

UN FEUILLET POUR PATHFINDER

Pathfinder RPG et Golarion sont des créations de Paizo (www.paizo.com). Toutes les images sont (c) Paizo.



COMPAGNON
DE ROUTE
POUR PF #19

Un recueil d'aides de jeu, de conseils, de plans et d'autres bricoles pour les MDs utilisant *Le hurlement du Roi-Charognard* [*Howl of the Carrion King*], le premier épisode de la campagne *L'héritage de Feu*.

compilé par Dalvyn (dalvyn@gmail.com)

Version 1.4
08/05/2010

TABLE DES MATIÈRES

LE KATAPESH EN IMAGES	3
<i>Les champs de cactus - 4</i>	
<i>Le monastère - 4</i>	
<i>Kelmarane - 4</i>	
ERRATA, PRÉCISIONS ET LIENS INTÉRESSANTS	5
LE CAMP DE LA GRIFFE DU SULTAN	6
QUELQUES ÉCLAIRCISSEMENTS	8
DEUX BATTLEMAPS	9
LE JOURNAL D'HALRUUN	11
LA FORTERESSE DES GOULES	12
INSERTION DANS LA CAMPAGNE	12
ÉTAGE SUPÉRIEUR	12
LE BUNKER SOUTERRAIN	14
CONCLURE L'AVENTURE	20

QUELQUES ADRESSES UTILES

Pathfinder-FR. <http://www.pathfinder-fr.org>

Site de Paizo. <http://www.paizo.com>

Site de BBE. <http://www.black-book-editions.fr/>

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. Pour plus d'informations au sujet des produits de Paizo Publishing et de Paizo, veuillez visiter paizo.com.

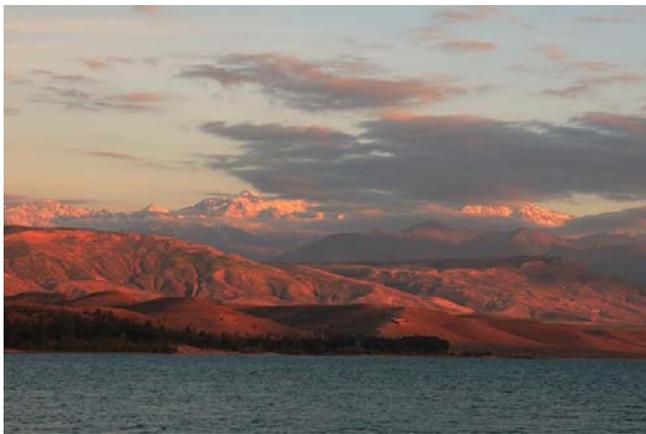
LE KATAPESH EN IMAGES

❖ LIENS RAPPORTÉS PAR MICCO ET MICHAEL BROCK

Une image vaut beaucoup mieux qu'un long discours ... certains fans ont fouillé le web à la recherche des meilleures illustrations pour supporter le *Hurlement du Roi-Charognard* ou simplement avoir une idée des paysages du Katapesh. En voici quelques unes.

Les photos sont reprises ici sans le consentement explicite de leur auteur, mais on donne à chaque fois des liens vers les endroits du web où en trouver des versions plus précises. En cas de demande explicite, les copies des illustrations seront bien sûr supprimées de ce document PDF.

La côte du Katapesh



http://www.philarmitage.net/morocco/atlas_mountains.jpg

Paysages des pics Audacieux

L'approche des pics Audacieux est gardée par des collines plus basses qui forment une sorte de frontière entre les étendues désertiques où seule la végétation la plus résistante pousse, au sud, et les montagnes légèrement plus vertes au nord.

Les pics constituent une sorte de barrière naturelle qui bloque les nuages, ce qui explique le climat moins aride qui caractérise cette région du Katapesh. C'est également ce qui justifie la présence de grandes étendues cultivables à l'ouest de Kelmarane, bien à l'abri entre les parois qu'offrent les pics Audacieux au nord, à l'ouest et au sud.



<http://www.travelphoto.net/a-photo-a-day/wordpress/wp-content/uploads/2007/05/pict0054-01-800.jpg>



<http://drnan.files.wordpress.com/2008/06/atlas-mountains.jpg>



<http://travel.webshots.com/photo/2831426450041044740eSZUSG>



http://i-cias.com/egypt/black_desert.htm



http://exploringafrica.matrix.msu.edu/images/morocco_atlas_wheat.jpg



<http://travel.webshots.com/photo/1117718360043444909rjDhtQ>

Erik Mona a indiqué que la photo ci-dessus (celle avec le chien) correspondait tout à fait à ce qu'il avait en tête lorsqu'il travaillait sur la région rocheuse autour du village de Kelmarane.

LES CHAMPS DE CACTUS

Les quelques photos qui suivent permettent de mieux se rendre compte comme il peut vraiment être difficile de traverser un champ de cactus sans s'empaler sur leurs épines.

C'est sans doute d'autant plus vrai quand il y a un pugwampi porte-poisse dans le coin. Ces illustrations peuvent se révéler très pratiques pour inspirer les descriptions lors de la chasse au pugwampi qui suit l'arrivée des PJs à la Griffes du Sultan.



http://thumbs.dreamstime.com/thumb_206/1194812377aQ15yA.jpg



<http://pix.alaporte.net/pub/d/13501-1/Cacti+Field+2.JPG>



<http://lambert.to/euro2004/morocco/C-in-cactus.jpg>

LE MONASTÈRE

Même si la forme ne correspond pas exactement aux ruines du monastère de Saint-Vardishal, la photo permet de se rendre compte de la vue à couper le souffle qu'on doit de là-haut.



<http://www.intheknowtraveler.com/wp-content/uploads/2007/08/atlas-mountains.jpg>

KELMARANE

Une photo particulièrement adaptée à Kelmarane, vu qu'on y retrouve une butte plus ou moins similaire. On distingue bien la partie basse de la ville constituée de bâtiments (en bon état sur la photo, plus en ruines à Kelmarane) agglutinés les uns aux autres et une partie plus élevée d'où les édifices les plus importants peuvent dominer la ville.



http://www.stevemarksphotography.com/abode/619/images_619/citadelAtlasMountains-Morocco-LARGE.jpg

ERRATA, PRÉCISIONS ET LIENS INTÉRESSANTS

Voici diverses erreurs qui se sont glissées dans la version anglaise de Pathfinder #19 (et qui seront peut-être corrigées dans la version française). Cette liste provient de remarques de divers fans sur les forums de paizo.com.

- Le texte évoque le père Zastoran à un moment comme un halfling aux cheveux roux, alors qu'il s'agit d'un humain aux cheveux gris. Le passage parlant d'un halfling est une erreur.
- Dans le monastère, la tour en ruine se trouve juste au-dessus de l'alcôve et des escaliers qui se situent dans la partie est de la salle A18 (l'est étant vers le bas sur la carte). La tour elle-même s'est effondrée, tout comme les escaliers qui menaient autrefois vers son sommet, mais les marches qui mènent vers la crypte existent encore. C'est au-dessus de l'espace de 2 x 2 cases juste au sud de ces escaliers que se trouve le trou dans le plafond qui correspondait à la tour. L'araignée, quant à elle, se tient sur les débris et sur les anciennes poutres qui occupent encore cette zone. Elle en descend pour attaquer tous ceux qui entrent dans la salle



(y compris ceux qui veulent utiliser les escaliers menant à la crypte).

