

# Pathfinder

## UNE AVENTURE POUR

# PATHFINDER

Pathfinder RPG et Golarion sont des créations de Paizo ([www.paizo.com](http://www.paizo.com)). Toutes les images sont (c) Paizo.



### LE SINISTRE SECRET DE SALTMARSH

Une adaptation à Pathfinder RPG de l'aventure *U1 – The Sinister Secret of Saltmarsh* écrite par Dave J. Browne et Don Turnbull pour AD&D et publiée par TSR.

par Mériadec, Dalvyn,  
Élentir et Obno  
[www.pathfinder-fr.org](http://www.pathfinder-fr.org)

09/08/2011  
v 1.1



# TABLE DES MATIÈRES

<b>INTRODUCTION</b>	<b>3</b>	<b>LE PREMIER ÉTAGE ET LE GRENIER</b>	<b>12</b>
La petite ville de Saltmarsh	3	11. Une chambre	12
La légende	3	12. Une chambre	12
Informations générales	4	13. Une chambre	12
Conclusion	4	14. Une chambre	12
		15. Une chambre	12
<b>ADAPTATION AU MONDE DE GOLARION</b>	<b>5</b>	16. Une chambre	14
		17. Le débarras	14
<b>L'EXTÉRIEUR DE LA MAISON HANTÉE</b>	<b>6</b>	18- Le palier	14
L'extérieur	6	19. Le grenier	14
Rencontres aléatoires	7		
<b>LE REZ-DE-CHAUSSÉE DE LA MAISON HANTÉE</b>	<b>8</b>	<b>LE SOUS-SOL DE LA MAISON HANTÉE</b>	<b>16</b>
1. Le hall d'entrée	8	20. La cave à vins	16
2. La bibliothèque	8	21. La cave	16
3. La salle d'étude	8	22. Les quartiers privés de Sambalet	18
4. Le living	9	23. La salle des squelettes	19
5. Le living II	9	24. Le laboratoire	20
6. Le living III	10		
7. La salle à manger	10	<b>LES CAVERNES SOUS LA MAISON HANTÉE</b>	<b>21</b>
8. Le boudoir	10	25. Caverne naturelle	21
9. La cuisine	10	26. Caverne naturelle	21
10. Le cellier	11	27. Caverne naturelle	21
		28. Le tunnel	23
		29. Caverne naturelle	23
		30. Grotte marine	23

## PATHFINDER COMMUNITY USE POLICY

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

## CRÉDITS DE LA VERSION ORIGINALE

**Auteurs.** Dave J. Browne et Don Turnbull  
**Illustration.** auteur non cité  
**Traduction originale.** Jacques Collin  
(c) TSR Hobbies, 1980



# INTRODUCTION

## LA PETITE VILLE DE SALTMARSH

Le village de Saltmarsh et ses environs joueront un rôle important durant toute l'histoire de ce scénario. Le conseil municipal du village proposera aux personnages plusieurs missions et, si ces derniers se débrouillent bien, ils pourraient même recevoir un soutien financier de leur part. De la même façon, des personnages qui prendront le temps de s'intéresser aux gens de Saltmarsh découvriront au fur et à mesure des intrigues concernant le village.

Saltmarsh est un petit village de pêcheurs honnêtes d'environ 2 000 habitants. Ses habitants sont pour la plupart paisibles, travailleurs et aimables. Il existe une police et un tribunal qui s'occupe des affaires locales sans grande gravité. Les dettes et les faillites sont en général jugées sévèrement par le juge de Saltmarsh. La principale source de revenus est la pêche mais aux alentours du village, on trouve quelques fermes. Il y a un marché hebdomadaire où les fermiers locaux et des marchands de Burle et Seaton, les deux grandes villes voisines éloignées d'une trentaine de kilomètres de Saltmarsh, viennent y vendre leurs produits.

## LA LÉGENDE

La maison hantée se trouve à environ 6 kilomètres de Saltmarsh sur l'ancienne route côtière. Elle était la propriété d'un alchimiste nommé Garvan d'Alvincenne et dès le début, d'étranges rumeurs ont circulé sur celle-ci. En effet, son propriétaire sortait très rarement, ne parlait à personne et consacrait tout son temps à de mystérieuses recherches ou expériences. Ainsi, même lorsque la maison était habitée, personne dans le village n'osait s'en approcher. Ainsi, de sombres histoires concernant la maison hantée revenaient sans cesse dans les discussions du village, et c'était encore plus vrai ces dernières années.

Il y a 20 ans, Garvan d'Alvincenne a disparu mystérieusement (voir zone 24) et depuis, la maison n'a plus été habitée. Elle a commencé à se dégrader avec les années qui passent. Elle est maintenant en très mauvais état et encore bien plus lugubre que du vivant de l'alchimiste. Durant cette période, seuls quelques courageux ont osé rentrer dans la demeure, poussés par des



rumeurs de trésors en or, mais ils n'ont rien trouvé et leurs récits macabres mentionnaient tous d'effroyables dangers.

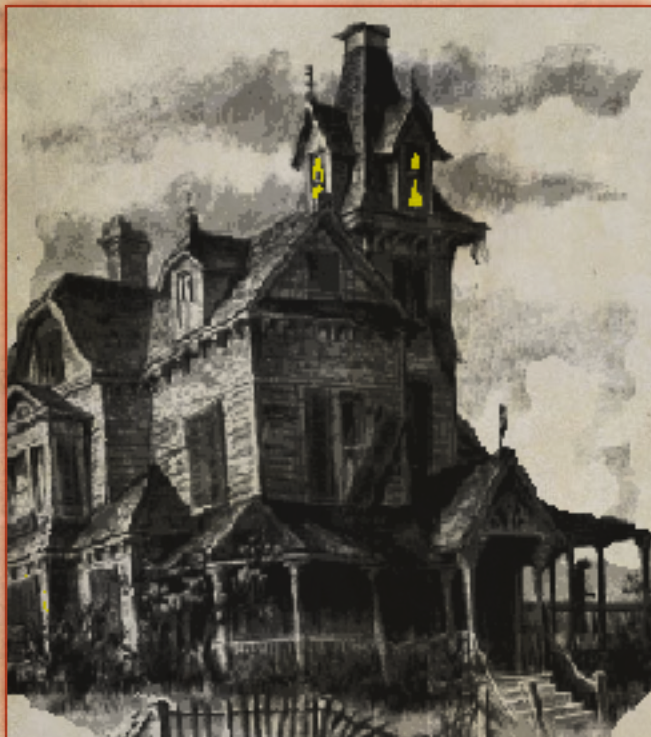
Ces dernières années, des rumeurs de fantômes qui hantent la maison ont commencé à circuler dans Saltmarsh. Certains villageois auraient entendu des cris terrifiants et vu des lumières inquiétantes venant de la maison. Depuis, plus personne n'approche de la maison et de ses environs et les terres, pourtant fertiles, qui se trouvent autour restent inexploitées.

Si les personnages cherchent des informations sur la maison hantée dans Saltmarsh, ils trouveront peu de personnes ayant des informations intéressantes. La plupart des gens racontent des histoires de hurlements lugubres ou de cris de douleurs ou encore de lumières de toutes les couleurs qui avancent toutes seules. Certains attribueront les cris lugubres à des fantômes divers, voire même au fantôme de l'alchimiste qui roderait encore dans la maison.

S'ils décident d'aller à l'auberge « Au hardi marin » pour enquêter, en réussissant un jet de Diplomatie de DD 16, ils peuvent







apprendre du tavernier Osman qu'un vieux contrebandier, du nom de Ferg est entré dans la maison il y a environ 2 ans. Celui-ci habite une petite cabane en dehors du village, dans la direction de la forêt voisine. Si les personnages vont voir Ferg, ils le trouvent dans sa cabane et s'ils réussissent un jet de Diplomatie de DD 15 (ou DD 10, si un des personnages remarque que Ferg aime bien boire et lui propose un quelconque alcool), le contrebandier leur indique qu'il est entré par une fenêtre de derrière donnant dans la cuisine. Il leur dit également que des escaliers descendent mais qu'en y allant, il a entendu des cris horribles et qu'il a fui la maison en courant. Avec l'alcool et le temps qui a passé, les souvenirs de Ferg sont assez flous et le MJ pourra rendre ses souvenirs beaucoup plus effrayants qu'ils ne le sont (horde de fantômes qui montent les escaliers et qui le poursuivent en volant dans le jardin, chauves-souris géantes qui l'ont attaqué...). À part la cuisine et les cris dans les escaliers, le contrebandier ne connaît aucun détail au sujet des autres zones de la maison et de ce qui s'y passe.

## INFORMATIONS GÉNÉRALES

Depuis 3 ans, la maison sert de repaire à une bande de contrebandiers qui est dirigée par un magicien du nom de Sambalet. Celui-ci a profité de la réputation de la maison pour s'y installer avec ses hommes et, grâce à ses sorts (notamment *bouche magique* et *lueurs dansantes*), il a même contribué à rendre cette réputation encore plus terrifiante.

Les contrebandiers ont investi cette demeure car ils ont trouvé dans la zone des cavernes une grotte naturelle qui donne sur l'océan (voir zone 30). En effet, c'est par cette grotte que les contrebandiers déchargent les marchandises que des bateaux complices amènent de nuit. Un code de signaux a été mis au point pour assurer la sécurité de ces transactions (voir encart zone 22).

Une fois que les marchandises ont été réceptionnées par Sambalet et ses hommes, c'est Vannor Meivel, un des plus importants marchands de Saltmarsh, qui s'occupe de les vendre tout en reversant leur part aux contrebandiers. Vannor ignore la cache exacte des contrebandiers dans les zones des caves et des cavernes (zones 20 à 30). Sambalet, qui est d'un naturel méfiant, prend toujours l'initiative pour rencontrer le marchand de Saltmarsh et c'est lui qui fixe les heures et lieux de rendez-vous.

Si les personnages décident d'aller explorer la maison hantée, on leur suggère d'aller voir le conseil de la ville. Celui-ci ne financera pas l'expédition mais ils laissent sous-entendre qu'une récompense pourrait leur être donnée s'ils arrivaient à mettre un terme aux dangers qui hantent la maison. Lorsque Vannor apprend que les aventuriers vont partir pour la maison hantée lors d'une conversation avec un des conseillers de Saltmarsh, il se presse d'y envoyer un voleur du nom de Ned Shakeshaft (voir zone 15) pour les empêcher de localiser les brigands.

Dans les caves de la maison hantée se trouve une sentinelle (voir zone 21) qui peut alerter Sambalet et le reste des hommes. Si c'est le cas, le MJ devra se référer à l'encart pour connaître les réactions des voleurs au cas où l'alerte est donnée.

## CONCLUSION

Si les personnages arrivent à mettre fin aux agissements des contrebandiers, le conseil de Saltmarsh leur donnera une récompense de 400 po chacun (600 po si un jet de Diplomatie de DD 17 est réussi ou si Sambalet est ramené vivant, car c'est le seul qui connaît l'identité du receleur, Vannor Meivel). Le conseil demandera aux personnages de bien vouloir restituer les biens qu'ils ont trouvés mais ils leur donneront un dédommagement de 20% de la somme totale (25% si un jet de Diplomatie de DD 17 est réussi). Les personnages passeront au niveau 2 après être revenus au village. L'aventure du *Sinistre secret de Saltmarsh* se poursuit dans *Le fantôme des mers*.





# ADAPTATION AU MONDE DE GOLARION

Pointesable et ses environs constituent un excellent choix pour y insérer l'histoire du « *Sinistre secret de Saltmarsh* ».

En effet, Saltmarsh est comme Pointesable, un petit village de pêcheurs entouré de quelques fermes avec un marais non loin, qui servira de cadre pour la suite de ce scénario (voir le module U2 « *Les dangers de Dunwater* »). Pointesable possède également un marché hebdomadaire où les marchands de Magnimar, qui remplacera les villes de Burle et Seaton, viennent y vendre leurs produits.

Le village de Pointesable a été le point de départ de la première campagne, « *L'éveil des seigneurs des runes* », et il a été largement décrit dans le premier volume de celle-ci, « *Les Offrandes calcinées* ».

Voici donc une proposition d'amorce pour le scénario si vous souhaitez utiliser Pointesable comme point de départ de l'histoire.

## POINTESABLE

Petite ville traditionnelle (mairie) ; AL NB

**Limite financière** 800 po ; **Ressources** 49600 po

### DÉMOGRAPHIE

**Population** 1 240

**Type** isolé (humains 90%, halfelins 3%, nains 2%, elfes 2%, demi-elfes 1%, gnomes 1%, demi-orques 1%)

### PERSONNALITÉS IMPORTANTES

**Kendra Deverin** maire (NB, humain (f), noble 4/expert 3) ; **Belor Cigüe** prévôt (CB, humain (m), guerrier 4) ; **Abstalar Zantus** prêtre de la ville (CB, humain (m), prêtre 4) ; **Titus Scarnetti** noble (LN, humain (m), noble 6) ; **Ethram Valdemar** noble (NB, humain (m), noble 5/expert 2) ; **Lonjiku Kaijitsu** noble (LN, humain (m), noble 3/expert 2)

Vorvashali Voon (LN, humain (m), magicien 2/roublard 2/expert 2) est le propriétaire du *Serpent à plumes*, un magasin qui propose des outils et différents petits matériels mais aussi un musée devrait-on dire étant donné la collection éclectique d'étranges reliques, de statues et de fragments de monument qu'il contient et que son propriétaire ne vend pas. Vorvashali est connu pour avoir un stock qui change régulièrement grâce aux nombreux contacts qu'il a à Magnimar. Ainsi chaque semaine, à l'occasion du marché hebdomadaire de Pointesable, il achète et négocie des nouvelles marchandises à ses contacts.

