

PATHFINDER

Donjon Express

#1

L'Atelier du

Magicien



Donjon Souterrain pour 4 Personnages de Niveau 4

L'Atelier du Magicien

Scénario pour 4 joueurs de niveau 4



Auteur/Cartographie : Gwénaél Bouquin (guzerlund@gmail.com)

v 1.0 - Janvier 2012

L'Atelier du Magicien est disponible sur

www.pathfinder-fr.org

Un grand merci à eux pour tout le boulot réalisé autour de Pathfinder-JDR



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 est donc interdit de rendre payant l'utilisation ou l'accès à son contenu.

Ce document n'est pas publié, supporté ni approuvé par Paizo Publishing.

Pour plus d'informations sur la Community Use Policy de Paizo, veuillez vous référer au site paizo.com/communityuse.

Il était une fois...

Il y a presque deux siècles, un ambitieux magicien d'Osirion nommé Radu Zalenka mit la main sur une chronique ancienne qui mentionnait l'existence d'un laboratoire de magie secret et oublié.

D'après ce que pouvait en déduire Zalenka, cet endroit avait été élaboré en des temps reculés par de puissants invocateurs et était avant tout destiné à la convocation de puissants Extérieurs afin de les contraindre à exaucer des Souhaits.

Radu Zalenka parvint, au terme d'une quête de plusieurs années, à localiser le laboratoire. Il recruta alors une dizaine de mercenaires dirigés par un capitaine cupide et un alchimiste gnome paranoïaque et utilisa un couteux portail de téléportation pour se rapprocher de son but.

Les explorateurs émergèrent dans un étrange temple souterrain bordé par une sombre rivière. Zalenka savait que cet endroit avait servi de lieu de rendez-vous aux invocateurs et servait de porte d'accès à leur salle de conjuration, dissimulée plus en amont.

Toute l'équipe explora patiemment les méandres de la rivière en remontant le courant, au prix de combats meurtriers contre les prédateurs qui hantaient les tunnels obscurs.

Enfi, après quelques jours à errer dans les ténèbres, Zalenka et sa troupe parvinrent à un cul de sac mais les indications de la chronique étaient formelles : le laboratoire se trouvait derrière une paroi rocheuse longeant une petite crique de galets coupants. Il s'installèrent et entreprirent d'abattre le mur.

Leur labeur leur permit de déboucher, non sans étonnement, dans une salle close au sol de marbre immaculé où pulsait une lumière blafarde émise par une mystérieuse mosaïque.

Radu Zalenka passa plusieurs semaines à étudier la mosaïque incrustée dans le sol pendant que ses hommes s'employaient à étendre le réseau de cavernes naturelles qu'ils avaient découvert à proximité.

Ils finirent par retrouver la rivière, un peu en amont et rejoignirent la surface non loin de là, par un passage dissimulé sous une cascade anodine à proximité de Skelt, au Nirmathas.

Quelques mois plus tard, et après avoir sacrifié de nombreux innocents à ses travaux, Zalenka décida qu'il en savait assez sur les enchantements de la mosaïque et décida de tenter d'invoquer un esclave qui le servirait en exauçant ses désirs les plus fous.

Malheureusement pour lui, le rituel tourna court et une déflagration magique explosa dans l'atelier. Radu Zalenka fut aussitôt métamorphosé une monstrueuse créature et ceux qui étaient restés à proximité subirent un sort à peine plus enviable...



Il y eut cependant des survivants qui réussirent à quitter les lieux. Ils racontèrent leur histoire, qui devint une légende locale, lorsque l'emplacement exact de la cascade menant au laboratoire fut oublié de tous...

Deux siècles plus tard, dans une taverne de Skelt, une troupe d'aventuriers est bien décidée à aller s'emparer des trésors de Radu Zalenka l'Osirionnais, sans savoir ce qui les attend réellement dans les profondeurs....

La Cascade Oubliée

L'entrée de la rivière qui mène à l'Atelier est dissimulée sous une cascade à une demi journée de marche de la cité de Skelt, au Nirmathas.

