaque fois que la cible est blessée ; *effet* transforme la cible en serpent sous le contrôle de MJ jusqu'au matin suivant.

Poison (Ext). Morsure—blessure : *JdS* Vigueur DD 11 ; *fréquence* 1/round pendant 6 rounds ; *effet* affaiblissement temporaire 1d2 Con ; *guérison* 1 réussite.

Bonus racial d'Escalade (toutes les formes). Cruaver utilise son bonus de Dex pour modifier son bonus d'escalade. Dans toutes ses formes, Cruaver peut choisir de faire 10 pour n'importe quel test d'Escalade même s'il est menacé.

Bonus racial de Natation (toutes les formes). Cruacer ajoute un bonus racial de +8 aux tests de Natation pour effectuer n'importe quelle action spéciale ou éviter un danger. Il peut choisir de faire 10 pour n'importe quel test de Natation, même s'il est distrait ou menacé. Cruaver peut également utiliser une action de course lorsqu'il nage, pourvu qu'il nage en ligne droite.

13F. Chambre de maître

Cette chambre contient un lit, une table et quelques chaises, de même qu'une penderie d'acajou. Un pot de chambre se trouve sous le lit. Des draps propres et des couvertures sont rangés dans le bas de la penderie au coté d'une bassine et d'un broc. Du papier peint orne les murs et, par endroit, il se décolle légèrement. Le lit est confortable. Gaddin Vaas, un agent de la Ligue d'Acier séjourne actuellement ici, attendant la livraison des armes qui seront utilisées pour faire avancer les causes de la Ligue d'Acier. Chaque jour il rencontre Ramath Lane (partie 1, emplacement 8) et les deux discutent de la localisation des armes faites par Lugas (partie 1, emplacement 12). Gaddin croit que Ramath gagne du temps parce qu'il a vendu les armes à son profit après s'être débarrassé de Lugas. À cause de cela, Gaddin se montre de plus en plus impatient face à l'incapacité de Ramath à lui procurer les armes. Il a menacé Ramoth d'excommunication de la Ligue d'Acier s'il ne les remet pas bientôt.

GADDIN VAAS **FP 4**

Humain (m), magicien 5

Humanoïde de taille M (humain), LM

Init +2; **Sens** Perception +5

DÉFENSE

CA 13, contact 12, dépourvu 11 (+1 armure, +2 Dex)

pv 33 (5d6+10)

Réf +3, **Vig** +2, **Vol** +5

ATTAQUE

VD 6 cases

Càc cane de maître (comme un gourdin) +2 (1d6-1)

Attaques spéciales Main de l'apprenti (6/jour, +5 à distance)

Sorts de magicien préparés (DD 13 + niveau du sort)

3^e—*boule de feu, sommeil profond*

2^e—*image miroir, invisibilité, protection contre les projectiles*

1^{er}—*armure de mage, frayeur, projectile magique x 2*

0—*fatigue, lecture de la magie, rayon de givre x 2*

TACTIQUES

Avant le combat Gaddin lance *protection contre les projectiles* et *armure de mage* s'il fait face à un combat direct. Alternativement, il se jettera *invisibilité*, espérant s'approcher suffisamment de ses ennemies pour utiliser *fatigue* sur ses adversaires au corps à corps. Il activera également sa statuette merveilleuse pour alerter Ramath ou attaquer ses adversaires.

Pendant le combat Gaddin lance *sommeil profond* contre le plus

grand nombre d'adversaires possible, gardant *boule de feu* en dernier recours. Ceux qui se révéleront résistants à sa première vague de sorts seront la cible de *frayeur* et de son parchemin de *rapetissement*. Ensuite il utilisera sa baguette contre toutes autres cibles. Gaddin tentera d'utiliser des tactiques de guérilla plutôt que de tenter de combattre ses adversaires au corps à corps.

Moral S'il est réduit à moins de 7 pv, Gaddin boira sa potion de forme gazeuse et tentera de fuir.

CARACTÉRISTIQUES

For 9, **Dex** 14, **Con** 13, **Int** 17, **Sag** 12, **Cha** 10

BBA +2, **BMC** +4, **DMC** 13

Dons Création de baguettes magiques, Création d'armes et armures magiques, Dispense de composantes matérielles, Écriture de parchemins, Magie de guerre, Maniement des armes de magicien, Manœuvres agiles

Compétences Acrobaties +5, Art de la magie +11, Bluff +4, Connaissance (Ligue d'Acier) +8, Connaissances (mystères) +8, Diplomatie +1, Discrétion +2, Équitation +2, Escalade +1, Estimation +7, Évasion +2, Linguistique : +7, Natation -1, Perception +5, Psychologie +5, Survie +1, Vol +6

Langages abyssal, commun, commun des profondeurs, draconique, nain

Particularités fétiche (cane de maître)

Équipement *bracelets d'armure* +1, silex et amorce, lanterne à capuchon, cane de maître (comme un gourdin), flasque d'huile, *potion de forme gazeuse*, sacoches à composantes de sorts, *parchemin de sommeil* (NLS 5), *parchemin de rapetissement* x 2 (NLS 5), bâton éclairant x10, *baguette de mains brûlantes* (NLS 5, 21 charges), *statuette merveilleuse : corbeau d'argent*

Livre de magicien Tous les sorts de niveau 0, *contact glacial*, *mains brûlantes*, *frayeur*, *identification*, *armure de mage*, *projectile magique*, *arme magique*, *brume de dissimulation*, *rapetissement*, *contrôle mineur des morts vivants*, *invisibilité*, *image miroir*, *protection contre les projectiles*, *sommeil profond*, *boule de feu*.

13G. Chambre de Davven Seward

Davven Seward et Katriye occupent cette pièce. Davven a pris Katriye comme sa plus récente maîtresse. Une penderie d'acajou contient leurs habits et quelques objets personnels, de même qu'un broc et une bassine. Sous le lit se trouve un pot de chambre.

13H. Chambre de luxe

Cette chambre est identique à celle qu'occupe Davven Seward à part qu'un lit supplémentaire occupe le coin nord de la pièce. Elle est inoccupée.

13I. Chambre standard

Chaque pièce contient jusqu'à trois lits simples avec des matelas de paille. Un pot de chambre se situe sous chacun d'eux. Un broc et un bassin trouvent dans un coin de chaque pièce.

13J. Chambre de Cruaver Eldak (ND 2)

Voici la chambre de Cruaver Eldak. À l'intérieur se trouve un lit, une penderie et un coffre ferré et verrouillé (Sabotage DD 24, 5 cm d'épaisseur, solidité 5, 20 pv ; Forcer DD 25). Un piège à dard empoisonné protège la serrure. Cruaver a utilisé un distilla de feuille de Sassone qu'il a trouvé parmi les affaires de Koblin mais n'a pas réussi à s'en procurer par la suite. Cruaver a appliqué la dernière dose il y a quelques mois et maintenant le poison a perdu de son efficacité. Cependant, même dans cet état affaibli, le résidu est capable de tuer ou de

mettre hors d'état un PJ de bas niveau.

PIÈGE À DARD EMPOISONNÉ

FP2

Type mécanique; **Perception** DD 20 ; **Sabotage** DD 20

EFFETS

Déclenchement toucher ; **Réinitialisation** aucune

Effets Attaque à distance +10 (1d3 plus distillat de Sassone affaibli).

DISTILLA DE FEUILLE DE SASSONE AFFAIBLI FP2

Type poison, contact ; **JdS** Vigueur DD 20

Délai 1 min ; **Fréquence** 1/min pendant 2 min

Effet initial 1d12 pv ; **Effet secondaire** affaiblissement temporaire 1 Con ; **Guérison** 1 réussite

Trésor. Le coffre contient : une armure de cuir de maître noire, un ensemble de six dagues de jet de maître, une épée courte de maître et deux flacons contenant chacun 2 doses d'*huile de taggit* (Poison—ingéré ; *JdS* Vigueur DD 15 ; *délai* 1 minute ; *effet* inconscience pendant 1d3 heures ; *guérison* 1 réussite) de même que 2 doses de *ajonc à feuille bleu* (poison - blessure ; *JdS* Vigueur DD 14 ; *délai* 1 round ; *effet* affaiblissement temporaire 1 Con ; *effet secondaire* inconscient pour 1d3 heure ; *guérison* 1 réussite). Une bourse contenant 12 petits grenats (10 po chaque) repose au fond du coffre. Ces objets sont des possessions récupérées d'infortunés voyageurs qui ont décidé de rester à l'auberge. Cruaver les a gardées pour lui. Le poison est fabriqué par Cruaver.

13K. Chambre Commune

Des palliasses sont alignées dans cette pièce, chacune garnie avec un drap propre mais usé.

13L. Cave

Cette cave sent l'humidité et la moisissure. Elle contient plusieurs tonneaux de bière et d'ale achetés à Jek Bartollo au Cauchemar (partie 1, emplacement 7). Des caisses emplies de diverses variétés de végétaux occupent également le coin nord de la cave, donnant à l'endroit une odeur terreuse. Plusieurs quartiers de bœufs et de porcs pendent de crochets fixés dans les poutres du plafond. Quand l'auberge a été construite, un artisan nain est venu ici et a construit une chambre forte pour l'auberge en échange du gîte et du couvert pour un mois. Une section du mur coulisse quand une brique à la base du coin nord est poussée. La porte peut être découverte par un jet de Perception DD 20 et le mécanisme d'ouverture découvert par un jet de Perception DD 22. Davven et Cruaver connaissent cette pièce, qu'ils utilisent pour y cacher les possessions des victimes de leurs enlèvements jusqu'à ce que Kelnor et le culte de Dagon décident quoi en faire... ce qui n'a pas empêché Davven et Cruaver de se garder quelques objets pour eux.

13M. Chambre Forte

Cette pièce secrète est la chambre forte de l'auberge. À part un coffre-fort verrouillé aux ferrures d'acier (5 cm d'épaisseur, dureté 5, 30 pv, forcer DD 25), plusieurs longueurs de cordes pendent à des crochets sur le mur et sont utilisées pour attacher les prisonniers pour leur dernier voyage vers les mines. Le coffre-fort contient 1275 po. Il y a aussi un coffre contenant de vieux vêtements. Sous ces vêtements se trouvent des robes à capuchon portées par les cultistes quand ils font leurs randonnées nocturnes vers la mine du Roc de la Dague. Davven est en possession de la clé.

LA MINE ABANDONNÉE

La mine abandonnée correspond à l'emplacement 21. Consultez la carte ci-contre pour avoir une idée de l'organisation des lieux. Les nains ont extrait de la mine une quantité considérable de mithral, ainsi qu'un peu d'adamantium. Ils ont raffiné ce qu'ils ont obtenu et ont stocké le tout dans une cache secrète au sein de ce complexe.

21A - La forge des nains (ND 3 or 5)

Une grande forge en pierre installée au sommet d'une sorte de pyramide de pierre dégage une chaleur et une lumière surnaturelles. Des ombres noires dansent au milieu des lueurs oranges qui inondent la pièce.

C'est ici que Lugas a forgé les armes en mithral et en adamantium. Ces armes sont dans la chambre forte où était précédemment stocké le minerai à l'emplacement 21C. La forge ne cesse jamais de produire de la chaleur : l'énergie provient d'un élémentaire du Feu piégé en son sein. La forge est faite de pierre (solidité 8, 120 pv). Si on la brise, l'élémentaire tente de s'échapper. Si des nains se trouvent dans cette pièce à ce moment-là, il les attaque immédiatement.

Récemment, une tangtale a élu domicile ici après avoir été forcée de quitter son ancien repaire en haut dans les montagnes (le tremblement de terre avait éliminé la plupart des proies là-bas). Les tangtales (également appelées duplichats) sont des panthères intelligentes et féroces capables de produire plusieurs copies illusoires d'elles-mêmes, ce qui les aide à chasser leurs proies. La tangtale en question dort généralement à coté de la forge mais, parfois, elle s'installe dans le coin nord-ouest, plus frais, juste derrière l'enclume. C'est d'ailleurs là qu'elle préfère prendre ses repas : des os et des débris sont dispersés tout autour de l'enclume.

Il n'y a aucun objet de valeur ici.

La porte secrète dans le mur nord est simplement dissimulée par une fresque réalisée par un artisan nain. Elle s'ouvre en tournant l'enclume d'un quart de tour dans le sens des aiguilles d'une montre. L'enclume est lourde et doit être manipulée par une personne forte (test de Force contre un DD de 25).

TANGTALE (1) FP 3

Créature magique de taille M, N (tendance Mauvais)
Init +4 ; **Sens** vision dans le noir 12 cases, vision nocturne ;
 Perception +7

DÉFENSE

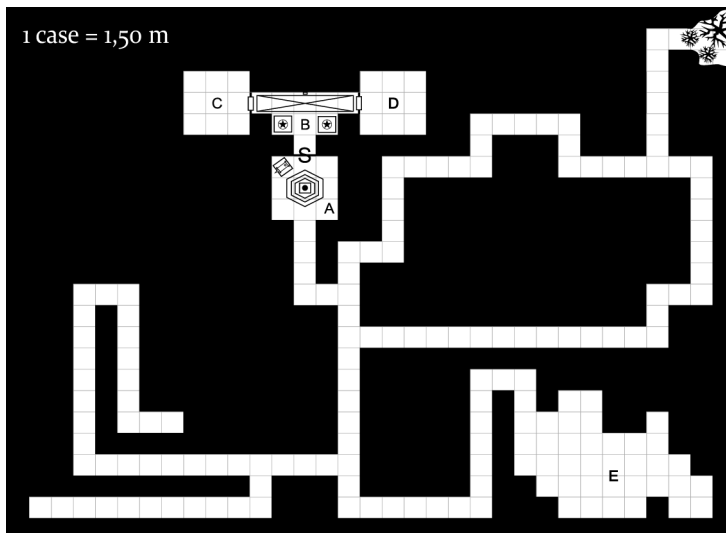
CA 17, contact 14, dépourvu 13 (Dex +4, naturelle +3)
pv 22 (3d10+6)
Réf +7, **Vig** +5, **Vol** +2

ATTAQUE

Vitesse 8 cases
Corps à corps morsure, +7 (1d6+3) et griffes, +2 (1d4+1)
Pouvoirs magiques (NLS 12)
 1/jour — duplication (voir ci dessous)

TACTIQUE

Avant le combat. Si la tangtale entend quelqu'un arriver, elle se



précipite silencieusement vers l'intersection et tente de contourner les intrus pour pouvoir les attaquer par derrière. Avant d'attaquer, elle active sa capacité de duplication et envoie ses doubles en premier, espérant que les personnages utilisent leurs plus puissantes capacités sur ses doubles.

Moral. La tangtale tentera de fuir si elle est réduite à 5 points de vie ou moins. Si elle réussit à tuer ou à mettre hors de combat un personnage, elle essaiera de s'enfuir avec le corps, vers l'un des tunnels au sud ou à l'ouest.

CARACTÉRISTIQUES

For 16, **Dex** 19, **Con** 15, **Int** 12, **Sag** 12, **Cha** 10

BBA +3 ; **BMC** +6 ; **DMC** 20

Dons Vigilance, Attaque en finesse

Compétences Discrétion +10, Perception +7

Langues commun, sylvestre

CAPACITÉS SPÉCIALES

Duplication (Mag). En une action simple, la tangtale peut créer un effet similaire à *image miroir* (NLS 12). Cela lui permet de créer jusqu'à huit images. Ces images peuvent s'éloigner jusqu'à 6 cases de la tangtale mais chacune d'elles doit être à moins de 2 cases d'une autre image. La tangtale peut utiliser cette capacité une fois par jour. La duplication est pour le reste similaire au sort image miroir.

ÉLÉMENTAIRE DU FEU FP 5

pv 60 (*Bestiaire Pathfinder*)

21B. L'antichambre des chambres fortes (ND 5)

Deux statues de guerrier nain flanquent l'embrasure. Elles représentent des combattants qui se tiennent en garde, arme d'ast en main. Sur le mur nord, l'empreinte d'une main est incrustée dans la pierre.

Cette chambre contient deux séries de pièges visant à décourager même les plus téméraires.

Tout d'abord, chacune des deux statues de nain libère sa hache dans un mouvement de balancier lorsqu'une personne marche sur la case marquée B sur le plan. L'empreinte de main du mur nord permet à la fois de désactiver le piège et d'ouvrir les portes. Cependant, toute personne se trouvant le long du mur nord (entre les deux portes en pierre) active le second piège. Les dalles le long de ce mur rentrent dans des rainures cachées, projetant quiconque se trouve dans cette

partie de la salle vers une longue fosse profonde.

On peut éviter les pièges et ouvrir les portes en manipulant l'empreinte de main grâce à un sort de *manipulation à distance* ou un autre effet similaire (Lugas a utilisé sa *main du mage* pour éviter le piège lors de sa première visite). On peut aussi désactiver les pièges par des moyens plus classiques.

Les portes de chaque côté sont en pierre et restent bloquées tant que l'empreinte de la main n'est pas utilisée (solidité 8, 60 pv pour chaque porte, destruction DD 28).

PIÈGE : HACHE BASCULANTE (2) FP 1

Type mécanique ; Perception DD 25 ; Sabotage DD 20
Déclenchement emplacement ; Réinitialisation automatique

EFFETS

Effets Attaque +10 corps à corps (1d8+1/x3) ; cibles multiples (toutes les créatures sur une ligne de 2 cases).

FOSSE CACHÉE FP 1

Type mécanique ; Perception DD 25 ; Sabotage DD 20
Déclenchement emplacement ; Réinitialisation automatique

EFFETS

Effets fosse de 6 cases de profondeur (3d6 de dégâts de chute) ;
Réflexes DD 20 pour éviter la chute ; cibles multiples (toutes les cibles sur une ligne de 6 cases).

Récompense ad hoc. Donner la totalité des points d'expérience s'ils utilisent la *main du mage* de Lugas ou un sort similaire pour éviter les pièges.

21C. Caveau A

La porte s'ouvre sur une simple pièce. Un grand objet recouvert d'un drap se trouve au centre de la pièce.

Sous le tissu, un simple mais robuste présentoir d'armes contient un petit échantillon d'articles. Il s'agit des armes en mithral que Lugas a forgées pour la Ligue de Fer. Elles valent une petite fortune. On trouve :

- 1 épée longue de maître en adamantium
- 1 épée longue de maître en mithral
- 1 épée courte de maître en mithral
- 1 masse de maître en mithral
- 1 dague de maître en mithral

Le maître de jeu est libre de modifier cette liste en ajoutant, retirant ou remplaçant certaines armes en fonction de leur campagne.

Développement. Le mithral à partir duquel les armes ont été fabriquées appartient à la nation naine. La Ligue de Fer

et le culte de Dagon convoitent également ces armes pour des raisons diverses. Il est probable que Wolfram Barad, Ramath Lane ou Gaddin Vaas fasse une tentative pour les reprendre aux personnages. Le maître de jeu est libre d'organiser cette rencontre qui devrait se produire dès qu'ils émergent de la mine ou quand ils retournent à Relford.

Récompense ad hoc. Si les armes sont rendues à un des envoyés de la nation naine, octroyez aux PJ un nombre de points d'expérience correspondant à une rencontre de FP 4.

21D. Caveau B

La porte s'ouvre pour dévoiler une pièce toute simple, qui est vide.

Aussi surprenant que cela puisse paraître (ou peut-être est-ce leur cupidité qui a pris le dessus ?), les nains ont mal calculé le rendement de la mine de mithral. C'est pour cette raison que la pièce est inutilisée.

21E. Exploitation minière

Cette caverne grossièrement taillée était autrefois le cœur de la mine. De vieilles toiles d'araignées recouvrent la paroi rocheuse, voilant les marques de pioche et de burin.

La plupart du mithral et de l'adamantium a été extrait ici. Aujourd'hui, la caverne est la demeure d'une colonie de six araignées. Les cinq plus petites sont des fileuses, alors que la plus grande est une chasseresse. La tangtale sait qu'elle a intérêt à laisser ces créatures tranquilles.

PETITE ARAIGNÉE MONSTRUEUSE (5) FP 1/2 pv 7 (Bestiaire de Pathfinder)

GRANDE ARAIGNÉE MONSTRUEUSE (1) FP 2 pv 30 (Bestiaire de Pathfinder)

TACTIQUE

Pendant le combat. Les petites araignées préfèrent surprendre leur proie par le haut et utiliser leurs toiles pour piéger leurs victimes. La grosse araignée attaque alors les victimes piégées, en espérant les tuer facilement.

Trésor. Le corps momifié d'un infortuné membre de la Ligue de Fer se trouve dans la section nord de cette caverne. Une sacoche en cuir sur son épaule contient une carte de Relford marquant l'entrée de cette mine ainsi que des restes de minerai de fer, 20 po, une *potion d'invisibilité pour les animaux* et un parchemin de sorts profanes contenant *détection de l'invisibilité*, *contrôle des morts vivants* et *pattes d'araignée* (NLS 3).

PARTIE 2 : LES MINES DU ROC DE LA DAGUE

Référez-vous à la Carte 2 pour avoir une vision complète des mines du Roc de la Dague et du temple de Dagon. Les mines du Roc de la Dague ont été pendant longtemps une source abondante de grenats, d'améthystes, d'aigues-marines et de diamants. En dépit de leur rendement, les mines du Roc de la Dague sont une exploitation relativement petite qui s'est seulement étendue grâce à l'explosion minière. C'est dans ces mines que Cantor Daguepierre a découvert le temple de Dagon lorsqu'un tremblement de terre a fait s'effondrer la mine (emplacement 13), l'enfermant lui et plusieurs autres mineurs. Cantor a été le seul survivant de cet accident (son histoire est décrite ailleurs dans cette aventure). Une fissure située à l'emplacement 9b donne accès à une série de cavernes naturelles qui sont reliées aux Profondeurs de la Terre. Jusqu'à récemment, les grimlocks qui occupaient ces cavernes sont restés discrets. Ils ont décidé d'étendre leur territoire lorsque les mines ont été abandonnées. Après la disparition d'un certain nombre de cultistes, Kelnor s'est rendu compte de leur présence, mais il a été contrarié par leur immunité naturelle contre les charmes visuels de la Fiancée de Dagon. Inspiré par son succès à contrôler les morts-vivants du manoir des Daguepierre, il a abandonné un cultiste atteint de la fièvre des goules au milieu des grimlocks. Aujourd'hui, ces derniers sont continuellement à la recherche de chair morte à dévorer. Depuis lors, Kelnor a retiré les échelles et il a nourri régulièrement les créatures pour s'assurer de leur obéissance. Il les relâchera lorsqu'il sera parvenu à contrôler leur chef.

La mine en elle-même ressemble à une carrière souterraine divisée en sections par une série de plateaux et d'escarpements. La différence de hauteur entre chaque plateau est d'environ 9 mètres (6 cases). La seule manière sûre pour escalader les escarpements consiste à utiliser une échelle (aucun jet requis) ou à se montrer très prudent (Escalade DD 15). Sauf mention contraire, le plafond rocheux est partout situé à une hauteur de 2,50 m à 3 m, s'inclinant pour épouser le contour des escarpements. A l'occasion, des secousses accompagnées de grincements se font sentir dans toute la mine. Elles sont suivies de chutes de poussière et d'effondrements de gravats qui s'écoulent depuis les fissures qui pénètrent profondément le plafond rocheux.