Mais depuis maintenant trois ans, Vorvashali Voon s'est allié à Sambalet et à ses hommes et grâce à ses nombreux contacts et profitant de la couverture que constitue son magasin, il écoute toute la marchandise que les contrebandiers lui font parvenir.

Ainsi, le jour du marché hebdomadaire, parmi les contacts du marchand se trouve un complice qui lui achète la marchandise de contrebande pour l'emmener vers Magnimar.

Or, ce petit commerce a attiré l'attention d'un des amis de Titus Scarnetti, membre d'une des familles fondatrices de Pointesable. Lors d'un voyage de Titus Scarnetti vers sa maison de Magnimar, cet ami est venu le voir et lui a fait part de sa découverte, intrigué par le fait que ces produits semblaient venir de Pointesable.

Il n'en a pas fallu plus à Titus Scarnetti pour mener sa propre enquête grâce aux membres de la Sczarni (la mafia varisienne) de Pointesable. Après plusieurs semaines de surveillance infructueuse, les regards de la Sczarni se sont tournés vers Vorvashali Voon. Ils ont surveillé ses transactions les jours de marché et ils l'ont suivi deux fois hors du village par une nuit sombre alors qu'il avait rendez-vous avec Sambalet dans les environs de la maison hantée. Pour quelqu'un d'aussi pragmatique et terre à terre que le patriarche des Scarnetti, c'était suffisant pour en déduire que la réputation de la maison hantée sert les desseins du receleur.

Mais pour Titus Scarnetti la prudence était de rigueur suite aux incendies mystérieux de deux moulins de la région, rendant ainsi les Scarnetti propriétaires du dernier moulin en état de marche. Il ne pouvait pas non plus faire appel aux Sczarni car certains auraient pu être en relation avec ces bandits.

À partir de ce moment-là, plusieurs possibilités s'offrent aux MJ :

- 1) Titus Scarnetti monte une expédition pour retrouver le trésor de l'alchimiste qui se trouverait perdu dans la maison. Il propose 300 po et une partie du trésor à ceux qui le ramène. Il prétendra avoir trouvé un vieux document relatif à ce trésor, en fait il utilisera les rumeurs qui circulent à ce sujet.
- 2) Il utilisera sa fille, Tania Scarnetti, en prétendant qu'elle a été agressée par des gobelins qui lui ont dérobé des bijoux appartenant à la famille et qu'ils se sont ensuite réfugiés dans la maison hantée. Fou de rage, Titus offrira une récompense de 200 po à qui lui ramènera ces bijoux. Il prétendra que sa fille, encore sous le choc, ne veut plus sortir de sa chambre ou qu'elle est partie se remettre de ses émotions à Magnimar dans la maison familiale.

Quand Vorvashali Voon apprendra que Titus Scarnetti a l'intention de mener une exploration de la maison hantée, il s'y rendra avec Ned puis il l'assommera et l'enfermera dans la zone 15.



# L'EXTÉRIEUR DE LA MAISON HANTÉE

Avec un étage, la maison hantée fait une dizaine de mètres de hauteur. Le toit en pignon, couvert de tuiles, est troué à de nombreux endroits, laissant ainsi passer les intempéries. L'intérieur de la maison est délabré, imprégné d'humidité, infesté de plaques de moisissures, de toiles d'araignées et entièrement recouvert d'une couche de poussière. Les boiseries sont pour la plupart complètement pourries, en de nombreux endroits le plâtre des plafonds et des murs est tombé au sol et les lames de parquet sont disjointes

voir pour certaines manquantes. En quelques endroits, on peut trouver des traces d'insectes ou de petits rongeurs qui ont envahi la maison. De nombreuses pièces sont équipées d'une cheminée, depuis longtemps inutilisée, et les conduits sont trop étroits et trop sinueux pour servir comme moyen pour entrer ou pour sortir de la maison.

Les couloirs mesurent généralement 1,50 m de large sur 3 m de hauteur (même hauteur pour toutes les pièces) et seul le grenier, en raison de l'inclinaison du toit, varie de 4,50 m de hauteur à 30 cm. Les portes sont en bois ordinaire. Elles sont non verrouillées (sauf indication contraire) et faciles à ouvrir. Elles mesurent 1,50 m de large sur 2,10 m de haut. La plupart des fenêtres ont été cassées avec le temps mais elles peuvent encore s'ouvrir facilement. Dans la zone des cavernes, les passages mesurent entre 2,10 m et 2,40 m de largeur sur une hauteur de 2,40 m et ils sont légèrement inclinés. Les cavernes ont une hauteur d'environ 3,60 m. Tous les murs, plafonds et sols des cavernes et des couloirs sont humides et gluants.

Grâce aux nombreuses fenêtres, la visibilité est excellente au rez-de-chaussée et au 1<sup>er</sup> étage pendant la journée et les trous dans le toit de la maison fournissent un éclairage faible mais suffisant dans le grenier, bien que certaines zones restent dans l'obscurité. Certaines zones de la maison restent cependant sans lumière (zones 20, 23, 24, 25 et 26) alors que d'autres sont éclairées par des torches placées dans des supports grossiers creusés dans les murs (zones 21, 22, 27, 28 et 29).

## L'EXTÉRIEUR

Située à 20 m au dessus du niveau de la mer et à 25 m du bord de la falaise, la maison hantée est facilement accessible. En effet, la maison ainsi que le jardin sont entourés d'un vieux mur de 1,50 m



de hauteur qui s'est effondré à plusieurs endroits. Même la grille de l'entrée principale, faite dans un métal lourd et ouvragé, demeure ouverte depuis bien des années. Le jardin est envahi par les mauvaises herbes qui ont poussé années après années mais on devine encore le chemin principal qui mène à la maison.

À l'arrière de la maison et vers l'est se trouve un puits d'environ 1,50 m de diamètre et de 4,50 m de profondeur. Environ 1 m d'eau se trouve au fond du puits et un serpent venimeux habite dans une cavité à environ 60 cm de la surface. Il attaquera toute personne qui descend jusqu'à son repaire.

### SERPENT VENIMEUX

FP 1

XP 400

Animal de taille M, N

Init +5 ; Sens odorat, vision nocturne ; Perception +9

#### DÉFENSE

CA 14, contact 11, pris au dépourvu 13 (Dex +1, naturelle +3)

pv 13 (2d8+4)

Réf +4, Vig +5, Vol +1

#### ATTAQUE

VD 4 cases, escalade 4 cases, nage 4 cases

Corps à corps morsure +2 (1d4-1 et poison)

#### CARACTÉRISTIQUES

For 8, Dex 13, Con 14, Int 1, Sag 13, Cha 2

BBA +1, BMO +0, DMD 11 (croc-en-jambe impossible)

Dons Attaque en finesse<sup>B</sup>, Science de l'initiative

Compétences Acrobaties +9, Discrétion +9, Escalade +9, Natation +9, Perception +9 ; Modificateurs raciaux Acrobaties +8 ; utilise la Dex pour Escalade et Natation, Discrétion +4, Perception +4

#### CAPACITÉS SPÉCIALES

Poison (Ext) Morsure - Blessure ; Jds Vigueur DD 13 ; fréquence 1/round pendant 6 rounds ; effet affaiblissement temporaire 1d2 Con ; guérison 1 réussite.



## RENCONTRES ALÉATOIRES

Bien qu'aucun monstre ne soit dans le jardin, certains d'entre eux visitent la maison de temps à autre pour y dormir, s'y protéger et y trouver de la nourriture. Pour chaque heure passée dans la maison, il y a 10% de chances de rencontrer une des créatures suivantes :

Dé	Rencontre
1	4 gobelins (Bestiaire Pathfinder p 162)
2	2 rats sanguinaires (Bestiaire Pathfinder p 246)
3	2 belettes géantes (Bestiaire Pathfinder p 135)
4	1 fourmi géante (Bestiaire Pathfinder p 143)

### GOBELIN

**FP 1/3**

XP 135

Gobelins, combattant 1

Humanoïde (gobelinoïde) de taille P, NM

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

#### DÉFENSE

**CA** 16, contact 13, pris au dépourvu 14 (armure +2, bouclier +1, Dex +2, taille +1)

**pv** 6 (1d10+1)

**Réf** +2, **Vig** +3, **Vol** -1

#### ATTAQUE

**VD** 6 cases

**Corps à corps** épée courte, +2 (1d4/19-20) ou dague, +2 (1d3/19-20)

#### CARACTÉRISTIQUES

**For** 11, **Dex** 15, **Con** 12, **Int** 10, **Sag** 9, **Cha** 6

**BBA** +1, **BMO** +0, **DMD** 12

**Dons** Science de l'initiative

**Compétences** Discrétion +10, Équitation +10, Natation +4 ;

**Modificateurs raciaux** Discrétion +4, Équitation +4

**Langues** gobelin

**Équipement** armure de cuir, épée courte ou dague, rondache de bois

### RAT SANGUINAIRE

**FP 1/3**

XP 135

Animal de taille P, N

**Init** +3 ; **Sens** odorat, vision nocturne ; Perception +4

#### DÉFENSE

**CA** 14, contact 14, pris au dépourvu 11 (Dex +3, taille +1)

**pv** 5 (1d8+1)

**Réf** +5, **Vig** +3, **Vol** +1

#### ATTAQUE

**VD** 8 cases, escalade 4 cases, nage 4 cases

**Corps à corps** morsure, +1 (1d4 et maladie)

**Attaques spéciales** maladie

#### CARACTÉRISTIQUES

**For** 10, **Dex** 17, **Con** 13, **Int** 2, **Sag** 13, **Cha** 4

**BBA** +0, **BMO** -1, **DMD** 12 (16 contre croc-en-jambe)

**Dons** Talent (Perception)

**Compétences** Discrétion +11, Escalade +11, Natation +11, Perception +4 ; **Modificateurs raciaux** Escalade et Natation dépendent de la Dextérité

#### CAPACITÉS SPÉCIALES

**Maladie** : fièvre des marais (Ext). Morsure - blessure ; *JdS* Vigueur DD 11 ; *incubation* 1d3 jours ; *fréquence* 1/jour ; *effet* affaiblissement temporaire 1d3 Dex et 1d3 Con ; *guérison* 2 réussites consécutives. Le DD dépend de la Constitution.

### AU LIEU DES RENCONTRES ALÉATOIRES

Au lieu de déterminer aléatoirement ce que les PJ rencontrent lorsqu'ils arrivent dans le jardin de la maison, vous pouvez décider qu'il s'agit d'un groupe de gobelins curieux provenant d'une des tribus voisines. Intrigués par les lueurs qu'ils ont aperçues la nuit, ils ont décidé de venir enquêter sur place (ou plutôt, ont été désignés volontaires pour cette mission), dans l'espoir de découvrir « des trucs qui font boum » (car, bien souvent, les choses qui produisent de la lumière, comme les torches ou les feux d'artifice, permettent également de bien s'amuser).

Lors de l'arrivée des PJ, les gobelins pourraient être aux prises avec les striges de la zone 19 qui, affamées, ont quitté leur abri en passant par un trou dans le toit pour partir à la chasse. Si les PJ décident d'intervenir et d'aider les gobelins, ces derniers pourraient être convaincus de partir sans demander leurs restes (et sans combattre) ; après tout, l'endroit fout les chocottes et ils n'ont pas plus envie que cela de rester sur place. Ils n'ont aucune information privilégiée concernant les bandits.

### BELETTE GÉANTE

**FP 1**

XP 400

Animal de taille P, N

**Init** +1 ; **Sens** odorat, vision nocturne ; Perception +1

#### DÉFENSE

**CA** 16, contact 12, pris au dépourvu 15 (Dex +1, naturelle +4, taille +1)

**pv** 6 (1d8+2)

**Réf** +3, **Vig** +4, **Vol** +1

#### ATTAQUE

**VD** 4 cases, escalade 4 cases

**Corps à corps** morsure +2 (1d4-2 et fixation)

#### CARACTÉRISTIQUES

**For** 7, **Dex** 13, **Con** 14, **Int** 2, **Sag** 12, **Cha** 5

**BBA** +0, **BMO** +0, **DMD** 8 (12 contre le croc-en-jambe)

**Dons** Attaque en finesse

**Compétences** Acrobaties +9, Discrétion +9, Escalade +9, Évasion +2 ;

**Modificateurs raciaux** Acrobaties +8, Discrétion +4

#### CAPACITÉS SPÉCIALES

**Fixation (Ext)** Après une attaque de morsure réussie, la belette agrippe automatiquement son ennemi et lui inflige automatiquement des dégâts de morsure chaque round.

### FOURMI OUVRIÈRE GÉANTE

**FP 1**

XP 400

Vermine de taille M, N

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

#### DÉFENSE

**CA** 15, contact 10, pris au dépourvu 15 (naturelle +5)

**pv** 18 (2d8+9)

**Réf** +0, **Vig** +6, **Vol** +1

**Immunités** effets mentaux

#### ATTAQUE

**VD** 10 cases, escalade 4 cases

**Corps à corps** morsure, +3 (1d6+2)

#### CARACTÉRISTIQUES

**For** 14, **Dex** 10, **Con** 17, **Int** —, **Sag** 13, **Cha** 11

**BBA** +1, **BMO** +3 (+7 lutte), **DMD** 13 (21 contre croc-en-jambe)

**Dons** Robustesse<sup>B</sup>
**Compétences** Escalade +10, Perception +5, Survie +5 ; **Modificateurs raciaux** Perception +4, Survie +4



# LE REZ-DE-CHAUSSÉE DE LA MAISON HANTÉE

## ■ 1. Le hall d'entrée

Une fois la porte d'entrée ouverte, vous apercevez un hall d'entrée crasseux et moisi avec en face de vous un couloir qui va vers l'arrière de la maison. À droite se trouve un escalier qui mène à l'étage et qui débouche sur une mezzanine qui domine le hall. Les marches de cet escalier paraissent en bon état même si la balustrade est cassée à différents endroits. Sous cet escalier, un couloir part en direction de l'aile est de la maison. À gauche, se trouve également un autre couloir qui lui permet de se rendre dans l'aile ouest.