La cascade se jette depuis les montagnes dans un petit lac aux eaux sombres qui alimente un affluent de la rivière Luisante. L'apparence des lieux est complètement anodin mais un test de Survie DD 20 permet de découvrir quelques restes d'animaux sauvages le long de la berge. Il s'agit des restes de repas de l'Amphisbène qui niche au fond de l'eau et qui guette les proies imprudentes.

Pour atteindre la cascade, il faut traverser le lac, profond d'environ 1 mètre ou longer la berge. Toute les cases qui entourent le lac sont glissante et couvert de mousse et sont considérées comme terrain difficile, de même que le lac lui même.

L'amphisbène peut-être repéré avec un test de Perception DD25. Il attaque dès qu'un intrus se trouve à portée en essayant de profiter de l'effet de surprise.

AMPHISBÈNE (FP4)

PX 1200

Créature Magique de taille G, N

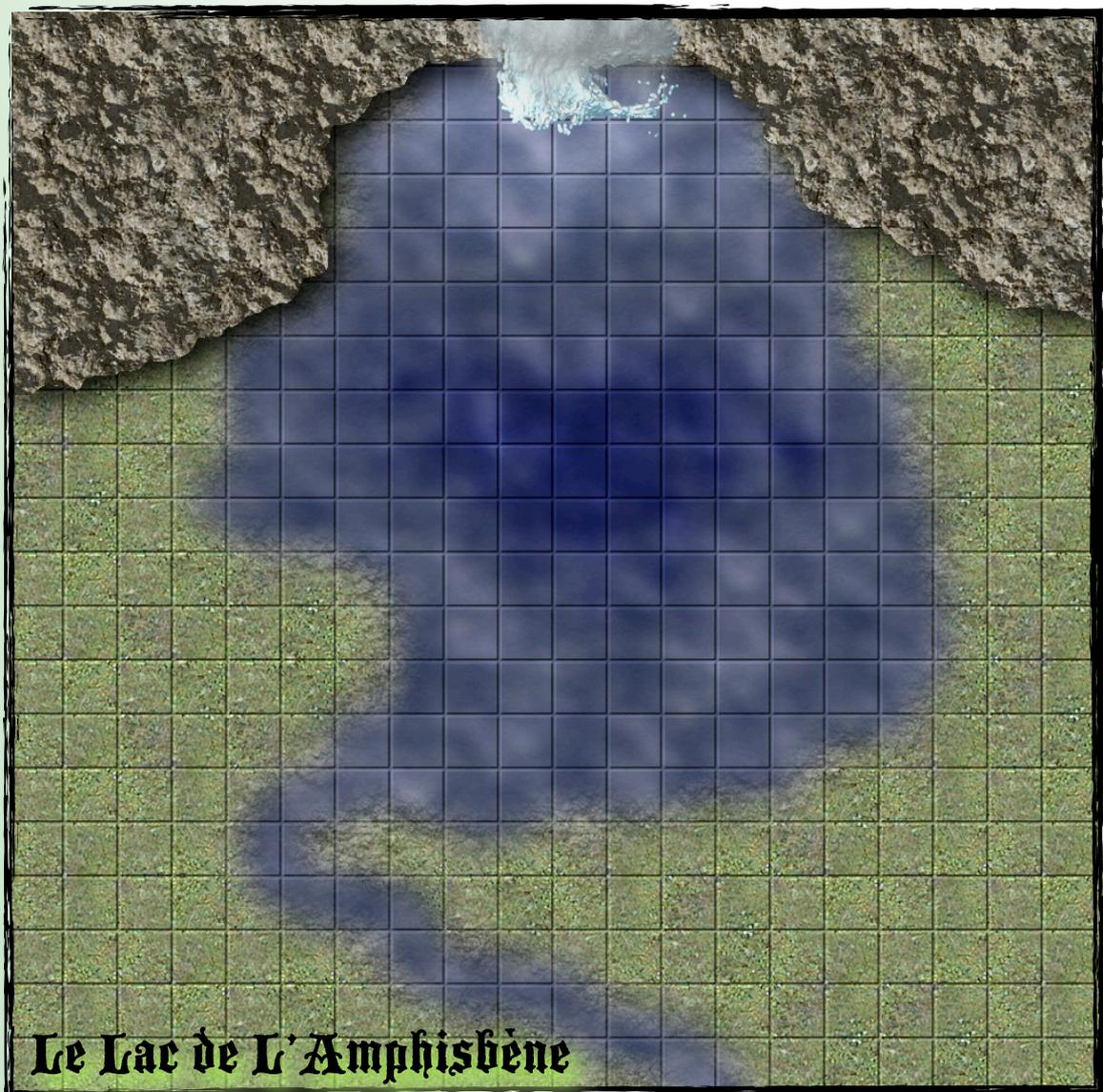
PV 45

Bestiaire II page 27

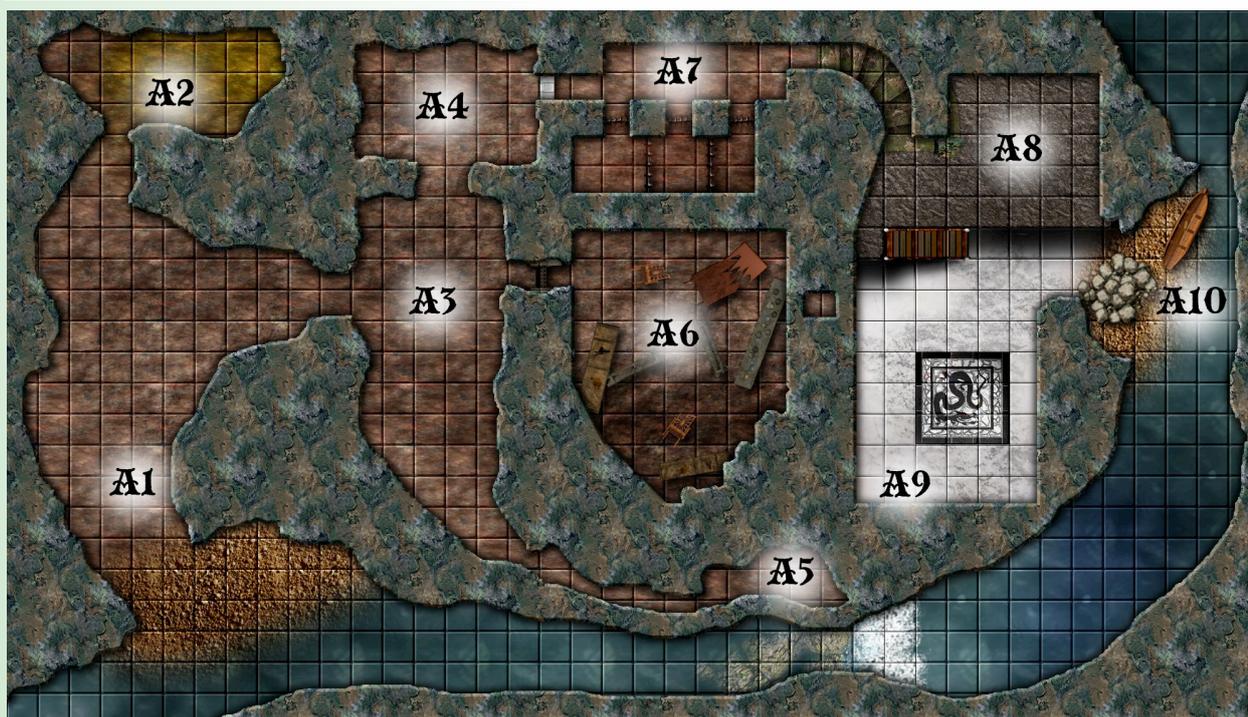
L'Amphisbène combat jusqu'à la mort.

Le passage naturel creusé sous la cascade est invisible depuis la berge. Il mesure 1m50 de large et 2 mètres de haut. Un cours d'eau calme, profond de 75 cm et complètement opaque s'y enfonce dans les ténèbres.