Une atmosphère de claustrophobie imprègne l'ensemble de la mine. La faible hauteur des plafonds et les grands espaces ouverts envahis par les ténèbres devraient faire en sorte que les PJ se sentent vulnérables. En tant que MJ, vous devriez régulièrement utiliser des rencontres aléatoires pour que les joueurs restent sur leurs gardes. Les profondeurs du monde sont un lieu dangereux et les aventuriers doivent marcher sur des œufs. Il est recommandé que les PJ aient atteint le niveau 2 (ou soient sur le point de le faire) avant de s'engager dans l'exploration des mines du Roc de la Dague.

1. Salle d'entrée (ND 2)

Cette salle a été le lieu d'un important trafic minier. Les mineurs s'y rassemblaient avant de commencer leur trajet vers le cœur de la mine. Ceux qui en sortaient étaient débarrassés de leurs outils et fouillés pour s'assurer que personne n'escamote de pierres précieuses de la mine. Un décompte des mineurs y était également effectué pour des raisons de

TABLE DES RENCONTRES ALÉATOIRES POUR LES MINES DU ROC DE LA DAGUE

Fermées par le culte de Dagon, les mines du Roc de la Dague sont infestées de zombies rejets de Dagon et autres bêtes dangereuses. La chance de rencontre aléatoire est de 16% en journée et de 24% la nuit. En cas de succès, effectuez un jet sur la table suivante.

d%	Créature	ND	Source
01-26	2 punaises de feu géantes	1	Bestiaire
27-40	1 zombie rejets de Dagon	1	Voir Appendice 1
41-47	Nuée de chauve-souris	2	Bestiaire
48-76	2 zombies rejets de Dagon	3	Voir Appendice 1
77-84	Allip	3	Bestiaire Bonus
85	Cruaver Eldak	4	Voir page 32
86-94	3 zombies rejets de Dagon	4	Voir Appendice 1
95-99	3 goules grimlock	4	Voir 10b
00	Basilique	5	Bestiaire Bonus

Allip. L'allip est l'âme infortunée d'un mineur qui a été piégé à l'intérieur de la mine ou l'esprit d'un adepte du culte originel de Dagon qui existait ici il y a 10000 ans.

Cruaver Eldak. Le serpent-garou de l'auberge du Crâne noir suit les PJ. Il essaie de fuir s'il est découvert. Autrement, il attend jusqu'à ce que les PJ soient affaiblis avant d'attaquer dans sa forme hybride.

Zombies rejets de Dagon. Ces créatures peuvent être en train de se nourrir des restes d'une infortunée créature, ou recherchent de la nourriture. S'ils sont dérangés, ils attaquent.

Goules grimlock. Ces goules se sont déplacées depuis l'emplacement 10. Elles sont en quête de nourriture. Elles attaquent si elles sont dérangées.

sécurité. Aujourd'hui, la salle sert de poste de garde pour les cultistes.

A l'emplacement 1a, il y a une salle qui sert de tanière à trois mastiffs noirs. Ces chiens sont vicieux, bien entraînés et très intelligents. Ils attendent patiemment dans la salle et accueillent chaque intrus avec une série de grognements et d'abolements. Ils attaquent tout intrus qui persiste à vouloir pénétrer dans l'un des tunnels. Leur repaire empest l'odeur de chien et de nombreux fémurs humanoïdes jonchent de sol sableux. Il n'y a aucun trésor dans cette salle.

BLACK MASTIFFS (CHIENS DE SELLE) (3)FP 1/2
pv 17, 16, 16 (Bestiaire Pathfinder)

TACTIQUE

Pendant le combat. Les chiens sont bien entraînés. Ils essaient de prendre leurs cibles en tenaille. Lorsque cela est possible, ils tentent une manœuvre de renversement, cherchant à faire chuter leur adversaire. Si cela n'est pas possible, ils chargent et/ou utilisent leur attaque de croc-en-jambe pour faire tomber leurs opposants.

Développement. A moins qu'ils ne soient réduits au silence

ou rapidement mis hors d'état de nuire, leurs aboiements ou les bruits du combat attirera les cultistes situés à l'emplacement 2.

2. Salle de garde (ND 2 ou 4)

En dépit des menaces de Jek Bartollo, des brigands opèrent dans les montagnes de la Dague. Ce petit groupe vit dans ces salles et est dirigé par un demi-orque appelé Razzok Demi-Œil. Razzok et sa bande ont été capturés lorsque Kelnor les a découverts dans la mine. Ils exploreraient la mine condamnée dans l'espoir d'y découvrir des gemmes abandonnées par les mineurs. Au lieu de cela, ils ont été amenés devant la Fiancée de Dagon. Elle les a charmés et Kelnor les a mis en garnison dans cette salle pour garder le lieux contre les intrus. Après s'être assuré de leur loyauté, Kelnor les a laissés s'installer ici à l'entrée de la caverne. Si Relford les découvre avant que le culte n'ait une chance d'avoir la mainmise sur le village, Kelnor prévoit de les utiliser comme boucs-émissaires et de les accuser de la mort du père Arden.

Cette grotte est leur lieu de résidence et la salle est partagée par Trékus, Raul et Saskar. Ils font leur travail peu sérieusement car personne d'autre que les cultistes n'a osé s'aventurer récemment dans les mines. Ils passent généralement leur temps à jouer aux cartes, à manger ou à rire tandis que Razzok rumine dans sa propre salle (emplacement 2a). Les reliquats de leurs diverses rapines sont éparpillés partout dans la salle. Il est possible d'y trouver l'équivalent de 300 po en armes, matériel d'aventurier, outils ou autres matériel de classe ou de compétence. Il n'y a aucun objet de maître d'aucune sorte.

TREKUS, BRIGAND FP 1/2

Humain guerrier 1
Humanoïde de taille M, NM (Cultiste charmé)
pv 12 (voir Appendice 1)

RAUL, BRIGAND FP 1/2

Humain guerrier 1
Humanoïde de taille M, NM (Cultiste charmé)
pv 12 (voir Appendice 1)

SASKAR, BRIGAND FP 1/2

Humain roublard 1
Humanoïde de taille M, NM (Cultiste charmé)
pv 12 (voir Appendice 1)

TACTIQUE

Avant le combat S'ils entendent les aboiements des chiens, ils viendront voir sur place. S'ils entendent les bruits de combats, Trekus et Raul renversent certaines des caisses pour s'en servir de barricade alors que Saskar part prévenir Razzok avant de se tapir dans les ténèbres.

Pendant le combat Trekus et Raul tireront sur tous les intrus avec leur arbalète, se cachant lorsqu'ils sont à cours de munitions. Saskar essaie de prendre un lanceur de sort par surprise. Si Razzok sort de sa chambre, Trekus et Raul se battent à ses côtés, essayant de prendre leurs adversaires en tenaille.

Moral Si Razzok est avec eux, ils combattent à mort. Autrement, ils se rendent si deux d'entre eux sont hors de combat ou tués.

2a. Chambre de Razzok (ND 1)

Cette pièce aux contours mal dégrossis servait de lieu de stockage pour les mineurs qui travaillaient sur le filon de Daguepierre. Elle a depuis été vidée des pics, pelles, cordes et

autres outils de mineurs et elle sert maintenant de chambre à Razzok Demi-Œil. Quelques fourrures jetées dans le coin nord de la salle servent de paillasse et une petite caisse fait office de table. Plusieurs bouteilles de tord-boyaux sont présentes sur la table et d'autres bouteilles, vides celles-là, ont été jetées à travers la pièce. L'endroit sent la sueur et l'alcool.

Razzok a grandi dans les montagnes de la Dague. Ils est le fils d'une femme qui a été capturée par un chef orque. Il a été haï pour son ascendance humaine (un de ses yeux est d'un bleu humain alors que l'autre est d'un noir orque) et rapidement exilé vers les terres humaines. Déjà sujet à de violents accès de colère et de rage, il s'est rapidement rendu compte que son fort tempérament imposait le respect parmi les laissés pour compte de la société humaine. Il s'est mis à voler les voyageurs et a rapidement pris la tête d'une petite bande de brigands qui travaillaient pour lui.

Depuis qu'il a été charmé par la Fiancée de Dagon, Razzok cherche la bagarre à tous ceux qu'il rencontre.

RAZZOK DEMI-OEIL FP 1

Demi-orque (m) barbare 1/roublard 1
Humanoïde de taille M, NM
Init +2; Sens vision dans le noir 12 cases, Perception +5

DÉFENSE

CA 16, contact 12, dépourvu 14 (armure +4, Dex +2)

pv 21 (1d12+1 plus 1d8+1)

Réf +3, Vig +3, Vol +0

ATTAQUE

Vitesse 8 cases

Corps à corps dague +4 (1d4+3/19-20), hache à deux mains +4 (1d12+4/x3)

TACTIQUE

Avant le combat Razzok essaiera de se mettre dans une position qui lui permet de porter une attaque sournoise. S'il est coincé dans sa chambre, il use de discrétion pour se cacher derrière la porte en espérant embusquer le premier qui entre avec une attaque sournoise avant d'entrer en rage.

Pendant le combat Razzok entre en rage tout de suite après s'être rendu au contact de ses adversaires, en vue de les mettre à terre le plus vite possible.

Moral Razzok essaiera d'utiliser sa potion pour rester dans le combat. Quelle qu'en soit l'issue, il combat jusqu'à la mort.

CARACTÉRISTIQUES

For 17, **Dex** 14, **Con** 13, **Int** 12, **Sag** 10, **Cha** 8

BBA +1 ; **BMC** +4 ; **DMC** 16

Dons Maniement des armes courantes, Maniement des armes de guerre, Port des armures légères, Port des armures moyennes, Port des boucliers, Rage supplémentaire.

Compétences Acrobatie +4, Bluff +4, Diplomatie -1, Discrétion +5, Dressage +4, Équitation +2, Escalade +5, Estimation +1, Intimidation +6, Natation +1, Perception +5, Psychologie +5, Survie +4

Langues commun, géant, orque

Particularités armes familières, férocité orque, intimidant, mouvement accéléré (+2 cases), rage (11 rounds), recherche de pièges +1

ÉCOLOGIE

Trésor chemise de mailles, dague, fiole d'huile, habits de voyageur, hache à deux mains, lanterne sourde, potion de soins importants.

3. Passage à hauteur limitée

Le corps d'un grimlock mort est étendu sur le sol, baignant dans son sang. C'était un éclaireur qui était parti demander

l'aide d'une autre tribu présente dans la zone pour que la sienne parvienne à repousser l'invasion des goules. Ces dernières ont gagné et se sont maintenant installées dans le village grimlock à l'emplacement 10. Le grimlock était inexpérimenté et ne connaissait pas les dangers des Profondeurs de la Terre. Il a été blessé par l'étrangleur qui s'est installé à l'emplacement 5a. Il est parvenu à s'échapper mais une nuée de striges, attirées par l'odeur du sang, a quitté les profondeurs de la mine et s'est attaqué à l'infortunée créature. Les striges ont attaqué le grimlock à l'emplacement 4 et le mourant est allé aussi loin qu'il a pu avant de mourir complètement vidé de son sang.

Une sacoche accrochée à la ceinture du grimlock contient une tablette d'argile sur laquelle est gravée un plan sommaire des mines, marquant les lieux depuis les emplacements 10 et 11 jusqu'à l'emplacement 5 (le grimlock n'a pas eu le temps de signaler l'étrangleur à l'emplacement 5a). Une autre tablette d'argile contient une missive en Braille écrite en commun des profondeurs par une écriture en pattes de mouches. Cette lettre demande de l'aide contre les « *morts morts malades qui ont faim* », ce qui fait bien évidemment référence aux goules et à leur roi mort-vivant. Ces deux documents sont détaillés à la fin de ce feuillet. En dehors d'une hache de pierre de mauvaise facture, le grimlock ne possède aucune richesse.

4. Le site de la vieille mine (ND 2)

Cette zone est l'endroit où Cantor Daguepierre a découvert un gros filon de pierres précieuses de la taille de son poing. Cantor a utilisé une partie de la richesse que les gemmes lui ont procurée pour installer une exploitation plus importante, créant ainsi le village de Relford. Cette caverne est abandonnée aujourd'hui cependant. Dans les ténèbres volent 3 striges rescapées de la nuée qui a attaqué et tué le grimlock découvert à l'emplacement 3. Pas encore rassasiées, elles attaquent toute les créatures qui s'aventurent dans cette salle.

STRIGES (3) FP 1/2

pv 10, 5, 4 (*Bestiaire*)

Développement. Si deux des trois striges sont tuées, la troisième essaie de s'enfuir dans les profondeurs de la mine.

5. Plateau d'entrée

Ce plateau est l'endroit où les mineurs se séparaient pour rejoindre leurs affectations dans les différentes sections de la mine. C'est pour cette raison que le sol est particulièrement bien tassé, des dépôts de sable grossier ayant été repoussés dans les cavités plus profondes. Au nord-est, une colonne rocheuse supporte le plafond et une échelle permet l'accès à un plateau supérieur. Toute personne grimant à cette échelle prend le risque de se faire attaquer par l'étrangleur situé à l'emplacement 5a.

5a. Le repaire de l'étrangleur (ND 2)

À partir du moment où les mineurs ont ouvert le passage vers les Profondeurs de la Terre il y a de nombreuses années (emplacement 9b), les mines ont été envahies par un grand nombre de prédateurs, naturels ou non. Depuis cette époque, il est devenu sage de dénombrer les effectifs des créatures qui ont fait des mines leur territoire et de les éliminer ou de les faire fuir. Depuis la fermeture définitive des mines Daguepierre, plusieurs de ces créatures les parcourent sans être identifiées. L'étrangleur qui vit dans cette salle est l'une

d'entre elles. Il a découvert que le trafic dans les mines a progressivement augmenté et il s'est installé ici espérant pouvoir attraper des proies faciles. L'étrangleur a amassé un grand nombre d'aigues-marines qu'il garde à l'arrière de son alcôve. Elles valent 500 po. La hauteur du plafond augmente progressivement jusqu'à atteindre 18 mètres (12 cases) à l'est de l'alcôve.

ETRANGLEUR (1) FP 2

pv 21 (*Bestiaire*)

TACTIQUE

Avant le combat L'étrangleur attend jusqu'à ce que quelqu'un soit sur l'échelle et s'avance vers son antre avant de tenter une manœuvre d'agrippement.

Pendant le combat L'étrangleur a compris que les personnes qui travaillent dans la mine dépendent très fortement des échelles pour passer les escarpements. Ainsi il essaiera d'enlever l'échelle dès qu'il aura capturé quelqu'un.

Moral S'il apparaît clairement qu'il est sur le point d'être tué, l'étrangleur essaiera d'escalader le mur est de son alcôve.

Développement. Jusqu'à présent, l'étrangleur a réussi à se nourrir de malheureux cultistes. Il parle un commun des profondeurs hésitant. Il a entendu parler des créatures « *manger manger* » situées vers le sud-ouest (emplacement 10) et de la tombe de la reine démons située au sud-est (emplacement 13). Pour obtenir ces informations, les PJ ayant l'esprit vif devront le soudoyer avec un repas adéquat et goûteux.

Expérience ad hoc. Si les PJ réussissent à soudoyer la créature, donnez leur des XP comme s'ils l'avaient tuée.

6. Les mineurs sans repos (ND 3)

Kelnor est très content de voir que les richesses de son culte augmentent et pour cela, il a fait travaillé à mort un grand nombre de prisonniers. Malgré leur passage de vie à trépas, il n'en a pas encore terminé avec eux et a animé leurs corps en tant que squelettes ou zombies pour qu'ils puissent continuer le travail d'extraction sans relâche. Six squelettes peinent sur les murs de cette salle. Ils sont habillés de vêtements miteux et portent de lourdes piques et des pelles. Une chandelle a été placée dans leur crâne et elles brûlent d'une étrange lueur. C'est de cette manière que les adeptes du temple de Dagon peuvent les retrouver dans la noirceur des mines. Les squelettes effectuent leur travail silencieusement, extrayant les pierres précieuses des parois de la mine puis les plaçant dans un seau accroché au mur. À l'intérieur du seau il y a un grand nombre de pierres (des grenats, des aigues-marines, des améthystes, des agathes, des azurites et des hématites) pour une valeur de 440 po.

SQUELETTES (6) FP 1/3

pv 4 chacun (*Bestiaire*)

TACTIQUE

Pendant le combat. Les squelettes combattent sans réfléchir et mécaniquement jusqu'à ce qu'ils soient détruits.

7. Le nid de chauve-souris (ND 2 et 2)

Avant d'atteindre cette partie de la caverne, il est important de rappeler le tremblement de terre qui a ébranlé la région il y a environ un an aux bons souvenirs des joueurs. Lisez ou paraphrasez ce qui suit.

La poussière s'écoule lentement du plafond dans un certain nombre d'endroits, formant des tas de sable sur le sol de pierre. Au-dessus de vous, la roche grince et craque sous l'énorme pression. Une grande fissure au plafond laisse s'échapper plus de sable qu'ailleurs.

Malgré son aspect menaçant, cette secousse est inoffensive. Le sable arrête de s'écouler après un énième grincement de la roche. Tout redevient calme jusqu'à ce que :

Une série de couinements et de pépiements aigus se fait soudain entendre alors qu'un nuage de silhouettes sombres vous engloutit.

Les chauve-souris ont été effrayées par la secousse et elles se dirigent maintenant vers l'entrée de la mine.

NUÉE DE CHAUVESOURIS (1)

FP 2

pv 13 (Bestiaire)

TACTIQUE

Spécial Les chauve-souris sont inoffensives à moins d'être d'abord attaquées. Malgré leur nature peu belliqueuse, la nuée de chauve-souris effectue une tentative de désarmement lorsqu'elle passe autour de toute personne qui tient une source de lumière. Comme cette manœuvre autorise une attaque d'opportunité de la part de la victime du désarmement, toute personne agissant ainsi provoquera les chauve-souris qui attaqueront alors.

Plus loin, le plafond de la caverne à l'emplacement 7 s'est effondré il y a quelques mois, causant ainsi la mort de nombreux cultistes et détruisant l'escorte des squelettes qui travaillaient sur la paroi de la mine. Leurs restes sont toujours coincés sous le rocher couvert de déjections qui repose sur le sol de la caverne. L'effondrement a créé une voûte qui atteint presque 30 mètres ; il s'agit d'un espace libre occupé par la colonie de chauve-souris. Une chauve-souris sanguinaire issue des Profondeurs de la Terre s'y est installée et s'y est reproduite dans les ténèbres. Elle attaque quiconque reste plus d'une minute dans la salle, fondant silencieusement sur sa proie depuis les hauteurs.

CHAUVESOURIS SANGUINAIRE (1)

FP 2

pv 30 (Bestiaire)

TACTIQUE

Durant le combat La chauve-souris sanguinaire en train de plonger est considérée comme en train de charger. Elle combat jusqu'à la mort.

Développement. Lors d'un retour ultérieur à la surface, les villageois raconteront qu'un nouveau tremblement de terre à secoué Relford et que la mine a vomi une nuée de chauve-souris. Dans tous les cas, la présence d'une partie instable dans la mine permet aux joueurs de se souvenir que la mine en elle-même est dangereuse.

8. Le bas-relief

Deux brasiers sur lesquels un sort de *flamme éternelle* a été lancé sont placés de chaque côté du mur de la caverne, éclairant une scène infernale. En ce lieu, des tentacules en spirale sont gravées dans toutes les pierres qui entourent l'entrée du corridor. Il s'agit du symbole de Dagon, le seigneur-démon. Ce symbole est une imitation du travail que l'on peut trouver à l'emplacement 13. Un jet utilisant des compétences en travail de la pierre (DD 15) révèle que cette « œuvre » a été réalisée il y a moins de quinze jours.

9, 9A et 9B. L'entrée de la mine abandonnée

Cette salle est le résultat de la découverte de plusieurs dépôts riches en pierres précieuses, origine du plus grand développement de la mine depuis son ouverture. La zone a été excavée et les pierres retirées au moment même où elles étaient découvertes. L'excavation la plus récente a eu lieu à l'emplacement 9a. L'entrée d'un réseau de grottes naturelles a été découverte à l'emplacement 9b, ce qui a permis l'accès à un certain nombre de citoyens aux mines Daguepierre.

Développement. Toutes les 48 heures, l'ogre de l'emplacement 17a, entravé dans des chaînes et dirigé par deux cultistes, porte un sac de 1d3 corps découpés et les jette dans les ténèbres à l'emplacement 9b. Un certain nombre de goules de l'emplacement 10 viennent récupérer les corps pour leur consommation.

10. Les ténèbres dévorantes (ND variable)

Cette zone est un ancien village grimlock. Les grimlocks sont des créatures primitives aveugles et maléfiques qui se nourrissent de chair en décomposition, humaine de préférence. Depuis le tremblement de terre, la fissure qui s'étend entre les emplacements 9b et 10 s'est ouverte, offrant aux grimlocks un accès plus simple à la mine. Néanmoins, ils ont été découverts lorsqu'un heureux évadé a alerté le culte de Dagon de leur présence. Sachant que la Fiancée de Dagon ne pourrait les contrôler, car leur aveuglement les immunisait contre ses charmes, Kelnor a cherché un moyen plus insidieux pour s'assurer de leur loyauté. L'un de ses cultistes a été infecté par la fièvre des goules suite à une imprudence dans le manoir des Daguepierre (voir partie 1, emplacement 10). Il a alors reçu la mission de boucher la fissure avec des pierres. Naturellement, les grimlocks l'ont attrapé et dévoré peu de temps après.

Il n'a alors fallu que quelques jours avant que les anciens grimlocks deviennent malades et meurent, se relevant sous la forme d'une parodie horrible de leur race, des créatures sauvages, affamées et corrompues. Un grand nombre de grimlocks se sont échappés, se réfugiant temporairement à l'emplacement 11.

Les goules grimlocks sont dirigées par leur chef, un puissant seigneur goule grimlock appelé Thraughol.

10A. Zone commune

Une palissade construite à l'aide d'ossements, de pièces d'armures et d'armes rouillées maintenus ensemble par des cheveux humains secs et fragiles, se dresse de manière ostensible devant l'entrée de cette caverne. Cette zone était autrefois la zone commune de la tribu grimlock. Et même à cette époque c'était un lieu horrible. Un nombre incalculable d'os brisés sont répandus à la surface de la caverne, à demi enterrés dans la poussière grise du sol. Les os proviennent d'une grande variété d'humanoïdes : des os d'humains, de gobelins, d'elfes, de drows, de nains, de gnomes, de gobelins, d'orques, et même, à l'occasion, de géants des montagnes peuvent y être découverts. Il y a aussi un grand nombre de débris issus de cultures et de races très variées. Il n'y a aucun objet de valeur dans cette salle.

10b. Le repaire des anciens affamés (ND 1)

Chacune de ces grottes renferme une goule grimlock. Plusieurs corps à moitié dévorés sont éparpillés sur le sol

et de nombreuses taches de sang séché sont visibles dans la poussière. Si la goule perçoit des intrus, elle attaque.