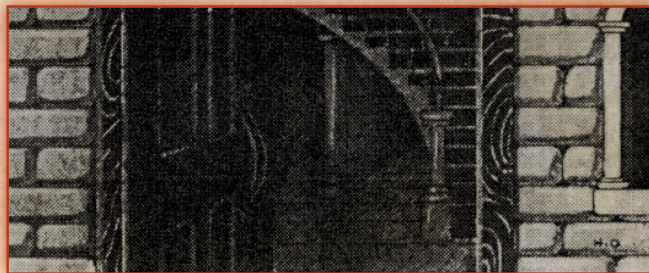
Un test de Survie de DD 16 permet de repérer deux traces récentes d'êtres humanoïdes de taille humaine. Les deux traces partent du bas de l'escalier mais alors que la première emprunte le couloir qui se trouve en face de la porte d'entrée pour aller à la cuisine (zone 9), la deuxième trace va dans le couloir de gauche. Si les personnages veulent remonter les traces (aussi bien celles du rez-de-chaussée que celles de l'étage qui vont à la chambre de la zone 14), ils devront réussir un autre jet de Survie avec la même difficulté. Pour accéder à l'étage, ils devront emprunter l'escalier.

Bien que les marches aient l'air relativement sûres, elles grincent d'une manière inquiétante sous vos pas. Une fois arrivés en haut, vous voyez un grand couloir qui traverse toute la maison d'est en ouest. Toutes les portes de ce couloir donnent vers le sud alors que les fenêtres sont au nord. Un autre couloir légèrement sur votre droite part en direction du nord.

### LE REPAIRE DES BANDITS

La maison (ou plutôt, son sous-sol), est occupée par un groupe de bandits contrebandiers dirigé par un illusionniste. Ce dernier a décidé d'utiliser la réputation sinistre de la maison à son avantage pour tenir les curieux à l'écart et tous les obstacles naturels qui se trouvaient déjà à l'intérieur de la maison pour convaincre les curieux de ne pas poursuivre leur exploration. C'est ainsi qu'il a ordonné aux bandits de laisser tranquilles les diverses vermines qui se sont installées ici et là au rez-de-chaussée et à l'étage (tant que celles-ci ne mettaient pas ses troupes en danger).

Si vous désirez faire ressortir cet aspect des choses et présenter à vos PJ des indices supplémentaires de la présence d'habitants dans la maison, vous pouvez décider que les bandits ont établi un code pour marquer les portes derrière lesquelles se trouvent des créatures potentiellement dangereuses (des marques gravées sur les portes que les PJ peuvent repérer en réussissant un test de Perception de DD 20). Si Ned (voir zone 15) accompagne les PJ, il pourrait utiliser ces marques pour tenter de les attirer vers les endroits les plus dangereux de la maison, voire peut-être même profiter de l'occasion d'un combat pour frapper un des PJ dans le dos.



Une fois à l'étage et à 3 m vers l'ouest, les lames du parquet sont tellement pourries qu'elles s'écrouleront sous le poids d'une créature de taille M (ou 3 créatures de taille P) sur une zone de 2 mètres et celle-ci fera une chute de 3 m pour se retrouver dans le hall d'entrée.

### EFFONDREMENT DU PLANCHER

Type mécanique

Perception DD 20 ; Sabotage DD 20

#### EFFETS

Déclencheur espace ; Remise en place aucune

Effet chute de 3 m (1d6) ; cible unique ; Réflexes DD 15 pour éviter de tomber, puis Acrobaties DD 15 pour éviter les dégâts

## ■ 2. La bibliothèque

Autrefois, cette salle devait être une grande bibliothèque dont toutes les étagères des murs devaient contenir de nombreux livres. Aujourd'hui, la plupart de ces étagères sont détruites voir descellées du mur et celles qui sont encore intactes sont vides. Les seuls livres qui restent forment une pile dans l'angle sud-ouest de la pièce.

En dehors de la pile de livres, cette pièce ne contient rien d'intéressant pour les personnages. Sur la douzaine de livres entassés, la plupart sont des ouvrages communs (poèmes, histoires romantiques...) mais trois d'entre eux devraient attirer leur attention.

**Trésor.** Ces 3 livres sont « Les propriétés alchimiques des minéraux » (valeur 150 po), « La guérison par les plantes de la Varisie » (valeur 150 po) et « La métaphysique des mathématiques » (valeur 100 po). A l'intérieur du troisième ouvrage, se trouve un parchemin jauni par le temps et détérioré par l'humidité. Un texte en commun y a été écrit dont seuls quelques mots restent lisibles « ... par delà les squelettes ... ».

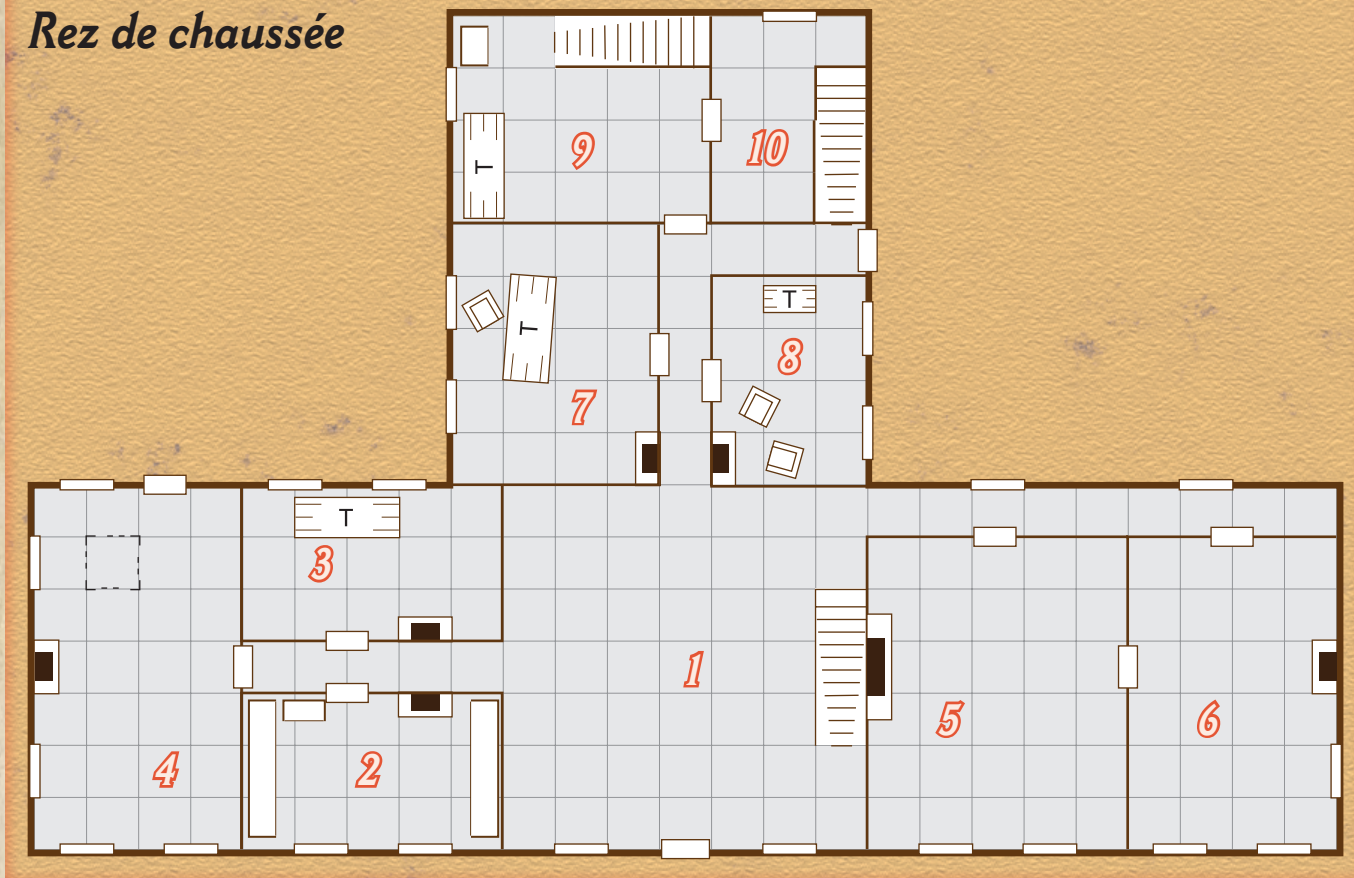
## ■ 3. La salle d'étude

Il y a bien longtemps, cette salle devait servir de cabinet de travail ou d'étude. Aujourd'hui il reste seulement un grand écritoire sous la fenêtre, en partie cassé et envahi par la moisissure.. Celui-ci comprend trois tiroirs de chaque côté dont la plupart sont ouverts ou ont été forcés et un grand tiroir central fermé.

Tous les tiroirs sur les côtés sont vides et poussiéreux. Pour le



## Rez de chaussée



tiroir central, dont la clé est perdue depuis des années, il faut réussir un jet de Sabotage de DD 15 pour l'ouvrir. Il contient plusieurs documents écrits en commun, des reçus d'achats pour du matériel d'alchimie.

**Trésor.** Grâce à un jet de Perception de DD 15 réussi, les personnages remarqueront que dans le fond du grand tiroir se trouve un compartiment secret. Celui-ci contient trois petites fioles enveloppées soigneusement dans un linge. Il s'agit de deux fioles d'antidote contre le poison et d'une potion de soins légers.

#### ■ 4. Le living

*M*is à part un tas de déchets dans l'angle sud-est, cette salle est entièrement vide. Dans le mur au nord, une porte mène vers un patio dont le sol est constitué de pavés lézardés et des herbes folles ont poussé un peu partout.

L'amas de déchets ne contient rien de valeur à part une grande boucle d'oreille (d'une valeur de 20 po) qui peut être trouvée grâce à un jet de Perception de DD 10.

Dans la partie nord de la pièce (voir le plan), une trappe secrète peut être détectée grâce à un jet de Perception de DD 20. Si un des personnages vient à toucher cette trappe consciemment ou non, un sort de *bouche magique* se déclenche et une voix grave et menaçante qui semble venir du plafond dira « Bienvenue fous ! Bienvenue morts en puissance ! ». Ces paroles sont suivies d'un long rire démoniaque. Une fois ouverte, les personnages découvrent un escalier qui permet d'accéder à la cave (zone 21).

Si les personnages arrivent à suivre les traces trouvées dans le hall d'entrée, elles mènent jusqu'à la trappe secrète puis s'arrêtent brusquement.

**Note.** Pour accentuer la tension lors de l'exploration de cette maison que l'on dit hantée, le MJ pourra faire tirer un jet de Volonté de DD 14 aux personnages lorsqu'ils entendent le rire démoniaque. En cas d'échec, les personnages seront secoués pendant 1d4 rounds.

#### ■ 5. Le living II

*C*ette salle est entièrement vide et poussiéreuse. Un groupe de minuscules champignons rouges poussent près de la cheminée qui se trouve contre le mur ouest, formant à peu près un demi-cercle tout autour de celle-ci.

Malgré leur apparence, les champignons sont totalement inoffensifs.

**Trésor.** A 1 mètre environ du dessus de la cheminée, une pierre que l'on peut bouger masque une petite cache où se trouve une bourse contenant une améthyste (valeur 100 po). On peut repérer la pierre grâce à un test de Perception de DD 15.

### Légende des cartes

	Cheminée		Fenêtre
	Coffre		Escaliers
	Table	<b>S</b>	Passage secret
	Chaise/fauteuil		Barrique/tonneau
	Lit		Rouleau de tissu
	Porte		



## ■ 6. Le living III

*Cette salle est vide. Mais la quantité de plâtre tombé sur le sol est vraiment plus importante que dans les autres pièces de la maison.*

Les nombreux morceaux de plâtre viennent du fait que le parquet des salles du dessus (zone 14 et 15) sont particulièrement moisis et détériorés.

## ■ 7. La salle à manger

*Les morceaux de ce qui fut une grande et belle table gisent au centre de cette pièce, recouverts de poussières et de moisissures. Une chaise cassée tient par miracle sur le mur ouest entre les fenêtres et le sol dans l'angle nord-ouest est recouvert de débris de porcelaine.*

Cette pièce ne contient rien d'autre.



## ■ 8. Le boudoir

*Les restes d'une table brisée se trouvent sur le sol près du mur nord. Près de la cheminée, deux fauteuils ont été saccagés. Les housses ont été déchirées et la bourre a été enlevée puis jetée sur le sol de la pièce et seul le cadre de ces fauteuils semble encore en bon état.*

Dans la cheminée, à environ 1 mètre au dessus du foyer, il y a une pierre qui peut être facilement enlevée. Les personnages peuvent la remarquer grâce à un jet de Perception de DD 20.

**Créatures.** Une araignée géante a établi son repaire dans la cheminée. Elle attaquera toute personne qui apparaît dans la cheminée. La poussière et les nombreuses autres toiles d'araignée rendent le repaire de la créature indétectable avant de regarder dans la cheminée.

### ARAIGNÉE GÉANTE

FP 1

XP 400

Animal de taille M, N

Init +3 ; Sens perception des vibrations 12 cases, vision dans le noir 12 cases ; Perception +4

#### DÉFENSE

CA 14, contact 13, pris au dépourvu 11 (Dex +3, naturelle +1)

pv 16 (3d8+3)

Réf +4, Vig +4, Vol +1

Immunités effets mentaux

#### ATTAQUE

VD 6 cases, escalade 6 cases



**Corps à corps** morsure, +2 (1d6 et poison)

**Attaques spéciales** toile (+5 à distance, DD 12, 2 pv)

#### CARACTÉRISTIQUES

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

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

**Compétences** Discrétion +7 (+11 sur une toile), Escalade +16,

Perception +4 (+8 sur une toile) ; **Modificateurs raciaux** Discrétion +4 (+8 sur une toile), Escalade +16, Perception +4 (+8 sur une toile)

#### CAPACITÉS SPÉCIALES

**Venin (Ext)** Morsure - Blessure ; JdS Vigueur DD 14 ; fréquence 1/round pendant 4 rounds ; effet affaiblissement temporaire 1d2 For ; guérison 1 réussite.