- Que faire si l'utilisateur de Tempête préfère les armes doubles ? S'il s'était agi d'un personnage combattant avec deux armes, une seule des deux, Tempête, aurait été magique. Dans le cas d'une arme double, l'enchantement ne devrait donc porter que sur une des têtes (il peut toujours enchanter l'autre tête selon ses désirs).

- Dans la troisième partie, le texte évoque un rôdeur gnoll avec une meute de hyènes montant la garde aux portes de Kelmarane, mais on ne parle que de deux gnolls avec des hyènes dans la description des créatures. Le gnoll rôdeur a dû être supprimé pour une question de place ; il a été remplacé par des gnolls normaux.

- L'indication « C17 » du second étage du marché-arène est une erreur. Cela devrait être simplement un S pour indiquer qu'il s'agit d'une salle de stockage.
- L'loge du marché-arène devrait être FP 3 au lieu de FP 2.

QUELQUES LIENS INTÉRESSANTS

Plusieurs liens rapportés par vectoor et d'autres fans sur les forums de Paizo :

- Une police de caractères pseudo-arabe (Arabian) : <http://eknp.com/fonts/a4.php>
- Des peintures arabes : <http://www.oilpaintingfactory.com/english/default.aspx?oilPainting=Arabic%20paintings>
- Divers objets marocains qui peuvent servir d'illustrations ou d'inspirations : <http://www.e-mosaik.com/default.aspx>
- Des recettes marocaines (en anglais) : http://www.cooks.com/rec/search/0,1-0,moroccan_food,FF.html
- L'art et la manière de servir les repas au Maroc (en anglais) : <http://www.africa.upenn.edu/Cookbook/Morocco.html>
- L'hospitalité au Maroc (en anglais) : <http://french.about.com/library/travel/bl-ma-greetings.htm> et <http://french.about.com/library/travel/bl-ma-hospitality.htm>

LE CAMP DE LA GRIFFE DU SULTAN

❖ PROPOSÉ PAR DALVYN

Les PJ's peuvent éprouver quelques difficultés pour bien mesurer où ils viennent de mettre les pieds lorsqu'ils débarquent à la Griffé du Sultan : la situation demande leur attention immédiate et il n'ont pas vraiment le temps de papoter pour découvrir qui se trouve sur place et comment le camp est organisé. Cette aide de jeu en deux parties a pour but de les aider à s'y retrouver. La première partie présente une carte des tentes et des chariots rassemblés autour du feu de camp à la Griffé du Sultan.

Légende de la carte

1. Wagon incendié (Éloais)
2. Tente des six mercenaires (la plus grande des tentes)
3. Tente de Garavel
4. Tente d'Almah (la tente la plus raffinée)

5. Tente des quatre gardes
6. Tente de Zastoran
7. Tente d'Éloais
8. Tente d'Hadrod et Hadrah
9. Wagon avec la réserve d'eau
10. Enclos aux animaux
11. Tente de Dashki

La seconde partie contient des illustrations correspondant aux habitants : les six mercenaires, les quatre gardes, Hadrah et Hadrod (les autres personnages sont illustrés dans Pathfinder #19). Les illustrations utilisées ont été réalisées à partir des séries de portraits publiées par Paizo dans les magazines *Dungeon* (portraits disponibles au téléchargement sur le site de paizo.com). La page suivante présente également le descriptif technique de l'étrange objet qui se trouve dans le crâne de Garavel.



Le camp de la Griffé du Sultan

LE DON DES MAÎTRES DU PACTE

Les Maîtres du Pacte dotent parfois leurs agents (comme Garavel par exemple) de cet objet magique [Pactmaster's Favor], dont la description a été donnée par Sean K Reynolds.

DON DES MAÎTRES DU PACTE

Aura enchantement faible (compulsion); NLS 10

Emplacement casque; Prix 20 000 po; Poids —

DESCRIPTION

Ce boulon métallique est décoré d'une étrange poignée faite d'un métal rare. Le porteur est protégé à tout moment comme par un sort d'*apaisement des émotions* [calm emotions], ce qui le rend immunisé à la peur et à tous les effets de moral. Il gagne un bonus de résistance de +4 contre les effets mentaux. Il ne peut pas volontairement accomplir une action qu'il sait être en désaccord avec les plans ou les intérêts des Maîtres du Pacte du Katapesh. S'il est forcé à agir de la sorte, il subit une pénalité de -2 à toutes ses caractéristiques pendant 24 heures (cette pénalité est cumulative).

Pour que cet objet fonctionne, il doit être inséré de manière chirurgicale dans le crâne du porteur (1 heure, test de Premiers Secours DD 20). Le procédé d'insertion inflige 1d4 points de d'affaiblissement temporaire d'Intelligence. Enlever l'objet possède les mêmes prérequis et les mêmes effets secondaires que l'insertion.

CONSTRUCTION

Conditions Création d'objets magiques merveilleux, *apaisement des émotions* [calm emotions], résistance; Coût 10 000 po, 800 XP



QUELQUES ÉCLAIRCISSEMENTS

❖ PAR MICCO, JAMES JACOBS ET ERIK MONA

Le texte qui suit provient d'un dialogue de style questions/réponses entre Micco, James Jacobs et Erik Mona (qui est également auteur de l'aventure) au sujet de l'histoire et des relations entre Kardswann, Xulthos et le Roi-Charognard.

Je suppose que les Templiers étaient des créatures puissantes, vu qu'ils ont joué un rôle important dans une guerre entre génies. Ca me semble donc difficile à croire que l'un d'entre eux tombe sous le charme d'un démon que les soldats du Katapesh sont parvenus à emprisonner vingt ans plus tôt. Si Xulthos est vraiment si puissant, il me semble que le combat qui a mené à son emprisonnement devrait être associé au nom de Kelmarane dans les légendes.

La source du pouvoir des templiers est directement liée à la magie des souhaits de Néfeshti et, tant qu'ils font partie des Templiers des Cinq Vents, ils restent forts. C'est seulement après avoir vaincu Jhavhul lors d'une victoire qui a causé la perte de l'amant humain de leur dirigeante que les choses ont commencé à mal tourner. Un par un, les Templiers se sont détournés de leur dirigeante et, ce faisant, les souhaits qui les rendaient puissants ont commencé à faiblir, conformément à la formulation exacte de ces souhaits.

De plus, tous les Templiers n'étaient pas égaux en puissance. Celui qui finit par être corrompu par le démon dans le *Hurlement du Roi-Charognard* était le plus faible des cinq Templiers et, lorsqu'il s'est détourné de Néfeshti et de cette organisation, il s'est encore affaibli, jusqu'à devenir suffisamment faible pour succomber aux murmures du démon.