Il faut marcher environ une demi-heure dans une eau froide et sur des roches glissantes avant d'arriver à une petite plage formée par un méandre...



L'Atelier Maudit



A1 - L'accès sud

(FP 3)

La rivière souterraine se détourne doucement, créant un méandre naturel encombré de sédiments. L'obscurité des lieux est totale et les sons paraissent étouffés par la roche environnante.

A plusieurs centaines de mètres de la cascade, la rivière souterraine débouche sur une petite plage de cailloux et de sable épais.

Le flot se précipite ensuite dans un goulet naturel avec un bruit assourdissant.

Dès que les personnages arrivent à hauteur de la rive, deux horribles humanoïdes les attaquent. Il s'agit de zombies contrôlés par la Moisissure Jaune qui est dans la grotte (H2).

Deux autres Zombies arrivent en renfort depuis la zone (A2) 2 rounds après le début du combat.

ZOMBIES DE MOISSURE (4) FP 1/2

PX 200

Plante de taille M, NM

PV 12

Bestiaire page 219/289

Ce ne sont pas des morts-vivants contrairement à leur apparence, mais bien l'extension végétale de la Moisissure. Ils sont donc insensibles aux canalisations et combattent jusqu'à la mort.

A2 - La grotte moisie

(FP 2)

Cette caverne naturelle est envahie par une odeur de décomposition prononcée dont l'origine semble provenir de fleurs malades qui parsèment le sol.

Un test de Perception DD15 permet de repérer des restes de squelettes humanoïdes sous les fleurs et les tiges.

La Moisissure projette son pollen dès qu'un personnage est à portée (9m) et combat jusqu'à la mort.

MOISSURE JAUNE

FP2

PX 600

Plante de taille M, N

PV 23

Bestiaire page 219

TRÉSOR

Une fouille rapide de la salle permet de découvrir les restes des anciens explorateurs piégés par la Moisissure: une Arbalète de Poing de Maître, 20 carreaux, un fléau d'armes léger et une Potion de Pattes d'Araignées (NLS 3).

Un petit sac à dos usé contient une balance avec ses poids (2 Po), un pic de mineur (5 Po), une petite flûte de mauvaise qualité (2 Po) et 9 petites tuiles d'ivoire représentant des cartes du Tarot Variisien.

Sur la face opposée au dessin, chaque tuile porte une inscription chiffrée en Variisien.

Un test de Connaissances (Locales) ou (Mystères) DD 15 permet d'identifier La Sorcière Muette (3), la Morsure de Serpent (10), Le menteur (8), la Lanterne du Démon (12), Le Serrurier (7), la Trahison (2), les Corbeaux (6), l'Idiot (4) et le Musée de Cire (11).

Ces tuiles servent à ouvrir le passage secret dans le Nid des Vargouilles (H4). Elles n'ont aucune propriété magique intrinsèque.

Une fouille plus attentive (Perception DD20) permet de découvrir une besace pleine de petites gemmes ordinaires pour une valeur de 70 Po.

A3 - La réserve

Cette salle est encombrée de vieux débris inutiles et pourris : restes de caisses, tonnelets éventrés, outils rouillés.... une large ouverture au nord donne sur une pièce similaire.

Dans le mur Est, le seul qui paraît avoir été renforcé avec des briques ocre, un passage est obturé par une herse.

Un long passage naturel s'ouvre vers le sud en se rétrécissant.

La pièce n'a pas été utilisée depuis la déroute de l'équipe d'exploration et il n'y a rien à tirer des déchets qui parsèment le sol.

La herse peut-être soulevée par un test de Force DD20 mais se referme si elle n'est pas maintenue en place par un objet solide.

A4 - Le nid des Vargouilles

(FP 9)

La salle est sombre et étayée comme pour l'empêcher de s'effondrer. Une charpente de bois couvert de mousse couvre toute la surface du plafond.

Un cadavre très ancien est allongé au sol. Sa tête a disparu, probablement dévorée par un prédateur...