**Trésor.** Une fois la pierre enlevée, les personnages découvrent une petite boîte en métal recouverte de poussières. Cette boîte est fermée et peut être ouverte avec un jet de Sabotage de DD 20. Celle-ci contient un anneau de protection +1.

## ■ 9. La cuisine

*Cette pièce est particulièrement humide et le sol, les murs et le plafond sont envahis par de la mousse grise et des toiles d'araignée. Sur le mur ouest se trouve une cheminée avec des casseroles et des plats en fer. À côté, il y a un vieil évier fissuré et décoloré sous la fenêtre puis un placard en bois à moitié pourri fixé à environ 1,50 m du sol. Sur le mur d'en face, il y a une porte fermée et un escalier qui monte à l'étage. Celui-ci est particulièrement en mauvais état et il manque quelques marches.*

Le placard de la pièce est vide. Pour les escaliers, toute personne



de taille M ou plus devra réussir un jet d'Acrobatie de DD 10. Si le personnage rate son jet, il ne peut pas monter. S'il échoue de plus de 5 points, l'escalier s'écroule et il recevra 1d6 points de dégâts.

Une famille de 5 mille-pattes géants vit sous le plancher qu'il y a au niveau de l'évier. Un trou dans le sol permet aux créatures de passer dans la maison. Elles attaqueront toute personne qui s'approche trop près de l'évier.

### MILLE-PATTES GÉANT

FP 1/2

XP 200

Vermine de taille M, N

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

#### DÉFENSE

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

**pv** 5 (1d8+1)

**Réf** +2, **Vig** +3, **Vol** +0

**Immunités** effets mentaux

#### ATTAQUE

**VD** 8, escalade 8

**Corps à corps** morsure, +2 (1d6-1 et poison)

**Attaques spéciales** poison

#### CARACTÉRISTIQUES

**For** 9, **Dex** 15, **Con** 12, **Int** -, **Sag** 10, **Cha** 2

**BBA** +0, **BMO** -1, **DMD** 11 (croc-en-jambe impossible)

**Dons** Attaque en finesseB

**Compétences** Discrétion +10, Escalade +10, Perception +4 ;  
Modificateurs raciaux +8 en Discrétion, +4 en Perception

#### CAPACITÉS SPÉCIALES

**Poison (Ext)**. Morsure-blessure ; *JdS* Vigueur DD 13 ; *fréquence* 1/round pendant 6 rounds ; *effet* affaiblissement temporaire 1d3 Dex ; *guérison* 1 réussite.

## 10. Le cellier

*La moisissure et les toiles d'araignées ont envahi toute cette pièce qui se trouve bien plus endommagée que les autres. La moisissure forme des grosses plaques qui recouvrent le sol, les murs et le plafond alors que les nombreuses toiles d'araignées semblent être abandonnées depuis longtemps. Sous la fenêtre, il y a une grosse chaudière en cuivre. Celle-ci est vide, bosselé, fendue et des poteries sont posées à même le sol juste à côté. Dans l'angle sud-est se trouve un sombre escalier qui descend.*

Si un des personnages vient à mettre le pied sur la première marche de l'escalier, un sort de *bouche magique* se déclenchera et un hurlement atroce, semblable à celui d'une âme tourmentée, semble venir du bas de l'escalier.

## RENCONTRE OPTIONNELLE (SALLE 9) : NUÉE DE RATS

Si vous êtes un fan des nuées, vous pouvez remplacer les mille-pattes géants de la salle 9 par une nuée de rats. Si vous voulez annoncer leur présence un peu à l'avance, n'hésitez pas à décrire les bruits que les PJ explorateurs perçoivent quand ils entendent les rats qui se fauflent à l'intérieur des murs de la maison.

### NUÉE DE RATS

FP 2

XP 600

Animal (nuée) de taille TP, N

**Init** +6 ; **Sens** odorat, vision nocturne ; Perception +8

#### DÉFENSE

**CA** 14, contact 14, pris au dépourvu 12 (Dex +2, taille +2)

**pv** 16 (3d8+3)

**Réf** +5, **Vig** +4, **Vol** +2

**Capacités défensives** traits des nuées

#### ATTAQUE

**VD** 3 cases, escalade 3 cases, nage 3 cases

**Corps à corps** nuée (1d6 et maladie)

**Espace** 2 cases ; **Allonge** 0

**Attaques spéciales** distraction (DD 12), maladie

#### CARACTÉRISTIQUES

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

**BBA** +2, **BMO** —, **DMD** —

**Dons** Science de l'initiative, Talent (Perception)

**Compétences** Acrobaties +6, Discrétion +14, Escalade +10, Natation +10, Perception +8 ; Modificateurs raciaux Escalade et Natation dépendent de la Dextérité

#### CAPACITÉS SPÉCIALES

**Maladie** : fièvre des marais (Ext). Nuée - blessure ; *JdS* Vigueur DD 12 ; *incubation* 1d3 jours ; *fréquence* 1/jour ; *effet* affaiblissement temporaire 1d3 Dex et 1d3 Con ; *guérison* 2 réussites consécutives.

Notez qu'en tant que nuée de créatures de taille TP, les rats ne sont pas entièrement immunisés aux dégâts des armes. Ils ne subissent toutefois que la moitié des dégâts normaux infligés par les armes tranchantes ou perforantes.

**Note.** Pour accentuer la tension lors de l'exploration de cette maison que l'on dit hantée, le MJ pourra faire tirer un jet de Volonté de DD 14 aux personnages lorsqu'ils entendent le hurlement. En cas d'échec, les personnages seront secoués pendant 1d4 rounds. Sur un raté critique sur le jet de volonté, le personnage qui a mis le pied sur la marche perd l'équilibre et tombe dans les escaliers. La chute lui causera 1d6 de dégâts.



# LE PREMIER ÉTAGE ET LE GRENIER

## ■ 11. Une chambre

*C*omme dans beaucoup de pièces de la maison, cette chambre est sale et poussiéreuse. Quelques lames du parquet sont manquantes et des décombres sont éparpillés un peu partout sur le sol. Une grande armoire, dont la porte est fermée, se trouve contre le mur ouest juste en face d'une cheminée ouvragée.

A l'intérieur de l'armoire se trouve une vieille paire de botte en cuir et une cape sale et en piteux état suspendue à une patère. Grâce à un jet de Perception de DD 15, les personnages se rendent compte que des grandes taches de moisissure grise ont envahi l'intérieur de la cape. Si la cape est bougée, elle libère un nuage de moisissure grise. Le nuage se répand sur une zone de 1,50 m et fonctionne comme un poison.

### NUAGE DE MOISSURE GRISE

Type poison ; JdS Vigueur DD 15

Fréquence 1/round pendant 2 rounds

Effet affaiblissement temporaire 1d3 Constitution ;

Guérison 1 réussite

## ■ 12. Une chambre

*C*ette chambre contient un grand lit à quatre colonnes dont les rideaux sont sales et déchirés. Des trous dans la boiserie indiquent qu'elle est infestée de vers et la literie est manquante. De nombreuses marques et excréments indiquent également que des rongeurs ont envahi la pièce. A l'opposé du lit, se trouve une grande cheminée recouverte de toiles d'araignées.

Cette pièce ne contient rien d'autre.

## ■ 13. Une chambre

*C*ette pièce qui fut jadis une chambre est aujourd'hui sale et poussiéreuse. De nombreux décombres recouvrent le sol. Les murs et le plafond sont littéralement recouverts par des toiles d'araignées. Dessous la fenêtre, vous voyez une petite table renversée et plusieurs éclats brillants sur le sol.

Les éclats brillants viennent des restes d'une carafe et de verres en cristal qui se sont cassés lorsque la table a été renversée.

**Créatures.** Deux araignées géantes vivent dans les toiles d'araignées du plafond. Elles attaqueront toute personne qui rentre dans la pièce.

### ARAIGNÉE GÉANTE (2)

FP 1

XP 400

Animal de taille M, N

Init +3 ; Sens perception des vibrations 12 cases, vision dans le noir 12 cases ; Perception +4

DÉFENSE

CA 14, contact 13, pris au dépourvu 11 (Dex +3, naturelle +1)

pv 16 (3d8+3)

Réf +4, Vig +4, Vol +1

Immunités effets mentaux

ATTAQUE

VD 6 cases, escalade 6 cases

Corps à corps morsure, +2 (1d6 et poison)

Attaques spéciales toile (+5 à distance, DD 12, 2 pv)

CARACTÉRISTIQUES

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

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

Compétences Discrétion +7 (+11 sur une toile), Escalade +16,

Perception +4 (+8 sur une toile) ; Modificateurs raciaux

Discrétion +4 (+8 sur une toile), Escalade +16, Perception +4 (+8 sur une toile)

CAPACITÉS SPÉCIALES

Venin (Ext) Morsure - Blessure ; JdS Vigueur DD 14 ; fréquence

1/round pendant 4 rounds ; effet affaiblissement temporaire

1d2 For ; guérison 1 réussite.

## ■ 14. Une chambre

*C*ette ancienne chambre est comme les autres, sale et poussiéreuse et il ne reste plus aucun mobilier.

Le sol de cette pièce est en bien mauvais état dans toute sa moitié est. En effet, si deux personnages de taille M marchent en même temps sur cette zone, celle-ci cédera et les personnages tomberont dans la zone 6. Ils recevront 2d6 de dégâts dus à la chute et aux débris (on considère qu'une créature de taille P pèse 3 fois moins lourd qu'une créature de taille M et qu'une créature de taille G pèse 3 fois plus lourd). Grâce à un jet de Perception de DD 15, un personnage pourra remarquer la zone du sol prête à céder.

Si les personnages ont réussi à remonter les traces depuis le hall d'entrée (zone I), ils pourront éviter la zone dangereuse du sol et constater que les empreintes s'arrêtent en dessous de la fenêtre. À cet endroit, les traces sont plus nombreuses et récentes comme si des individus y étaient restés un long moment. En regardant par la fenêtre, on a une vue imprenable sur l'océan, c'est d'ailleurs pour cette raison que cette pièce fut choisie par les brigands pour émettre leurs signaux vers les bateaux complices. Avec un jet de Perception de DD 15, les personnages s'aperçoivent qu'il y a des éraflures récentes sur le bois de la fenêtre. Celles-ci ont été faites par la grande lanterne qu'utilisent les brigands pour faire leurs signaux.

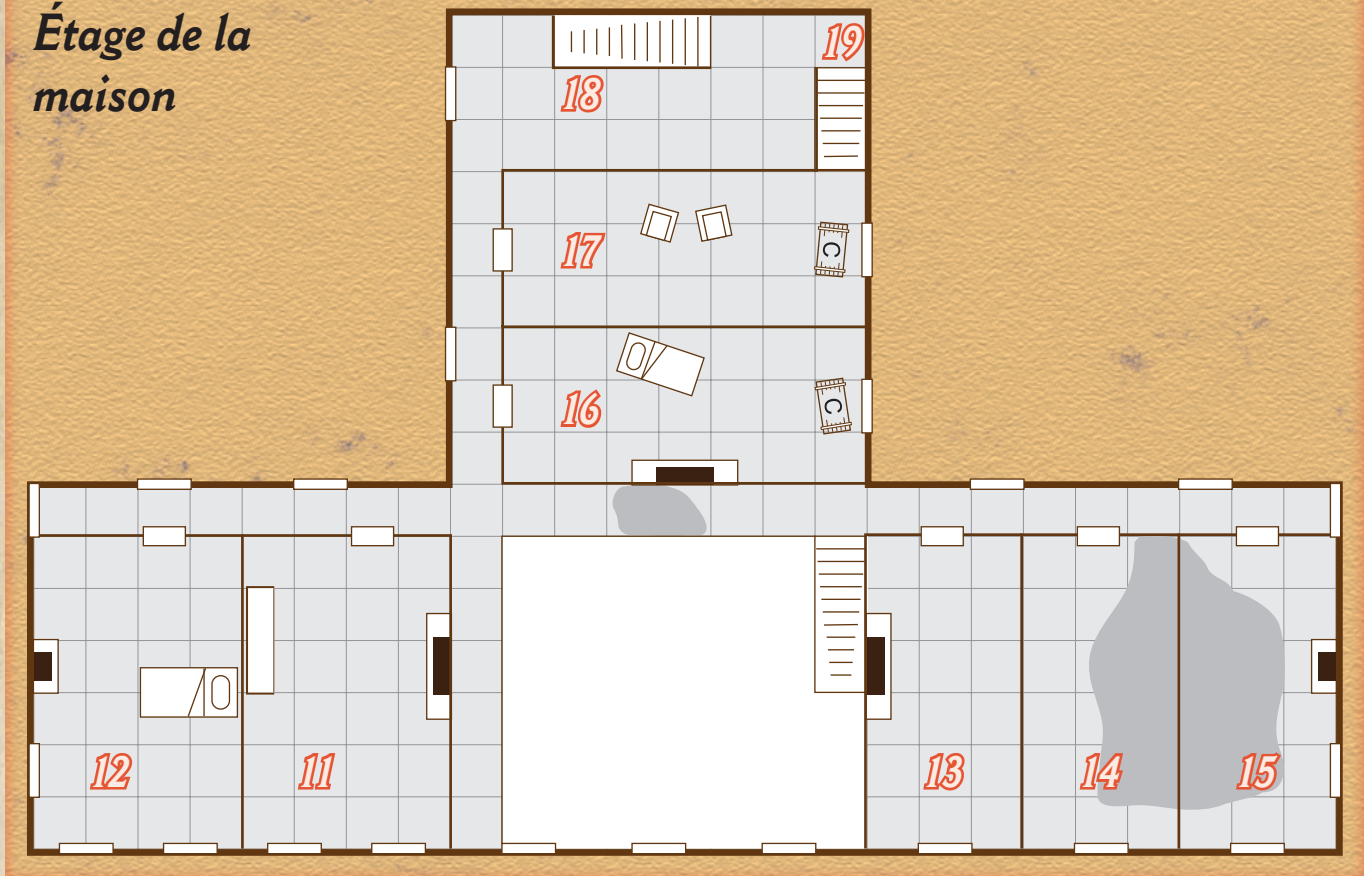
## ■ 15. Une chambre

La porte de cette chambre est fermée à clé. Elle peut être ouverte si les personnages trouvent la clé sur le rebord de la fenêtre au bout du couloir ou grâce à un jet de Sabotage de DD 20. En ouvrant la porte d'une façon ou d'une autre, ils remarqueront que la serrure ne fait aucun bruit car elle a été huilée récemment.