Xulthos est-il conscient de la présence du Roi-Charognard sur la surface ? Si non, pourquoi est-ce que celui qu'il

contrôle se met aux ordres de ce Roi-Charognard ?

Xulthos le sait et il utilise sans doute le Roi-Charognard comme un moyen d'imposer sa volonté. Les gnolls de Kelmarane craignent et respectent déjà ce Roi-Charognard (même si personne ne l'a jamais rencontré). Xulthos utilise donc cette peur déjà bien installée pour faire pression, via son envoyé Jann, et pour garder le contrôle de la situation.

[Erik Mona] Kardswann a découvert le Roi-Charognard après avoir été soumis à la volonté de Xulthos. Il a rapporté ces informations à son ami dans la crypte et Xulthos y a vu une possibilité : utiliser le Roi-Charognard pour répandre le chaos dans la région ; c'est pour cela qu'il a demandé au templier déchu de le suivre.

C'est une explication cohérente qui permet d'expliquer pourquoi Kardswann est au service du Roi-Charognard. Je suppose que l'un des objectifs principaux de Xulthos est de se libérer de la crypte et il espère utiliser Kardswann pour y arriver;

Est-ce que Kardswann doit retourner près de Xulthos pour être re-charmé chaque semaine ? Les PJs pourraient-ils se rendre compte de son comportement s'ils l'observent suffisamment longtemps ?

Ca pourrait en effet être un bon indice pour récompenser les PJs qui choisissent de suivre et d'espionner Kardswann, bien sûr !

Quoi qu'il en soit, les parties 2 et 3 de *l'Héritage du Feu* dévoilent plus d'informations au sujet des Templiers des cinq Vents, mais c'est seulement dans le dernier volume que leur histoire est réellement bouclée, et c'est seulement à ce moment-là que les PJs rencontrent un templier bénéficiant pleinement de la magie des souhaits des génies.

RESSOURCES SUR LE WEB

- « Vous arrivez finalement en vue de la Griffes du Sultan ... » par Micco : <http://img8.imageshack.us/i/sultansclaw.jpg/>
- Le manoir du maître du port par Chinchbug : (avec des annotations) <http://www.rlucci.com/images/wharfmastermanor.jpg> (et sans annotations) <http://www.rlucci.com/images/wharfmastermanor-u.jpg>
- Des battlemaps pour le Refuge de Néthys par erian_7 : <http://rpgmapshare.com/> (sélectionner Gallery: Maps, puis Album: Fantasy Maps). L'auteur suggère également de remplacer quelques monstres pour utiliser ceux présentés dans le Supplément du Bestiaire Pathfinder : remplacer les araignées par des fourmilions (qui s'en prennent aux animaux locaux qui viennent s'abreuver aux bassins remplis d'eau) ; remplacer les gardiens de la salle 6 par des colonnes caryatides (en forme de chiens) ; remplacer l'étrangleur par un allip (un ancien serviteur qui s'est suicidé et n'est revenu sous cette forme qu'après que le temple ait été abandonné).

DEUX BATTLEMAPS

❖ PAR DALVYN

La première battlemap est une simple portion de désert plutôt désolée. Les ruines d'une ancienne tour ou peut-être d'un poste de garde maintenant réduit à l'état de tas de pierres, permettent de cacher partiellement la lueur d'un feu de camp, ce qui en fait sans doute un bon endroit pour passer la nuit. Si vous décidez de faire commencer la campagne avant le début officiel et de permettre aux personnages de se découvrir au cours d'un voyage vers le camp de la Griffe du Sultan, vous pouvez égayer le trajet avec une rencontre aléatoire. Des dhabbas (voir le livre *Dark Markets: Guide to Katapesh*), des scarabées de feu ou encore des hyènes feraient tout particulièrement bien l'affaire.

HYÈNE

FP 1

Animal de taille M, d'alignement N

Init +2; **Sens** vision nocturne, odorat

DÉFENSE

CA 14 (+2 Dex, +2 naturelle); contact 12; dépourvu 12

pv 13 (2d8+4)

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

ATTAQUE

Vitesse 10

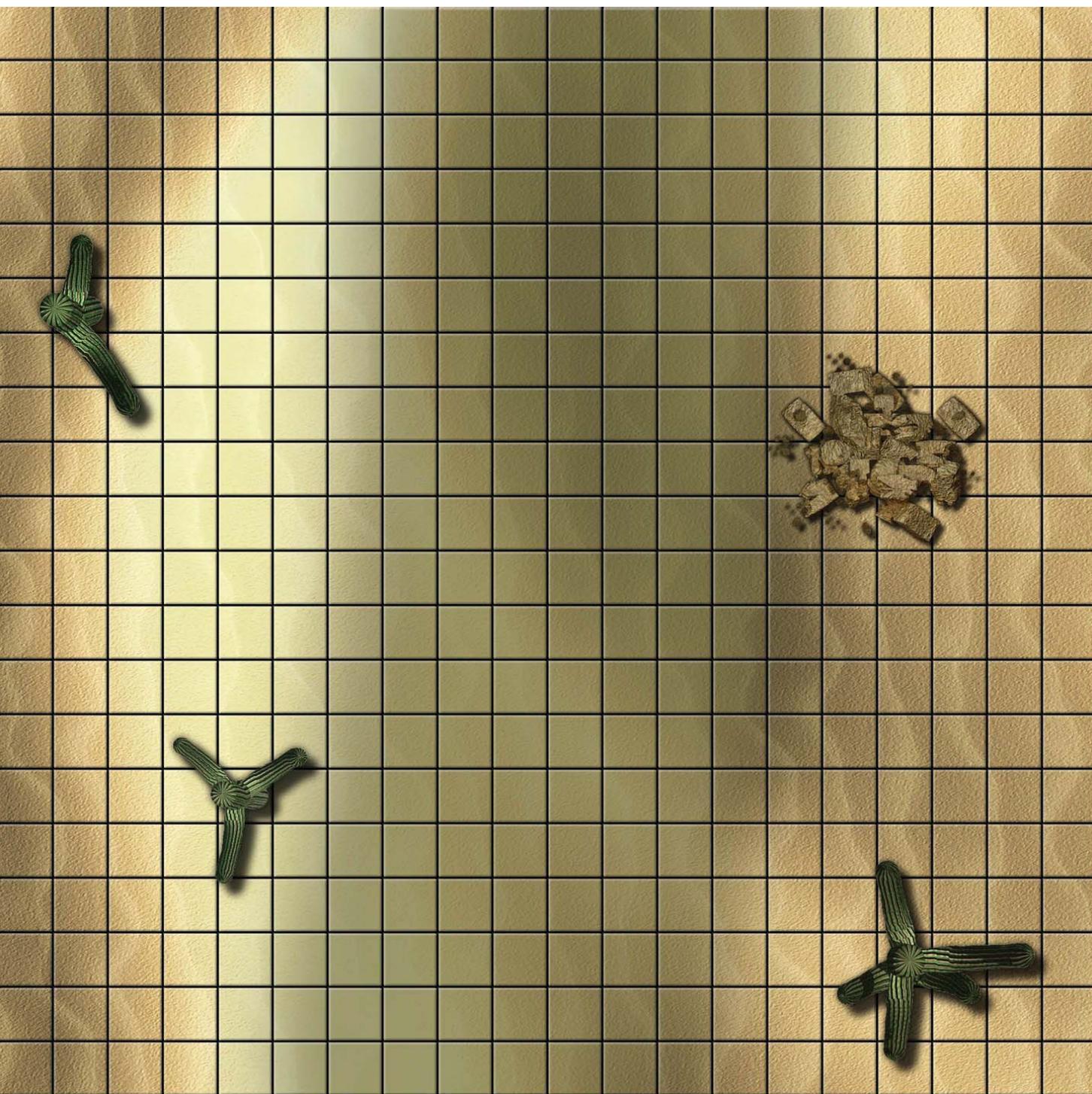
Càc morsure +3 (1d6+3 et croc-en-jambe avec un bonus total de +5)