Le mur Est porte un bas-relief sous forme d'une grille carrée contenant neuf emplacements.

Les poutres servent de cachette à deux Vargouilles qui attaquent dès qu'elles sont repérées ou si un personnage s'approche du bas relief.

Attiré par le bruit du combat, le Pêcheur des Grottes de la salle A5 se dirige immédiatement vers le nid des Vargouilles et attaque depuis le plafond de la salle A3 dans le dos des personnages à l'aide de son Filament.

Il se replie dans sa grotte si il est réduit à moins de 8 PV.

VARGOUILLES (2)

FP 2



PX 600

Extérieur (extraplanaire, Mal) de taille P, NM

PV 19

Bestiaire page 280

TRÉSOR

Le cadavre est celui du capitaine des soldats qui accompagnaient le magicien. Il s'est fait mordre par la Vargouille en tentant de fuir son ancien maître après que ce dernier ait été transformé en aberration.

Il porte une Chemise de Mailles de Maître, une Epée Longue de Maître et une bourse contenant 100 Po en pièces diverses.

Le bas-relief dans le mur est censée recevoir les tuiles d'ivoire découvertes dans la grotte protégée par la Moisissure (H2).

Un test de Perception DD 22 permet d'entendre un bruit métallique régulier et incessant provenant de derrière le mur. Il s'agit du squelette de la zone (H6) qui frappe sur les barreaux de sa cellule.

L'emplacement central porte une glyphe qu'un personnage connaissant le Varisien peut identifier sans mal, il s'agit du chiffre 21.

Le placement correct des tuiles est un carré magique ou la somme de chaque ligne, colonne ou diagonale est égale à 21.

Si les tuiles sont posées correctement, le passage secret s'ouvre dans un nuage de poussière.

Pour que le dispositif fonctionne, il faut que le carré magique soit complété. Voici quelques exemples de solution, la tuile 7 est toujours au centre :

```

3 10 8   11 4 6   8 10 3
12 7 2   2 7 12  2 7 12
6 4 11   8 10 3   11 4 6
    
```

Si les tuiles sont mal positionnées, le résultat dépend de la tuile qui est posée au centre de la grille (voir tableau page suivante).

Si il ne s'agit pas d'un effet ponctuel, l'effet dure tant que les tuiles sont en place dans le mur.

Si les personnages parviennent à ouvrir le passage, ils gagnent des PX équivalent à une rencontre FP5.

Les effets en cas d'erreur sont les suivants :

N°	Effet
2	Le personnage qui a posé la dernière tuile doit réussir un test de Volonté DD 20 ou attaquer son allié le plus proche comme si c'était un ennemi. L'effet dure deux rounds minimum et se prolonge tant que les neufs tuiles sont en place.
3	Le personnage qui a posé la dernière tuile se retrouve nu comme un ver. Tout son équipement sans exception est téléporté dans une cellule de la zone H6.
4	L'INT, le CHA et la SAG du personnage qui a posé la dernière tuile tombent à 3 tant que les tuiles sont en place. Lorsque l'effet se dissipe, le personnage doit réussir un test de Vigueur DD 20 ou subir un affaiblissement permanent d'INT (1d4).
6	Le personnage qui a posé la dernière tuile perd son objet de plus grande valeur. L'objet est définitivement perdu. Si il s'agit d'un objet magique, il bénéficie d'un jet de sauvegarde DD 20 pour résister à l'effet du sort.
8	L'objet magique le plus puissant du groupe doit réussir un jet de sauvegarde DD 20 ou devenir définitivement maudit . Il gagne un Inconvénient à tirer au hasard sur la table p542 du Manuel des Joueurs.
10	Le personnage qui a posé la dernière tuile doit réussir un test de Vigueur DD 20 ou subir un sort de Rapetissement Permanent.
11	Un clone du personnage qui est a posé la dernière tuile apparait dans la pièce et attaque le groupe. Si il est défait, tout son équipement disparaît mais les personnages gagnent l'expérience normale. Cet effet ne se produit qu'une seule fois. Ensuite, appliquer l'effet 4.
12	Une décharge d'énergie Négative inflige 2d6 points de dégâts dans un rayon de 6m autour du bas-relief. JdS Réflexe DD20 pour diviser les dégâts par deux. Chaque personnage touché doit réussir un test de Vigueur DD20 pour ne pas subir un Niveau Négatif.