*D*ans l'angle sud-est de cette pièce sale et vide, se trouve un homme adossé au mur portant une armure



## Étage de la maison



*de cuir. Celui-ci est bâillonné et vous regarde avec des grands yeux.*

Comme dans la zone 14, le sol de cette pièce est en bien mauvais à partir du mur ouest et sur une distance de 3 m. Seul un passage de 1,50 m permet de s'approcher de la fenêtre et de l'homme bâillonné. Si deux personnages de taille M marchent en même temps sur cette zone, celle-ci cédera et les personnages tomberont dans la zone 6. Ils recevront 2d6 de dégâts dus à la chute et aux débris (on considère qu'une créature de taille P pèse 3 fois moins lourd qu'une créature de taille M et qu'une créature de taille G pèse 3 fois plus lourd). Grâce à un jet de Perception de DD 15, un personnage pourra remarquer la zone du sol prête à céder.

L'homme dans cette pièce s'appelle Ned Shakeshaft. Même s'il apparaît comme un prisonnier des brigands, c'est loin d'être le cas. En effet, un des plus importants négociants de Saltmarsh, Vannor Meivel, qui est aussi le receleur des marchandises de contrebande des brigands, veut empêcher les personnages de mettre à jour ce qui se passe dans cette maison. Ne connaissant pas l'emplacement de la cachette des brigands et ne pouvant les contacter, car c'est toujours Sambalet qui en prend l'initiative, il a placé en toute hâte Ned dans la maison après avoir appris par un membre du conseil municipal les projets des personnages.

Ned prétendra être un voleur de la ville de Seaton en recherche de travail. Il aura entendu dire qu'il y avait des possibilités à Saltmarsh et cela l'arrangeait car sa présence devenait dangereuse à Seaton. En effet, Ned prétendra avoir détourné quelques pièces ci et là pour arrondir son salaire. Lors de son voyage, il s'est arrêté dans la maison pour y dormir et à peine rentré, il prétendra avoir été attaqué et assommé. Il s'est réveillé quelques heures plus tard dans cette pièce et depuis, il n'a

entendu aucun bruit dans la maison. Pour prouver sa bonne foi, Ned montre l'énorme bosse que lui a fait Vannor sur l'arrière de la tête pour que celui-ci ne soit pas démasqué. Ned dissimule sur lui une dague qu'il empoisonnera avant de passer à l'attaque contre un des personnages.

La mission de Ned est simple, il doit rejoindre le groupe et faire tout ce qu'il peut pour gêner les personnages dans leur enquête. Il pourra essayer de semer la discorde dans le groupe, de provoquer des « accidents » et en dernier ressort d'assassiner un des personnages, mais Ned ne le fera que si le groupe est sur le point de découvrir les voleurs et s'il peut facilement s'enfuir après.

### NED SHAKESHAFT

**FP 2**

Humain (Varisien) roublard (empoisonneur) 3

Humanoïde (humain) de taille M, NM

#### DÉFENSE

**Initiative** +2 ; **Sens Perception** +5

**pv** 20 (3d8)

**CA** 14, **contact** 12, pris au dépourvu 12 (armure +2, Dex +2)

**Réf** +5, **Vig**+2, **Vol**+0 ; esquive totale

#### ATTAQUE

**VD** 9 m (6 cases)

**Corps à corps** dague de maître, +5 (1d4+1 et poison, 19–20/x2)

**Distance** dague de maître, +5 (1d4+1 et poison, 19–20/x2)

**Attaques spéciales** attaque sournoise (2d6), poison (extrait de sanvert, Vigueur DD 13, fréquence 1/round pendant 4 rounds, effet 1 For et 1 Con, guérison une réussite)

#### TACTIQUE

**Moral.** Ned est un individu maléfique et ambitieux qui a une très haute opinion de lui-même (que personne ne partage à son grand désarroi). Complètement fauché, il a accepté cette mission à contre-coeur, car il la trouve trop dangereuse. Aussi il n'envisage pas de prendre de risque inutile, ayant eu le temps de préparer



une « histoire ».

**Avant le combat.** Ned est un faux-jeton qui attaque uniquement par surprise et s'il est certain de pouvoir abattre sa cible sans que celle-ci puisse riposter. Il vise en priorité les prêtres et autres soigneurs. Il fuit dès que la situation échappe à son contrôle.

#### CARACTÉRISTIQUES

**For** 12, **Dex** 15, **Con** 10, **Int** 13, **Sag** 8, **Cha** 14

**BBA** +2 ; **BMO** +3 ; **DMD** 15

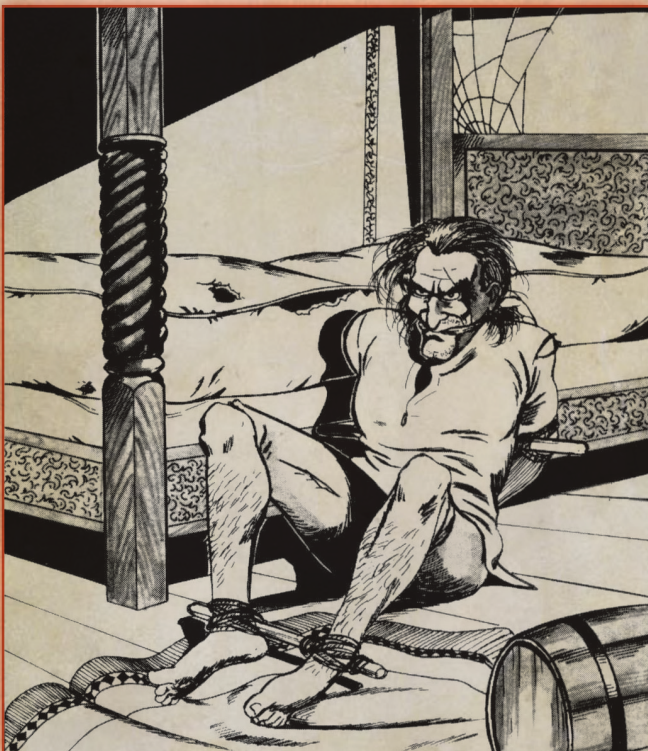
**Dons** Attaque en finesse, Course, Talent (alchimie)

**Compétences** Acrobatie +8, Artisanat (Alchimie) +10 (+11 avec les poisons), Bluff +8, Connaissance (locale) +7, Déguisement +8, Discrétion +8, Escamotage +8, Évasion +8, Perception +5, Psychologie +5

**Langues** commun, varisien

**Particularités** maître-empoisonneur (+1 en Artisanat (Alchimie) et peut modifier les poisons), talents de roublard (empoisonnement rapide : peut appliquer du poison sur sa lame en une action de mouvement), utilisation du poison (ne risque pas de s'empoisonner par mégarde)

**Équipement de combat** dague de maître (dissimulée, +10), 3 doses d'extrait de sang vert (dissimulées), armure de cuir ; **autre équipement** (en salle 17) corde de chanvre de 15 m, couverture, outre, pierre à aiguiser, 3 rations de survie, sac à dos, silex et amorce, 2 torches, 11 po.



#### ■ 16. Une chambre

**D**es plaques de mousse humide recouvrent par endroits les murs et le plafond de cette grande chambre. Au centre de celle-ci se trouve un matelas éventré dont une partie de la bourre repose sur le sol. Sous la fenêtre, il y a également un immense coffre en bois.

Le coffre n'est plus en très bon état et n'étant pas verrouillé, il pourra s'ouvrir facilement. À l'intérieur, il y a une pile de différents vêtements en lambeaux ainsi que de vieux parchemins écrits en commun. Ces parchemins sont pour la plupart en très mauvais état, mais malgré les taches de moisissure et des morceaux de page manquants, les personnages pourront comprendre qu'il s'agit de documents officiels se rapportant à

l'acquisition de la maison par un dénommé Garvan d'Alvincenne. Parmi ses parchemins se trouve le sort *immobilisation de personne*.

**Trésor.** Sous le coffre, il y a une cache accessible grâce à une lame de parquet que l'on peut enlever et que l'on remarque grâce à un jet de Perception de DD 15. Cette cache contient un petit sac en cuir avec 4 diamants (25 po chacun).

#### ■ 17. Le débarras

**C**ette salle qui a du servir de lieu de stockage contient un coffre en chêne sous la fenêtre, trois chaises en bois complètement cassées, deux seaux et deux sacs. Le premier, qui se trouve près de l'entrée, est moisi depuis longtemps mais le deuxième sac, qui se trouve posé près d'un des seaux, semble avoir été déposé récemment car il n'est pas recouvert de poussière ni de toiles d'araignées et il est en bon état.

Le coffre et les seaux sont vides et le sac moisi ne contient que des vêtements en haillons. Le sac en bon état est celui de Ned, que Vannor Meivel a déposé après l'avoir soi-disant enfermé dans la salle 15.

#### ■ 18. Le palier

**S**ur le mur nord de ce palier, un escalier endommagé descend au rez-de-chaussée de la maison. Sur le mur est, un deuxième escalier — ou du moins ce qu'il en reste — mène au niveau supérieur de la maison. Il ne lui reste plus que les six dernières marches et il ne peut plus être utilisé pour accéder au niveau supérieur. Une pile de bois de construction est posée dans l'angle nord-est.

Les escaliers qui descendent vont directement à la cuisine et sont particulièrement dangereux aussi bien à la montée qu'à la descente (voir zone 9).

En ce qui concerne l'escalier qui monte au grenier, celui-ci ne peut plus servir comme tel et les personnages devront réussir un jet d'escalade de DD 15 en s'aidant de ce qu'il en reste pour grimper.

#### ■ 19. Le grenier

**V**ous arrivez au grenier en vous hissant par le trou où arrivait autrefois un escalier. Le grenier semble s'étendre sur toute la surface de la maison. De nombreux trous dans le sol permettent d'éclairer faiblement cette grande salle où toiles d'araignées, nuages de poussières, meubles cassés et détritiques ont envahi quasiment tout l'espace. Dans l'angle nord-ouest, deux grands sacs reposent contre les murs de cette salle.

Les sacs ne contiennent que des vieux vêtements complètement moisies. L'arrivée des personnages viendra perturber le repos d'une colonie de striges affamées qui passent à l'attaque dès que les personnages sont dans la pièce. Elles continuent d'attaquer leurs proies même si celles-ci sortent du grenier.

**Trésor.** Les striges ont établi leur repaire au niveau des poutres centrales du toit à 4,50 m de hauteur. Posé sur une des poutres et parmi les vieilles toiles d'araignées se trouve une petite bourse qui contient une *perle de thaumaturge* (sort de niveau 1) que



les personnages peuvent repérer avec un test de Perception de DD 17. Pour arriver au niveau du repaire des créatures, les personnages devront réussir un jet d'Escalade de DD 15.

**STRIGES (4)****FP 1/2**

XP 200

Créature magique de taille TP, N

**Init** +4 ; **Sens** odorat, vision dans le noir 12 cases ; **Perception** +1**DÉFENSE****CA** 16, **contact** 16, **pris au dépourvu** 12 (**Dex** +4, **taille** +2)**pv** 5 (1d10)**Réf** +6, **Vig** +2, **Vol** +1**ATTAQUE****VD** 2 cases, **vol** 8 cases (moyenne)**Corps à corps** **contact**, +7 (fixation)**Espace** 1/2 case ; **Allonge** 0**Attaques spéciales** absorption de sang**CARACTÉRISTIQUES****For** 3, **Dex** 19, **Con** 10, **Int** 1, **Sag** 12, **Cha** 6**BBA** +1, **BMO** +3 (+11 en lutte une fois attachée), **DMD** 9 (17 contre le croc-en-jambe)**Dons** Attaque en finesse**Compétences** Discrétion +16, **Vol** +8**Particularités** porteur de maladies**CAPACITÉS SPÉCIALES**

**Absorption de sang (Ext).** À la fin de son tour, si la strige est attachée à un ennemi, elle suce son sang et lui inflige un affaiblissement temporaire de 1 point de Constitution. Une fois qu'elle a absorbé 4 points de Constitution, elle se détache et s'éloigne pour digérer son repas. Si la victime meurt avant que la strige ne soit rassasiée, elle se détache et cherche une nouvelle cible.

**Fixation (Ext).** Lorsqu'une strige réussit une attaque de contact, elle accroche ses pattes munies de piques à sa cible et se maintient en place (dans les faits, la strige est agrippée à sa victime). La strige perd son bonus de dextérité à la CA (ce qui lui donne une CA de



12) mais elle s'accroche fermement et insère sa trompe dans la chair de sa victime. Elle bénéficie d'un bonus racial de +8 pour maintenir sa prise sur un ennemi auquel elle s'est attachée. On peut attaquer directement une strige ou tenter de l'agripper. Si la victime de la strige réussit un test de lutte ou d'Évasion contre la strige, elle parvient à la détacher.