CARACTÉRISTIQUES

For 14, **Dex** 15, **Con** 15, **Int** 2, **Sag** 13, **Cha** 6; **BBA** +1; **BMC** +3

Dons Vigilance

Compétences Discrétion +3 (+7 dans les hautes herbes), Perception +6



La seconde carte, quant à elle, peut être utilisée pour la chasse au pugwampi. Les PJ's commencent sur le bord sud de la carte, en bas du champ de cactus. Les pierres sont entourées d'un halo jaune pour bien les distinguer du reste des éléments de la carte.

De l'autre côté du champ de cactus se trouve un précipice ombragé et humide dont le sol est recouvert d'un tapis de

végétation et de larges cactus et autres plantes colorées.

Reportez-vous à la description de la chasse au pugwampi dans Pathfinder #19 pour plus d'informations sur les lieux et sur les tests que les déplacements à travers le champ de cactus ou le long du canyon nécessitent, surtout si la présence d'un porte-poisse rend ces actions plus dangereuses.



LE JOURNAL D'HALRUUN

❖ PAR DALVYN

Les événements qui ont touché Kelmarane vingt ans plus tôt ne sont jamais vraiment décrits précisément aux PJ. Pour combler ce manque, vous pouvez ajouter un ancien journal dans les cryptes sous le temple, en D1 par exemple. Il s'agit du journal du prêtre de Sarenrae connu sous le nom d'Halruun, celui-là même que les PJ peuvent rencontrer dans le temple sous la forme d'un huecuva.

Le livre est ancien et de nombreux passages sont indéchiffrables, le papier ayant été rongé ou déchiré par endroits. Ceux qu'il reste possible de lire sont repris ci-dessous.

Sarénith, 3e jour. C'est naturellement le mois de l'année que je préfère, le mois dédié à notre déesse. C'est avec un grand plaisir que je me lève et que je lui adresse la prière du lever toutes les aurores. Aujourd'hui, un voyageur est arrivé à Kelmarane et a demandé un endroit où loger. Il s'est présenté sous le nom de Xulthos et je l'ai invité à venir au temple. Je pense que sa venue en ce début de sarénith est un bon présage. Qui sait, peut-être est-ce même un signe envoyé par Sarenrae ?

Sarénith, 7e jour. Xulthos et moi avons passé les soirées de ces trois derniers jours à parler. C'est un grand voyageur, un érudit et un sage. Il a tellement de choses à nous apprendre que j'en suis désormais certain : c'est Sarenrae qui l'a envoyée dans sa grande sagesse.

Sarénith, 12e jour. J'ai proposé à Xulthos de s'établir définitivement au temple et de servir Kelmarane en tant que conseiller. Le chef de la ville s'est montré un peu réticent au début mais Xulthos a demandé à lui parler en tête à tête pour tenter de le convaincre et, bien sûr, il y est parvenu. Xulthos a accepté mon offre. Je vois une ère de grande prospérité pour Kelmarane dans un futur très proche.

Sarénith, 21e jour. Je n'ai plus guère le temps de consigner mes réflexions et mes actions dans ce journal : je passe le plus clair de mes jours à m'abreuver de la sagesse et des connaissances de Xulthos. Il parle avant tant de vigueur et de précision des anciens combats qui se sont déroulés dans cette région, autour de la montagne Pâle !

Sarénith, 27e jour. Xulthos m'a ouvert les yeux. Il m'a expliqué pourquoi certains lieux résonnaient avec les échos des batailles

du passé : c'est simplement parce que ces endroits sont des endroits d'opposition, de endroits qui, de par leur nature, ont toujours connu la guerre et connaîtront toujours des conflits. C'est inéluctable. Le seul choix que nous avons, c'est de nous placer du bon côté du combat. Mon épée est fidèle à Sarenrae et, grâce à son émissaire Xulthos, Elle me guidera vers le bon côté.

Érastus, 2e jour. Certains habitants de Kelmarane ont refusé de prendre les armes et de participer à l'entraînement quotidien en vue des combats à venir. Xulthos a ordonné qu'ils soient exécutés. C'est dur, mais juste. C'est la difficile réalité du conflit : nous ne pouvons nous permettre de montrer une quelconque faiblesse et de laisser des traîtres ou des indécis en vie. Les choses en jeu sont bien trop importantes pour cela.

Érastus, 11e jour. Demain, Xulthos donnera le signal de l'attaque. Notre première cible sera les traîtres qui se font passer pour des moines de Sarenrae dans le sanctuaire au sud sur la colline. Comment ces ennemis osent-ils profaner le nom de la très pure déesse de la sorte ? Que Sarenrae arme mon bras et forge mon esprit dans l'acier pour que je ne fléchisse point. Le sang devra couler, cette injustice ne pourra être lavée que dans le sang.

Érastus, 12e jour. L'attaque sur le monastère de Saint Vardishal s'est déroulée comme prévu. Quelques uns de nos braves ont perdu la vie dans ce combat mais nous avons atteint notre objectif : tous les moines traîtres sont morts. D'autres ennemis surgiront certainement et, guidés par Xulthos, nous les réduiront à néant à nouveau. Mais, pour l'instant, il faut d'abord panser nos blessures.

Érastus, 18e jour. Nos éclaireurs ont rapporté la présence d'une petite armée d'envoyés des Maîtres du Pacte. Ils sont venus pour nous combattre. La corruption s'est infiltrée même dans les plus hauts rangs du Katapesh, mais ils ne vaincront pas !

Érastus, 19e jour. Xulthos m'a chargé d'organiser les défenses et de préparer la ville à repousser l'assaut des Maîtres du Pacte. Selon les éclaireurs, ils devraient arriver à nos portes demain après-midi. Nous serons prêts à les recevoir.

Érastus, 20e jour. C'est peut-être le dernier message que j'écris ici. L'armée des Maîtres du Pacte est vaste, plus vaste que ce que nous pensions. Mais nous sommes tous prêts à donner notre vie au nom de Xulthos. Pour Xulthos. Et pour Sarenrae, bien sûr.