GRIMLOCK DU CHARNIER (GOULE) FP 1

Sens. odorat, vision aveugle 8 cases.

pv 13 (*Bestiaire*)

10C. La caverne du chamane

Cette salle a été fouillée un grand nombre de fois. De nombreux charmes réalisés à partir d'os humains pendent à des tresses de cheveux accrochées au plafond à divers endroits de la pièce. La fourrure déchirée d'un ours-hibou tombe en lambeaux dans un coin et de la paille pourrie couvre le sol. Une épée longue est enfouie dans la terre meuble sous la fourrure de l'ours-hibou, à une trentaine de centimètres de profondeur. Elle appartenait à un paladin qui s'est aventuré dans les Profondeurs de la Terre il y a une vingtaine d'années. Le paladin a été capturé par les grimlock et dévoré. L'épée a été récupérée par un jeune grimlock qui a senti la froide morsure de sa lame. Ce jeune grimlock est alors devenu le chamane qui vivait dans cette pièce. L'épée est une *épée de froid +1*.

10d. Le roi du charnier (ND 4 minimum)

Thraughol est assis, aveugle, au sommet d'une montagne de corps en décomposition et de morceaux à moitiés dévorés. Parfois, les goules de l'emplacement 10b se déplacent discrètement dans cette salle pour essayer de chaparder un peu de nourriture pour elles. Thraughol grogne de manière gutturale à l'apparition des goules, mais il sait qu'il doit conserver ses sujets rassasiés pour qu'ils soient contrôlables. Si les PJ sont découverts, Thraughol peut les prendre pour des goules (c'est une chose qu'il faut exploiter rapidement s'ils souhaitent que la ruse dure). Si Thraughol découvre les intrus, il attaque dans une rage aveugle.

THRAUGHOL LE ROI CARNASSIER FP 4

Seigneur goule (M) (*Tome of Horrors 2*)

Mort-vivant de taille M, CM

Init +2; Sens odorat, vision aveugle 8 cases; Perception +8

Aura de profanation

DÉFENSE

CA 19, contact 13, dépourvu 16 (Dex +3, naturelle +6)

pv 32 (5d8+10)

Réf +4, Vig +2, Vol +7

Capacité défensives résistance à la canalisation +2, résistance au renvoi +4; RD 5/magie

ATTAQUE

Vitesse 6 cases

Corps à corps morsure +5 (1d6+3, maladie et paralysie) et 2 griffes +5 (1d6+3, paralysie)

Attaques spéciales paralysie (1d4+1 rounds, DD 13, les elfes sont immunisés contre cet effet)

Pouvoirs magiques (NLS 5)

1/jour — *convocation de morts-vivants* (jusqu'à 7 DV de goules), *ténèbres*, *terreur* (DD16)

TACTIQUE

Pendant le combat Thraughol utilise son pouvoir de *convocation de morts-vivants* au premier signe de troubles. Ensuite, il combat avec ses dents et ses griffes, cherchant à répandre sa saleté surnaturelle rapidement et violemment. Si un prêtre ou un paladin essaie de repousser ses « sujets », Thraughol utilise son pouvoir de *terreur* de la même manière.

Moral Thraughol combat jusqu'à ce qu'il soit détruit.

NOTE DU DÉVELOPPEUR : LES GOULES DE TERREPROFONDE

Cette zone est une rencontre dangereuse pour des PJ de faible niveau. Dans un affrontement direct, Thraughol le seigneur goule est une rencontre de niveau 4 à lui tout seul, et chaque goule est une rencontre de niveau 1. Il faudra consulter le *Guide des Joueurs de Pathfinder-RPG* pour ajuster la rencontre à un FP qui soit accessible à votre groupe. On peut suggérer de remplacer la capacité de vision dans le noir des goules normales par les capacités de vision aveugle et d'odorat. Rappelez-vous que ces goules ne peuvent pas voir de manière conventionnelle et qu'ainsi il est plus simple pour des PJ astucieux d'éviter d'être « vus ». Bien qu'il s'agisse de morts-vivants immunisés contre les illusions, le MJ peut considérer que les goules grimlocks peuvent être trompées par des sorts tels que *son imaginaire*, *silence* ou *ventriloquie*. Lors du test, l'une des joueuses voulait faire de Ventriloquie une compétence basée sur son background. J'ai fait une règle maison stipulant que la compétence Représentation était ce qui s'en rapprochait le plus. Lorsque la rencontre de cette zone a eu lieu, elle a utilisé sa compétence de Représentation pour distraire un certain nombre de goules que j'avais placées, en position discrète, à l'emplacement 10a. J'ai permis cette action parce qu'elle montrait de l'ingéniosité et qu'il ne s'agissait pas d'une illusion magique.

Pour essayer de garder le challenge à un niveau raisonnable, Thraughol perd le bonus de +4 au Charisme de l'archétype Seigneur mort-vivant et sa capacité de convocation de morts-vivants est limitée au nombre de goules déjà présentes dans le village grimlock. Si cette rencontre est déjà trop puissante pour vos joueurs, vous pouvez décider que les goules grimlocks sont des machines dévoreuses sans cervelles et, en tant que telles, qu'elles fuient pendant une minute si un prêtre les repousse efficacement. Cela peut donner suffisamment de temps aux PJ pour éliminer Thraughol avant leur retour. Et même si elles restent sur place, le MJ peut décider d'arrêter l'aura de profanation ou son pouvoir magique de *terreur*.

Andrew C Gale

CARACTÉRISTIQUES

For 17, Dex 17, Con -, Int 15, Sag 16, Cha 14

BBA +2; BMC +5; DMC 18

Dons Attaque en finesse, Attaque en puissance

Compétences Acrobaties +5, Discrétion +8, Escalade +8, Natation +5, Perception +8

Langues commun des profondeurs; télépathie avec les morts-vivants

Particularités création de rejetons, contrôle des morts-vivants (5/jour DD14)

CAPACITÉS SPÉCIALES

Aura de profanation (Sur). Thraughol projette constamment une aura dans un rayon de 4 cases qui fonctionne comme un sort permanent de *profanation*. Le DD pour résister à l'énergie négative dans la zone d'effet gagne un bonus profane de +3. Toutes les créatures mortes-vivantes entrant ou situées à l'intérieur de la zone d'effet de l'aura gagne un bonus profane de +1 à tous les jets d'attaque, de dégâts et aux jets de sauvegarde. Une créature morte-vivante créée ou convoquée à l'intérieure de la zone d'effet gagne un bonus de 1 pv par DV.

Création de rejeton (Sur). Une créature tuée par Thraughol se relève en 1d4 minutes. Elle est transformée en goule et reste sous le contrôle de Thraughol.

Maladie (Sur). *Fièvre des goules* : morsure — blessure ; *JdS Vig* DD 12 ; *incubation* 1 jour ; *fréquence* 1/jour ; *effet* affaiblissement temporaire 1d3 Con et 1d3 Dex ; *guérison* 2 réussites consécutives. Le DD du jet de sauvegarde est basé sur le Charisme. Un humanoïde qui meurt de la *fièvre des goules* se relève en tant que goule au prochain minuit. Un humanoïde qui se transforme en goule de cette manière ne conserve aucune de ses anciennes capacités. Il n'est pas sous le contrôle d'une autre goule, mais il chasse la chair fraîche des vivants et se comporte en tout point comme une goule. Un humanoïde ayant plus de 4 DV se voit appliquer l'archétype avancé (il se transforme en blême)

Télépathie avec les morts-vivants (Sur). Thraughol peut communiquer télépathiquement avec n'importe quel autre mort-vivant situé à moins de 20 cases, y compris les morts-vivants dénués d'intelligence tels que les zombies et les squelettes.

Développement. Si Thraughol et les autres goules sont éliminés, les grimlocks réfugiés à l'emplacement 11 réinvestissent cette salle et vouent un grand respect aux PJ. Ils peuvent même être persuadés d'assister les PJ dans l'assaut du temple de Dagon.

Récompense. Si les PJ ont décidé d'aider les réfugiés grimlocks de l'emplacement 11, donnez leur les points d'expérience comme s'ils avaient éliminé une créature de FP 4.

10e. L'entrée vers les Profondeurs de la Terre

Une grotte naturelle donne accès à un passage rocheux aux parois inégales qui mène vers les sombres Profondeurs de la Terre. C'est là que se trouve Kelthuas, le royaume des drows. Cette zone a été laissée ouverte pour permettre au MJ de prolonger son aventure s'il le souhaite.

11. La piscine d'eau croupie (ND 3 minimum)

Deux guerriers grimlocks sont tapis dans les ténèbres, à l'abri des piliers naturels de la salle. Ils guettent et essaient d'embusquer tous ceux qui chercheraient à descendre au niveau inférieur de ce lieu. Au dessous, treize autres grimlocks se sont regroupés dans les ténèbres. Ce sont des réfugiés qui ont fui leur ancien chef Thraughol le Roi du Charnier. Les grimlocks sont hostiles au début de la rencontre, mais il est aisé de s'apercevoir qu'ils protègent les jeunes et les femelles. Ils sont tous émaciés et affaiblis par la faim.

GARDES GRIMLOCKS FP 1

pv 11 chacun (actuellement 4) (*Bestiaire*)

JEUNES ET FEMELLES GRIMLOCKS (12) FP 1

pv 7 chacun (actuellement 2) (*Bestiaire*)

CHAMANE GRIMLOCK FP 1

pv 9 (actuellement 6) (*Bestiaire*)

Développement. Si les PJ hésitent ou essaient de parlementer, un vieux grimlock ridé et ratatiné aux cheveux blancs s'avance en boitant à l'avant du groupe. Si les PJ comprennent le commun des profondeurs, le vieux grimlock explique à travers ses dents pointues que les morts-corrompus

ont pris leurs maisons au-delà du rocher à l'ouest et que si le groupe de PJ les détruit, il le récompensera avec un trésor magique. Il parle évidemment de *l'épée longue de froid +1* enterrée à l'emplacement 10c. Si les PJ arrivent à détruire Thraughol le Roi du Charnier, le chamane grimlock peut considérer favorablement un traité d'alliance avec les PJ pour aider ces derniers à assaillir le temple de Dagon.

12. La grotte prison

Une cage en fer volée au Bazar du Bizarre de Koblin (voir Partie 1, emplacement 17) a été démontée et l'un de ses côtés barre l'entrée de la grotte. Au bas de la grotte, situé à environ 35 m au dessous du sol, 13 prisonniers sont regroupés dans le noir, attendant leur destin dans le peur. Ces gens sont un mélange de gens du peuple 1 et d'experts 1 (tous FP 1/3). Le culte de Dagon utilise l'ogre de l'emplacement 17A pour déplacer les barreaux lorsqu'il faut plus de chair fraîche pour ses projets diaboliques. Le mur de la cage est lourd et demande un test de Force (DD 25) pour le déplacer. C'est aussi dans cette zone que les PJ capturés ou laissés pour morts seront placés. Ils sont alors privés de leurs armes et armures qui, elles, sont stockées à l'emplacement 16.

Récompense d'aventure. Si les prisonniers sont escortés sains et saufs vers l'extérieur de la mine, donnez des XP équivalents à leur élimination en combat.

13. La Gueule de Dagon (NR 4)

Lisez ou paraphrasez ce qui suit.

Une lueur surnaturelle emplit la grotte. Deux brasiers en pierre sont situés de chaque côté d'un bas-relief. Celui-ci représente une scène cauchemardesque : des tentacules coupées s'enroulent autour de la gueule béante d'une créature dont le gosier dirige sûrement vers l'Enfer lui-même.

Ce bas-relief paraît identique à celui de l'emplacement 8 ; une paire de brasiers bénéficiant d'un sort de *flamme éternelle*, ont été placés de part et d'autre du mur de la grotte. L'entrée représente le symbole du seigneur démon Dagon. Elle est l'œuvre du culte originel de Dagon. La très bonne qualité et le détail précis du bas-relief montrent son origine elfique.

Une créature maléfique, le gardien de cette porte infernale, est tapie dans l'ombre : une créature décapode tentaculaire géante connue sous le nom de décapus vit dans un puits au-dessus du tunnel derrière le bas-relief. Le monstre a été charmé par la Fiancée de Dagon et est maintenant le fidèle gardien du temple. Les cultistes arrivent à conserver le décapus relativement assouvi, mais il est vorace. Il considère tous ceux qui ne lui sont pas familiers comme un repas potentiel et les attaque à moins qu'ils ne lui offrent un substitut convenable (les cultistes savent qu'ils doivent accomplir ce petit rite avant de traverser la Gueule de Dagon pour la première fois).

LA GUEULE DE DAGON, DÉCAPUS GÉANT FP 4

Aberration de taille G, CM (*Tome of Horrors Revised*)

Init +0 ; **Sens** vision dans le noir 12 cases ; **Perception** +5

DÉFENSE

CA 18, **contact** 10, **dépourvu** 17 (naturelle +7)

pv 34 (4d8+16)

Réf +3, **Vig** +5, **Vol** +4

ATTAQUE

Vitesse 2 cases ; **escalade** 6 cases

Corps à corps 1 tentacule +5 (1d6+4) ou 9 tentacules +5 (1d6+4)

Espace 1 case ; **Allonge** 1 case (2 cases pour les tentacules)

Attaques spéciales constriction (1d6+4), étreinte supérieure

Pouvoirs magiques (NLS 5)

À volonté — *Illusion* (comme *image imparfaite*, Vol DD 13)

TACTIQUE

Pendant le combat Lorsque le décapus géant attaque, il utilise son pouvoir magique *image imparfaite* pour rendre vivant le bas-relief. Les tentacules représentées se mettent à tortiller et ramper à l'intérieur de la gueule comme si elles se refermaient sur leur victime. Les observateurs ont alors l'impression que la Gueule de Dagon a gobé l'infidèle.

Moral. Le décapus combat jusqu'à ce qu'il soit réduit à 10 pv ou moins. Il essaiera alors d'escalader l'intérieur du puits pour échapper à ceux qui le blessent. Le décapus revient lorsque le danger est passé.

CARACTÉRISTIQUES

For 18, **Dex** 11, **Con** 19, **Int** 10, **Sag** 11, **Cha** 12

BBA +3 ; **BMC** +7 ; **DMC** 18

Dons Réflexes surhumains, Vigilance

Compétences Acrobaties +5, Discrétion +5, Escalade +17, Perception +5

Particularités brachiation, constriction, étreinte supérieure, illusion, imitation des sons, spécimen géant

CAPACITÉS SPÉCIALES

Brachiation (Ext). Un décapus peut se déplacer d'arbre en arbre à sa vitesse d'escalade (6 cases par round) en utilisant ses tentacules. Les arbres ne peuvent être éloignés de plus de 2 cases l'un de l'autre.

Compétences. Un décapus peut choisir de faire 10 à ses jets

d'Escalade même s'il est sous pression ou menacé.

Constriction (Ext). Un décapus inflige des dégâts équivalents à ceux de ses attaques de tentacule s'il réussit une attaque d'étreinte.

Étreinte supérieure (Ext). Pour pouvoir utiliser cette capacité, un décapus doit toucher une créature de n'importe quelle taille avec ses tentacules. Il peut alors démarrer une étreinte en une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il réussit sa manœuvre d'étreinte, il tient sa proie et lui inflige automatiquement des dégâts équivalents à ses attaques de tentacules.

Illusion (Sur). A volonté, un décapus peut créer un effet identique au sort *d'image imparfaite* (NLS 5). Les créatures qui réussissent un jet de Volonté DD13 ne sont pas trompées par l'illusion. Le DD du jet de sauvegarde est basé sur le Charisme.

Imitation des sons (Ext). Un décapus peut imiter le bruit de n'importe quelle créature qu'il a déjà rencontrée de manière presque parfaite. Néanmoins il ne peut imiter les paroles humaines de plus de deux ou trois mots. Les créatures qui réussissent un jet de Volonté DD 13 détectent la ruse. Le DD du jet de sauvegarde est basé sur le Charisme.

Spécimen géant. Le décapus est un spécimen particulièrement grand de sa race. Sa CA, ses dégâts et ses caractéristiques ont été augmentées conformément à l'archétype « géant » décrit dans le *Bestiaire*.

Récompenses d'aventure. Pour avoir trouvé l'entrée du Temple de Dagon, les PJ gagnent un nombre d'XP équivalent à ce qu'ils auraient reçu s'il avaient éliminé une créature de FP 4. Néanmoins cette récompense dépend de la manière dont le MJ gère son histoire.

PARTIE 3 : LE TEMPLE DE DAGON

Le temple de Dagon était autrefois un lieu de culte caché au sein du temple de Mannanu dans Que'eltalos. Certains membres du clergé de Mannanu avaient été séduits en secret par un cercle de guenaudes ohlydrix qui leur avaient accordé des faveurs corporelles et qui avaient corrompu leurs âmes en leur murmurant des promesses de pouvoir. Lorsque Que'eltalos fut englouti par le volcan sous-marin, le culte fut enseveli en même temps que le temple. La plus jeune des guenaudes olhydrix, qui n'était pas encore une ensorceleuse très expérimentée, supplia Dagon de l'épargner. Dagon lui accorda la malédiction d'immortalité et fit d'elle la gardienne divine de son temple, l'y emprisonnant pour toute l'éternité.

Le temple a été redécouvert quand le tremblement a fait s'effondrer une partie du flanc rocheux (Partie 2, Emplacement 13), révélant la Gueule de Dagon et emprisonnant en même temps plusieurs mineurs. La Fiancée de Dagon a ressenti la présence d'êtres vivants et les a envoûtés avant de mettre en action un plan visant à redonner vie au culte. En tant que rare survivante de son espèce, la Fiancée de Dagon a infecté un certain nombre de cultistes avec ses rejets, transformant leur corps en zombis de Dagon dénués d'âmes dans l'espoir de voir ses jeunes se transformer en nouvelles guenaudes olhydrix. (Voir l'Appendice 2 pour plus d'informations au sujet des guenaudes olhydrix et des zombis de Dagon).

Kelnor est le dirigeant du culte. Il passe de plus en plus de temps au sein du temple de Dagon. S'il n'a pas encore été vaincu par les PJ, ils le rencontreront quelque part à l'intérieur du temple à proprement parler.

14. Les portes du temple (ND 3+)

Ces anciennes portes sont faites de pierre (10 cm d'épaisseur ; solidité 8, 60 pv). Elles sont décorées et sculptées avec une représentation montrant Dagon dans un combat titanesque l'opposant à Mannanu, le dieu de la mer. Les détails de ce chef-d'œuvre sont magnifiques et, grâce à la sculpture, la porte peut être revendue pour 1 200 po à l'église de Mannanu à Rel-Draxa ou pour 2 000 po à un collectionneur. Cependant, chaque porte pèse plus de 450 kg et ne peut être enlevée que sous la direction d'un artisan expert dans la taille de la pierre (DD 25).

Les portes sont également piégées : comme les premiers cultistes ne voulaient pas que des yeux indiscrets découvrent leurs secrets, ils ont placé un piège destiné aux imprudents. À moins qu'un bouton caché dans la sculpture ne soit pressé (Perception DD 18), le piège se déclenche dès qu'on pousse les portes pour les ouvrir.

PIÈGE DE LA FAUX ROUILLÉE

FP 3

Type mécanique ; Perception DD 20 ; Sabotage DD 20

EFFETS

Déclencheur emplacement ; Réinitialisation automatique

Effets Attaque +20 corps à corps (1d4+6/x4)

Développement. Si les intrus sont découverts à l'intérieur du temple, Kelnor ou la Fiancée de Dagon place deux squelettes armés à cet endroit. Leur but n'est pas d'arrêter les intrus

mais plutôt de donner l'alarme de toutes les façons possibles.

GARDES SQUELETTES (2)

FP 1/3

pv 4 chacun (*Bestiaire de Pathfinder*)

TACTIQUES

Avant le combat. Un des squelettes tentera de faire raisonner le gong pour alerter le reste du temple.

15. La grotte (ND 4)

Une herse solide mais non verrouillée bloque l'accès à cette salle. Un test de Force de DD 22 est nécessaire pour la soulever suffisamment pour qu'il soit possible de se glisser sous elle. À l'intérieur se trouve un court tunnel qui descend dans une caverne naturelle quelque 3 mètres plus bas. De l'eau souillée recouvre le sol de cette salle.

Cette grotte a été réservée pour servir de nurserie où les zombis de Dagon pourront déverser leurs jeunes (voir l'Appendice 2). Vu leur faible taux de survie, cette chambre est surveillée attentivement par Kelnor et par la Fiancée de Dagon. La zone marquée « A » sur la carte comporte une masse de corps en putréfaction, 27 corps au total. Il s'agit de zombis de Dagon dont les corps ne sont pas parvenus à produire de guenaude olhydrix. Trois zombis de Dagon se tapissent dans la partie sud de cette zone ; ils se trouvent dans le state final de gestation. Chacun d'eux a 1% de chance de produire une jeune guenaude olhydrix. Les larves qu'ils cachent en leur sein sont plutôt agressives et attaquent tous ceux qui entrent ici.

ZOMBIS DE DAGON (3)

FP 4

pv 12 chacun

Développement. Cette salle est surveillée régulièrement par les serviteurs du culte. S'ils trouvent quelqu'un à l'intérieur ou se rendent compte que les zombis ont été détruits, ils donnent l'alerte, ce qui double le pourcentage de chance de rencontre aléatoire.

16. L'ancienne armurerie (ND 3)

Dans cet endroit, on a récemment fixé une nouvelle porte de bois à l'encadrement et on a glissé une torche à moitié utilisée (mais éteinte) dans un porte-torche attaché au mur. La porte n'est pas verrouillée. Autrefois, avant que le temple n'ait été converti à la vénération du mal, cette salle était utilisée par les gardes du temple pour stocker leurs armes et leurs armures. Cette ancienne armurerie est aujourd'hui une salle de stockage. Plusieurs caisses de rations séchées sont empilées contre le mur du nord et un certain nombre de barriques d'eau de pluie sont également rangées ici. Ces victuailles appartenaient autrefois au Bazar du Bizarre du Koblin (Partie 1, Emplacement 17). La portion est de la salle est partiellement effondrée. Un allip se tapit ici ; il s'agit de l'esprit fou d'un cultiste elfique qui s'est enfermé dans la pièce secrète dans le vain espoir d'échapper au cataclysme qui a affecté Que'eltalos. Son plan a fonctionné mais il s'est retrouvé coincé sous terre à des kilomètres de la mer. Lorsque les eaux de celle-ci se sont retirées, le cultiste s'est suicidé plutôt que de suffoquer lentement à l'air. L'allip n'a pas encore attaqué les nouveaux cultistes mais sa jalousie et sa haine des

choses vivantes le poussent peu à peu dans cette direction. Il apparaît dans la partie nord du mur ouest et attaque tous ceux qui pénètrent ici.

ALLIP**FP 1**

pv 26 (*Bestiaire en bonus de Pathfinder*)

TACTIQUES

Pendant le combat. Si l'allip est blessé, il se retire dans la salle secrète (où se trouvent encore ses os jaunis). Cependant, il continue d'attaquer toutes les personnes à sa portée avec son babillage.

Trésor. La porte secrète peut être ouverte en enfonçant une brique qui ressort du mur et qui est située derrière l'une des caisses (Perception DD 15). Dans la petite salle se trouve le squelette d'un elfe aquatique, un couteau d'ivoire enfermé dans ses doigts squelettiques. Mais la trouvaille la plus intéressante se trouve accrochée au mur. Les armes qui appartenaient autrefois au capitaine des gardes du temple se trouvent encore ici : un trident fait en ivoire de narval se dresse derrière un bouclier décoré d'un motif complexe ressemblant à un oursin. Le trident est un *trident d'alerte sous-marine* et le bouclier, un *bouclier de la manticoire +1*.