A5 - La Grotte du Pêcheur

L'étroit passage est couvert d'une mousse grasse et la roche suinte d'humidité.

Seul les personnages les plus souples, ou les plus petits, peuvent ramper dans cet étroit goulet.

Les personnages de taille M doivent réussir un test d'Évasion DD15 pour pouvoir progresser jusqu'à la caverne qui abrite un Pêcheur des Grottes.

La caverne fait 6 mètres de haut à son point le plus élevé et le Pêcheur est dissimulé à cet endroit, attendant ses proies (Perception DD18 pour le repérer).

PÊCHEUR DES GROTTES (FP2)

PX 600

Vermine de taille M, N

PV 22

Bestiaire page 258

TACTIQUE

Le Pêcheur attaque tout intrus qui arrive dans sa caverne à l'aide de son Filament pour le neutraliser puis l'attire jusqu'à lui pour le déchirer avec ses griffes.

Il combat jusqu'à la mort.

TRÉSOR

Une fouille de la caverne permet de trouver une Épée Courte de Maître en Adamantium et une très belle Lanterne Sourde à moitié remplie d'huile (valeur 20 Po).

A6 - L'Atelier de l'Alchimiste (FP 6)

Le passage donne accès à une grande salle aux murs maçonnés. Un capharnaüm monstrueux règne dans la pièce : étagères renversées, tables brisées, restes d'ustensiles aux usages inconnus...

Une odeur aigre flotte dans l'air, comme si du vinaigre avait été répandu.

L'assistant de Radu Zalenka, un alchimiste gnome nommé Zarzuket, s'est retrouvé prisonnier dans son laboratoire après la déroute de ses compagnons.

Cédant à la folie et sous l'effet de composants alchimiques instables, il a fini par devenir un mort-vivant vicieux et complètement paranoïaque.

Toute la pièce est si encombrée de débris et de mobilier que la zone est considérée comme terrain difficile. De plus, Zarzuket n'a aucun mal à trouver des cachettes pour se mettre à l'abri.

ZARZUKET

(FP6)

PX 1600

Gnome mort-vivant de taille P, CM

Alchimiste 5

Init :+10 **Sens** : Vision dans le Noir

DÉFENSE

CA 22, Contact 15, Dépourvu 18

(Dex+4, Naturelle +1, Armure +4, Taille +1)

PV 43

Ref +10, Vig +6, Vol -1

ATTAQUE

VD 6m

Corps à Corps

Griffes +4 (1d4)

Distance

Bombe +11 (3d6+3 + 1d6 Feu/round) - 10/jour

Formules (NLS 5)

Concentration +8, +5 contre RM

2ème Niveau - Vomir une Nuée (x2), Souffle de Feu (DD15)

1er Niveau - Rapetissement (x3) (DD14), Soins des Blessures Légères (x2)

CARACTÉRISTIQUES

For 10, Dex 22, Con 15, Int 16, Sag 6, Cha 12

BBA+3, BMO+2, DMD 16

Dons: Science de l'Initiative, Bombes Supplémentaires, Lancer Improvisé, Science des Armes à Impact.

Compétences : Acrobatie +7, Évasion +8, Perception +8, Discrétion +10

Particularités : Traits des Morts-Vivants

CAPACITÉS SPÉCIALES

Découvertes

Bombe Explosive, Mutagène Sauvage

TACTIQUES

Avant le Combat

Quand les personnages arrivent, Zarzuket a eu le temps de les entendre arriver. Il est donc prêt à les recevoir : il a bu un Mutagène (Dex+4/Wis-2) et a utilisé une charge de sa baguette de Grace Féline.

Il se cache sous une table, ce qui lui confère un abri partiel, et passe à l'attaque dès que les personnages commencent à explorer son laboratoire.