LA FORTERESSE DES GOULES

❖ UNE MINI-AVENTURE PAR DEMIURGE1138 ; PLANS DE JUBBLY

Il y a 200 ans de cela, alors que la guerre entre l'efrit Jhaval et la princesse djinn Néfeshti était sur le point de se terminer, le commandant efril Zakhan abandonna son poste et, avec un petit contingent de soldats-esclaves humains, il alla se cacher dans les profondeurs d'une étrange forteresse en ruines. Cette forteresse avait été construite dans la terre : ses baraquements se situaient sous la surface, ce qui en faisait un endroit parfait pour permettre à Zakhan d'attendre la fin de la guerre avant de s'enfuir.

Les années passaient et les réserves de nourriture s'amenuisaient. Zakhan devenait de plus en plus paranoïaque et ses hommes, de plus en plus impatients de fuir cet endroit. Lorsque des soldats mouraient, leurs dépouilles étaient divisées en morceaux et consommées par les survivants. Lorsque Zakhan découvrit que ces hommes s'étaient adonnés au cannibalisme, il entra dans une rage folle et tua les coupables. Mais c'était déjà trop tard : ils furent réanimés sous la forme de goules et se vengèrent contre leur ancien maître en l'assassinant.

Ahriman, l'ennemi de tous les jinns, ne se satisfait pas de laisser se terminer le tourment de Zakhan de la sorte : il réanima le traître efril en un ghul supérieur. Désormais, Zakhan voulait à nouveau rétablir un contact avec le monde extérieur, mais seulement afin d'avoir accès au Katapesh pour y trouver des victimes. Zakhan, désormais mort-vivant, et ses serviteurs goules oublièrent la guerre qu'ils avaient fuie. Jusqu'il y a peu de temps, ils se sont contentés de mener des vies de prédateurs ordinaires en attirant vers leur fort un certain nombre de morts-vivants partageant leur désir de causer le chaos.

Il y a un peu plus d'un an, Brise-mâchoire, un leucrotta, est arrivé dans la tanière de Zakhan. En temps normal, l'intrus aurait été tué, mais Brise-mâchoire a convaincu Zakhan qu'il pourrait faire plus de victimes en utilisant la ruse plutôt que la force brute. Brise-mâchoire s'était joué du clan gnoll des Trois Mâchoires pendant plusieurs années en leur faisant croire qu'il était la voix de Rovagug lui-même et en canalisant leur brutalité à son avantage.

Son dernier exploit avait été de convaincre les gnolls que le clan de Kulldis s'était amolli et qu'il était devenu décadent en occupant Kelmarane et en se mettant au service d'un non-gnoll, le janni Kardswann. Zakhan épargna la vie de Brise-mâchoire et lui permit de s'établir dans le fort souterrain en échange d'une part des sacrifices des gnolls des Trois Mâchoires. Brise-mâchoire a convaincu Narg, un jeune flind prometteur du clan des Trois Mâchoires, que le temps de l'action contre Kelmarane était arrivé et qu'il fallait amener ses forces dans les étages supérieurs de la forteresse.

« La forteresse des goules » est une mini-aventure locale conçue pour quatre aventuriers de niveau 5. On peut la jouer seule mais elle est prévue pour être incorporée dans le « Hurlement du Roi Charognard ».



INSERTION DANS LA CAMPAGNE

« La forteresse des goules » a été conçue pour être insérée dans la campagne *L'Héritage du Feu* soit peu de temps avant ou peu de temps après la fin du « Hurlement du Roi Charognard ». Même s'il est possible de tisser une alliance avec les gnolls des Trois Mâchoires au cours de cette aventure, Almah ne fait pas confiance à ces monstres humanoïdes et recommande aux PJ's de tuer les gnolls une fois que Kelmarane a été libéré et de repousser la tribu des Trois Mâchoires hors de la région. La forteresse est le « fort en ruine » indiqué sur la carte de la région de Kelmarane dans « Le Hurlement du Roi Charognard ». Les PJ's peuvent la découvrir en explorant les collines autour de Kelmarane, en apercevant les feux nocturnes à partir du monastère en ruines ou encore en suivant les pistes des gnolls des Trois Mâchoires en réussissant un test de Survie de DD 18.

ÉTAGE SUPÉRIEUR

Voir la carte sur la page suivante.



La forteresse des goules – Étage supérieur

A1. L'approche de la forteresse (ND 2)

Lorsque vous atteignez le sommet de la colline, vous apercevez les murs d'un petit fort en ruines. Une herse rouillée et brisée pend dans l'unique ouverture des murailles. Une petite tour de 9 mètres de hauteur domine la cour intérieure.

Les murs vieillissent ont assez bien résisté au passage des siècles. Ils font trois mètres de haut.

Créatures. Deux hyènes sont attachées à des poteaux placés de part et d'autre de l'entrée de la cour intérieure. Ce sont les animaux du clan des Trois Mâchoires. Ces hyènes sont vigilantes et attaquent tous les non gnolls qui s'approchent de la forteresse mais elles ne sont pas en bonne santé. Le Buveur de la salle B2 a pris l'habitude de remonter par le puits en volant chaque nuit afin de se nourrir de leur sang, ce qui explique que les hyènes sont fatiguées et que leurs valeurs de Constitution sont réduites.

HYÈNES FATIGUÉES ET AFFAIBLIES (4) FP 1/2

pv 9 chacune

Comme dans le Manuel des Monstres, avec les modifications suivantes :

- CA 13, contact 11, dépourvu 12 (Dex +1, naturelle +2)
- Ref +4, Vig +3, Vol +1
- Ne peut courir ni charger
- Attaque morsure +2 (1d6+1)

- For 12, Dex 13, Con 10
- Discrétion +3

Développement. Les cris plaintifs et les hurlements des hyènes alertent les gnolls qui se trouvent dans la cour ou dans la forteresse et ceux-ci utilisent leur arc court pour tirer sur les PJ's depuis la cour intérieure. Ils ne viennent au corps-à-corps que si les PJ's entrent dans la cour.

A2. La cour intérieure (ND 6)

La cour intérieure de cette forteresse est pavée de dalles craquelées et recouvertes de mauvaises herbes. D'un côté de la cour se trouve un large feu de camp et, de l'autre, un large puits aux parois rehaussées. De chaque côté de la tour, des portes de bois donnent accès au bâtiment à proprement parler.

C'est dans la cour que les gnolls de la forteresse passent la plupart de leur temps. Seul Narg a l'autorisation de dormir à l'intérieur, ce qui fait que les autres gnolls dorment près des braises encore chaudes du feu, pelotonnés contre leurs hyènes. Chaque semaine, la Voix de Rovagug sort du puits (il s'agit en fait du leucrotta Brise-mâchoire) pour donner des ordres aux gnolls et réclamer le sacrifice d'animaux ainsi que d'humanoïdes. Brise-mâchoire récupère ensuite ces « sacrifices » et les partage entre lui, les goules, Zakhan et le Buveur (qui ne reçoit généralement pas grand chose de plus que le sang répandu au cours de la découpe).