17. Un horrible garde-manger (ND 3)

Cette salle partiellement effondrée est plongée dans l'obscurité. L'unique porte qui y mène est robuste et verrouillée (5 cm, solidité 5, 20 pv, Forcer DD 25). La clef de la porte se trouve derrière une brique dans le mur nord du couloir, juste en face de la porte (Perception DD 20). Deux lances sont posées contre le coin nord-ouest du corridor. Dans la porte, on a percé un trou à travers lequel passe une grosse chaîne de fer. Celle-ci est attachée à un épais crochet fixé au plafond (il est assez facile de l'atteindre). L'autre extrémité de la chaîne est attachée à un collier de fer qui enceint le cou du puissant ogre qui se tapit en 17a. Dans la partie principale de la salle se trouvent six prisonniers émaciés, ainsi que toutes les autres personnes qui ont été capturées et condamnées à mort par le culte. Les prisonniers se tiennent côte à côte dans le noir, terrifiés par l'ogre. Ce dernier n'a plus toute sa tête ; quand on ne s'occupe pas de lui, il marmonne et radote.

L'ogre se montre très obéissant envers les cultistes et prend son devoir au sérieux. Quand ceux-ci ont besoin de nourrir les goules grimlocks ou le décapus (Partie 2, emplacements 10 et 13), les cultistes viennent chercher l'ogre et tirent la chaîne trois fois. L'ogre prend alors un grand plaisir à choisir un prisonnier et à l'emmener vers l'emplacement 17a, où il se met à démembrer l'infortuné prisonnier en lui arrachant les membres et la tête. S'il se comporte bien, il sait qu'on l'emmènera en promenade dans la mine pour nourrir les bestioles qui vivent dans les ténèbres.

C'est de cette salle que Koch Koblin s'est échappé en abandonnant ses employés derrière lui. Ces six hommes et femmes qui se trouvent encore ici sont des assistants du cirque (Experts 2, 4 pv chacun). Ce sont les seuls survivants du cirque itinérant.

OGRE (1)**FP 3**

pv 29 (*Bestiaire de Pathfinder*)

CARACTÉRISTIQUES

Int 1

XP ad hoc. Si les PJ délivrent les prisonniers de leur horrible

destin et les escortent jusqu'aux mines, ils se montrent très reconnaissants. Attribuez aux PJ le même nombre de points d'expérience que s'ils les avaient vaincus en combat.

18. Salle de prière (FP 4+)

Cette salle est éclairée par des braseros placés dans chacun des coins. Il s'agissait autrefois d'une salle de prière. Ses murs de pierre noire sont recouverts de glyphes anciens, de symboles et d'autres motifs incurvés qui évoquent tous le pouvoir de Dagon. Au centre de cette salle se trouve un piédestal de pierre sur lequel repose une idole représentant une petite créature ailée. Deux cultistes encapuchonnés tiennent des bâtons et frappent le sol selon un rythme régulier. Ils tentent d'inciter le quasit qui vit dans la statuette de posséder l'un d'entre eux. Le quasit se tient, invisible, au-dessus de la statue. Il est occupé à envisager de posséder l'un de ces idiots et à tuer l'autre. Si les cultistes sont dérangés, ils passent à l'attaque.

CULTISTE DE DAGON**FP 1/2**

Humain (homme), moine 1

pv 9 (*Appendice 1*)

QUASIT**FP 2**

pv 13 (*Bestiaire de Pathfinder*)

TACTIQUES

Pendant le combat. Le quasit ne participe pas immédiatement au combat. Il patiente plusieurs rounds avant de décider de posséder l'un des cultistes ou l'un des PJ.

CAPACITÉ SPÉCIALE

Possession de créature (Sur). Une fois par jour par 2 DV, un démon peut tenter de posséder une créature tangible et intelligente située dans un rayon de 2 cases en y dévouant une action complexe. La cible doit effectuer un jet de Volonté (DD 10 + la moitié du nombre de DV raciaux du démon + le modificateur de Charisme du démon). En cas de réussite, le démon est étourdi pendant 1 round. En cas d'échec, le démon se joint à la cible. Les moines ratent volontairement leur jet de sauvegarde. Si un PJ rate son jet de sauvegarde, il acquiert l'alignement CM, un bonus de Dextérité de +4 et toutes les capacités spéciales citées ci-dessous. Un personnage possédé attaque immédiatement ses alliés.

MOINE POSSÉDÉ PAR UN QUASIT**FP 1**

Humain (homme ou femme), ex-moine 1 (*Advanced Bestiary*)

Humanoïde (Chaos, Mal) de taille M, CM

Init +3 ; Sens Perception +6

DÉFENSE

CA 17, contact 17, dépourvu 12 (Dex +5, Sag +2)

pv 9 (1d8+1) ; guérison accélérée 2

Réf +7, Vig +3, Vol +4

RD 10/fer froid ; Résistances poison 2, électricité 2

Faiblesse vulnérabilité à un sort (*protection contre le Chaos/Mal*)

ATTAQUE

Vitesse 6 cases

Càc dague, +5 (1d4+1/19-20)

ou bâton, +1 (1d6+1)

ou bâton, -3/-7 (1d6+1/1d6)

ou coup à main nue, +5 (1d6+1)

Attaques spéciales attaque maudite

Pouvoirs magiques (NLS 1)

À volonté — *détection du Bien, détection de la magie*

2/jour — *invisibilité*

TACTIQUES

Pendant le combat. Le cultiste possédé se met à radoter des syllabes

sans queue ni tête lorsqu'il ou elle attaque.

Moral. Le moine possédé combat jusqu'à la mort.

CARACTÉRISTIQUES

For 13, **Dex** 21, **Con** 12, **Int** 10, **Sag** 14, **Cha** 8

BBA +0, **BMC** +7, **DMC** 18

Dons Attaque en finesse, Coup étourdissant, Manœuvres agiles, Science de la lutte, Science du combat à mains nues

Compétences Acrobaties +9, Bluff -1, Diplomatie -1, Discrétion +11, Équitation +5, Escalade +5, Évasion +9, Intimidation +3, Natation +1, Perception +6, Premiers secours +2, Psychologie +2, Survie +2, Vol +5

Langue commun

Particularités caractéristique démoniaque, possédé

Équipement dague, briquet, lanterne à capote, robe de moine, fiole d'huile, bâton

CAPACITÉS SPÉCIALES

Attaque maudite (Sur). Toutes les attaques au corps à corps ou par arme manufacturée de la créature possédée infligent +1d6 points de dégâts supplémentaires aux créatures d'alignement bon. Toutes ses attaques naturelles fonctionnent comme des attaques magiques d'alignement Mauvais pour ce qui est de la RD.

Caractéristique démoniaque — guérison accélérée 2 (Ext). Le moine possédé gagne la caractéristique démoniaque de guérison accélérée 2 conformément à l'archétype de créature possédée par un démon.

Possession (Sur). Chaque créature possédée est habitée par un démon spécifique. Le démon ne peut ni contrôler la créature ni lire son esprit ; il ne perçoit que ce que la créature possédée perçoit. L'alignement de la créature possédée devient CM jusqu'au terme de la possession. Le démon est en communication télépathique constante avec la créature possédée ; il peut lui communiquer ses pensées et ses désirs sans problème de langage. Afin de gagner la coopération de la créature possédée, le démon lui offre généralement des suggestions télépathiques qu'un esprit CM pourrait trouver alléchantes. Lorsqu'un démon possède une autre créature, il n'a pas accès à ses capacités surnaturelles, ses pouvoirs magiques ni ses aptitudes extraordinaires. Il ne peut pas lancer de sorts ni entreprendre quelque action purement mentale que ce soit si ce n'est de penser et d'utiliser des compétences basées sur l'Intelligence. Il ne peut pas être ciblé par un sort ou un effet (mais voir vulnérabilité ci-dessous) mais il peut être détecté normalement par les sorts de divination.

Vulnérabilité à un sort (Ext). Certains sorts puissants ont des effets supplémentaires lorsqu'ils sont utilisés contre des créatures possédées. Ces sorts doivent tout d'abord vaincre la RM du démon (le cas échéant) pour prendre effet. Une créature possédée soumise à un sort de *rejet du Chaos* ou de *rejet du Mal/Chaos* doit réussir un jet de Volonté pour éviter de perdre toutes les modifications accordées par l'archétype de créature possédée par un démon pendant un nombre de rounds égal au NLS de l'effet. Le démon est immédiatement éjecté du corps de la créature possédée et il apparaît dans la case libre la plus proche. Une créature possédée soumise à un sort de *bannissement* doit réussir un jet de Volonté pour éviter de perdre l'archétype jusqu'à ce qu'un démon la possède à nouveau. En cas d'échec, le démon retourne dans son plan d'origine. Un *champ d'antimagie* ou n'importe quel autre effet anti-magique supprime tous les effets de l'archétype et empêche le démon de communiquer avec son hôte, de tirer parti de ses sens perceptifs et de sortir de son corps (à moins qu'il ne meure) tant que le possédé reste dans la zone d'antimagie. De plus, certains sorts spécifiques peuvent affecter les démons les plus faibles. Plus particulièrement, si le moine possédé est soumis à une *protection contre le Chaos* ou à une *protection contre le Mal*, il est expulsé (comme pour *bannissement*) si la créature rate le jet de sauvegarde

correspondant et que le sort parvient à percer la RM du démon.

Si l'un de ces sorts est lancé par la créature possédée, il n'a aucun effet.

Développement. Les cultistes et le moine possédé peuvent être vaincus par des moyens conventionnels. Si la créature possédée est vaincue ou que la statue est brisée, le quasit se matérialise et attaque dans une rage folle. S'il est réduit à 3 points de vie ou moins, il tente de se transformer en mille-pattes et de fuir dans une fissure du mur.

18a. Les cellules

Ces petites chambres contiennent de simples matelas en roseaux et un oreiller. Ce sont les cellules que les cultistes utilisent pour leur méditation privée, pour interroger des prisonniers ou pour se reposer.

19. La chapelle de Dagon (ND 5)

Cette chambre plutôt sombre est éclairée par des *flammes éternelles* brûlant dans des braseros placés de part et d'autre de la section voûtée de la chapelle. Un peu avant minuit, deux cultistes amènent une cloche renversée recouverte de bernacles et transportée dans une châsse de bois. Ils placent la cloche devant la section de la chapelle marquée « a » puis s'agenouillent devant elle pour prier. Peu de temps après cela, les cultistes de Relford arrivent. À minuit, Kelnor conduit un rituel au sein de cette salle et offre un sacrifice ou choisit un individu « chanceux » pour boire aux eaux maudites contenues dans la cloche. Si les PJ le rencontrent dans la chapelle, Kelnor combat avec frénésie et utilise tous les moyens à sa disposition.

CULTISTES DE DAGON (2)

FP 1/2

Homme ou femme, moine 1
pv 9 chacun (*Appendice 1*)

KELNOR, LA VOIX DE DAGON

FP 4

Humain (homme), prêtre 5 (Dagon)
pv 39 chacun (*Appendice 1*)

Si Kelnor a été tué auparavant, il se relève sous la forme d'un huécuva. Il sera accompagné par 5 zombis rejets de Dagon.

HUÉCUVA

FP 2

pv 16 (*Bestiaire en bonus de Pathfinder*)

ZOMBIS REJETONS DE DAGON

FP 1

pv 12 chacun (*Appendice 1*)

Développement. En vainquant ou en détruisant Kelnor, l'effet de charme qui affectait les cultistes commence à faiblir. Tous les cultistes charmés présents dans la salle peuvent effectuer un nouveau jet de sauvegarde pour tenter de briser l'enchantement. Ceux qui y parviennent écarquillent les yeux en observant tout autour d'eux. Certains pleurent et d'autres ont simplement le regard vide lorsqu'ils commencent à réaliser les horreurs qu'ils ont perpétrées. Les PJ devraient profiter de cette confusion pour trouver et détruire la Fiancée de Dagon une fois pour toute !

Récompense d'aventure. Pour la destruction finale de la Voix de Dagon, accordez aux PJ une quantité de points d'expérience correspondant à la victoire sur une créature de FP 3, 4 ou 5 en fonction de la vitesse de progression de la

partie. La Fiancée de Dagon est une créature de FP 6 ; les PJ devraient être proches du niveau 3 avant de tenter de l'affronter.

19a. Tabernacle et fresque

Au fond de la chapelle se trouve une ancienne cloche fissurée qui a été convertie en bassin d'eau maudite. L'eau contenue dans la cloche est saumâtre et sale ; elle provient de l'étang de l'emplacement 23a et est remplie de jeunes larves de la Fiancée de Dagon. Toute personne buvant de cette eau ou s'y immergeant doit réussir un jet de Vigueur de DD 16 pour éviter de contracter l'ascariasis des Abysses.

ASCARIASIS DES ABYSSES

Type maladie, contact ; **JdS** Vigueur DD 16

Incubation immédiate ; **Fréquence** 1/jour

Effet 1d2 points d'affaiblissement temporaire de Constitution, cet affaiblissement ne peut être soigné tant que la créature est infectée ; **Guérison** 2 réussites consécutives. Si la créature meurt en étant infectée, elle se relève sous la forme d'un zombi rejeton de Dagon en 2d4 heures.

Kelnor utilise parfois des poisons affaiblissants sur les victimes afin d'accroître les chances que celles-ci se transforment en zombis de Dagon. Si la victime reçoit une *guérison des maladies* à n'importe quel moment avant sa transformation en zombi de Dagon, le processus est arrêté. Une fresque dépeignant le symbole de Dagon orne le mur nord-est de la salle, surplombant la cloche.

20. La chambre des rêves

Les murs ouest et est sont ornés de gravures représentant Dagon menant bataille contre diverses divinités et dévorant des créatures maritimes. Quatorze tables de pierre disposées à espace régulier forment deux lignes au centre de la salle. Sur chacune d'elle se trouve un cultiste inconscient ou une victime du culte. Ces individus ont bu aux eaux de la cloche à l'emplacement 19a ou à l'étang de frai de l'emplacement 23a et subissent désormais une transformation en terribles zombis rejets de Dagon. Pour faciliter cette transformation, ces victimes reçoivent des doses mineures d'ajonc à feuilles bleu ou d'huile de taggit. Ces poisons sont tous créés par Cruaver (partie 1, emplacement 13). L'un de ces « rêveurs » est Jesrel (Homme du peuple 2), la sœur de Tollard (partie 1, emplacement 7b). L'avancement de sa transformation est laissée à l'appréciation du MJ.

21. Le statuaire

Six statues représentant diverses versions de Dagon sont dressées contre les murs de cette salle. Si le MJ désire jouer l'événement K ou L (voir *les événements à Relford*), Barad pourrait avoir pris l'une de ces statues.

22. Le sanctuaire de Kelnor

Il s'agit des quartiers privés de Kelnor. Dans le coin nord-est, on trouve une statue démoniaque avec, devant, un coffre. Un autel simple se dresse au milieu du mur nord. La statue démoniaque est en fait une gargouille que Kelnor a rencontré il y a de cela quelques mois. Kelnor lui a proposé de travailler en tant que gardien dans son sanctuaire au sein des mines et en tant qu'espion. La gargouille a accepté et sert désormais Kelnor. Elle reste dans cette salle et y monte la garde. Elle attaque dès que quelqu'un s'intéresse de trop près à l'autel ou au coffre.

LA CLOCHE DE DAGON

Quand Qe'eltalos a été détruite, un certain nombre d'îles voisines ont également souffert et leurs temples dédiés à Mannanu sont tombés dans la mer plutôt que d'être consumés dans un feu infernal. Certains sont tombés si loin dans les Profondeurs obscures qu'ils se sont retrouvés en Thos, le royaume de Dagon. Dagon a récupéré ces cloches et les a maudites puis il a ordonné à ses sbires de les ramener vers le monde des mortels. Ces cloches, qui ont pris le nom de *cloches de Dagon*, sont de dangereux artefacts à utilisation unique qui peuvent semer la destruction sur un vaste territoire lorsqu'on les fait sonner.

La cloche du temple de Dagon est inerte ; la Fiancée de Dagon l'a déjà fait sonner lorsqu'elle a senti que des mineurs procédaient à des excavations près de son temple et de sa tombe. Le sort de *tremblement de terre* qu'elle a ainsi libéré est la cause du tremblement qui a agité la région et piégé les mineurs dans son temple.

Une prophétie est inscrite en abyssal sur la cloche. Elle parle d'un capitaine de vaisseau maudit qui a choisi de naviguer jusqu'aux profondeurs aquatiques de Thos plutôt que d'être vaincu par ceux qui l'avaient trahi. La prophétie continue en expliquant que le capitaine reviendra pour se venger de ces traîtres et que, quant tout sera accompli, il s'emparera d'un joyau brillant au nom de Dagon. Cet événement est conté dans *WG1 : le temple du Kraken*, une aventure par Sagawork Studios.

GARGOUILLE

FP 4

pv 37 (*Bestiaire de Pathfinder*)

Trésor. Le coffre contient un simple sac en toile qui semble à moitié rempli de pièces et de gemmes. En fait, il s'agit d'un *sac sans fond de type II* et il contient tout le trésor du culte, à savoir 2 397 po en or et en gemme.

23. La Fiancée de Dagon (ND 6)

Lisez ou paraphrasez le texte suivant.

*L*a porte donne dans une ancienne salle dont le plafond, qui se perd dans les ténèbres, est supporté par des piliers. Un large escalier descend vers un passage voûté et, devant lui, se dresse une statue de 4,50 mètres représentant une immense monstruosité mi-homme mi-anguille dotée d'une énorme gueule garnie de dents acérées comme des aiguilles. Son corps est couvert de plusieurs tentacules munis de ventouses ; deux de ces tentacules se terminent par des sortes de doigts ornés de griffes aiguisées. Les marches descendent vers une sorte d'étang rempli d'un liquide noir. Des volutes de fumée s'élèvent au-dessus de la surface de l'eau.

La statue possède une aura maléfique ; elle est décrite plus bas. Au sein de l'étang sombre (emplacement 23a) se trouve la guenaude olhydrix immortelle qu'on appelle la Fiancée de Dagon. C'est dans cette salle que les cultistes amènent ceux qu'ils ont enlevés. C'est là que les nouvelles recrues sont témoins de la terrible majesté du pouvoir de Dagon avant d'être charmées par la Fiancée. Ceux qui résistent à cet effet sont immédiatement consommés à l'intérieur de l'étang ou sont emmenés vers le garde-manger de l'ogre (emplacement 17).

La Fiancée de Dagon est l'une des rares olhydrix survivantes. Elle a permis au prêtre Kelnor de gravir les échelons hiérarchiques du culte. Dès qu'elle sera certaine que le futur de sa race est assuré, elle se débarrassera de Kelnor et dirigera le culte elle-même et pourra voir grandir son propre cercle de guenaudes. Lorsque tout sera prêt, elle inondera les mines de la Dague et dirigera ces nouvelles profondeurs obscures au nom de Dagon. Le jour où cela se passera se rapproche.

Si la Fiancée de Dagon sent la présence d'intrus dans cette salle, elle s'élève en silence depuis l'étang... une monstruosité tentaculaire, le dernier gardien du temple de Dagon.

LA FIANCÉE DE DAGON

FP 6

guenaude olhydrix, gardienne divine (*Advanced Bestiary*)
Humanoïde monstrueux (aquatique, Chaos, Mal) de taille G, CM
Init +4 ; Sens vision dans le noir 12 cases ; Perception +11

DÉFENSE

CA 17, contact 11, dépourvu 16 (Dex +1, naturelle +6)
pv 32 (4d8+9) ; guérison accélérée 5
Réf +4, Vig +4, Vol +4
Immunités effets mentaux, maladie, poison ; RM 14

ATTAQUE

Vitesse 12, nage 20 cases, propulsion (80 cases)
Corps à corps 2 griffes, +9 (1d4+5) ou trident de maître, +10 (1d8+5)
et tentacules, +9 (1d6+5)
Espace 2 cases ; Allonge 2 cases
Attaques spéciales apparence horrible, étreinte supérieure, regard charmeur

Pouvoirs magiques (NLS 14)

À volonté — *porte dimensionnelle* (uniquement au sein du temple de Dagon)
3/jour — *alarme, déblocage*
2/jour — *ténèbres*
1/jour — *verrou de mage*

TACTIQUES

Avant le combat. La Fiancée de Dagon tentera d'utiliser son *regard charmeur* sur autant d'adversaires que possible. Si cela fonctionne, elle ordonnera à ceux qui ont été charmés d'attaquer leurs alliés ou de se baigner dans l'étang de l'emplacement 23a.

Pendant le combat. La Fiancée de Dagon attaque le PJ le plus proche avec ses tentacules et, si elle touche, elle tente de l'agripper en une action libre. En cas de réussite, elle emmène son captif vers le fond de l'étang de l'emplacement 23a où sa victime pourrait contracter l'ascariasis des Abysses et se noyer. La Fiancée de Dagon utilise ensuite *porte dimensionnelle* et *ténèbres* pour tendre une embuscade aux PJ survivants. Si l'un d'eux tente de détruire la statue de Dagon, elle attaque féroceement avec son trident.

Moral. Lorsqu'elle défend son sanctuaire, la Fiancée de Dagon combat jusqu'à la mort.

CARACTÉRISTIQUES

For 21, Dex 13, Con 16, Int 10, Sag 13, Cha 18
BBA +4, BMC +10, DMC 20
Dons Attaque en puissance, Vigilance

Compétences Artisanat ou Connaissances (un domaine au choix) +5, Escalade +7, Natation +7, Perception +11, Psychologie +5 ;
Modificateurs raciaux +8 Natation pour accomplir une action spéciale ou éviter un danger ; peut prendre 10 sur un test de Natation même si elle est distraite ou menacée ; peut « courir » en nageant pour autant que cela se fasse en ligne droite.

Langues abyssal, commun

Particularités amphibie, rétablissement des caractéristiques, site sacré, vie bénie

Équipement trident de maître

NOTE DU CONCEPTEUR : VAINCRE LA FIANCÉE DE DAGON

Il y a plusieurs moyens de vaincre la Fiancée de Dagon. La première méthode consiste à engager le combat ; la seconde, à détruire le lien qui la rend immortelle. Quand la guenaude olhydrix a prié Dagon de lui permettre de survivre, c'est devant la statue présente dans cette salle qu'elle l'a fait.

La clef de voûte du pouvoir de la Fiancée de Dagon est citée dans l'événement L. Cet indice fonctionne particulièrement bien si Kelnor s'est relevé sous la forme d'un huécuva après avoir prié Dagon de lui accorder l'immortalité. Même si vos joueurs ne remarquent pas le lien, autorisez leur personnage à effectuer un jet d'Intelligence après quelques rounds de combat avec la Fiancée de Dagon ou plus tôt si la situation tourne mal.

En tant que gardienne divine, la Fiancée de Dagon est gravement affaiblie si elle s'éloigne trop loin de la statue de Dagon ou si la statue est détruite. Il est très peu probable que la Fiancée sorte du temple de Dagon, mais les PJ pourraient concevoir un plan rusé pour y parvenir. Détruire la statue est bien plus facile. Cela peut être fait de plusieurs manières : la pousser dans les escaliers, ce qui la renversera et la brisera, ou la fracasser avec des armes. La statue pèse plus de 2 tonnes et nécessite une Force combinée de 29 pour la pousser de 1 case par round (consultez le *Manuel du Joueur de Pathfinder* pour plus d'informations sur les règles concernant la charge portée et comment pousser des objets).