**Porteur de maladies (Ext).** Les striges vivent dans les marais fétides et entrent en contact avec le sang de nombreuses créatures, deux raisons qui font d'elles des porteurs de maladies. Chaque créature victime d'une absorption de sang effectuée par une strige a 10% de chances d'être exposée à la fièvre des marais, le mal aveuglant ou une autre maladie similaire (voir ici). La victime effectue un test par strige, mais si d'autres striges l'attaquent, elle doit réaliser d'autres tests et peut éventuellement être affectée par plusieurs maladies.



# LE SOUS-SOL DE LA MAISON HANTÉE

## ■ 20. La cave à vins

*De nombreux casiers en bois d'environ 1,80 m de hauteur remplissent les murs nord et ouest de cette salle. Ces casiers contiennent de nombreuses bouteilles de vin toutes vides voire cassées. Le sol est également recouvert de nombreux débris de bouteilles et deux cuves en métal, qui devaient servir à stocker le vin, se trouvent contre le mur est. Un corps humain, apparemment sans vie, gît au centre de la salle. Celui-ci revêt une armure d'écaillés et il tient une épée longue à la main droite et un bouclier est posé en travers sur ses jambes. Une odeur de pourriture et de charogne règne dans toute la pièce.*

L'odeur de la pièce vient du cadavre en décomposition et des cuves où les brigands ont jeté toutes sortes de déchets. Le cadavre est dans la pièce depuis environ 3 semaines et les brigands l'ont laissé au cas où des petits curieux trouveraient l'accès à la cave. Les voleurs ont bu le contenu des bouteilles il y a bien longtemps dès leur arrivée dans la maison. Ils ont également dépouillé le cadavre de ses richesses, on peut voir les fils d'une bourse coupés au niveau de la ceinture.

**Trésor.** En fouillant le cadavre les personnages peuvent trouver une épée longue, une armure d'écaillés de maître, une dague, un sac à dos avec des rations moisies. En réussissant un jet de Perception de DD 20, ils découvrent une cache dans le talon évidé de la botte droite qui contient une émeraude d'une valeur de 250 po.

Si les personnages ont réussi à suivre les traces depuis le hall



d'entrée, ils s'aperçoivent que celles-ci s'arrêtent subitement devant le mur qui se trouve au sud. Ils trouveront la porte cachée grâce à un jet de Perception de DD 15 alors que s'ils n'ont pas réussi à remonter les traces, il leur faudra réussir un jet de Perception de DD 20.

## ■ 21. La cave

*Lorsque vous rentrez dans cette grande cave au sol dallé, la présence de plusieurs torches allumées et placées dans des supports au niveau des murs éclairent l'ensemble de la pièce.*

*Au centre se trouvent une grande table avec une douzaine de tabourets. Sur la table, il y a de la vaisselle en métal, du pain noir ainsi qu'une cruche à moitié pleine d'un liquide*

### RENCONTRE OPTIONNELLE (SALLE 20) : VERS DÉVOREURS DE CHAIR

**Créatures.** Des vers dévoreurs de chair ont envahi le corps du mort qui se trouve sur le sol. Les personnages peuvent repérer leur présence grâce aux marques qu'ils ont faites sur le corps avec un jet de Perception de DD 15. Si les vers ne sont pas détectés et qu'un des personnages fouille le corps, il devra réussir un jet de Réflexes de DD 12 pour éviter de se faire infecter en le manipulant.

Si un personnage se retrouve infecté, chaque round, il doit effectuer un jet de Vigueur contre un DD de 17. En cas d'échec, il subit un affaiblissement temporaire de 2 points de Constitution (arrivé à 0 point de Constitution, il meurt).

#### Soins possibles :

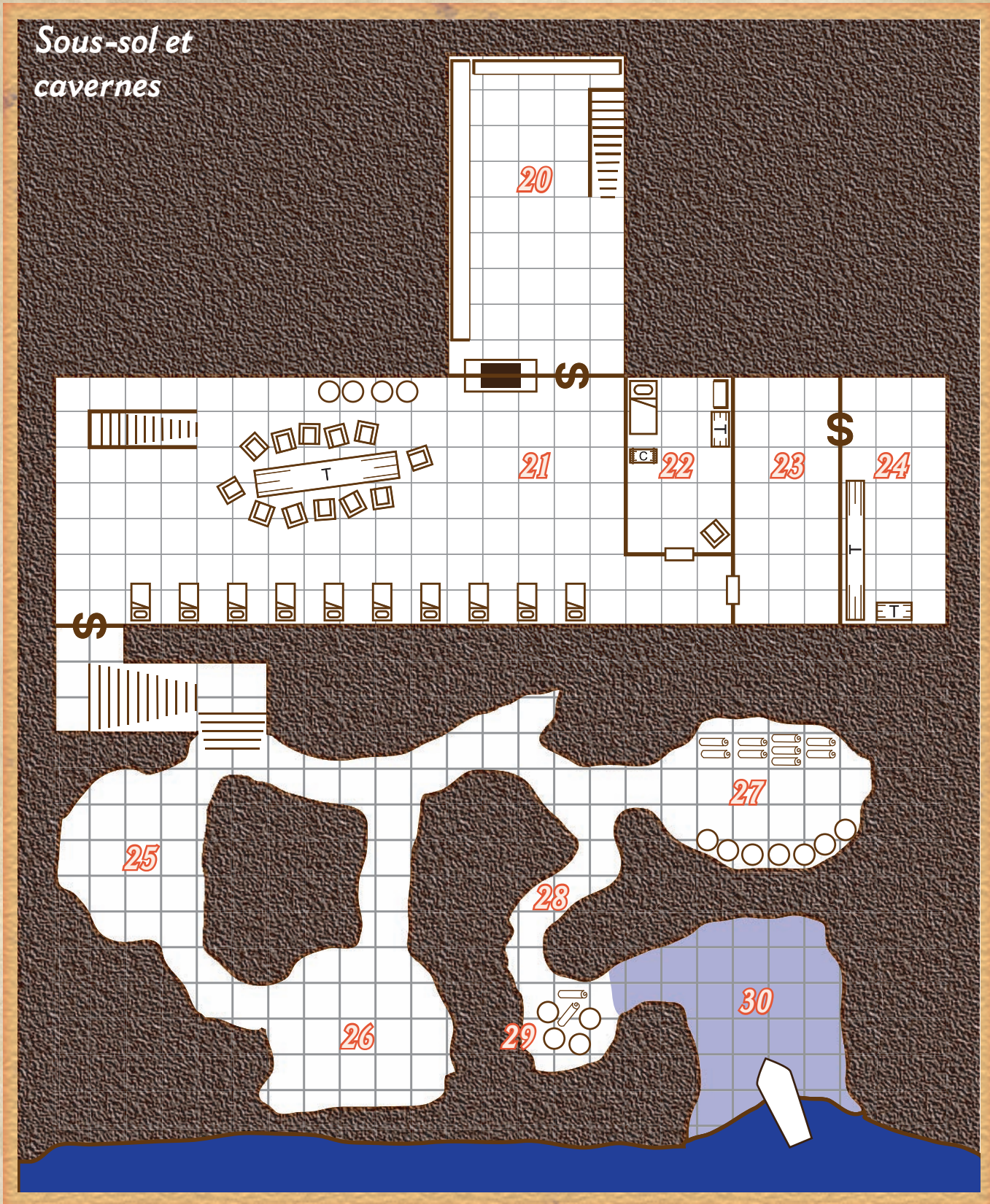
- En cas de contact avec un ver dévoreur de chair (jet de Réflexes raté), on peut s'en débarrasser automatiquement en appliquant une torche enflammée à l'endroit affecté (cela inflige 1d6 points de dégâts à la victime mais tue automatiquement les vers), mais cela ne fonctionne que lors du premier round suivant le contact (après coup, les vers sont trop profondément enfoncés).
- On peut aussi tenter d'extraire les vers en tranchant la chair et en les enlevant manuellement : il faut réussir un test de Premiers secours de DD 15 et disposer d'une lame tranchante. Que l'action réussisse ou non, la tentative inflige des dégâts à la victime. Ces dégâts sont normalement de 1d6 points par round de contact entre le ver et la victime, mais ils sont réduits à 1d4 points par round de contact si le test de Premiers Secours dépasse un DD de 20.
- Un sort de *guérison des maladies* tue automatiquement tous les vers dévoreurs de chair qui affectent une victime.

#### Connaissances (nature) pour identifier les vers :

- DD 10 : ce sont des vers dévoreurs de chair, des vers qui dévorent les chairs vivantes et se fauillent rapidement vers le cœur de leurs victimes, les tuant instantanément.
- DD 15 : en cas d'infection, si on réagit immédiatement, on peut brûler les vers avant qu'ils ne puissent causer des dégâts (en appliquant une torche sur l'endroit où le ver pénètre dans la chair) ; sinon, il faut trancher dans les chairs pour extraire le ver manuellement, ce qui peut être difficile et douloureux.



## Sous-sol et cavernes



Le sous-sol de la maison hantée

ambré. En face de vous contre le mur sud, vous voyez une dizaine de matelas relativement sales et posés à même le sol avec au pied de chacun un petit coffre en bois.

Contre le mur nord, vous voyez deux tonneaux de taille différente. Le premier tonneau contient un liquide ambré alors que le plus grand semble rempli avec de l'eau et une louche en métal s'y trouve accrochée au bord. Juste à côté et au dessus d'un casier vide, il y a, suspendus à des crochets, un gros jambon, un long chapelet de saucisses et un quartier de viande de mouton. De l'autre côté des tonneaux vers le fond de la pièce, vous voyez un fourneau

et une pile de petites bûches. Sur une étagère, il y a des ustensiles de cuisine en fer et en faïence ainsi que la farine, des haricots secs, du sel, du miel et des fruits secs.

Au bas des escaliers qui se trouvent dans le coin nord-ouest de la pièce, sont posés au sol deux petits fûts remplis à ras bord et une balle de tissu.

Le liquide ambré qui se trouve dans la cruche et le tonneau est une bière bon marché. Les deux petits fûts contiennent une liqueur et ils peuvent être revendus pour une valeur de 50 po chacun. Le tissu est de la soie de qualité qui pourra être



## LA SENTINELLE DE LA SALLE 21

La sentinelle qui monte la garde aura une chance de détecter les personnages comme indiqué dans le tableau ci-dessous :

DD DU TEST DE PERCEPTION DE LA SENTINELLE EN FONCTION DES ACTIONS DES PJ		
Actions	Détail du calcul	DD du test de Perception
La <i>bouche magique</i> se déclenche	7 (distance) + 5 (porte secrète) + 5 (distracte)	17
Combat, cris...	5 (distance) + 5 (porte secrète) - 10 (Combat)	0 (ou 5 si la sentinelle est distraite)
Discussion	5 (distance) + 5 (porte secrète)	10 (ou 15 si la sentinelle est distraite)
Exploration en silence	5 (distance) + 5 (porte secrète) + 10 (bruit de pas)	20 (ou 25 si la sentinelle est distraite)
Exploration discrète	20 (exploration en silence) + test de Discrétion	Var (+5 si la sentinelle est distraite)
Ouvrir la porte secrète ou la trappe	3 (distance)	3 (ou 8 si la sentinelle est distraite)

Si la sentinelle entend quelque chose, elle commencera par vérifier ses impressions sauf si les bruits ne laissent aucun doute quant à leur origine. À partir de ce moment-là, on peut distinguer 2 cas :

**1) La sentinelle a repéré les personnages et a le temps d'aller prévenir Sambalet.** Dans ce cas, Sambalet demandera à ses hommes de se préparer à l'attaque et il enverra un homme ouvrir la porte de la zone 23 pour libérer les squelettes avant de se terrer dans les cavernes. Si les personnages sortent victorieux de leur combat contre les squelettes et découvrent la porte secrète qui mène aux cavernes, Sambalet s'arrangera (lumières, bruits, conversations...) pour attirer les personnages dans la zone 27. Il aura au préalable caché des hommes dans la zone 26 pour prendre à revers les personnages une fois le combat commencé.

**2) Si la sentinelle n'a pas le temps d'aller prévenir Sambalet car les personnages l'ont surprise et elle a rompu le combat, elle s'enfuira vers la caverne en dévoilant la porte secrète en criant pour prévenir son chef qui est en zone 27.** Si vous décidez de jouer la rencontre optionnelle de la zone 25, la sentinelle partira en courant dans cette zone et au niveau du trou du pêcheur des grottes, elle sautera (jet d'Acrobatie de DD 10 pour 3 m) pour éviter l'attaque de la créature mais en espérant bien que celle-ci soit maintenant prévenue que quelqu'un essaye de traverser son territoire.

Dans les 2 cas, le MJ devra compter le nombre de rounds dont disposent Sambalet et ses hommes pour se préparer. De plus, Sambalet fera en sorte qu'aucun adversaire ne s'échappe et il poursuivra systématiquement d'éventuels fuyards. Si malgré tout, des personnages parviennent à s'échapper, le chef des contrebandiers récupérera tout ce qu'il peut avant de plier bagage en laissant ses hommes à leur propre sort.

S'il parvient à capturer un ou plusieurs personnages, ils seront ligotés, bâillonnés et interrogés séparément puis placés dans la salle 26. Il cherchera à élucider les raisons de leur présence dans ces lieux et il soutirera le maximum d'informations sur ce que les personnages ont fait à Saltmarsh. En fonction de leurs réponses, Sambalet prendra l'apparence de l'un des personnages (avec son sort de *déguisement*) et se rendra au village pour raconter une histoire terrifiante dans l'idée de décourager d'éventuelles investigations. Pendant son absence, ses hommes iront se remettre de leurs émotions en buvant de la bière et de la liqueur (zone 21), ce qui peut donner aux personnages une chance de s'évader.

revendu pour 100 po. Les petits coffres en bois contiennent des vêtements et quelques objets sans aucune valeur. Si la sentinelle n'a pas entendu les personnages arriver, elle est assise sur un des tabourets, dos à la porte secrète.