L'entrée où la herse se trouve et l'emplacement du feu de camp comptent comme des terrains difficiles. Le puits s'élève jusqu'à 60 cm du sol, assez haut pour donner un bonus en combat aux opposants qui se situeraient au-dessus et pour octroyer un bonus de +2 pour contrer les tentatives de bousculade visant à pousser quelqu'un dans le puits (mais uniquement si la créature est sur le sol et pas sur le rebord du puits). Une créature qui tombe dans le puits, y est poussée ou choisit d'y descendre se retrouve en B2.

Créatures. Les gnolls ne se replient pas au-delà de la cour. Deux des gnolls sont au niveau du sol et les deux autres sont en A5 et tirent dans la mêlée. Les gnolls en A5 bénéficient d'un abri contre les attaques effectuées à partir du niveau du sol. Un round après le début du combat dans la cour intérieure, le flind Narg sort de l'intérieur de la tour pour venir affronter les PJs.

GNOLLS (4) FP 1

pv 11 (voir le Manuel des Monstres)

TACTIQUE

Pendant le combat. Les gnolls en A2 préfèrent s'attaquer en groupe aux adversaires qui semblent les plus faibles et utiliser leur don Attaque en puissance. Les gnolls en A5 visent les PJs qui restent à l'écart de la mêlée. Un PJ qui tombe inconscient est rapidement dépouillé de ses biens et lancé dans le puits pour apaiser la Voix de Rovagug.

Moral. Chacun de ces gnolls pense que la Voix de Rovagug est à leur côté. Ils combattent jusqu'à la mort.

NARG FP 3

Flind mâle unique Guerrier 1

Humanoïde (gnoll) de taille M et d'alignement CM (ToH p199)

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

DÉFENSE

CA 20, contact 12, dépourvu 19 (armure +5, bouclier +2, Dex +1, naturelle +1, parade +1)

pv 30 (4 DV, 2d8+1d10+15)

Ref +1, Vig +10, Vol +1

ATTAQUE

Vitesse 6 cases

Càc barre de flind +10 (1d6+5)

Dist javeline +5 (1d6+5)

Attaques spéciales béni de Rovagug, châtement 1/jour (+4 attaque, +3 dégâts)

TACTIQUE

Pendant le combat. Narg va au corps-à-corps et choisit l'adversaire qui semble être le plus vaillant. S'il touche facilement lors du premier round, il utilise son don d'Attaque en puissance. Si un adversaire se trouve à 1 case du puits, il tente une manœuvre de bousculade pour le pousser dedans.

Moral. Narg est le seul membre du clan des Trois Mâchoires qui craint la mort. S'il est réduit à 5 points de vie ou moins, il tente de fuir.

STATISTIQUES

For 20, Dex 12, Con 20, Int 12, Sag 8, Cha 12

BBA +2, BMC +7, DMC 19

Dons Attaque en puissance, Science de la bousculade, Volonté de fer

Compétences Intimidation +4, Perception +4

Langues gnoll, commun

Équipement cuirasse de maître, barre de flind de maître, écu de bois, 5 javelines, anneau de parade +1, 30 po de bijoux incrustés dans sa chair

CAPACITÉS SPÉCIALES

Béni de Rovagug (Sur). Même s'il suit les ordres d'un faux prophète,

Narg a quand même reçu une certaine bénédiction de la part de Rovagug. Il gagne le pouvoir du domaine de la Destruction, ce qui lui permet de réaliser une attaque de châtement une fois par jour avec un bonus de +4 au jet d'attaque et de +3 aux dégâts. Il gagne également un bonus de +2 à tous les jets d'attaque et aux tests d'initiative.

A3. L'intérieur de la forteresse

Ce large corridor plutôt vide est recouvert d'une épaisse couche de poussière maculée de douzaines d'empruntes de pattes de gnolls et des restes déchirés de ce qui a pu être autrefois des bannières pendues aux murs. Un escalier de bois branlant monte vers la tour plus haut.

Un test de Survie de DD 15 permet de remarquer que les empruntes de gnoll mènent des deux portes vers l'escalier ou vers la porte allant en A4, mais un test de Survie de DD 18 indique de légères traces de pas qui se dirigent vers le coin ouest (Narg a trouvé la porte secrète il y a de cela une semaine mais il n'est pas encore parvenu à rassembler le courage d'aller explorer ce qu'elle cache).

Le coin ouest du corridor cache une porte secrète gravée dans la roche. On peut la trouver avec un test de Perception de DD 20. Si les traces de pattes menant à la porte ont été découvertes, ce test s'effectue avec un bonus de +2.

A4. Le repaire de Narg

En ouvrant cette porte, vous êtes frappés par une désagréable odeur animale et des relents de viande pourrie. Les murs sont couverts d'une écriture étrange apparemment tracée en lettres de sang.

Narg sait lire et écrire et il passe une grande partie de son temps libre à recouvrir les murs de sa chambre avec les mots de la Voix de Rovagug. Le texte contient principalement des obscénités évoquant les morts et la violence qui se sont produits au nom de Rovagug et décrivant les monstruosité sacrées pour le culte de Rovagug. Un test de Connaissances (religion) de DD 20 indique que Rovagug n'a pas l'habitude de communiquer avec ses fidèles.

A6. La tour (ND 0 ou 3)

Le sommet de la tour est entouré d'un mur crénelé bas. Cet endroit offre une belle vue des collines entourant le fort.

Créatures. Dans le cas peu probable où les archers gnolls ne sont pas tués au cours du combat dans la cour intérieure, ils abandonnent leur arcs et vont affronter les intrus au corps à corps.

GNOLLS (2) FP 1

pv 11 (voir le Manuel des Monstres)

LE BUNKER SOUTERRAIN

Dans ces deux niveaux, les plafonds se situent à 3 mètres de hauteur (sauf mention contraire) et les sols sont dallés. Toutes les salles sont sombres (sauf mention contraire). Le niveau supérieur se situe à 6 mètres sous la surface et le



La forteresse des goules – Étages inférieurs

niveau inférieur, 6 mètres plus bas encore.

B1. Entrée souterraine

Après être descendus dans les ténèbres, vous avez apparemment émergé dans une sorte de bunker souterrain. Deux corridors sortent de cette salle. Au bout de l'un d'eux, vous pouvez apercevoir la lueur du soleil.

Développement. À moins que les PJs ne soient très discrets, il est peu probable que leur arrivée dans les niveaux souterrains passe inaperçue. Si le Buveur ou Brise-mâchoire entend les PJs, ils commencent à faire des tests de Discrétion, comme indiqué dans leur descriptif.

B2. Le puits (ND 4)

La lumière du soleil se déverse via l'ouverture dans le plafond, plongeant vers un puits similaire à celui de la surface mais rempli à raz-bord d'eau. Un mélange hétéroclite d'algues pousse autour du puits, l'entourant d'une substance visqueuse.