Pendant le Combat

Au premier round, le gnome lance Vomir une Nuée depuis son abri.

Si les personnages se rapprochent, il lance des bombes explosives pour les repousser.

Sinon, il lance une seconde fois Vomir une Nuée puis Rapetissement sur les personnages les plus dangereux.

Il reste au maximum caché derrière son abri pour lancer ses sorts et ses bombes, cependant, si un prêtre lui inflige des dégâts de canalisation, il n'hésite pas à sortir pour lui lancer une bombe explosive.

Zarzuket combat jusqu'à la mort mais ne quitte pas son laboratoire si les personnages fuient.

EQUIPEMENT DE COMBAT

Amulette d'Armure Naturelle +1, Baguette de Grace Féline (43 charges, 1290 Po), Chemise de Mailles de Maître de taille P.

La pièce ne contient plus rien de valeur, tous les composants et ustensiles ont été depuis longtemps détruits par le gnome lors de ses crises de folie.

Le passage secret dans le mur Est peut-être découvert avec un test de Perception DD 27.

Il donne accès à un petit passage vouté et obturé à l'autre extrémité par un panneau pivotant.

Pousser sur le second panneau permet d'accéder à l'atelier du Babélien (A9).

A7 - Les Geôles

(EP 1)

Un salle séparée en plusieurs petites cellules fermées par des grilles corrodées. Dans l'une d'elle, un squelette auréolé de flamme frappe inlassablement sur les barreaux avec une masse d'arme.

Au fond de la salle, un escalier en colimaçon se dirige vers le haut.

C'est ici que le sorcier qui a construit cet endroit enfermait ses malheureux cobayes. Il ne reste plus rien, à part un Squelette Brûlant qui, depuis plusieurs siècles, frappe obstinément sur ses barreaux dans la cellule du milieu, fermée à clé par une serrure simple (DD15 pour crocheter).

Si un personnage a subi l'effet de la Sorcière Muette dans le Nid des Vargouilles (G4) tout son équipement est entassé dans la cellule du squelette.

Si personne ne le libère, le monstre essaye de frapper les personnages qui passent devant lui.

Il frappe aussi sans relâche toute personne qui essaye de crocheter la serrure de sa cellule.

SQUELETTE BRÛLANT

FP 1

PX 400

Mort-vivant de taille M, NM

PV 8

Bestiaire page 265

TRÉSOR

Masse d'Arme de Maître +1 (1d6 + Feu)

Les cellules ne contiennent rien d'intéressant.



A8/A9 - L'Antre du Babélien

(FP 8)

Cette grande salle est envahie par une odeur de charogne insupportable.

Une plateforme domine l'atelier où sont installés de nombreux appareillages magiques.

Le sol du secteur inférieur est pavé de céramique brillante décorée d'une glyphe inconnue. Des traces de boue maculent l'endroit à intervalles réguliers. Un escalier couvert de fange visqueuse relie les deux parties de la salle.

L'atelier est divisé en deux zones.

La première (A8) domine le reste de la salle d'une hauteur de 6m. Deux squelettes surveillent l'éboulis de roches qui occupe la partie orientale de la salle.

SQUELETTES BRULANTS (2)

FP 2

PX 400

Mort-vivant de taille M, NM

PV 16 (4d8)

ATTAQUE

Corps à corps

Epée Longue de Maître +3 (1d8+2 19/20 x2)

Bestiaire page 265

TRÉSOR

Epée Longue de Maître

Les Squelettes font 10 à leur test de Perception pour détecter les personnages qui arrivent par l'escalier depuis la zone (H6).

Ils attaquent immédiatement les intrus avec leur Epée Longue de Maître.

Le Babélien qui est en dessous utilise alors sa capacité de **Manipulation du Sol** pour transformer en boue le maximum de terrain autour de l'escalier tout en harcelant les combattants à portée avec son **Charabia**.

La seconde partie (A9), est l'atelier proprement dit. C'est par ici que les explorateurs sont arrivés, en brisant le mur pour accéder à l'atelier.