Lorsque Ned arrivera dans cette salle, il en déduira que la découverte des contrebandiers devient inévitable. Ainsi, c'est dans cette pièce qu'il va passer à l'attaque en essayant de placer une attaque sournoise avec sa dague empoisonnée sur un des joueurs qu'il aura judicieusement choisis.

*Deux portes en bois sont situées dans l'angle sud-est de la pièce. Alors que rien ne distingue celle de gauche, vous voyez que la porte en face de vous est barrée par une lourde poutre en bois et que le mot DANGER y a été inscrit avec de la craie. En regardant la porte de cette salle, vous remarquez que la poutre en bois qui barre la porte a été fixée il y a bien longtemps. Cependant, elle peut être enlevée sans difficulté.*

En réussissant un jet de Survie de DD 20, les personnages s'aperçoivent que de nombreuses traces sont présentes dans la pièce et qu'une grande partie d'entre elles se dirigent vers le coin

sud-ouest. Grâce à un jet de Perception de DD 15 (ou 20 si le précédent jet de Survie a été raté), les personnages trouvent la porte secrète qui mène vers les cavernes.

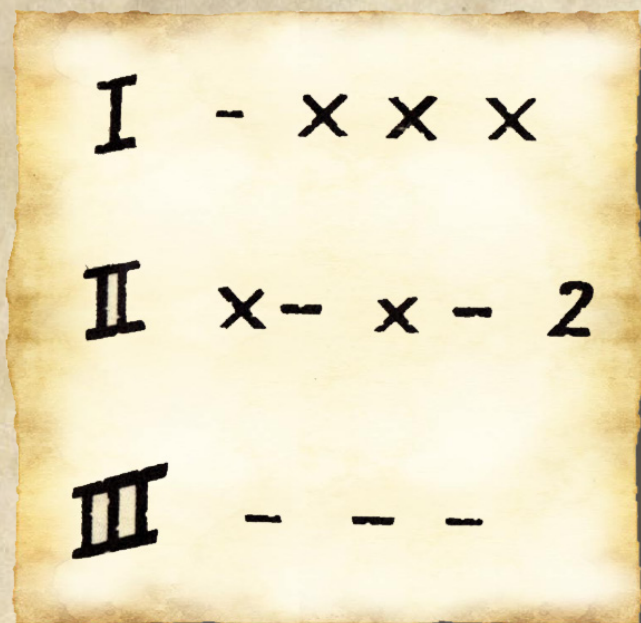
### ■ 22. Les quartiers privés de Sambalet

*Le mobilier et la propreté de cette pièce laissent penser qu'une personne importante l'occupe. En effet, les meubles sont de qualité et la propreté de la pièce indique que quelqu'un s'occupe régulièrement de faire le ménage.*

*Contre le mur est se trouvent un fauteuil en cuir puis une petite table en bois et enfin une armoire également en bois. Sur la table, un chandelier avec trois bougies qui sont allumées éclairent convenablement la pièce. Sous cette table, on devine une lanterne sourde éteinte et un petit coffre en bois et au dessus de celle-ci, trois livres reposent sur une étagère. De l'autre côté de la pièce, il y a un lit en bois de valeur et un tapis posé sur le sol.*

L'armoire contient les habits que Sambalet met au quotidien et qui n'ont pas une grande valeur. Sur la table, une plume avec de l'encre et plusieurs parchemins sont rangés. Il y a une cavité





### LE PARCHEMIN DE SAMBALET ET LE SYSTÈME DE SIGNAUX

- signal long (de 1 à 2 secondes)
- x signal court (quelques dixièmes de seconde)

1<sup>ère</sup> ligne (—xxx) : message envoyé par le bateau lorsqu'il arrive. Signification : Sommes arrivés avec un nouveau chargement. Pouvons-nous décharger ? Ce message est émis trois fois d'affilée et il sera répété ainsi toutes les 10 minutes pendant une demi-heure.

2<sup>e</sup> ligne (x—x—) : message envoyé deux fois par les contrebandiers à terre. Signification : Vous pouvez décharger.

3<sup>e</sup> ligne (---) : message de confirmation envoyé par le bateau. Signification : Envoyez le canot pour commencer le déchargement.

Les personnages pourront obtenir des informations sur ce code en faisant prisonnier un des voleurs. Dans ce cas, le prisonnier négociera avec les personnages qui pourront ainsi connaître l'intégralité des signaux et la façon de procéder.

secrète dans la table qui renferme le livre de sorts de Sambalet. En réussissant un jet de Perception de DD 20, les personnages remarqueront qu'un morceau du côté avant de la table pivote pour révéler le grimoire (voir les sorts de Sambalet dans son descriptif).

Les livres sur l'étagère au dessus de la table et qui sont écrits en commun, sont :

- un volume de poésies érotiques illustrées (valeur 10 po),
- un compte rendu qui répertorie les marées sur les côtes où se trouve le village de Saltmarsh (valeur 20 po),
- un volume sur l'hypnose et ses effets (valeur 40 po).

Si les personnages soulèvent le matelas du lit ou s'ils regardent dessous, ils pourront découvrir une cavité, en réussissant un jet de Perception de DD 15, qui est cachée par une dalle du sol qui s'enlève facilement. Dans cette cache, il y a une boîte en fer

fermée à clé et celle-ci se trouve dans la bourse de ceinture du chef des contrebandiers. La serrure de la boîte est piégée avec une aiguille teintée de bleu qui laissera une marque bien visible sous la peau car Sambalet ne fait pas confiance à ses hommes et veut connaître celui qui aura essayé de le voler.

**Trésor.** Il y a dans cette boîte en fer : une bourse en cuir contenant 11 pp et 5 potions posées sur des copeaux de bois. Il y a 3 fioles de *soins légers*, une potion de *rapidité* et une potion de *déguisement*.

#### AIGUILLE TEINTÉE

Type mécanique

Perception DD 20 ; Sabotage DD 20

EFFETS

Déclencheur contact ; Remise en place manuelle

Effet attaque +10 à distance (1d3 + marque bleue sous la peau)

Le coffre en bois sous la table n'est pas fermé à clé et il contient trois flasques d'huiles, un briquet à silex, 8 bougies et un parchemin où se trouve écrit le code qu'utilisent les contrebandiers pour envoyer leurs signaux aux bateaux complices (voir ci-dessus).

#### ■ 23. La salle des squelettes

*Cette pièce sombre tout en longueur est complètement envahie par la saleté et la crasse.*

Lors de leur arrivée, les contrebandiers ont exploré cette salle mais, lorsqu'ils ont aperçu les squelettes, ils se sont contentés de fuir et de refermer la porte avec la poutre en bois. Depuis lors, la salle est toujours restée fermée.

**Créatures.** Six squelettes ont été placés ici par Garvan d'Alvincenne, l'ancien propriétaire de la maison, pour garder son laboratoire. Dès que la porte s'ouvre, les personnages réussissant un jet de Perception de DD 10 entendent les pas des squelettes qui se terrent au nord de la pièce dans l'ombre. En effet, la lumière de la cave ne permet pas d'éclairer convenablement cette partie de la pièce.

#### SQUELETTE HUMAIN

FP 1/3

PX 135

Mort-vivant de taille M, NM

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

DÉFENSE

CA 16, contact 12, pris au dépourvu 14 (armure +2, Dex +2, nat +2)

pv 4 (1d8)

Réf +2, Vig +0, Vol +2

Immunités froid, traits des morts-vivants ; RD 5/contondant

ATTAQUE

VD 6 cases

Corps à corps cimenterre brisé, +0 (1d6) et griffe, -3 (1d4+1) ou 2 griffes, +2 (1d4+2)

CARACTÉRISTIQUES

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

BBA +0, BMO +2, DMD 14

Dons Science de l'initiativeB

Équipement de combat chemise de mailles brisée, cimenterre brisé

Dans le coin nord-est, se trouve la porte secrète menant vers le laboratoire de l'alchimiste. Cette porte peut être détectée grâce à un jet de Perception de DD 20.



## ■ 24. Le laboratoire

Dès que vous entrez dans la pièce, vous avez l'impression que personne n'y est rentré depuis bien longtemps. Vous voyez devant vous des poteries et de nombreux objets en verre qui sont tous cassés et remplis de poussière. Seuls trois pots en cuivre ont l'air encore en un seul morceau bien qu'en mauvais état.

À l'autre bout de la pièce, contre le mur sud, vous voyez une table avec une chaise sur laquelle repose un squelette de taille humaine qui vous tourne le dos. Il est habillé avec les restes d'une robe brodée. Sur la table, se trouvent un vieux bougeoir dont la bougie est presque finie et plusieurs objets qui semblent briller comme de l'or.

Une table se trouve contre le mur ouest où reposent de nombreux bocaux et petites jarres ainsi que divers instruments d'alchimie. Tous ces objets sont inutilisables et tous les liquides ou préparations ont séché depuis bien des années.

Le squelette sur la chaise est celui de Garvan d'Alvincenne, l'ancien propriétaire de la maison. Il est mort d'une crise cardiaque alors qu'il travaillait sur un livre d'un auteur inconnu intitulé « *Le secret de la pierre philosophale* ». Le livre est en mauvais état mais certains passages sont encore lisibles et un alchimiste compétent pourrait en tirer quelques informations. Le squelette porte une bourse trouée à sa ceinture qui contient 47 po.

**Trésor.** Les objets brillants qu'il y a sur la table sont les premières expériences réussies de l'ancien maître des lieux. Ces objets dorés sont en or pur et représente un crâne humain (valeur 750 po), une pomme (150 po) et une rose (150 po). Sur un des côtés de la table, un tiroir secret que l'on peut détecter avec un jet de Perception de DD 20 contient le livre de sorts de Garvan d'Alvincenne. Bien que celui-ci soit en très mauvais état, certains sorts sont encore lisibles et utilisables dont voici la liste :



### OBJET SUPPLÉMENTAIRE (SALLE 24)

Un galet de la taille d'un noyau de pêche se trouve dans un des poings du squelette de Garvan d'Alvincenne. Ses doigts tiennent encore fermement l'objet, qui n'est autre qu'un objet magique maudit, une *Pierre de malchance -1*. Tant que la malédiction ne s'est pas révélée, le porteur pense avoir les avantages d'une *cape de résistance* lorsqu'il porte le galet sur lui alors qu'il a les effets inverses de cet objet, c'est-à-dire -1 à tous les jets de sauvegarde (consultez les règles sur les objets maudits dans le manuel des joueurs Pathfinder p 539).

- 1<sup>er</sup> niveau : *arme magique, convocation de monstres 1, endurance aux énergies destructives*
- 2<sup>e</sup> niveau : *dissimulation d'objet*
- 3<sup>e</sup> niveau : *préservation des morts*



# LES CAVERNES SOUS LA MAISON HANTÉE

Une fois l'escalier descendu vers la première grotte (zone 25), le sol est légèrement incliné vers la mer dans toutes les cavernes. Le sol est aussi particulièrement glissant bien que les brigands l'aient recouvert avec des vieilles nattes trouées pour rendre le chemin principal plus praticable lors des déchargements (voir la zone 28). Les murs des grottes sont humides, recouverts de mousses à certains endroits et des filets d'eau se déversent sur le sol constamment.

Pour l'éclairage, les zones 25 et 26 sont sombres alors que les zones 27 à 29 sont éclairées par des torches fixées au niveau des murs. Pour la zone 30 qui donne vers la mer, en journée, la lumière suffit pour l'éclairer alors que la nuit les contrebandiers font particulièrement attention pour ne pas y introduire de lumières ou en masquant celles-ci le plus possible comme lors des déchargements. Bien que toutes ces cavernes soient naturelles, les marches qui descendent vers la zone 25 et l'élargissement de certains passages trop étroits montrent que des hommes ont aménagé cet espace selon leur besoin. Un jet de Survie de DD 18 permet de repérer les traces des brigands.

## ■ 25. Caverne naturelle

*Cette grande caverne de forme circulaire et d'environ 7 m de diamètre est entièrement vide. Les murs sont humides et sont recouverts par de nombreuses mousses.*

## ■ 26. Caverne naturelle

*Cette caverne de forme circulaire d'environ 8 m de diamètre entièrement vide et très humide possède deux entrées. La première se trouve au nord-ouest alors que la deuxième est plein nord.*

Cette grotte ne contient rien d'autre.

## ■ 27. Caverne naturelle

*En approchant de cette caverne par un couloir étroit, vous voyez que des torches ont été fixées au mur pour éclairer les lieux. En arrivant dans la caverne, vous voyez contre le mur nord cinq rouleaux de tissus et contre le mur sud huit tonneaux soigneusement rangés.*

*Devant vous se trouvent cinq hommes. Quatre semblent être des contrebandiers robustes et habillés en armure de cuir alors que le dernier est habillé en robe et est particulièrement frêle.*

Chaque rouleau de tissu vaut 100 po et les tonneaux contiennent tous de la liqueur et valent 50 po chacun. C'est dans cette caverne que les personnages se mesureront à Sambalet si l'alerte n'a pas été donnée par le contrebandier de la salle 21.

**Créatures.** Sambalet et les 4 contrebandiers se trouvent dans cette zone.

## RENCONTRE OPTIONNELLE (SALLE 25)

À 3 m de hauteur dans le mur est et à la limite du plafond, un pêcheur des grottes a fait d'une cavité son repaire.