La hache de bataille en adamantium (partie 1, emplacement 4) et l'épée longue en adamantium (mine abandonnée, emplacement 21c), deux armes créées par Lugas, et l'*anneau du bélier* de Koch Koblin (partie 1, emplacement 17) sont des objets utiles pour cette tâche. La hache de bataille, l'épée longue et l'*anneau du bélier* peuvent être employés pour endommager la statue. Utiliser 3 charges de l'*anneau* permet également au porteur de gagner suffisamment de force pour pousser la statue sur 1 case.

La statue doit parcourir 2 cases avant de se renverser et de se briser en éclats. Toute personne prise sous elle à ce moment-là subit 6d6 points de dégâts. La statue peut aussi être traitée comme un objet inanimé de taille TG avec une CA de 13, une solidité de 8 et possédant 84 points de vie. Elle ne porte aucune attaque et est immunisée contre toutes les manœuvres de combat (croc-en-jambe, renversement...). En fonction de l'équipement dont dispose le groupe, la statue pourrait aussi souffrir d'une vulnérabilité au son.

Andrew C Gale

CAPACITÉS SPÉCIALES

Apparence horrible (Sur). La Fiancée de Dagon est si répugnante à voir que toute créature (autre qu'une guenaude) qui la voit doit réussir un jet de Vigueur de DD 15 pour éviter d'être immédiatement affaiblie et de subir un affaiblissement temporaire de 2d6 points de Force. Cet affaiblissement ne peut pas amener la Force de la victime sous 0 mais si celle-ci est réduite à 0, la victime est sans défense. Les

créatures qui sont soumises à cet effet (que leur jet de sauvegarde soit réussi ou non) ne peuvent plus être affectées par l'apparence horrible de la guenaude olhydrix en question pendant 24 heures. Le DD du jet de sauvegarde dépend du Charisme.

Étreinte supérieure (Ext). Pour pouvoir utiliser cette capacité, la Fiancée de Dagon doit toucher une créature de même taille qu'elle ou d'une taille inférieure à l'aide de ses tentacules. Elle peut alors effectuer un test de lutte en une action libre sans provoquer d'attaques d'opportunité. En cas de réussite de ce test, elle agrippe la victime et inflige automatiquement des dégâts de tentacules.

Propulsion (Ext). Lorsqu'elle est dans l'eau, la Fiancée de Dagon peut se propulser en arrière sur 40 cases une fois par round en une action complexe. Elle doit se déplacer en ligne droite mais ce mouvement ne provoque pas d'attaques d'opportunité.

Rétablissement des caractéristiques (Ext). Chaque round, les affaiblissements de caractéristique qui affectent la Fiancée de Dagon se réduisent d'un point pour chaque caractéristique.

Regard charmeur (Sur). Toute créature située dans un rayon de 2 cases autour de la guenaude olhydrix et qui croise son regard doit réussir un jet de Volonté de DD 18 pour éviter d'être charmée comme par un sort de *charme monstres* (NLS 4).

Site sacré (Ext). La Fiancée de Dagon a pour mission de protéger le temple de Dagon. Si elle se déplace au-delà des portes de pierre de l'emplacement 14, la limite du site sacré de Dagon, elle perd immédiatement l'archétype de gardien divin et toutes les capacités de lancement de sorts octroyées par Dagon. Elle ne regagne l'archétype que lorsqu'elle fait pénitence pour son échec (généralement en accomplissant une quête ou par un sort de *pénitence*) et seulement à condition de revenir sur le site au plus tard une semaine après. Si cette condition n'est pas respectée, elle perd l'archétype de manière permanente et subit une diminution permanente de 6d6 points de Constitution au moment où l'effet

de toutes ces années passées sans manger, boire et dormir se fait sentir d'un seul coup.

Vie bénie (Ext). La Fiancée de Dagon ne vieillit pas et ne respire pas. Elle n'a pas besoin de nourriture, de boisson ni de sommeil.

23a. L'étang de frai de la guenaude

Les eaux de cet étang sont sales et saumâtres. Toute personne buvant de cet eau ou s'y immergeant peut contracter l'ascariasis des Abysses, comme indiqué sous la description de la guenaude olhydrix dans l'Appendice 2. Les effets sont les mêmes que ceux de l'eau de l'emplacement 19a. Si la Fiancée de Dagon est vaincue, les larves meurent en 1d6 jours.

Trésor. Le fond de l'étang mène à une petite caverne obscure à quelque 18 mètres de profondeur. C'est là que reposent les os des premiers membres du culte, au milieu de rochers acérés et de débris d'anciennes constructions. Un objet est attaché au sol rocheux et recouvert de mousse ; il s'agit d'une *carafe intarissable*. La Fiancée de Dagon a prévu d'inonder toutes les mines afin que sa progéniture soit libre de s'y déplacer. La carafe est attachée avec de la *colle universelle*. Parmi les rochers et la vase, on peut aussi trouver 991 po, une perle noire provenant d'une huître abyssale et valant 800 po, une statuette en ivoire de narval représentant Mannanu et valant 330 po, une *baguette de rayon ardent* (NLS 3, 23 charges), une *masse d'armes lourde +2 spectrale*, une *cape de la raie manta* et une *perle de pouvoir* (sorts de niveau 2). Le MJ peut bien sûr ajouter, enlever ou remplacer certains de ces objets si nécessaire.

Ainsi se termine Horreur au Roc de la Dague.

ÉPILOGUE ET FUTURES AVENTURES

Une fois la Fiancée de Dagon vaincue, l'enchantement qu'elle avait lancé sur tous les cultistes charmés prend fin. La honte et le dégoût envahit ces personnes lorsqu'elles réalisent les atrocités qu'elles viennent de commettre.

Les PJ peuvent revenir à Relford comme des héros, après avoir gagné la gratitude (et même dans certains cas le profond respect) de la population locale grâce à leur victoire sur le culte de Dagon. Si Galwinn a survécu, il est élu nouveau maire de Relford. Sa première décision en tant que nouvel élu est de faire disparaître toutes les traces du culte de Dagon qui restent à Relford. Il engagera les PJ pour mener à bien cette tâche au cours des semaines à venir. Galwinn emménagera dans le manoir des Daguepierre une fois que celui-ci aura été débarrassé de sa corruption. Si Ngoa a survécu, le demi-orque prend peu à peu le rôle de dirigeant spirituel de Relford. Il passe la plupart de son temps au temple de Relford à pratiquer des rites pour purifier le lieu. Enfin, il engage Zachary Finn pour reconstruire l'autel de Rax avant de le laisser retourner à sa vie de simple livreur.

Les Mines Daguepierre restent fermées. Les mines et le temple sont toujours dangereux. Toutefois, Galwinn entre en contact avec les nains. Ces derniers lui promettent d'aller dans la mine et de faire s'effondrer les tunnels qui mènent au temple ainsi que celui qui rejoint les Profondeurs de la Terre, mais pas avant que les autres zones n'aient été débarrassées de la corruption et que les prisonniers aient été libérés. Les nains établissent leur camp le long de la route au sud de la mine et ils aident les mineurs de la région à récupérer ce qui leur revient. Ils peuvent d'ailleurs demander l'aide des PJ dans cette entreprise.

Les nains enquêtent aussi secrètement sur la mine « abandonnée » dans les collines de Daguepierre (Partie 1, emplacement 21). Quand ils se rendent compte que quelqu'un y est venu, ils demandent aux PJ d'enquêter et de résoudre l'affaire du vol du minerai. Si les PJ sont en possession des armes, les nains prendront en considération ce qu'ils ont accompli et leur permettront peut-être de les garder, surtout si elles ont été utilisées dans les combats qui ont entraîné la chute de la Fiancée de Dagon. Si Vaas Gaddin ou Ramath Lane a survécu, ils rapportent ces événements à la Ligue du Fer. La Ligue du Fer enverra des agents pour récupérer ces armes, par la force, si nécessaire.

Si l'occasion se présente, Jek Bartollo revendique l'auberge du Crâne Noir comme étant la sienne. Il gère avec plaisir le Cauchemar et le Crâne Noir grâce à son sens des affaires développé. Il met un terme aux activités des agents qui contrôlent la route jusqu'à que le calme revienne.

Le tremblement de terre a changé à jamais la région mais la *carafe intarissable* qui se trouve dans l'étang de la gunaude (partie 3, emplacement 23a) pourrait être très utile à la population de Relford et des environs. Si l'objet est extrait et enterré dans un emplacement adéquat à proximité de l'endroit où la rivière Rel a été détournée, les eaux souterraines pourraient être restaurées et la sécheresse, enrayée. Une telle expédition serait accompagnée de nombreux dangers : les harpies et les autres habitants des collines de la Dague devront être vaincues pour que ce système fonctionne.

Si Koch Koblin a survécu, il dévoile sa présence et aide à identifier les autres « vrais » cultistes, en prenant un malin plaisir à leur indiquer les Farrow qui habitent la ferme et Cruaver Eldak de l'auberge du Crâne Noir. Les chariots de Koch sont finalement retirés des champs de maïs et réparés par ceux qui acceptent de donner un coup de main. Si les PJ l'ont reçu en prêt, Koch demande à récupérer son *anneau du bélier* (même si toutes les charges ont été utilisées). S'ils ne lui rendent pas, il tente de le leur voler. Il demande également que Tabaxu lui soit rendu (si le léopard a survécu ou a été adopté par l'un des PJ) mais il abandonne rapidement sa demande si l'animal montre son désaccord en poussant un grognement rauque. Si les PJ ont sauvé Koch à un moment ou à un autre, le chef de spectacle nain (qui se laisse désormais pousser la barbe si les autres nains sont arrivés sur place) se fatigue rapidement de Relford et rappelle aux PJ qu'ils sont dans l'obligation de l'escorter jusqu'à Rel-Draxa (Koch peut mener la vie rude à ceux qui lui ont fait une promesse et leur en demander toujours plus). Là-bas, en ville, Koch espère se refaire. Malheureusement, une série d'événements sont sur le point de se produire, qui feront s'abattre sur Rel-Draxa un danger en provenance de la mer elle-même. Cette aventure est contée dans *WG1 : Le temple du kraken*, à paraître chez Sagawork Studios.

APPENDICE 1 : LE CULTE DE DAGON

Sous le contrôle de la Fiancée de Dagon, une guenaude olhydrix, le culte s'est sérieusement développé. De plus, les membres les plus au cœur du culte servent maintenant la Fiancée de Dagon volontairement, plutôt qu'à cause de son regard charmeur. Le dirigeant du culte est Kelnor, un homme d'âge moyen qui a été placé dans cette région par l'église de Rax. Sous l'œil vigilant du père Arden, alors grand prêtre du temple de Relford, Kelnor a souffert des tâches honteuses et serviles que le confiait celui qui était alors le gardien du temple. Kelnor semble a priori être un individu calme mais c'est un homme amer qui se laisse aller en privé à des accès de colère. C'est totalement par hasard qu'il a été enlevé et amené devant la Fiancée de Dagon. L'esprit de Kelnor a été brisé quand ses yeux sont tombés sur l'horrible forme de la guenaude. Il est devenu l'instrument de la Fiancée de Dagon pour semer le chaos à la surface. Kelnor est devenu cruel ; c'est désormais un individu calculateur qui fait tout pour mettre en œuvre les désirs de la Fiancée de Dagon. Il a tué le père Arden et maquillé le meurtre en propageant la rumeur que le temple aurait été la cible d'un raid mené par des tribus inhumaines ou des brigands. Depuis, Kelnor assume le rôle du père Arden à Relford. Il mène une double vie, à la fois comme conseiller spirituel de Relford et comme la Voix du culte de Dagon.

Le culte de Dagon a un grand nombre d'ouailles fanatiques prêtes à donner leur vie pour la guenaude olhydrix et Dagon. Ces individus sont décrits dans les pages suivantes.

Les PJ peuvent rencontrer Kelnor à divers endroits dans Relford, dans les mines de Daguepierre, ou dans le temple de Dagon. Pour simplifier la présentation du module, ses caractéristiques sont présentées ici.

KELNOR, LA VOIX DE DAGON FP 4

XP 1 200

Humain prêtre 5 (Dagon)

Humanoïde (humain) de taille M, CM

Init +1 ; Sens Perception +4

DÉFENSE

CA 18, contact 11, dépourvu 17 (armure +6, bouclier +1, Dex +1)

pv 32 (5d8+10)

Réf +2, Vig +5, Vol +6

ATTAQUE

Vitesse 6 cases

Corps à corps *masse d'armes lourde* +1, +6 (1d8+3)

Attaques spéciales canalisation d'énergie négative (DD 14, 3d6) ; contrôle des morts-vivants (DD 14) 5/jour, incantation spontanée des sorts de blessure

Pouvoirs magiques (NLS 5, concentration +11)

5/jour — toucher maléfique (2 rounds), trait de glace (1d6+2)

Sorts préparés (NLS 5, DD 12 + niv. du sort)

3^e — *cercle magique contre le Bien* (D), *dissipation de la magie*

2^e — *alignement indétectable*, *endurance de l'ours*, *fracassement*, *profanation* (D)

1^{er} — *bouclier de la foi*, *brume de dissimulation* (D), *faveur divine*, *injonction*, *protection contre la Loi*

0 — *assistance divine*, *détection de la magie*, *saignement*, *stabilisation*

(D) — sort de domaine (Mal, Eau)

TACTIQUE

Avant le combat Si Kelnor en a l'occasion, il essaye toujours de lancer *alignement indétectable* avant une rencontre avec les PJ dans une situation non conflictuelle. Si la rencontre a lieu dans le temple de Dagon, il prépare *force de taureau* à la place d'*alignement indétectable*. Avant un combat, Kelnor lance *endurance de l'ours*, *force de taureau* (si préparé), *protection contre la Loi* et *bouclier de la foi* sur lui-même. S'il a eu le temps de renforcer sa position avant d'entamer le combat, il prépare *animation des morts* à la place de *dissipation de la magie*, et le lance dans une zone affectée par un sort de *profanation*. Il essaiera de se mettre dans une position facilement défendable, renforcée par un *cercle magique contre le Bien* si nécessaire.

Pendant le combat Kelnor ne craint pas d'utiliser sa canalisation d'énergie négative même si certains de ses alliés sont dans la zone d'effet. Il invoque aussi des sorts de blessures spontanément s'il est sûr de ne plus avoir besoin du sort sacrifié. S'il doit affronter un combattant au corps à corps, Kelnor lancera *fracassement* sur les armes de son adversaire.

Moral Kelnor maintient une attitude calme en dépit de l'agitation qui fait rage en lui. Il est amoureux de la Fiancée de Dagon, et combat pour elle. S'il est réduit à 5 points de vie ou moins, il tentera d'utiliser sa cape de la chauve-souris pour fuir.

CARACTÉRISTIQUES

For 15, Dex 12, Con 13, Int 10, Sag 15, Cha 15

BBA +3 ; BMC +5 ; DMC 16

Dons Contrôle des morts-vivants (DD 14), Fourberie, Magie de guerre, Voltigeur

Compétences Acrobaties +2, Art de la magie +4, Bluff +4, Connaissance (Religion) +4, Diplomatie +8, Discrétion +4, Équitation +1, Escalade -2, Évasion -1, Intimidation +2, Linguistique +4, Perception +4, Premier secours +2, Psychologie +2, Survie +2, Natation -2

Langues commun, abyssal

Particularités aura, canalisation d'énergie négative (3d6, 5/jour), incantation spontanée (blessure)

Équipement *armure d'écailles +1 de mimétisme*, *masse d'armes lourde +1*, vêtements de prêtre, *cape de la chauve-souris*, symbole sacré de Dagon, symbole sacré de Rax, rondache en acier, *baguette de soins légers* (17 charges), clés (maison de Kelnor, temple et crypte de Relford, chapelle de Rax, manoir des Daguepierre).

Développement. Si Kelnor est tué, il revient sous la forme d'un huécuva un jour plus tard, et hante soit la chapelle de Rax dans le temple de Relford, soit le temple de Dagon. Il attaque toute présence à vue, sauf les membres du culte. Il combat en crachant des jurons blasphématoires contre les dieux. S'il est rencontré au temple de Dagon, il apparaît tel qu'il était de son vivant, grâce au sort de *déguisement*. Cette apparence de façade disparaît dès qu'il combat ses ennemis.

HUÉCUVA FP 2

XP 600

Mort-vivant de taille M, CM

Init +6 ; Sens vision dans le noir (12 cases) ; Perception +5

Aura infidèle (6 cases)

DÉFENSE

CA 17, contact 12, dépourvu 15 (Dex +2, naturelle +5)

pv 16 (3d8+3)

Réf +3, Vig +2, Vol +4

Immunités traits des morts-vivants ; **RD** 5/magique ou argent

ATTAQUE

Vitesse 6 cases

Corps à corps 2 griffes, +4 (1d6+1 plus maladie)

Pouvoirs magiques (NLS 3)

3/jour — *déguisement*

CARACTÉRISTIQUES

For 13, **Dex** 14, **Con** —, **Int** 4, **Sag** 12, **Cha** 12

BBA +2 ; **BMC** +3 ; **DMC** 14

Dons Arme de prédilection (griffe), Science de l'initiative

Compétences Discrétion +7, Perception +5

CAPACITÉS SPÉCIALES

Infidèle (Sur). Le huéçuva et tous les morts-vivants situés dans un rayon de 6 cases bénéficient d'un bonus profane de +2 aux jets de Volonté pour résister à la canalisation d'énergie et aux effets basés sur ce pouvoir. Ce bonus se cumule avec celui de la résistance à la canalisation.

Maladie (Ext). Griffe ; *JdS* Vig DD 12 ; *fréquence* 1d3 jours/1 jour ; *effet* 1d3 points d'affaiblissement temporaire de Dex et 1d3 points d'affaiblissement temporaire de Con ; *guérison* 2 réussites consécutives. Le DD du jet de sauvegarde est basé sur le Charisme.

LES ACOLYTES DE DAGON

Les caractéristiques suivantes représentent des fidèles ordinaires du culte de Dagon. Ils peuvent être utilisés pour étoffer des rencontres existantes, ou bien comme base pour des rencontres sur mesure.

ADEPTE DU CULTE
FP 1/3

XP 135

Humain(e) adepte 1 (Dagon)

Humanoïde (humain) de taille M, CM

Init -1 ; **Sens** Perception +3

DÉFENSE

CA 10, contact 9, dépourvu 10 (armure +1, Dex -1)

pv 6 (1d6)

Réf -1, **Vig** +0, **Vol** +3

ATTAQUE

Vitesse 6 cases

Corps à corps gourdin, +1 (1d6+1) ou dague, +1 (1d4+1/19-20)

Sorts préparés (NLS 1, DD 11 + niv. du sort)

1^{er} — *mains brûlantes, sommeil*

0 — *fatigue, son imaginaire, stabilisation*

TACTIQUE

Pendant le combat Ces cultistes utilisent *sommeil* ou *mains brûlantes* pour toucher autant d'adversaires que possible, ils n'incluent d'alliés dans la zone d'effet que si c'est inévitable. S'ils sont forcés de combattre au corps à corps, les adeptes essayent de limiter le face à face à un seul adversaire et utilisent *fatigue* contre eux.

Moral Le moral varie selon les individus. Les cultistes charmés vont généralement se rendre s'ils sont blessés. Les cultistes de Dagon sont plus fanatiques et se battront jusqu'à la mort.

CARACTÉRISTIQUES

For 12, **Dex** 9, **Con** 10, **Int** 8, **Sag** 13, **Cha** 13

BBA +0 ; **BMC** +1 ; **DMC** 10

Dons Vigilance

Compétences Acrobaties -1, Art de la magie +3, Bluff +1,

Diplomatie +1, Discrétion -1, Équitation -1, Estimation -1, Évasion -1,

Intimidation +1, Perception +3, Premier secours +1, Psychologie +3,

Survie +1, Natation +1

Langues commun

Équipement armure matelassée, dague, flasque d'huile, gourdin, lanterne à capote, robe de cultiste, silex et amorce, symbole sacré de Dagon, vêtements de paysan

COMBATTANT DU CULTE
FP 1/3

XP 135

Humain(e) combattant 1

Humanoïde (humain) de taille M, CM

Init +0 ; **Sens** Perception +2

DÉFENSE

CA 13, contact 13, dépourvu 13 (armure +2, bouclier +1)

pv 12 (1d10+2)

Réf +0, **Vig** +3, **Vol** -1

ATTAQUE

Vitesse 6 cases

Corps à corps gourdin, +2 (1d6+1) ou dague, +2 (1d4+1/19-20)

TACTIQUE

Pendant le combat. Ces cultistes affronteront les ennemis au corps à corps. Ils tenteront de prendre leurs ennemis en tenaille et d'aider les guerriers plus efficaces à en venir à bout.

Moral Le moral varie selon les individus. Les cultistes charmés vont généralement se rendre s'ils sont blessés. Les cultistes de Dagon sont plus fanatiques et se battront jusqu'à la mort.

CARACTÉRISTIQUES

For 13, **Dex** 11, **Con** 12, **Int** 10, **Sag** 9, **Cha** 10

BBA +1 ; **BMC** +2 ; **DMC** 12

Dons Acrobate, Vigilance

Compétences Acrobaties +2, Discrétion -1, Intimidation +4,

Perception +2, Premiers secours -1, Psychologie +1, Survie -2,

Vol +1

Langues commun

Équipement armure de cuir, dague, flasque d'huile, gourdin, lanterne à capote, silex et amorce, targe

GUERRIER DU CULTE
FP 1/2

XP 200

Humain(e) guerrier 1

Humanoïde (humain) de taille M, CM

Init +1 ; **Sens** Perception +3

DÉFENSE

CA 15, contact 11, dépourvu 14 (armure +4, Dex +1)

pv 12 (1d10+2)

Réf +1, **Vig** +4, **Vol** +0

ATTAQUE

Vitesse 6 cases

Corps à corps gourdin, +4 (1d6+3) ou dague, +4 (1d4+3/19-20) ou épée longue, +5 (1d8+3/19-20)

Distance arbalète légère, +2 (1d8/19-20)

TACTIQUE

Pendant le combat. Ces cultistes affronteront les ennemis au corps à corps et utiliseront des bousculades, des charges et des manœuvres de désarmement ou d'aide à autrui pour aider leurs compagnons.

Moral Le moral varie selon les individus. Les cultistes charmés vont généralement se rendre s'ils sont blessés. Les cultistes de Dagon sont plus fanatiques et se battront jusqu'à la mort.