Ils sont restés suffisamment longtemps pour agrandir le complexe vers l'ouest, jusqu'à ce que le mage déclenche un piège redoutable et se transforme en babélien.

Si les personnages entrent par le passage secret qui mène à la zone (A6), ils sont immédiatement repérés par le monstre qui hante les lieux.

Chaque personnage qui arrive dans la zone (A9) doit réussir un test de Vigueur DD13 ou être Nauséeux pendant 1d4 rounds à cause de l'odeur atroce qui règne.



BABÉLIEN

FP 5

PX 1600

Aberration de taille M, N

PV 46

Bestiaire page 30

TACTIQUE

Dès le début du combat, le Babélien utilise en permanence son **Charabia** pour neutraliser les intrus, ce qui alerte les squelettes de la partie supérieure (A8).

Si aucun ennemi n'est à portée, il utilise **Crachat** sur les lanceurs de sorts.

Ensuite, il tente de dévorer ceux qu'il parvient à mordre en utilisant sa capacité **d'Absorption de Sang**.

Une fouille du laboratoire de magie permet de mettre la main sur une série de grimoires qui forment un journal d'exploration rédigé en Osirionnais et s'achèvent brutalement le 13 Neth 4525 alors que Radu Zalenka explique avoir compris comment activer la Mosaïque d'Invocation situé au centre de la salle.

Nul ne saura jamais si Radu Zalenka a définitivement détruit la Mosaïque dans sa tentative ou si il ne s'agissait que d'un piège...

Dans les étagères qui longent le mur sud de la salle, les personnages peuvent trouver les objets suivants :

- Deux potions de **Soins Modérés**
- Un parchemin de **Convocation de Monstre III**
- Un parchemin de **Protection contre le Chaos**
- Un grimoire à lourde reliure de cuir gris abimé par les ans fermé par une délicate serrure de bronze.
Le portrait d'une femme est représenté en relief sur la couverture, recouvert par des dizaines d'inscriptions circulaires tracées avec une encre métallique ternie. Le Grimoire est un exemplaire rare du **Journal de Voyage de Rul Thaven**, un devin légendaire qui arpenta la région il y a plusieurs siècles.
- Une **Perle de Thaumaturge** de Deuxième Niveau
- Un coffre contenant des gemmes de diverses qualités pour un total de 600 Po.

69 - Le Mur effondré

De l'autre côté de l'éboule de pierres se trouve une petite zone sableuse où est déposée une barque pliante en très mauvais état. Elle est incapable de flotter sans être réparée par un artisan compétent.

C'est avec cette embarcation que les explorateurs dirigés par Radu Zalenka ont atteint l'atelier depuis le portail situé un peu plus en aval...

Ils ne sont jamais retourné en arrière.

LE JOURNAL DE VOYAGE DE RUL THAVEN

(Devin - 10)

Protection : Serrure Moyenne (DD25). Les sorts de 5ème niveau sont cachés à l'aide d'un sortilège de Page Secrète (NLS 9).

Valeur : 2320 Po

Sorts :

5ème - Contact avec les plans, Fabrication, Lien Télépathique

4ème - Détection de la Scrutation, Localisation de Créature, Délivrance des Malédictions, Scrutation

3ème - Vision Magique, Clairaudience/Clairvoyance, Page Secrète, Don des Langues

2ème - Détection de Pensées, Sphère de Feu, Localisation d'Objets, Résistance aux Energies Destructives, Détection de l'Invisibilité, Convocation de Monstres II

1er - Frayeur, Compréhension des Langages, Détection des Passages Secrets, Détection des Morts-Vivants, Déguisement, Identification, Protection contre le Mal, Protection contre la Loi, Coup au But

Rituel : *L'oeil de Rul Thaven* (Su)

Ce rituel est une série d'instructions qui permettent de débusquer les créatures invisibles. L'utilisation de cet avantage est une action rapide. Le bénéficiaire dispose des pouvoirs d'un sort de **Détection de l'Invisibilité** pour 1 round.