Tous les emplacements adjacents au puits sont extrêmement glissants : toute personne qui tenterait d'y combattre en se tenant debout doit réussir un test d'Acrobaties de DD 12 ou tomber sur le sol. Les eaux du puits sont calmes et immobiles ; un test de Natation de DD 10 est donc suffisant

pour y nager. Le bassin fait 3 mètres de profondeur.

Créature. Le Buveur était autrefois une harpie félonne qui combattait de temps en temps avec Zakhan et ses goules puis qui a finalement été adoptée comme une sorte d'animal familier lorsqu'elle a succombé à la fièvre des goules. Le Buveur, désormais une goule-strige, doit mendier pour obtenir quelques petits morceaux sanglants de la part de Zakhan. C'est pour cela qu'il a pris l'habitude de se faufiler via le puits pendant la nuit pour aller s'abreuver sur les hyènes du clan des Trois Mâchoires. Il sautera sur l'occasion d'obtenir un repas de sang frais, cela va sans dire. Une goule-strige ressemble à un humanoïde avec une tête de mite et les ailes et les pieds d'un énorme oiseau.

LE BUVEUR

FP 4

Goule-strige félonne évoluée

Mort-vivant (extraplanaire) de taille M et d'alignement CM (*Tome of Horrors*)

Init +3; Sens Perception +8

DÉFENSE

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

pv 45 (7d12); RD 5/magique

Ref +5, Vig +2, Vol +7; RM 12

Immunités traits des morts-vivants; Résist froid 5, feu 5

ATTAQUE

Vitesse 4 cases, vol 10 cases (bonne)

Càc morsure +6 (1d6 plus paralysie)

SALAMANDRE INTARISSABLE

Aura conjuration (faible); NLS 5

Emplacement —; Prix 10 000 po; Poids 1/2 kg

DESCRIPTION

Une *salamandre intarissable* est une minuscule sculpture en stéatite (ou pierre à savon) représentant une salamandre. On l'utilise pour s'assurer que les puits, les citernes et les réservoirs ne s'assèchent jamais. Lorsqu'elle est placée à l'intérieur d'un container, chaque jour à minuit, la salamandre crée 20 litres d'eau ou remplit le container à raz-bord si celui-ci ne peut pas contenir autant d'eau.

CONSTRUCTION

Conditions Création d'objets merveilleux, création d'eau; Coût 500 po

Attaques spéciales absorption de sang, paralysie, châtement du bien (+7)

TACTIQUE

Avant le combat. Le Buveur se cache dans le coin de la salle du puits, espérant prendre les intrus par surprise.

Pendant le combat. Le Buveur cherche à paralyser un ennemi puis à boire son sang jusqu'au bout avant de s'attaquer à une autre victime. Son Intelligence n'est pas très haute, mais il est assez intelligent pour utiliser sa vitesse de vol pour faire du sur-place au-dessus de la vase glissante et ainsi se protéger des créatures qui voudraient venir l'affronter au corps à corps.

STATISTIQUES

For 10, Dex 17, Con —, Int 6, Sag 14, Cha 12

BBA +3, BMC +3, DMC 16

Don Attaque en finesse, Furtif, Pouvoir renforcé (paralysie)

Compétences Discrétion +9, Perception +8

Langues comprend le commun

CAPACITÉS SPÉCIALES

Paralysie (Exc). Le toucher d'une goule-strige paralyse un ennemi pendant 1d6+2 minutes. Un jet de Vigueur de DD 16 permet d'annuler la paralysie. Les elfes sont immunisés à cet effet.

Absorption de sang (Exc). Une goule-strige peut absorber le sang d'une créature paralysée ou sans défense. Cette attaque inflige une affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution par round.

Trésor. Un test de Perception de DD 20 lors de la fouille du fond du puits permet de découvrir la raison pour laquelle il ne s'est pas épuisé pendant tous ces siècles : une *salamandre intarissable* (voir l'encadré).

B3. La salle au trésor (ND 5)

En ouvrant la porte, vous vous retrouvez entourés de filaments d'ombre quasiment solides. Vos sources lumineuses ne parviennent pas à percer l'obscurité, mais lorsque vos yeux s'adaptent, vous percevez plusieurs rangées de socles de lits pourris qui remplissent la salle. Juste en face de la porte, à l'autre extrémité des baraquements, vous apercevez ce qui doit être une pile de pièces de monnaie.

Lorsque cette forteresse était encore en activité, cette salle servait de dortoir. Aujourd'hui, la plupart des lits ont pourri et seuls les socles ont survécu. Zakhan se sert de cette salle comme d'une salle au trésor. Les richesses ne le préoccupent pas vraiment mais lui et ses goules les utilisent fréquemment pour attirer des proies intelligentes.

Un sort de *ténèbres profondes* centré sur le mur au-dessus de la pile de trésor s'étend sur cette salle. Lorsque la porte est ouverte, le sort s'étend également dans le corridor aussi

loin que son rayon de 12 cases le permet. Les emplacements occupés par des socles de lits comptent comme des terrains difficiles mais une créature accroupie peut y bénéficier d'un abri.

Créature. Un garde terrifiant a suivi Zakhan et ses troupes depuis une expédition dans l'Hôtel d'Onyx et Zakhan l'a placé ici en tant que gardien du trésor. Le garde terrifiant ressemble à un humain mâle revêtu d'une robe et d'une capuche et portant une épée à deux mains. C'est seulement lorsqu'il touche un adversaire ou qu'il traverse un mur que sa nature intangible est évidente. Sa capuche ne cache aucun visage, seulement un vide empli de ténèbres.

GARDE TERRIFIANT**FP 5**Mort-vivant (intangible) de taille M et d'alignement CM (*Tome of Horrors* p263)

Init +6; Sens vision dans le noir 12 cases, Perception +10

Aura terreur 4 cases (Volonté DD 16)

DÉFENSE

CA 15, contact 15, dépourvu 13 (Dex +2, parade +3); intangible pv 39 (6d12)

Ref +4, Vig +2, Vol +6

Immunités traits des morts-vivants, intangible

Résist canalisation d'énergie +2; Susceptibilités lumière du jour

ATTAQUE

Vol 6 cases (bonne)

Attaque toucher intangible +6 (affaiblissement temporaire 1d4 Sagesse)

Pouvoirs magiques (NLS 8) :

à volonté — *ténèbres*, rayon *affaiblissant*2/jour — *ténèbres profondes***TACTIQUE**

Avant le combat. Le garde terrifiant lance *ténèbres profondes* une fois tous les huit jours, de sorte que l'effet s'applique toujours à la salle. Il se tient toujours caché dans le mur derrière le trésor.

Pendant le combat. Le garde terrifiant avance pour prendre autant de créatures que possible dans son aura de terreur, mais il ne poursuit pas ceux qui fuient (mais d'autres créatures de ce niveau, comme le Buveur ou Brise-mâchoires pourraient bien les trouver). Contre les combattants puissants, il utilise son *rayon affaiblissant* mais, à part cela, il adopte le comportement d'un combattant au corps à corps normal. Si un PJ porte un symbole sacré de manière visible ou utilise une canalisation d'énergie positive contre lui, il concentre ses attaques sur ce personnage.