CARACTÉRISTIQUES

For 17, **Dex** 13, **Con** 14, **Int** 12, **Sag** 10, **Cha** 8

BBA +1 ; **BMC** +4 ; **DMC** 15

Dons Arme de prédilection (épée longue), Attaques réflexes, Vigilance

Compétences Bluff -1, Diplomatie -1, Discrétion -1, Équitation +1,

Escalade +1, Estimation +1, Évasion -1, Intimidation +3, Natation +1,

Perception +3, Psychologie +2, Survie +4

Langues commun

Équipement 30 carreaux d'arbalète, arbalète légère, chemise de maille, dague, épée longue, flasque d'huile, gourdin, lanterne à capote, robes du culte, silex et amorce, vêtements de paysans ou vêtements de voyageur

MOINE DU CULTE **FP 1/2**

XP 200
 Humain(e) moine 1
 Humanoïde (humain) de taille M, CM
Init +3 ; **Sens** Perception +6

DÉFENSE
CA 15, contact 15, dépourvu 12 (Dex +3, Sag +2)
pv 9 (1d8+1)
Réf +5, **Vig** +3, **Vol** +4

ATTAQUE
Vitesse 6 cases
Corps à corps dague, +3 (1d4+1/19–20) ou bâton, +1 (1d6+1) ou bâton, –3/–7 (1d6+1/1d6) ou mains nues, +3 (1d6+1)
Attaques spéciales Coup étourdissant, déluge de coups

TACTIQUE
Pendant le combat. Ces cultistes utiliseront diverses manœuvres de combat pour vaincre leurs adversaires. Ils tenteront également de faire en sorte que leurs ennemis soient constamment désarmés et pris en tenaille.
Moral Le moral varie selon les individus. Les cultistes charmés vont généralement se rendre s'ils sont blessés. Les cultistes de Dagon sont plus fanatiques et se battront jusqu'à la mort.

CARACTÉRISTIQUES
For 13, **Dex** 17, **Con** 12, **Int** 10, **Sag** 14, **Cha** 8
BBA +0 ; **BMC** +5 ; **DMC** 16
Dons Attaque en finesse, Coup étourdissant, Manœuvres agiles, Science de la lutte, Science du combat à mains nues
Compétences Acrobaties +7, Bluff –1, Diplomatie –1, Discrétion +7, Équitation +3, Escalade +5, Évasion +7, Intimidation +3, Natation +1, Perception +6, Premiers secours +2, Psychologie +2, Survie +2, Vol +3
Langues commun
Équipement bâton, dague, flasque d'huile, lanterne à capote, robes de moine, silex et amorce

PRÊTRE DU CULTE **FP 1/2**

XP 200
 Humain(e) prêtre 1 (Dagon)
 Humanoïde (humain) de taille M, CM
Init +1 ; **Sens** Perception +3

DÉFENSE
CA 16, contact 11, dépourvu 14 (armure +4, bouclier +1, Dex +1)
pv 9 (1d8+1)
Réf +1, **Vig** +2, **Vol** +4

ATTAQUE
Vitesse 6 cases
Corps à corps masse d'armes lourde, +1 (1d8+1) ou dague, +1 (1d4+1/19–20)
Attaques spéciales canalisation d'énergie négative (DD 12, 1d6), contrôle des morts-vivants (DD 12) 5/jour, incantation spontanée de sorts de blessure
Pouvoirs magiques (NLS 1)
 5/jour — toucher maléfique (1 round), trait de glace (1d6)
Sorts préparés (NLS 1, DD 12 + niv. du sort)
 1^{er} — *brume de dissimulation* (D), *détection du Bien*, *injonction*
 0 — *assistance divine*, *saignement*, *stabilisation*
 (D) — sort de domaine (Mal, Eau)

TACTIQUE
Avant le combat. Ces cultistes tenteront de lancer *assistance divine* sur ceux qui en ont besoin.

Pendant le combat. Ils utiliseront *brume de dissimulation* pour cacher leurs alliés et utiliseront *injonction* pour amener les ennemis dans des positions défavorables.
Moral Le moral varie selon les individus. Les cultistes charmés vont généralement se rendre s'ils sont blessés. Les cultistes de Dagon sont plus fanatiques et se battront jusqu'à la mort.

CARACTÉRISTIQUES
For 15, **Dex** 12, **Con** 10, **Int** 10, **Sag** 15, **Cha** 14
BBA +0 ; **BMC** +1 ; **DMC** 12
Dons Contrôle des morts-vivants (DD 12), Dispense de composante
Compétences Acrobaties –2, Art de la magie +4, Bluff +2, Connaissances (Religion) +4, Diplomatie +2, Discrétion –2, Équitation +1, Escalade –2, Évasion –2, Intimidation +2, Linguistiques +4, Natation –2, Perception +2, Premiers secours +6, Psychologie +2, Survie +2, Vol –2
Langues abyssal, commun
Particularités aura maléfique
Équipement chemise de maille, dague, flasque d'huile, lanterne à capote, masse d'armes lourde, rondache, silex et amorce, symbole sacré de Dagon, vêtements de prêtre

ROUBLARD DU CULTE **FP 1/2**

XP 200
 Humain(e) roublard 1
 Humanoïde (humain) de taille M, CM
Init +3 ; **Sens** Perception +3

DÉFENSE
CA 16, contact 13, dépourvu 13 (armure +3, Dex +3)
pv 9 (1d8+1)
Réf +5, **Vig** +5, **Vol** –1

ATTAQUE
Vitesse 6 cases
Corps à corps dague, +3 (1d4+1/19–20) ou matraque, +3 (1d6+1) ou épée courte, +3 (1d6+1/19–20)
Distance arbalète légère, +3 (1d8/19–20)
Attaques spéciales attaque sournoise +1d6

TACTIQUE
Pendant le combat. Ces cultistes tentent d'utiliser la discrétion et la tromperie pour prendre leurs ennemis en tenaille afin de pouvoir leur porter des attaques sournoises. Ils préfèrent utiliser des armes à distance plutôt que de combattre au corps à corps.
Moral Le moral varie selon les individus. Les cultistes charmés vont généralement se rendre s'ils sont blessés. Les cultistes de Dagon sont plus fanatiques et se battront jusqu'à la mort.

CARACTÉRISTIQUES
For 12, **Dex** 17, **Con** 10, **Int** 13, **Sag** 8, **Cha** 14
BBA +0 ; **BMC** +3 ; **DMC** 14
Dons Attaque en finesse, Manœuvres agiles
Compétences Acrobaties +7, Bluff +2, Diplomatie +2, Discrétion +6, Équitation +3, Escamotage +6, Estimation +1, Évasion +2, Intimidation +2, Perception +3, Premiers secours –1, Psychologie +3, Utilisation d'objets magiques +6, Vol +2
Langues commun
Particularités recherche des pièges +1
Équipement 30 carreaux d'arbalètes, arbalète légère, armure de cuir cloutée, dague, épée courte, fiole d'acide, flasque d'huile, lanterne à capote, matraque, outils de voleur, silex et amorce

XP 400

Mort-vivant de taille M, NM

Init +0 ; Sens vision dans le noir 12 cases, Perception +0

DÉFENSE

CA 12, contact 10, dépourvu 12 (naturelle +2)

pv 12 (2d8+3)

Réf +0, Vig +0, Vol +3

Immunités traits des morts-vivants, peau marbrée

ATTAQUE

Vitesse 6 cases

Corps à corps coup, +4 (1d6+4) et langue, +4 (1d6+4)

Attaques spéciales vomir abyssal, absorption de sang

TACTIQUE**Pendant le combat.** L'appétit de chair et de sang des zombis rejets de Dagon est tout aussi vorace que celui des goules.**Moral** Un zombi rejeton de Dagon combat jusqu'à sa destruction.**CARACTÉRISTIQUES**

For 17, Dex 10, Con —, Int —, Sag 10, Cha 10

BBA +1 ; BMC +4 ; DMC 14

Dons Robustesse

Particularités longévité

CAPACITÉS SPÉCIALES**Absorption de sang (Ext).** Le tentacule est suffisamment sinueux pour initier un test de lutte. En cas de réussite, le zombi rejeton de Dagon boit le sang de son adversaire et lui inflige un affaiblissement temporaire de 2 points de Force avant que la langue ne se détache.**Longévité.** Le cycle entier de gestation d'une olhydrix dure 2d4 semaines et seulement 1% des zombis rejets de Dagon produisent une guenaude olhydrix. En effet, le corps de la créature hôte lâche généralement avant que l'olhydrix puisse atteindre l'âge adulte, détruisant au passage le zombi rejeton de Dagon et tuant l'embryon d'olhydrix.

Les zombis rejets de Dagon porteurs d'une olhydrix arrivée à maturité se trouvent un endroit isolé près d'une flaque d'eau de mer ou d'une source d'eau du même type pour y déverser leur « enfant ». Cet événement détruit le zombi rejeton de Dagon. La

jeune olhydrix est similaire à une guenaude olhydrix adulte avec l'archétype « créature jeune » décrit dans le *Bestiaire Pathfinder RPG*. L'archétype « créature jeune » est appliqué deux fois. Comme sa forme larvaire, la jeune guenaude olhydrix a un appétit vorace et dévore aussitôt les restes du zombi rejeton de Dagon qui la portait.**Peau marbrée (Ext).** La peau d'un zombi rejeton de Dagon possède une qualité morphique qui réfléchit les couleurs et qui peut être ajustée pour se fondre dans l'environnement. Un zombi rejeton de Dagon gagne un bonus de +5 à ses jets de Discrétion.**Vitesse.** Contrairement aux zombis normaux, les zombis rejets de Dagon peuvent courir. De plus, ils ne sont pas chancelants.**Vomi abyssal (Sur).** Tous les 1d4 rounds, en une action simple, un zombi rejeton de Dagon peut invoquer les sombres eaux abyssales de Thos et les vomir à travers ses mâchoires détruites. Cette attaque utilise le bonus de base à l'attaque du zombi modifié par sa Dextérité et fonctionne comme une arme à impact. Sa portée est de 2 cases. Le vomir abyssal peut générer l'un des effets suivants (voir le tableau ci-dessous).**d20 Résultat**

- | | |
|-------|--|
| 1-15 | <i>Bile de Dagon</i> : 1d6 de dégâts d'acide |
| 16-18 | <i>Encre Olhydrix</i> : contact ; <i>JdS</i> Réflexe (DD 10 + 1/2 DV du zombie + modificateur de Dex du zombie) ou aveuglé pendant 1d4 rounds |
| 19 | <i>Fièvre de Thos</i> : contact ; <i>JdS</i> Vigueur (DD 10 + 1/2 DV du zombie + modificateur de Cha du zombie) ; <i>incubation</i> immédiatement ; <i>fréquence</i> 1/jour ; <i>effet</i> la cible devient fiévreuse. Les créatures rendues fiévreuses par la fièvre de Thos sont aussi considérées comme d'alignement Bon pour les sorts du registre du Mal ; <i>guérison</i> 2 réussites consécutives. |
| 20 | <i>Ascariasis des Abysses</i> : contact ; <i>JdS</i> Vigueur (DD 10 + nombre de DV du zombie + modificateur de charisme du zombie) ; <i>incubation</i> 1d4 jours ; <i>fréquence</i> 1/jour ; <i>effet</i> 1d2 points de Constitution, on ne peut soigner cet affaiblissement tant que la créature est infectée ; <i>guérison</i> 2 réussites consécutives. Si la créature meurt en étant infectée, elle se relève sous la forme d'un zombi rejeton de Dagon en 2d4 heures. |

APPENDICE 2 : NOUVEAUX MONSTRES

GUENAUDE OLHYDRIX

Une créature digne d'un cauchemar de démon émerge des ruines à demi submergées. Dépassant les 3 mètres, elle ressemble à un hideux croisement entre une pieuvre géante et un humanoïde. La tête, les bras et le torse sont vaguement féminins, des dents effilées comme des aiguilles tapissent sa bouche voluptueuse et ses yeux sont blancs et dénués de pupilles. Des cheveux laiteux tombent de sa tête en tresses ondulantes et mouillées qui viennent se plaquer contre son corps. Le bas du corps s'effile comme celui d'un calamar géant et sa peau noire luit alors qu'elle s'avance sur de puissants tentacules capables d'écraser un homme en un clin d'oeil.

GUENAUDE OLHYDRIX

FP 5

Humanoïde monstrueux (aquatique) de taille G, CM
Init + 1 ; **Sens** vision dans le noir 12 cases ; **Perception** +6

DÉFENSE

CA 17, **contact** 11, **dépourvu** 16 (Dex +1, naturelle +6)

pv 27 (4d8+9)

Réf +4, **Vig** +4, **Vol** +4

RM 14

ATTAQUE

Vitesse 6 cases, nage 10 cases

Corps à corps 2 griffes, +9 (1d4+5 ou selon l'arme), tentacules, +9 (1d6+5)

Espace 2 cases ; **Allonge** 2 cases

Attaques spéciales apparence horrible, étreinte, regard charmeur

Pouvoirs magiques (NLS 4)

2/jour — ténèbres

CARACTÉRISTIQUES

For 21, **Dex** 13, **Con** 16, **Int** 10, **Sag** 13, **Cha** 14

BBA +4 ; **BMC** +10 ; **DMC** 20

Don Vigilance

Compétences Escalade +7, Artisanat ou Connaissances (une au choix) +5, Perception +6, Natation +7 ; **Modificateurs raciaux** une sorcière olhydrix a un bonus racial de +8 sur tout jet de natation visant à accomplir des actions particulières ou à éviter des dangers

Langues abyssal, commun

Particularités amphibie

ÉCOLOGIE

Environnement milieu souterrain ou aquatique

Organisation sociale solitaire ou cercle (3 guenaudes de n'importe quel type plus 1-8 ogres et 1-4 géants mauvais)

Trésor standard

CAPACITÉS SPÉCIALES

Apparence horrible (Sur). Une guenaude olhydrix est tellement hideuse que toute créature (hormis une autre guenaude) qui en aperçoit une doit réussir un jet de Vigueur DD 13 ou se sentir soudain affaibli et subir 2d6 points d'affaiblissement temporaire de Force. Cet affaiblissement ne peut faire descendre la Force de la victime en-dessous de 0 mais si celle-ci est réduit à 0 de Force, elle se retrouve sans défense. Les créatures soumises à cet effet deviennent immunisées pendant 24 heures, que leur jet de sauvegarde soit réussi ou raté. Le DD dépend du Charisme.

Étreinte (Ext). Pour utiliser cette capacité, une sorcière olhydrix doit réussir à toucher une créature de sa taille ou plus petite avec ses tentacules. Elle peut alors tenter d'étreindre en une action libre qui ne provoque pas d'attaques d'opportunité.

Propulsion (Ext). Quand elle est dans l'eau, une sorcière olhydrix peut se propulser en arrière à une vitesse de 40 cases par une

action complexe. Elle doit se déplacer en ligne droite mais elle ne provoque aucune attaque d'opportunité.

Regard charmeur (Sur). Toute créature qui se trouve dans un rayon de 2 cases autour d'une guenaude olhydrix et qui croise son regard doit réussir un jet de Volonté DD 16 ou être charmée comme sous l'effet d'un sort de *charme-monstre* (NLS 4).

Les tout premiers écrits des hommes-poissons décrivent une secte d'elfes aquatiques féminins qui se sont offertes aux dieux mauvais des profondeurs. Ces elfes se donnèrent le nom de « femmes de Dagon » et s'unirent avec des démons Shroth (*Tome of Horrors II*). Ces unions fréquentes et abjectes corrompirent et transformèrent progressivement l'apparence physique des elfes. Leur peau devint noire et huileuse et leurs yeux perdirent leur pupille. Leur belle chevelure verte se mit à blanchir comme le corail au soleil et, à l'intérieur de leur bouche voluptueuse, grandirent des rangées de dents pointues comme des aiguilles. Pire encore, le bas de leur corps s'effila et se déforma pour ressembler à celui d'un calamar. Ces créatures furent les premières olhydrix, les répugnantes guenaudes des profondeurs.

Écologie

En tant que race issue des démons, les guenaudes olhydrix n'ont pas de véritable fonction dans l'ordre naturel. Elles se servent des autres espèces pour protéger et faire croître leur race en utilisant la coercition, l'enchantement et la magie noire. Une guenaude olhydrix peut s'accoupler avec d'autres races humanoïdes. Le fruit de cette union sera toujours une guenaude olhydrix. Après l'accouplement, la guenaude olhydrix dépose les jeunes larves dans un bassin spécialement destiné pour le frai. Si une créature humanoïde est immergée dans ce bassin, elle peut contracter l'ascariasis des Abysses.

ASCARIASIS DES ABYSSES

Type maladie, **contact** ; **JdS** Vigueur (10 + nombre de DV de l'olhydrix + modificateur de charisme de l'olhydrix)

Incubation immédiate ; **Fréquence** 1/jour

Effet 1d2 points d'affaiblissement temporaire de Constitution, cet affaiblissement ne peut être soigné tant que la créature est infectée ; **Guérison** 2 réussites consécutives. Si la créature meurt en étant infectée, elle se relève sous la forme d'un zombi rejeton de Dagon en 2d4 heures.

Davantage d'explications sur l'Ascariasis des Abysses figurent dans le paragraphe sur les zombis rejets de Dagon.

ZOMBI REJETON DE DAGON

Les cheveux cassants et raides qui tombent sur ses yeux ne parviennent pas à cacher son hideux visage. La peau de sa figure et de son cou apparaît morte et grise comme du marbre. Pendant de façon obscène de sa mâchoire détruite, une longue langue similaire à un tentacule se tortille et hume l'air comme si elle cherchait de la nourriture. Ses yeux aveugles vous regardent avec une précision infaillible tandis que sa gorge emplit d'eau noire d'encre émet un faible gargouillement.

Similaire à un zombi du néant (*Pathfinder #14 : Les Enfants du néant*), un zombi rejeton de Dagon est un mort-vivant infesté par la larve d'une guenaude olhydrix. On les appelle rejets de Dagon en référence aux démons Shroth (*Tome of Horrors II*) qui ont engendrés les premières olhydrix il y a des millénaires.

Les créatures qui périssent d'ascariasis des Abysses deviennent des zombis rejets de Dagon. Au bout de 2d4 heures après la mort de la créature, la plus robuste des larves d'olhydrix infestant le cadavre se fraye un chemin dans le fluide rachidien pour parvenir dans la cavité cervicale où elle entame une rapide gestation. Le parasite prend alors le contrôle du corps et mute ses codes génétiques pour le rendre plus facile à utiliser comme source de nourriture. En grandissant, le parasite, dont la forme ressemble à une pieuvre, devient trop grand pour rester dans le crâne de la victime et se déplace dans son estomac. La tentacule que le parasite utilise pour s'alimenter devient alors suffisamment grosse pour briser la mâchoire de la créature hôte et pendre à l'extérieur comme une langue obscène.

Quand on les rencontre, les zombis rejets de Dagon sont souvent pris pour des goules. Un jet de Connaissance (religion) DD 10 suffit à faire la différence.

Un zombi rejeton de Dagon a les mêmes caractéristiques qu'un zombi humanoïde avec les capacités suivantes. L'appendice 1 présente un bloc descriptif complet.

FP. Comme un zombi normal +1 (FP minimum de 1)

Vitesse. Contrairement aux zombies normaux, un zombi rejeton de Dagon peut courir. En outre, un rejeton zombi de Dagon n'a pas la condition chancelant.

Attaques. En plus de ses attaques normales de coup, un zombi rejeton de Dagon possède une attaque secondaire avec sa langue (le tentacule qui pend de la mâchoire brisée du zombi). Celle-ci inflige 1d6 points de dommage de morsure.

Attaque spéciale. Un zombi rejeton de Dagon gagne l'attaque spéciale suivante.

Absorption de sang (Ext). Le tentacule est suffisamment sinueux pour initier un jet de lutte. S'il réussit ce jet, le zombi rejeton de Dagon boit le sang de son adversaire et lui inflige un affaiblissement temporaire de 2 points de Force avant que la langue ne se détache.

Capacités défensives. Un zombi rejeton de Dagon possède la capacité défensive suivante.

Peau marbrée (Ext). La peau d'un zombi rejeton de Dagon possède une qualité morphique qui réfléchit les couleurs et qui peut être ajustée pour se fondre dans l'environnement. Un zombi rejeton de Dagon gagne un bonus de +5 à ses jets de Discrétion.

Capacité spéciale. Un zombi rejeton de Dagon possède la capacité spéciale suivante.

Vomi abyssal (Sur). Tous les 1d4 rounds, en une action simple, un zombi rejeton de Dagon peut invoquer les sombres eaux abyssales de Thos et les vomir à travers ses mâchoires détruites. Cette attaque utilise le bonus de base à l'attaque du zombi modifié par sa Dextérité et fonctionne comme une arme à impact. Sa portée est de 2 cases. Le vomis abyssal peut générer l'un des effets suivants (d20).

d20 Résultat

1-15	<i>Bile de Dagon</i> : 1d6 de dégâts d'acide
16-18	<i>Encre Olhydrix</i> : contact ; <i>JdS</i> Réflexe (DD 10 + 1/2 DV du zombie + modificateur de Dex du zombie) ou aveuglé pendant 1d4 rounds
19	<i>Fièvre de Thos</i> : contact ; <i>JdS</i> Vigueur (DD 10 + 1/2 DV du zombie + modificateur de Cha du zombie) ; <i>incubation</i> immédiatement ; <i>fréquence</i> 1/jour ; <i>effet</i> la cible devient fiévreuse. Les créatures rendues fiévreuses par la fièvre de Thos sont aussi considérées comme d'alignement Bon pour les sorts du registre du Mal ; <i>guérison</i> 2 réussites consécutives.
20	<i>Ascariasis des Abysses</i> : contact ; <i>JdS</i> Vigueur (DD 10 + nombre de DV du zombie + modificateur de charisme du zombie) ; <i>incubation</i> 1d4 jours ; <i>fréquence</i> 1/jour ; <i>effet</i> 1d2 points de Constitution, on ne peut soigner cet affaiblissement tant que la créature est infectée ; <i>guérison</i> 2 réussites consécutives. Si la créature meurt en étant infectée, elle se relève sous la forme d'un zombi rejeton de Dagon en 2d4 heures.

Longévité

Le cycle entier de gestation d'une olhydrix dure 2d4 semaines et seulement 1% des zombis rejets de Dagon produisent une guenaude olhydrix. En effet, le corps de la créature hôte lâche généralement avant que l'olhydrix puisse atteindre l'âge adulte, détruisant au passage le zombi rejeton de Dagon et tuant l'embryon d'olhydrix.

Les zombis rejets de Dagon porteurs d'une olhydrix arrivée à maturité se trouvent un endroit isolé près d'une flaque d'eau de mer ou d'une source d'eau du même type pour y déverser leur « enfant ». Cet événement détruit le zombi rejeton de Dagon. La jeune olhydrix est similaire à une guenaude olhydrix adulte avec l'archétype « créature jeune » décrit dans le *Bestiaire Pathfinder RPG*. L'archétype « créature jeune » est appliqué deux fois. Comme sa forme larvaire, la jeune guenaude olhydrix a un appétit vorace et dévore aussitôt les restes du zombi rejeton de Dagon qui la portait.

APPENDICE 3 : PERSONNAGES PRÉTIRÉS

BALTHAZÉUS



Balthazéus est à bien des égards un nain pas si différent des autres. Il porte sa barbe noire tressée et sa moustache relevée dans le style Qamaji. Mais le plus important, Balt est un lanceur de sorts. Un des rares magiciens nains dans le monde avec la capacité de pratiquer l'Art. Il a entendu dire que des secrets du peuple nain seraient enfouis quelque part dans les collines de la Dague. Il veut découvrir ces secrets en pratiquant son art.