Lors de l'exploration des grottes par les contrebandiers et après avoir perdu un homme dévoré par la créature, Sambalet s'est aperçu que celle-ci restait dans son repaire tant qu'on lui donnait suffisamment à manger. Ainsi, les contrebandiers lancent plusieurs fois par jour de la nourriture à Splaf (comme ils l'ont baptisé à cause du bruit que fait la langue de l'animal contre les sols humides quand il prend sa nourriture), pour être sûrs de ne pas en être inquiétés.

Si les personnages rentrent dans la pièce sans jeter un bout de nourriture, Splaf passera à l'attaque. La cavité peut être détectée avec un jet de Perception de DD 10 mais pas la créature qui se cache tout au fond.

### PÊCHEUR DES GROTTES

FP 2

PX 600

Vermine de taille M, N

Init +1 ; Sens vision dans le noir 12 cases ; Perception +0

#### DÉFENSE

CA 15, contact 11, pris au dépourvu 14 (Dex +1, naturelle +4)

pv 22 (3d8+9)

Réf +2, Vig +6, Vol +1

Immunités effets mentaux

#### ATTAQUE

VD 4 cases, escalade 4 cases

Corps à corps 2 griffes, +5 (1d4+3)

Distance filament, +3 (attirer)

Attaques spéciales attirer (filament, 3 m (2 c))

#### CARACTÉRISTIQUES

For 17, Dex 12, Con 17, Int -, Sag 10, Cha 4

BBA +2, BMO +5 (+9 pour attirer), DMD 16 (28 contre croc-en-jambe)

Compétences Escalade +11

#### CAPACITÉS SPÉCIALES

**Attirer (Ext).** Les pêcheurs des grottes bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests de manœuvre de combat relatifs à l'attaque spéciale «Attirer».

**Filament (Ext).** Par une Action simple, un pêcheur des grottes peut lancer un fin filament de soie gluante. Il s'agit d'une attaque de contact à distance avec une portée de 12 cases. Si le filament gluant touche une créature, il s'attache à elle. Cette dernière peut utiliser une action simple pour tenter d'arracher le filament en réussissant un test de Force de DD 20. Elle peut également essayer de s'en libérer avec un test d'Évasion de DD 25. Le filament à un CA de 14 (CA de contact de 12), 5 points de vie et une RD 15/tranchant. Si on y applique un liquide à haute teneur en alcool (ou une dose de solvant universel), l'adhésif se dissout et la créature touchée par le filament est libérée. Un pêcheur des grottes ne peut maintenir qu'un seul filament à la fois.



**CONTREBANDIER (STANDARD)****FP 1/2**

Humain (Varisien) (m) homme d'armes 1

Humanoïde (humain) de taille M, CN

**Initiative** +0 ; **Sens Perception** -1**DÉFENSE****CA** 12, contact 10, pris au dépourvu 12 (armure +2)**pv** 11 (1d10+5)**Réf** +0, **Vig** +4, **Vol** -1**ATTAQUE****VD** 6 cases ; Acrobaties +2**Corps à corps** épée courte avec Attaque en puissance, +1 (1d6+3, 19/x2) ou épée courte, +2 (1d6+1, 19/x2) ou dague, +2 (1d4+1, 19/x2)**Distance** dague, +1 (1d4+1, 19/x2, portée 2 cases)**TACTIQUE****Pendant le combat.** Ils attaquent en meute en concentrant leurs attaques sur une seule cible.**Moral.** Tant que Sambalet n'est pas mort ou ne s'est pas enfuit, les contrebandiers lutteront jusqu'à la mort car ils ont peur du mage. Mais si leur chef ne combat plus, ils tenteront de fuir sans demander leur reste.**CARACTÉRISTIQUES****For** 13, **Dex** 10, **Con** 14, **Int** 10, **Sag** 8, **Cha** 9**BBA** +1 ; **BMO** +2 ; **DMD** 12**Dons** Attaque en puissance, Robustesse.**Compétences** Intimidation +3, Natation +5**Langues** commun**Équipement de combat** épée courte, dague, armure de cuir ;**Autre équipement** (1d8) 1—boucle d'oreille (15po), 3 po, 7 pa ; 2—23 pa ; 3—15 pa ; 4—15 pa ; 5—9 pa ; 6—anneau (25 po), 2 pa ; 7—9 pa ; 8—amulette (20 po)**CONTREBANDIER (AGILE)****FP 1/2**

Humain (Varisien) (m) homme d'armes 1

Humanoïde (humain) de taille M, CN

**Initiative** +2 ; **Sens Perception** -1**DÉFENSE****CA** 14, contact 12, pris au dépourvu 12 (armure +2, Dex +2)**pv** 9 (1d10+3)**Réf** +2, **Vig** +3, **Vol** -1**ATTAQUE****VD** 6 cases ; Acrobaties +2**Corps à corps** épée courte, +2 (1d6+1, 19/x2) ou dague, +2 (1d4+1, 19/x2)**Distance** arbalète légère, +3 (1d8, 19/x2, portée 16 cases) ou dague, +3 (1d4+1, 19/x2, portée 2 cases)**TACTIQUE****Pendant le combat.** Ils visent en priorité les lanceurs de sorts adverses.**Moral.** Tant que Sambalet n'est pas mort ou ne s'est pas enfuit, les contrebandiers lutteront jusqu'à la mort car ils ont peur du mage. Mais si leur chef ne combat plus, ils tenteront de fuir sans demander leur reste.**CARACTÉRISTIQUES****For** 13, **Dex** 14, **Con** 10, **Int** 10, **Sag** 8, **Cha** 9**BBA** +1 ; **BMO** +2 ; **DMD** 13**Dons** Attaque en puissance, Robustesse.**Compétences** Discrétion +4, Intimidation +3, Natation +5**Langues** commun**Équipement de combat** épée courte, arbalète légère, dague, armure de cuir ; **Autre équipement** (1d8) 1—boucle d'oreille (15po), 3 po, 7 pa ; 2—23 pa ; 3—15 pa ; 4—15 pa ; 5—9 pa ; 6—anneau (25 po), 2 pa ; 7—9 pa ; 8—amulette (20 po)**CONTREBANDIER (BOURRIN)****FP 1/2**

Humain (Varisien) (m) homme d'armes 1

Humanoïde (humain) de taille M, CN

**Initiative** +0 ; **Sens Perception** -1**DÉFENSE****pv** 10 (1d10+4)**CA** 12, contact 10, pris au dépourvu 12 (armure +2)**Réf** +0, **Vig** +3, **Vol** -1**ATTAQUE****VD** 6 cases ; Acrobaties +0**Corps à corps** tranchoir à deux mains avec Attaque en puissance, +2 (1d12+6, 20/x3) ou tranchoir à deux mains, +3 (1d12+3, 20/x3) ou dague, +3 (1d4+2, 19/x2)**Distance** dague, +1 (1d4+2, 19/x2, portée 2 cases)**TACTIQUE****Pendant le combat.** Ils visent en priorité les combattants lourds.**Moral.** Tant que Sambalet n'est pas mort ou ne s'est pas enfuit, les contrebandiers lutteront jusqu'à la mort car ils ont peur du mage. Mais si leur chef ne combat plus, ils tenteront de fuir sans demander leur reste.**CARACTÉRISTIQUES****For** 15, **Dex** 10, **Con** 12, **Int** 10, **Sag** 8, **Cha** 9**BBA** +1 ; **BMO** +3 ; **DMD** 13**Dons** Attaque en puissance, Robustesse.**Compétences** Intimidation +3, Natation +6**Langues** commun**Équipement de combat** tranchoir à deux mains, dague, armure de cuir ; **Autre équipement** (1d8) 1—boucle d'oreille (15po), 3 po, 7 pa ; 2—23 pa ; 3—15 pa ; 4—15 pa ; 5—9 pa ; 6—anneau (25 po), 2 pa ; 7—9 pa ; 8—amulette (20 po)**SAMBALET****FP 2**

Humain (Varisien) (m) magicien (illusionniste) 3

Humanoïde (humain) de taille M, CN

**Initiative** +5 ; **Sens Perception** +1**DÉFENSE****CA** 11 [15], contact 11, pris au dépourvu 10 [14] (Dex +1) [armure +4 avec *bouclier*]**pv** 9 (3d4-3+3)**Réf** +2, **Vig** +0, **Vol** +4**ATTAQUE****VD** 6 cases ; Acrobatie +1**Corps à corps** dague de maître, +2 (1d4, 19/x2)**Sorts préparés** (NLS 3, concentration +5)2—*bouche magique, lueurs hypnotiques* (DD 16)1 (4/jour)—*bouclier, image silencieuse* (2, DD 15), *ventriloquie* (DD 15)0 (à volonté)—*détection de la magie, lumière dansante, message, son imaginaire***Spécialisation** Illusion (écoles opposées : Charme, Évocation)**Pouvoirs magiques** (NLS 3)

5/jour — rayon aveuglant

**TACTIQUE****Pendant le combat.** Sambalet est un combattant vicieux qui ne s'expose jamais directement et essaye d'incapaciter ses adversaires pendant que ses hommes se chargent de les éliminer. Il commence par lancer son sort de *bouclier* puis utilise son rayon aveuglant pour neutraliser les adversaires isolés. S'il est confronté à des cibles multiples, il tentera de les fasciner à l'aide de ses *lueurs hypnotiques* afin que ses hommes puissent les encercler. Il garde sa baguette de *couleurs dansantes* pour les urgences extrêmes (s'il est engagé au contact et ne peut s'y soustraire par exemple).



**Moral.** Il privilégie toujours sa sécurité et fuit dès qu'on l'engage au corps à corps et/ou se rend invisible (en utilisant son objet fétiche pour lancer ce sort) puis utilise sa *ventriloquie* et ses *images silencieuses* pour semer la confusion. Sambalet est un avorton revancharde et mesquin. Cette affaire de contrebande n'est pour lui qu'un moyen de s'enrichir rapidement. Il n'a aucune forme de loyauté pour ses employeurs ou pour ses subalternes et ne prendra aucun risque inutile. En cas d'attaque, il tentera de faire un prisonnier afin de l'interroger (de préférence un personnage féminin) pour évaluer les risques d'assaut ultérieur.

#### CARACTÉRISTIQUES

**For** 10, **Dex** 12, **Con** 8, **Int** 15, **Sag** 13, **Cha** 14

**BBA** +1 ; **BMO** +1 ; **DMD** 12

**Dons** École renforcée (Illusion), École supérieur (Illusion), Écriture de parchemin, Science de l'initiative.

**Compétences** Connaissance des sorts +8, Connaissances (mystères) +8, Connaissances (folklore local) +8, Discrétion +4, Estimation +8.

**Langues** commun, draconique, varisien

**Particularités** illusions allongées, pacte magique (fétiche : *baguette de couleurs dansantes*, peut lancer n'importe quel sort connu, 1/jour)

**Équipement de combat** dague de maître, *baguette de couleurs dansantes* (DD 11, 9 charges), *parchemin de retraite expéditive* (NLS 1), 33 po, clé de son coffre ; **Autre équipement** (dans le coffre dans sa chambre) : 3 gemmes de 250 po, livre de sort (sorts préparés ainsi que *déguisement*, *repli expéditif*, *compréhension des langues*, *couleurs dansantes*, *invisibilité*)

#### CAPACITÉS SPÉCIALES

**Rayon aveuglant (Mag).** Attaque de contact à distance +2 ; aveugle la cible pour 1 round (si elle a moins de 3 DV), sinon l'étourdit pour 1 round. Portée 6 cases.

### ■ 28. Le tunnel

*De vieilles nattes trouées tapissent le sol de ce tunnel étroit qui descend fortement.*

Malgré les nattes qui sont pour la plupart complètement usées, le tunnel est considéré comme un terrain difficile pour les déplacements.

**Créature.** Si les personnages réussissent un jet de Perception de DD 15, ils entendent trois brigands qui remontent le tunnel avec le produit de leur contrebande (des tonneaux de liqueur valant 50 po chacun). Avec un 20 sur le jet de Perception, les personnages entendent le bruit des vagues sur les cailloux de la zone 30.

### ■ 29. Caverne naturelle

*Le tunnel arrive dans une petite grotte qui contient trois rouleaux de tissu et cinq petits tonneaux de liqueur. Par un passage à l'est de la caverne, vous entendez le bruit des vagues sur des cailloux.*

Les rouleaux et les tonneaux ont la même valeur que dans la zone 27.



### ■ 30. Grotte marine

*Vous arrivez dans une grande caverne avec une ouverture sur la mer. Un bateau d'environ 6 mètres de long est tiré sur une petite plage en cailloux. Vous voyez que celui-ci est équipé de rames, d'un mat baissé avec une voile roulée et d'une ancre. Trois contrebandiers sont en train de prendre des tonneaux et des rouleaux de tissu qui sont posés sur la plage près de la proue du bateau.*

Le bateau est une grande barque assez large en bon état et qui permet d'accueillir 8 personnes. Les personnages pourront décider de l'utiliser pour rentrer au village avec la marchandise qu'ils auront trouvée. Au moment où arrivent les personnages, les trois contrebandiers sont entrain de prendre les derniers rouleaux ou tonneaux du dernier déchargement, alors que le bateau est déjà reparti. Un jet de Perception de DD 15 permet aux personnages d'entendre des bribes de conversations alors qu'ils vont rentrer dans la grotte.

**Créatures.** Les trois contrebandiers sont surpris de voir les personnages arriver dans cette salle alors qu'ils auraient dû croiser Sambalet. Ainsi dès que le premier contrebandier est tué, les autres essaieront de fuir à la nage de préférence ne sachant pas ce qui s'est passé dans les autres zones (jet de natation DD 10). La marée basse permet aux contrebandiers de courir pour plonger dans l'eau et s'enfuir. A marée haute, l'eau monte jusqu'à la limite bleutée indiquée sur la carte avec 90 cm de fond par endroit.