GRIMOIRE

1^{er} — *arme magique, armure de mage, convocation de monstres I, endurance aux énergies destructives, protection contre le mal et sommeil*

0 — tous

BALTHAZÉUS

Nain (m) magicien 1

Humanoïde de taille M, NB

Divinité agnostique

Origine Al-Qamaj

Init +0 ; Sens vision dans le noir ; Perception +2

DÉFENSE

CA 10, contact 10, dépourvu 10 (armure +0, Dex +0)

pv 6 (1d6)

Réf +0, Vig +0, Vol +4

ATTAQUE

Vitesse 4 cases

Corps à corps bâton de marche (comme un gourdin), +1 (1d6+1) ou dague, +1 (1d4+1/19-20)

Distance arbalète légère +0 (1d8/19-20)

Capacités spéciales pacte magique, mains de l'apprenti (5/jour, +2 à distance)

Sorts préparés (NLS 1)

1^{er} — *armure de mage, sommeil*

0 — *détection de la magie, lumière, rayon de givre*

CARACTÉRISTIQUES

For 12, Dex 10, Con 10, Int 15, Sag 15, Cha 12

BBA +0 ; BMC +1 ; DMC 11

Dons Écriture de parchemin, Magie de guerre

Compétences Arts de la magie +6, Bluff +1, Connaissance (mystères) +6, Diplomatie +1, Escalade +1, Estimation +6, Intimidation +1, Linguistique +6, Natation +1, Perception +2, Premiers secours +2, Psychologie +3, Survie +2.

ÉQUIPEMENT

Équipement de combat feu grégeois (2) Autre équipement. Arbalète légère avec 30 carreaux (dans le sac), bâton de marche (utilisé comme gourdin), dague, étui à parchemins, flasque d'huile, lanterne à capote, parchemin de charme personne, parchemin de mains brûlantes (NLS 1), rations de survie (6), sac à dos, sacoche à composantes, silex et amorce, vêtements de voyage, 28 po

JOREUNE



Joreune est l'enfant à moitié humaine d'une elfe aquatique, ce qui explique qu'elle a toujours ressenti un fort attrait pour la mer. Sa mère était Aquanara la Reine Poisson, l'attraction principale d'un cirque ambulant célèbre pour ses créatures étranges et ses spectacles merveilleux. Un jour où le cirque s'était arrêté dans la cité portuaire de Rel-Draxa, Joreune s'est enfuie et a rejoint l'église de Mannanu dans l'espoir de faire partie de l'élite des chevaliers marins, les paladins de Mannanu et protecteurs de Rel-Draxa. Maintenant que ce jour est arrivé, Joreune part retrouver sa mère pour la remercier et lui dire au revoir.

JOREUNE

Demi-elfe (f) paladin 1

Humanoïde de taille M, LB

Divinité Mannanu

Origine Rel-Draxa

Init +2 ; **Sens** vision nocturne ; **Perception** +3

DÉFENSE

CA 19, **contact** 12, **dépourvu** 17 (armure +5, bouclier +2, Dex +2)

pv 10 (1d10)

Réf +2, **Vig** +2, **Vol** +3

ATTAQUE

Vitesse 4 cases

Corps à corps épée longue +3 (1d8+2/19-20) ou dague +3 (1d4+2/19-20) ou trident +4 (1d8+2)

Distance trident +4 (1d8+2)

Capacités spéciales aura du bien, détection du mal, châtement du mal (1/jour, +3 attaque, +2 dégâts)

CARACTÉRISTIQUES

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

BBA +1 ; **BMC** +3 ; **DMC** 15

Dons Arme de prédilection (trident), Talent (Premier secours)

Compétences Acrobatie -4, Bluff +2, Connaissance (religion) +4,

Diplomatie +6, Discrétion -4, Évasion -4, Équitation +2,

Intimidation +2, Natation -4, Perception +3, Premiers secours +4,

Psychologie +5, Survie +1, Vol -4.

ÉQUIPEMENT

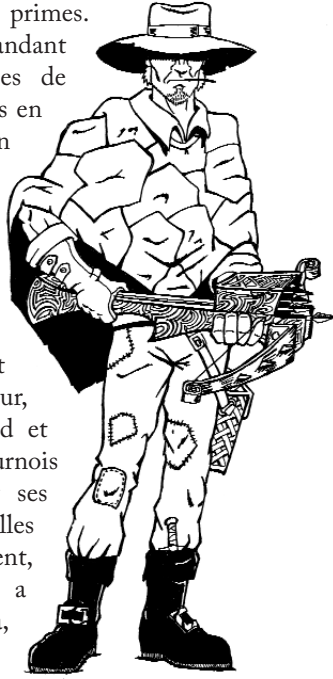
Équipement de combat. Eau bénite. **Autre équipement.** Armure d'écailles, bouclier en métal, dague, épée longue, flasque d'huile, lanterne à capote, rations de survie (3), sac à dos, silex et amorce, symbole religieux en argent, trident et vêtements de voyage, 32 po

NOTE

Joreune est une demi-elfe qui privilégie son patrimoine humain ; c'est pour cela qu'elle n'a pas le sous-type aquatique.

LLANDER

Llander est un chasseur de primes. Avant cela, il était le commandant en second d'un des groupes de hors-la-loi les plus importants en Verda. La première mission réussie par Llander en tant que chasseur de primes a été de conduire ses camarades hors-la-loi dans une embuscade tendue par les chevaliers-éclaireurs du Verdun. Il a été grassement payé pour cela. Depuis ce jour, Llander a voyagé vers le sud et a participé à plusieurs tournois de tireurs d'élite, dépensant ses gains en boissons dans de folles nuits de débauche. Finalement, lassé par cette vie, Llander a pris la route de Rel-Draxa, où certains marchands ou d'autres personnes cherchent quelqu'un pour enquêter sur les opérations de la mine de Daguepierre. Apparemment, le rendement de la mine aurait chuté de façon spectaculaire et le commerçant veut savoir ce qu'il est advenu de son argent. Llander espère que cette chasse va lui redonner l'excitation, c'est à cela qu'il aspire.



LLANDER

Humain (m) rôdeur 1

Humanoïde de taille M, LM

Divinité athée

Origine Verda

Init +3 ; **Sens Perception** +3

DÉFENSE

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

pv 10 (1d10)

Réf +5, **Vig** +2, **Vol** +2

ATTAQUE

Vitesse 6 cases

Corps à corps épée longue, +2 (1d8+1/19-20) ou dague, +2 (1d4+1/19-20)

Distance arbalète à répétition +4 (1d8/19-20)

Capacités spéciales empathie sauvage +2, ennemi juré, pistage +1

CARACTÉRISTIQUES

For 12, **Dex** 17, **Con** 10, **Int** 10, **Sag** 14, **Cha** 13

BBA +1 ; **BMC** +2 ; **DMC** 15

Dons Tir à bout portant, Tir de précision.

Compétences Acrobatie +3, Bluff +1, Connaissance (nature) +4,

Désamorçage/Sabotage +4, Diplomatie +1, Discrétion +7,

Dressage +5, Équitation +3, Escalade +5, Évasion +3, Intimidation +5,

Natation +1, Perception +6, Premiers secours +2, Psychologie +2,

Survie +6, Vol +3.

ÉQUIPEMENT

Équipement de combat. Sacoche immobilisante. **Autre équipement.**

Allume-feu (10), antidote, arbalète à répétition avec 40 carreaux,

armure en cuir, dague, épée longue, flasque d'huile, lanterne

à capote, rations de survie (4), sac à dos, silex et amorce et

vêtements de voyage, 16 po

RONGO



Élevé par les populations tribales qui vivent dans les îles Insondables, Rongo sait peu de choses de ses véritables origines. Malgré son apparence différente, les tribus Mjaori l'ont toujours considéré comme leur égal et ont interprété sa grande force comme un don des esprits. Lorsque le demi-orque est devenu adulte, des tatouages tamoko ont été placés sur son visage et il a entendu les esprits qui l'appelaient pour la première fois. Avec le haka, la danse tribale de son peuple, Rongo peut canaliser l'énergie des esprits pour faire beaucoup de choses extraordinaires. Mais cela ne suffit pas pour apaiser l'esprit qui est tapi tout au fond de lui. C'est pour cela que Rongo a quitté les îles Insondables et qu'il est venu dans les pays civilisés du nord. Il s'est rendu à Relford pour parler avec un autre métis, comme lui, afin d'en apprendre davantage sur les esprits qui le guident.

RONGO

Demi-orque (m) barde 1

Humanoïde de taille M, CB

Divinité culte des ancêtres

Origine îles Insondables

Init +1 ; **Sens** Vision dans le noir (12 cases) ; Perception +4

DÉFENSE

CA 15, contact 11, dépourvu 14 (armure +4, Dex +1)

pv 8 (1d8)

Réf +3, **Vig** +0, **Vol** +2

ATTAQUE

Vitesse 6 cases

Corps à corps grande hache, +3 (1d12+3/x3) ou épée courte, +3 (1d6+3/19-20) ou dague, +3 (1d4+3/19-20)

Distance arbalète légère, +1 (1d8/19-20) ou dague, +1 (1d4+3/19-20)

Capacités spéciales. connaissance bardique +1, représentation bardique (contre-chant, distraction, fascination, inspiration vaillante +1).

Sorts connus (NLS 1)

1^{er} (2/jour) — *convocation de monstres I, soins légers*

0 — *détection de la magie, manipulation à distance, son imaginaire*

CARACTÉRISTIQUES

For 16, **Dex** 12, **Con** 10, **Int** 13, **Sag** 10, **Cha** 15

BBA +0 ; **BMC** +3 ; **DMC** 14

Dons Frappe magique

Compétences Acrobaties +3, Bluff +2, Connaissance (histoire) +6, Diplomatie +6, Discrétion +3, Équitation +1, Escalade +5, Estimation +1, Évasion +3, Intimidation +4, Natation +1, Perception +4, Performance (danse tribale) +6, Vol -1.

ÉQUIPEMENT

Équipement Allume-feu (10), arbalète à répétition avec 30 carreaux, bâton éclairant (3), chemise de mailles, dague de lancer (5), épée courte, grande hache, lanterne à capote, rations de survie (1), sac à dos, sacoche à composants et vêtements de voyage, 24 po

AIDE DE JEU 1 : JOURNAL DU MINEUR OUBLIÉ

DATÉ D'IL Y A 13 MOIS

Gueule de bois aujourd'hui. J'ai bu trop de whiskey au Cauchemar. Galwin a été sympa ; il m'a laissé dormir chez lui. J'ai raté l'appel ce matin. Garrod, tu es complètement stupide de boire tant !

PLUS TARD LE MÊME JOUR

Quel désastre ! Un tremblement de terre a fait s'écrouler une partie de la mine. Cantor Daguepierre travaillait en bas ; il figure parmi les personnes manquantes. Même si je ne suis pas très costaud, je suis descendu pour voir si je pouvais donner un coup de main. On peut les entendre creuser de l'autre côté.

DATÉ DE 3 JOURS PLUS TARD

Cela fait trois jours. Les bruits de creusement sont plus faibles et moins distincts. Ils doivent manquer d'air. Je n'ai pratiquement pas dormi.

LA DATE EST BARRÉE

Je me suis réveillé au Repos du Mineur ce matin. Galwinn dit que je me suis écroulé et qu'on m'a amené ici. Je suis retourné à nouveau à la mine, mais l'intendant ne m'a pas laissé creuser. Il a dit qu'il y avait déjà eu assez d'accidents et que ça ne servait à rien de prendre des risques. Je repars au Cauchemar.

DATÉ DE 6 JOURS APRÈS LE TREMBLEMENT DE TERRE

Cantor est sorti de la mine aujourd'hui soir. De tous ces pauvres mineurs, il était le seul survivant. Je l'ai vu, quand l'on a aidé à rentrer dans son manoir. Il avait l'air hagard, comme hanté. Ceux qui étaient avec lui semblaient eux aussi comme hantés, par toutes ces morts sans doute. La mine reste fermée.

DATÉ DE 7 JOURS APRÈS LE TREMBLEMENT DE TERRE

Je me suis réveillé à l'aube. J'étais impatient d'aller jeter un coup d'œil aux mines. J'ai récupéré depuis mon évanouissement et je jure que je vais arrêter de boire. Certains des mineurs s'étaient rassemblés près du vieux chêne. Cantor a décidé que les mines resteraient fermées en attendant qu'un responsable de Rel-Draxa puisse faire une étude géologique. Beaucoup d'entre nous ne savent pas quoi faire en attendant.

DATÉ DE 8 JOURS APRÈS LE TREMBLEMENT DE TERRE

Le niveau du fleuve Rel a baissé. Maintenant, les truites et les autres poissons se débattent dans la boue.

DATÉ DE 12 JOURS APRÈS LE TREMBLEMENT DE TERRE

Je suis monté au manoir Daguepierre pour enregistrer un nouveau lot que j'explore dans la partie ouest des collines. J'ai frappé mais personne n'est venu ouvrir la porte. En fait, je n'ai pas vu Cantor ni son épouse depuis le tremblement de terre. Ils ne se sont quand même pas enfermés chez eux ? Les volets sont fermés et les portes sont verrouillées. C'est étrange.

DATÉ DE 16 JOURS APRÈS LE TREMBLEMENT DE TERRE

Le fleuve Rel se réduit désormais à un mince filet d'eau. On est à la fin du printemps et il n'y a pas encore de feuilles aux arbres. J'en ai parlé à Galwinn. Il dit que la terre a changé depuis le tremblement de terre. Ce sont d'horribles nouvelles. Galwinn a dit qu'il allait tenter de sillonner la région pour trouver ce qui s'était passé. Je pense que je vais l'accompagner. J'ai besoin de sortir de Relford pendant un moment.

DATÉ DE 20 JOURS APRÈS LE TREMBLEMENT DE TERRE

C'est la nature même de la région que le tremblement de terre a changée. Galwinn et moi avons remonté le lit du Rel à travers les collines ; nous avons presque été jusqu'aux montagnes. Un glissement de terrain a détruit les chutes d'eau qui se trouvaient là-bas et a détourné le fleuve vers le nord. Son nouveau cours l'entraîne à plusieurs kilomètres de Relford. De très mauvaises nouvelles, en effet.

DATÉ DE 24 JOURS APRÈS LE TREMBLEMENT DE TERRE

C'est comme si nous étions revenus dans une ville que nous n'avions jamais visitée, mais c'est bien Relford ! Toutes les tentes de mineurs ont disparu le long de la route du sud qui mène à la mine et le Repos du Mineur est vide : il n'y a que moi et Galwinn. Galwinn n'a pas dit grand-chose depuis que nous sommes revenus. Il a dit qu'il avait besoin de réfléchir alors il est parti couper du bois. Moi aussi, je dois réfléchir. Je vais aller au Cauchemar.

DATÉ DE 25 JOURS APRÈS LE TREMBLEMENT DE TERRE

Je ne retrouve plus ma bourse et j'ai un horrible mal de tête à cause d'une bosse aussi grosse qu'un œuf d'oie à l'arrière de mon crâne. Galwinn dit que j'ai été ramené la nuit passée par trois des enfants de Jek... Vaskar, Crais et Tollard je crois. Jek est le propriétaire du Cauchemar. Apparemment, le whiskey que j'ai bu n'est pas bien passé et je suis tombé du pont. Je ne m'en souviens pas. J'imagine que j'ai été volé.

DATÉ D'1 MOIS APRÈS LE TREMBLEMENT DE TERRE

Je suis monté au temple pour prier : un mois s'est écoulé depuis le tremblement de terre. J'ai vu ce fermier, Craddoc Farrow, qui parlait avec le nouveau prêtre, Kelnor. J'ai entendu dire qu'il était prêtre dans l'église de Rax. C'est eux qui ont fait construire le temple ici quand Relford n'était rien de plus qu'un rassemblement de quelques tentes et huttes en bois. Père Arden est en voyage à Rel-Draxa et doit revenir dans quelques mois. Il y a quelque chose que je n'aime pas dans Kelnor.

DATÉ D'1 MOIS ET 7 JOURS APRÈS LE TREMBLEMENT DE TERRE

Suis passé au temple à nouveau. Si Craddoc vénère Tychas, pourquoi est-ce qu'il prie à l'autel de Rax ? Je me serais attendu à ce que sa femme ne le laisse pas faire, elle qui est si pieuse. Tiens, maintenant que j'y pense, j'ai vu Barad le forgeron et Davven Seward à l'autel de Rax aussi.

DATÉ D'1 MOIS ET DEMI APRÈS LE TREMBLEMENT DE TERRE

C'est difficile de trouver du travail à Relford. Galwinn me laisse rester au Repos du Mineur mais je me rends compte que ma présence rend les choses difficiles. Je me suis mis à faire des petits boulots ici et là autour de Relford.

DATÉ DE 2 MOIS APRÈS LE TREMBLEMENT DE TERRE

Les bœufs de Garik Karel posent problème. Ils n'arrêtent pas de renverser le muret de pierre qui entoure son jardin pour aller dans les champs de maïs que Craddoc a semés. Garik m'a payé pour réparer le mur mais c'est un dur labeur, et je ne suis pas un bon maçon. J'ai vu la femme de Craddoc qui regardait par une des fenêtres à l'étage de leur ferme. Je n'y ai pas prêté attention mais, plusieurs heures plus tard, j'ai regardé à nouveau et elle se trouvait encore là, debout, en train d'observer. C'était bizarre. Était-elle en train de me surveiller ?

DATÉ DE 3 MOIS APRÈS LE TREMBLEMENT DE TERRE

Il faut se rendre à l'évidence : un certain nombre de gens ont tout simplement disparu. Plusieurs maisons sont vides, comme si des familles entières avaient fui pendant la nuit.

DATÉ DE 3 MOIS ET DEMI APRÈS LE TREMBLEMENT DE TERRE

Galwinn m'a dit que Cantor et Élise Daguepierre ont eu une attaque. Ils ne sortent plus de leur lit et Kelnor leur fait amener de la nourriture depuis l'auberge du Crâne noire. On n'a reçu aucune nouvelle des géologues.

PLUSIEURS PAGES ONT ÉTÉ ARRACHÉES ICI

DATÉ DE 4 MOIS ET 20 JOURS APRÈS LE TREMBLEMENT DE TERRE

J'ai travaillé aux étables aujourd'hui. Ngoa est un natif des régions plus chaudes mais son visage trahit son héritage de sang-mêlé. J'étais en train de ramasser de la paille quand j'ai remarqué plusieurs animaux momifiés qui pendaient aux soupentes. Quel genre de dieux maléfiques vénère-t-il donc ?

DATÉ DE 6 MOIS ET 11 JOURS APRÈS LE TREMBLEMENT DE TERRE

Le Jour des Maudits. Apparemment, le Cauchemar tire son nom d'un cheval démoniaque monté par un sombre chevalier qui terrorisait autrefois la région. Jek célèbre normalement le Jour des Maudits en faisant visiter sa cave où, selon la légende, on peut voir les traces calcinées laissées par les sabots du cheval. Je n'y crois pas, bien sûr, mais le whiskey est bon.

LE MÊME JOUR

Jek ne fête pas le Jour des Maudits cette année. Mais je ne crois pas que ça surprenne qui que ce soit. Galwinn est revenu des collines ce soir, disant qu'il avait trouvé les corps de trois voyageurs. Ils avaient été tués par les harpies qui nichent sur le Roc de la Dague.

L'ENCRE A DISPARU SUR PLUSIEURS PAGES, DONT LE TEXTE EST ILLISIBLE.

DATÉ DE 7 MOIS ET 1 JOUR APRÈS LE TREMBLEMENT DE TERRE

Je tremble. J'avais pris un raccourci pour revenir au Repos du Mineur. Je passais près de la ferme de Craddoc et j'étais pratiquement arrivé au chemin qui passe près du vieux chêne quand j'ai entendu un étrange glapissement. C'est là que j'ai vu, accroupie dans le fossé, une forme que j'ai prise pour Madame Farrow, l'épouse de Craddoc. Elle portait un tablier sale et ses cheveux noirs et ébouriffés cachait son visage. Je pensais qu'elle était en danger et je m'apprêtais à la rejoindre mais l'un des fils de Craddoc est sorti de leur fermette plongée dans l'obscurité ; il portait une chemise de nuit et tenait une lanterne. Il faisait des petits bruits comme s'il roucoulait tout en se dirigeant vers sa mère, qui ne semblait pas l'avoir vu venir. Puis, quand il est arrivé près d'elle, elle a fait un bond et a adopté une sorte de posture animale. Le fils de Craddoc a mis un bras autour d'elle puis il l'a ramené lentement vers chez eux. C'est seulement après leur départ que je me suis aperçu que la femme avait été penchée au-dessus du corps d'un petit chien. Sa chair portait plusieurs marques de morsure. Je suis resté là sans bouger, avec de la bile qui me remontait dans la gorge, jusqu'à ce que j'entende la porte de la fermette s'ouvrir à nouveau. C'était Craddoc lui-même cette fois-ci ; il tenait une pelle. Je l'ai regardé prendre les restes du chien et les enterrer près du vieil arbre au coin de sa propriété.

DATÉ DE 7 MOIS ET 2 JOURS APRÈS LE TREMBLEMENT DE TERRE

J'ai raconté ce que j'avais vu à Galwinn. Je ne pense pas qu'il me croie. Il y a quelque chose de pas bon qui se passe ici, je peux le sentir. J'ai trouvé un peu d'argent dans une vieille chaussette et j'ai été au Cauchemar m'acheter de quoi manger ; la nourriture qu'on y trouve me remonte toujours le moral. En chemin, j'ai croisé les Finn. Zachary tient l'atelier de chariots, c'est le charpentier de Relford. Sa petite fille était en pleurs : leur chien s'était enfui. C'est à ce moment-là que j'ai compris, et ça m'a coupé l'appétit. Je n'ai pas eu le courage de leur dire ce que j'avais vu. Je suis sur les nerfs maintenant et j'ai peur de sortir quand il fait noir.

DATÉ DE 8 MOIS APRÈS LE TREMBLEMENT DE TERRE

Quand nous nous sommes réveillés ce matin, nous avons trouvé un cirque coloré qui était arrivé à Relford. Ce spectacle itinérant appelé le Bazar du Bizarre contient apparemment toutes sortes de créatures pour « vous éblouir et vous étonner ». Cependant, il y a quelque chose de bizarre chez eux, un côté étrange, comme féerique, comme s'ils n'appartenaient pas à ce monde. Le propriétaire du cirque, un nain bizarre rasé de près avec une mâchoire carrée, un vieux haut-de-forme et un manteau de brocart dépareillé, a défilé dans les rues de la ville avec quelques-unes des attractions du spectacle en grandes pompes et à grand bruit.

LE MÊME JOUR

Je suis content de voir que le père Arden est revenu à Relford aujourd'hui. Je vais faire en sorte de le rencontrer le plus vite possible. Relford est sous l'emprise du mal, j'en suis certain.

LE MÊME JOUR

Le Bazar du Bizarre est une piètre chose, même si certaines parties du spectacle étaient assez bonnes. Yorgos l'Ours est un homme doté d'une force et d'une puissance bestiale incroyables. Puis il y a Aquanara la Reine des Poissons, qui a une voix magnifique. Elle semble être elfe mais ne ressemble à aucune de celles que j'ai rencontrées jusqu'ici : sa peau est grise.

DATÉ DE 8 MOIS ET 3 JOURS APRÈS LE TREMBLEMENT DE TERRE

Une terrible chose s'est produite. Le père Arden a été assassiné. On a trouvé son corps nu dans la rue, dans une flaque de son propre sang, avec des symboles infernaux gravés dans sa chair. La forge de Lugas a également brûlé pendant la nuit ; Lugas et sa famille ont péri dans l'incendie. Kelnor prétend que des adorateurs des diables se sont installés dans les collines de la Dagne. En attendant une meilleure explication, je le crois. Mais je pense aussi qu'ils ont infecté la ville avec leurs rites maléfiques. J'ai tout raconté à Zachary à propos de son chien et je les ai implorés lui et sa famille de quitter Relford dès que possible.

LE MÊME JOUR

Garik Karel vient seulement de revenir et déjà il a quitté la ville ; il semblait très pressé, après qu'Évaine, la maquerelle du bordel, ait parlé avec lui. Elle semble préoccupée. Je vais demander à tous ceux qui voudront bien m'écouter de quitter Relford.

LE MÊME JOUR

Galwinn est un fou obstiné. En tant que son ami, j'ai peur pour lui, mais j'ai également peur pour moi et pour tous ceux qui sont venus dans cet endroit maudit.

SANS DATE

Malgré le meurtre, le cirque est encore là. Je vais aller les voir ce soir, juste après la tombée de la nuit, et je leur conseillerai de partir.

AUCUNE DATE, ÉCRITURE TREMBLANTE

Je ne sais pas ce qui est arrivé à cet endroit. Je suis allé m'asseoir dans les bois morts au sud de Relford en attendant de trouver le courage de rencontrer Koch Koblin et son Bazar du Bizarre. Personne ne me croit. C'est à ce moment-là que j'ai remarqué des silhouettes capuchonnées qui se faufilaient dans les ombres en face de moi, tout autour du cirque. Sans un bruit, ils ont fondu sur le cercle de caravanes, ils ont immobilisé les gens du cirque en les plaquant sur le sol et ont tué sans hésitation tous ceux qui résistaient. Ces hommes et femmes en toges ont ensuite emmené leurs prisonniers vers le sud, à travers les bois.

J'ai songé à faire demi-tour pour aller chercher Galwinn mais j'avais peur de perdre leur trace. Il devait s'agir des adorateurs des diables dont Kelnor avait parlé. Ils sont entrés les uns après les autres dans les mines Daguepierre après avoir récupéré des lanternes qu'ils avaient apparemment cachées près de l'entrée. Je n'ai eu aucune difficulté à les suivre à travers les sombres passages souterrains car je me souvenais assez bien du plan de la mine.

Mais je n'étais pas du tout prêt au spectacle qui m'y attendait.

La procession s'est dirigée vers l'éboulis où Cantor Daguepierre et les autres mineurs infortunés s'étaient retrouvés piégés lors du tremblement de terre. Là, sur les rochers, on avait gravé une gueule horrible qui semblait avoir été là depuis le début des temps. La procession s'y est engouffrée. Je n'avais pas envie de les suivre mais la curiosité a eu raison de mes craintes et, après une gorgée de whiskey, je les ai suivis.

La gueule de pierre conduisait dans un ancien passage dont les murs étaient recouverts de gravures représentant des créatures étranges qui nageaient dans l'eau, un peu comme l'elfe chantante du Bazar Bizarre. La procession poursuivait son chemin, emmenant

les prisonniers qui se débattaient, vers les profondeurs lointaines de ce qui semblait être un ancien temple dédié à un dieu maléfique oublié depuis longtemps.

J'ai failli me perdre dans ces corridors inconnus, jusqu'à ce que j'émerge dans une large chambre comportant plusieurs colonnes. Elle contenait une statue représentant un démon hideux observant un étang noir. Les cultistes en robes se sont mis à genoux devant un homme de grande taille qui a soulevé un couteau sacrificiel au-dessus du corps de la pauvre chanteuse elfe avant de le plonger dans sa poitrine. Deux cultistes ont porté l'elfe mourante vers l'eau sombre qui s'était mise à bouillonner à cause des horreurs qui devaient se trouver sous sa surface.

J'étais complètement terrifié, tellement que je ne me suis pas rendu compte que je me trouvais trop près d'un brasero et que mon manteau avait pris feu. Je l'ai enlevé aussi rapidement que possible et j'ai couru à l'aveuglette dans les ténèbres. Je ne peux pas dire vraiment si ces adorateurs des démons ont vu mon visage mais ils se sont certainement aperçus qu'il y avait un intrus.

J'ai couru à travers l'obscurité sans même me rendre compte que j'étais ressorti de la mine avant de tomber dans le petit ravin qui était autrefois le lit du fleuve Rel. Je me suis glissé sous le pont de bois et j'y ai dormi quelque temps. Je ne sais pas pourquoi, mais je m'y sentais à l'abri.

AUCUNE DATE

Le soleil se lève mais il ne m'apporte pas vraiment d'espoir. Je peux voir que les chariots du cirque sont partis ; on les a emmenés. Ce n'est plus sûr ici. J'ai peur pour Relford. Il y a plusieurs mines autour de la ville ; je pourrais voir si l'une d'elles pourrait me servir de refuge pour le moment.

DERNIÈRES LIGNES

Je suis plus en sécurité ici. Je n'ai pas dit à Galwinn que je partais. Je me sens très fatigué. Ma poitrine me fait mal et mon bras gauche est engourdi, mais je suppose que c'est à cause de l'étroitesse de l'endroit où je dors. Aussi horrible que ce soit, je vais passer la nuit dans cet ancien tunnel minier et, demain, je partirai pour la ville. J'y trouverai certainement quelqu'un capable de venir en aide à Relford.

Par tous les dieux, j'ai besoin de boire un coup.

AIDE DE JEU 2 : LETTRE À JEK BARTOLLO

Cher Monsieur Bartollo,

J'espère que cette missive vous trouve en pleine forme, Monsieur.

Ici aussi, à Rel-Draxa, nous avons ressenti le tremblement de terre. Les quais ont été temporairement inondés par des vagues des plus inhabituelles et les murs de la ville se sont fissurés en pas moins de trois endroits.

Je connais bien les mines Daguepierre et je suis certain que la demande de Relford correspond bien à une situation désespérée. Cependant, je peux vous assurer que nos registres ne contiennent aucune trace d'une enquête qui serait actuellement menée ou prévue dans un futur proche. Si vous désiriez qu'une telle investigation se produise, je vous suggère de vous assurer que les autorités en charge de la mine envoient une demande écrite à nos bureaux. Selon nos registres, l'autorité en question serait Cantor Daguepierre, un résident de Relford.

Émet Malachus,
Société des Estimés Géologues
Rel-Draxa, Côte ouest

AIDE DE JEU 3 : LETTRE DE GALWINN

Garrod,

Depuis ton départ, les choses ont encore empiré. Relford a pratiquement cessé d'exister en tant que village, et nous nous sommes accrochés avec l'énergie du désespoir à l'idée que les malheurs qui nous ont accablés au cours de l'année écoulée pourraient cesser.

Mais ce n'est pas le cas. Nous avons désespérément besoin d'aide. Je te supplie de revenir à Relford pour que nous puissions combattre ce mal ensemble, ou de trouver quelqu'un qui peut nous aider dans cette sombre période.

Tu es un grand ami, et un allié de confiance, Garrod.

Galwinn

AIDE DE JEU 4 : MESSAGE DES GRIMLOCKS

ROI THRAUGHOL MORT MORT
MALADE TOUJOURS FAIM.

BESOIN DE PLUS DE GRIM
POUR TUER ARRÊTER LES MORTS
MORTS STOP MANGER NOUS.

MORTS MORTS MALADES TOUJOURS
FAIM DE PLUS EN PLUS BEAUCOUP !

AIDE DE JEU 5 : UNE CARTE GROSSIÈRE



OPEN GAME LICENSE VERSION 1.0A

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

15. COPYRIGHT NOTICE

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

System Reference Document Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc;

Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Pathfinder Roleplaying Game Core Rulebook Copyright 2009, Paizo Publishing, LLC. Author: Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

Pathfinder Roleplaying Game Bestiary Copyright 2009, Paizo Publishing, LLC.

Author: Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

Pathfinder Roleplaying Game Bonus Bestiary Copyright 2009, Paizo Publishing, LLC. Author: Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

Pathfinder 14: Children of the Void Copyright 2008, Paizo Publishing, LLC.

Author: Mike McArtor

Advanced Bestiary Copyright 2004 Green Ronin Publishing LLC; Author Matthew Sernett

Decapus from the Tome of Horrors Revised, Copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Jean Wells

Dagon from the Tome of Horrors Revised, Copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene

Thos from the Tome of Horrors Revised, Copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene

Shroth Demon from Tome of Horrors II Copyright 2004, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene; Additional Authors: Erica Balsley, Kevin Baase,

Casey Christofferson,

Jim Collura, Meghan Greene, Lance Hawvermale, Travis Hawvermale, Bill Kenower, Patrick Lawinger, Nathan Paul, Clark Peterson, Bill Webb and Monte Cook.

Tangtal (Dupli-cat) from Tome of Horrors II Copyright 2004, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene; Additional Authors: Erica Balsley, Kevin Baase, Casey Christofferson,

Jim Collura, Meghan Greene, Lance Hawvermale, Travis Hawvermale, Bill Kenower, Patrick Lawinger, Nathan Paul, Clark Peterson, Bill Webb and Monte Cook.

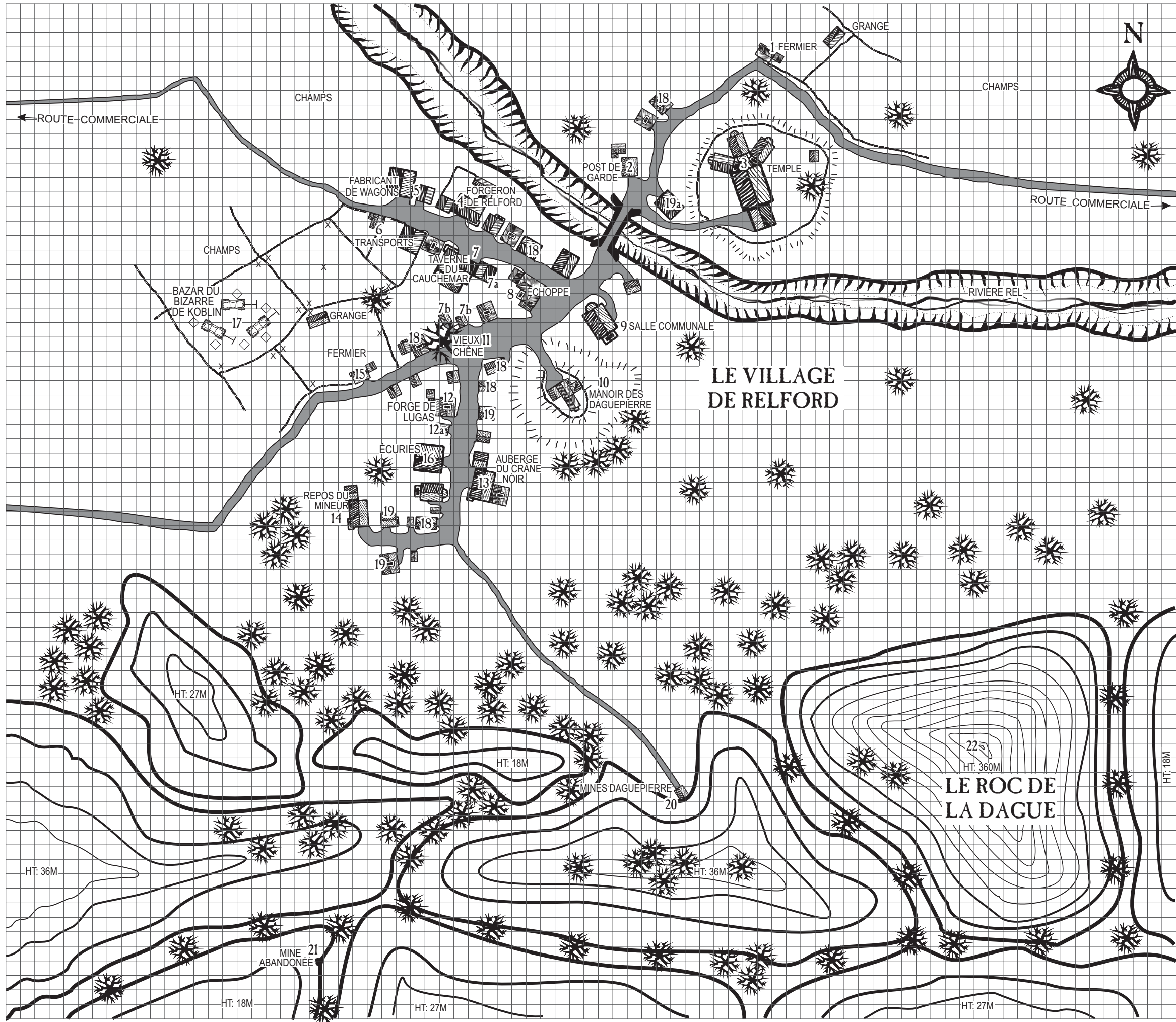
Undead (Ghoul) Lord from Tome of Horrors II Copyright 2004, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene; Additional Authors: Erica Balsley, Kevin Baase, Casey Christofferson,

Jim Collura, Meghan Greene, Lance Hawvermale, Travis Hawvermale, Bill Kenower, Patrick Lawinger, Nathan Paul, Clark Peterson, Bill Webb and Monte Cook.



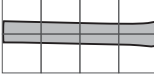


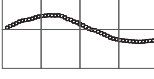


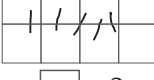

Horror at Dagger Rock Copyright 2009, Sagawork Studios; Author Andrew C Gale

CARTE 1: LE VILLAGE DE RELFORD

CARTE DU MJ

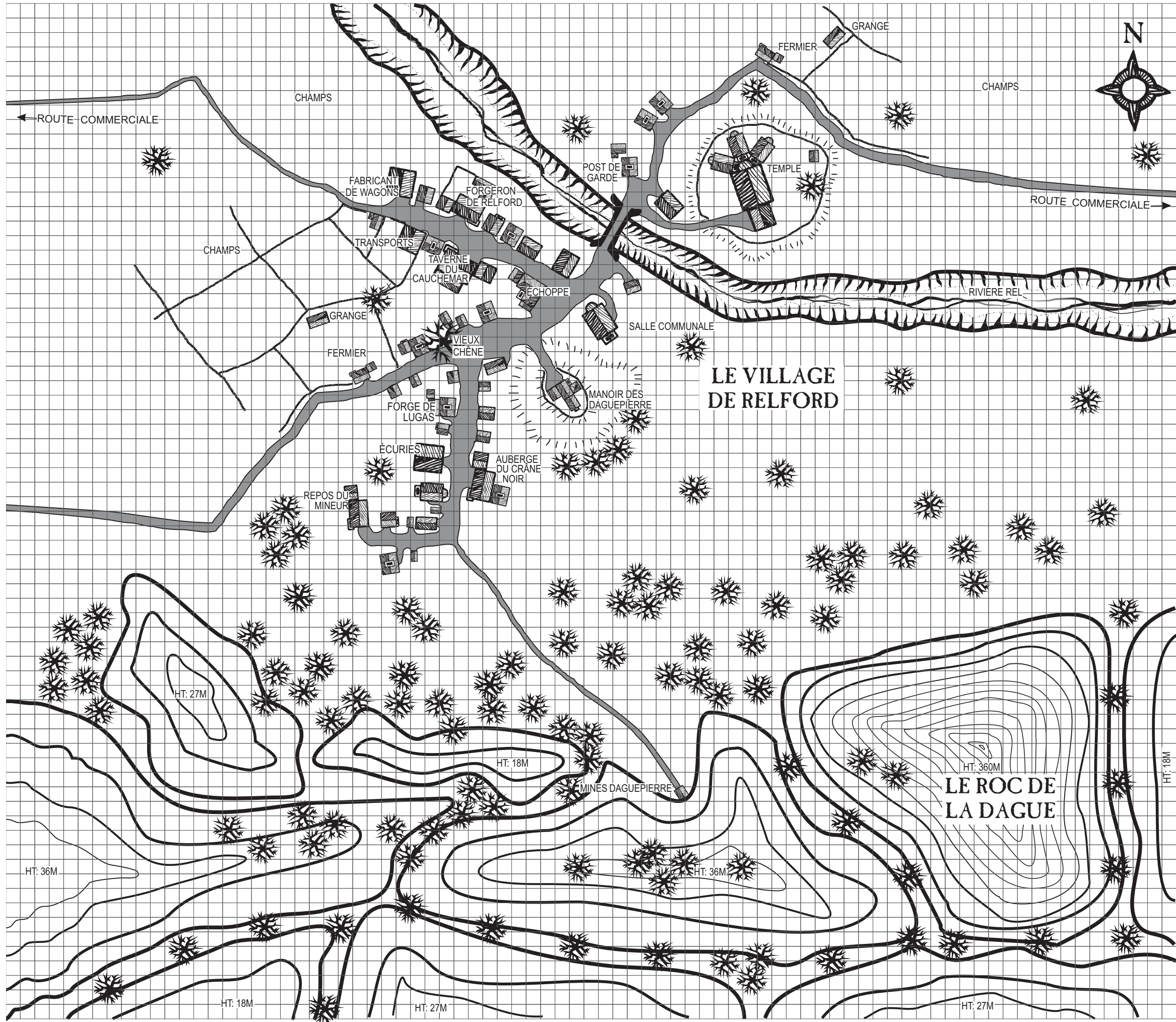


LEGÉENDE



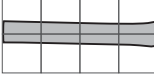


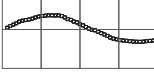


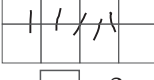

-  Pont
-  Arbre Mort
-  Route
-  Colline Rocailleuse
-  Ruisseau
-  Mur de pierre
-  Ravin
-  Bâtiment
-  Monticule
-  = 9m = 6cases

CARTE 1: LE VILLAGE DE RELFORD

CARTE DES JOUEURS

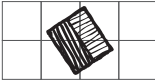
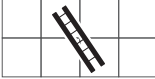
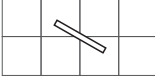

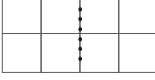

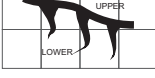
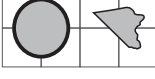




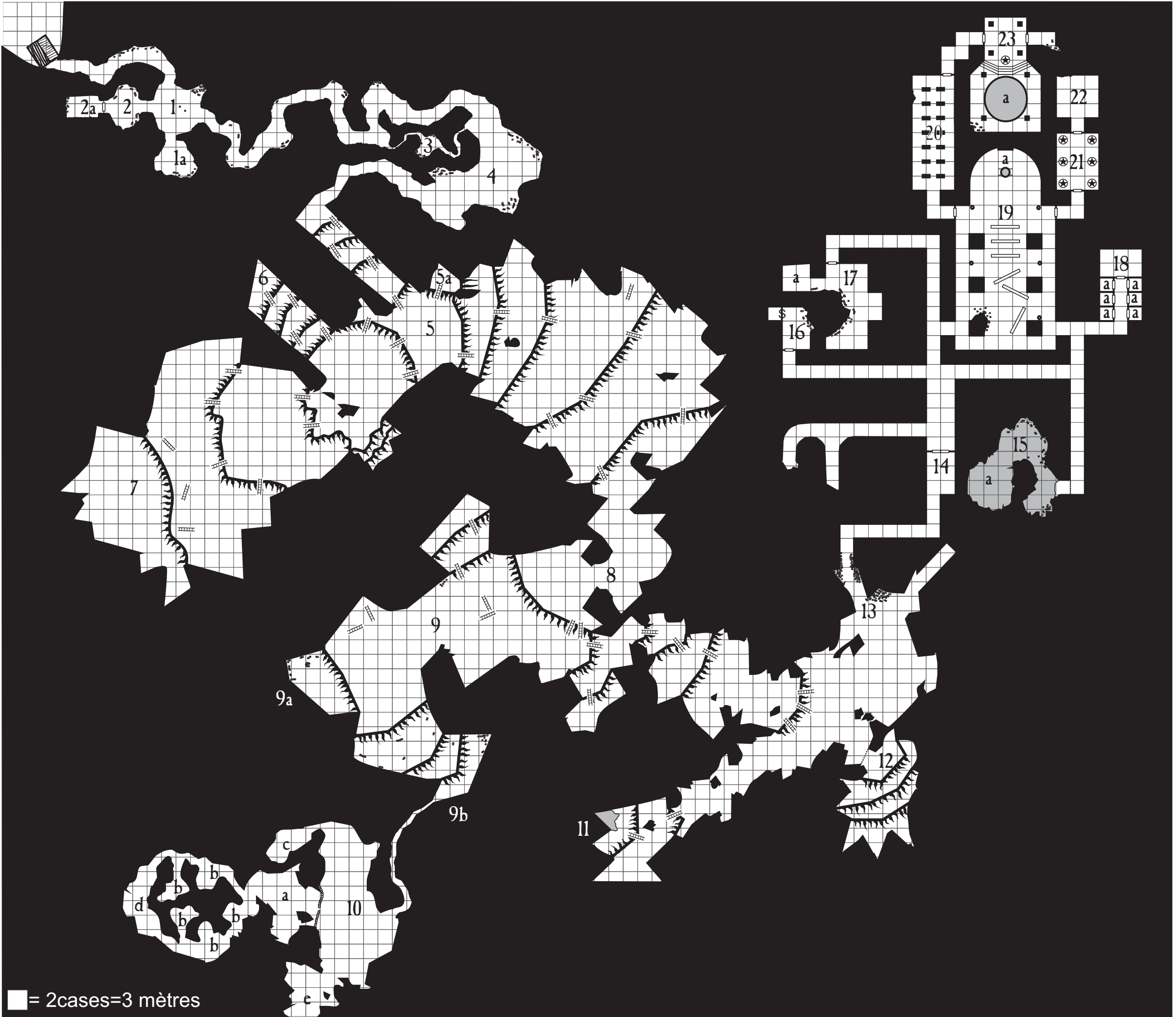
LEGÈNDE

-  Pont
-  Arbre Mort
-  Route
-  Colline Rocailleuse
-  Ruisseau
-  Mur de pierre
-  Ravin
-  Bâtiment
-  Monticule
-  = 9m = 6cases

MAP 2: MINES DAGUEPIERRE & TEMPLE DE DAGON

LÉGENDE

-  Entrée de la mine
-  Échelle
-  Banc
-  Colonne rocheuse
-  Herse
-  Rocaille
-  Escarpment
-  Eau Stagnante
-  Statue
-  Porte



Aventure, Donjons & Danger™

Une aventure prête à jouer

L'HORREUR AU ROC DE LA DAGUE

par Andrew C. Gale

Au bord des collines de la Dague se dresse le Roc de la Dague, une aiguille de granite de plus de 300 mètres qui pointe vers le ciel. Et, à sa base, se trouve Relford, l'une des communautés minières les plus anciennes et les plus connues de la région.

Depuis un récent tremblement de terre, Relford se meurt à petit feu. La mine a été fermée et le puissant fleuve Rel est pratiquement asséché. Les habitants terrifiés abandonnent leur maison et leurs maigres possessions sans donner aucune explication. Ceux qui restent sur place prennent soin de verrouiller leur porte et se méfient des étrangers. On dit même que certaines personnes auraient tout simplement disparu...

On prétend aussi que les tribus monstrueuses qui se tapissent parmi les arbres morts et les forêts sombres des collines s'attaquent aux voyageurs imprudents. Qui sait quelles horreurs se cachent à l'ombre du Roc de la Dague?

Une aventure pour 4 à 6 personnages de niveau 1 à 3.

SAGAWORK
STUDIOS

PATHFINDER
ROLEPLAYING GAME COMPATIBLE