Moral. Le garde terrifiant est contraint de combattre à mort et ne fuit donc pas.

STATISTIQUES

For —, Dex 15, Con —, Int 10, Sag 12, Cha 16

BBA +3, BMC —, DMC —

Dons Arme de prédilection (toucher intangible), Combat en aveugle, Science de l'initiative

Compétences Discrétion +11 (+19 dans les zones d'ombres ou l'obscurité), Intimidation +12, Perception +10

Particularités création de rejets

CAPACITÉS SPÉCIALES

Création de rejets (Sur). Toute créature vivante dont la Sagesse est réduite à 0 par un garde terrifiant devient un garde terrifiant sous le contrôle de celui-ci après 2d6 heures. Si un sort de *bénédictio*n est lancé sur le cadavre avant la fin de ce délai, la transformation ne se produit pas.

Susceptibilité à la lumière du jour (Exc). Un garde terrifiant exposé à la lumière naturelle du soleil (pas un simple sort de *lumière du jour*) subit 2d6 points de dégâts et fuit immédiatement la source de la

lumière. Un garde terrifiant pris dans la lumière du soleil ne peut pas attaquer et ne peut effectuer qu'une seule action simple ou action de mouvement par round.

Aura de terreur (Sur). Un garde terrifiant peut activer une aura de terreur de 4 cases de rayon en une action libre. Une créature prise dans cette aura doit réussir un jet de Volonté de DD 16 pour éviter d'être affecté par un effet similaire à un sort de *terreur* (au NLS 8). Une créature qui réussit ce jet de sauvegarde ne peut plus être affectée par l'aura de terreur du même garde terrifiant au cours des 24 heures qui suivent. Le DD du jet de sauvegarde dépend du Charisme.

Vision dans les ténèbres (Sur). Un garde terrifiant peut voir parfaitement dans les ténèbres de toutes sortes, même celles créées par des sorts.

Affaiblissement temporaire de Sagesse (Sur). Un garde terrifiant inflige un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Sagesse à un ennemi vivant si celui-ci rate un jet de Vigueur de DD 16. Une créature dont la Sagesse est réduite à 0 meurt. Le DD du jet de sauvegarde dépend du Charisme.

Trésor. Le monticule de trésor contient 40 705 pièces de cuivre, 2 990 pièces d'argent, une veste faite de plumes de pyrolisque valant 375 pièces d'or, un cimenterre à deux mains de maître en fer froid et un parchemin avec les sorts de *détection des pensées*, *poussière scintillante* et *pyrotechnie*.

B4. Le tunnel de fuite

Ce tunnel au plafond bas paie encore moins de mine que les corridors proches, comme s'il avait été creusé à la main puis laissé tel quel. Il plonge vers les ténèbres.

Ce tunnel a été creusé par Zakhan et ses goules afin de pouvoir aller chercher des proies dans les monts Audacieux et a été utilisé par Brise-mâchoire pour pénétrer dans la forteresse. Le plafond n'est qu'à 1,50 mètre du sol. Le tunnel continue sur quelque 150 mètres avant d'émerger sur le côté d'une colline surplombant la rivière Pâle.

B5. Salle d'entraînement (ND 5)

Cette salle contient de nombreux mannequins de bois, tous en mauvais état et montrant des marques faites par des armes. Dans un coin au fond se trouve un monticule d'os brisés.

Combattre dans un emplacement occupé par un mannequin donne un bonus de +1 à la CA.

Créature. Il est peu probable que Brise-mâchoire le leucrotta affronte les PJ's dans cette salle, mais c'est ici qu'il dort de temps en temps pendant la journée. Si les PJ's sont exceptionnellement discrets, ils pourraient le prendre par surprise ici. Brise-mâchoire ressemble à un étrange hybride d'un lion avec des pattes de cerfs et la tête d'un blaireau enragé avec des rangées d'os au lieu de dents.

LEUCROTTA

FP 5

Créature magique de taille G généralement d'alignement CM
Pathfinder 17

Init +5; **Sens** vision dans le noir 12 cases, vision nocturne, odorat, Perception +10

DÉFENSE

CA 18, contact 10, dépourvu 17 (Dex +1, naturelle +8, taille -1)
pv 57 (6d10+24)



Ref +6, Vig +9, Vol +4

Immunités maladie, poison

ATTAQUE

Vitesse 16 cases, escalade 10 cases

Càc morsure +10 (2d6+7/19-20) et 2 coups +5 (1d6+2)

Espace 2 cases; Allonge 1 case

Attaques spéciales attrait, morsure puissante, imitation de voix

TACTIQUE

Avant le combat. Brise-mâchoire suis les PJ's pendant qu'ils explorent les niveaux souterrains de la forteresse, en utilisant sa compétence de Discrétion et en se tenant généralement derrière un coin. Lorsqu'il apprend le nom d'un d'entre eux, il utilise sa capacité d'attrait pour le séparer de ses alliés et attaquer.

Pendant le combat. Brise-mâchoire utilise sa morsure puissante et ses sabots acérés pour massacrer ses adversaires. S'il est touché par le même adversaire deux rounds de suite, il combat sur la défensive.

Moral. Si Brise-mâchoire est réduit à 20 points ou moins, sa détermination cède et il fuit la forteresse pour ne plus jamais y revenir.

STATISTIQUES

For 21, Dex 12, Con 18, Int 10, Sag 14, Cha 17

BBA +6, BMC +12, DMC 23

Dons Furtif, Science de l'initiative, Talent (Bluff)

Compétences Bluff +15, Discrétion +9, Perception +10 (dont un bonus racial de +8)

Langue commun

CAPACITÉS SPÉCIALES

Attrait (Sur). Un leucrotta peut utiliser sa voix pour créer un puissant effet d'attraction chez un individu qui l'entend et n'est pas au courant du danger. À n'importe quel moment lorsque la cible n'est pas consciente de la présence du leucrotta (par exemple si celui-ci se cache ou s'abrite dans les ténèbres), le leucrotta peut appeler la cible en utilisant son pouvoir d'imitation de voix. Il doit voir la cible et être à au plus 12 cases d'elle. Lorsque le leucrotta lance son appel, la cible doit réussir un jet de Volonté de DD 16 ou tomber sous l'effet d'une *suggestion* l'incitant à approcher du leucrotta.

L'effet fonctionne comme un sort de *suggestion* avec un NLS égal au nombre de DV du leucrotta. Une créature qui réussit le jet de sauvegarde ne peut être affectée par l'attrait du même leucrotta au cours de 24 heures qui suivent. Il s'agit d'un effet dépendant du

langage et, si le leucrotta utilisa le nom de la victime, celle-ci subit un malus de -4 à son jet de sauvegarde. C'est un effet mental, de son et de charme. Le DD du jet de sauvegarde dépend du Charisme.

Morsure puissante (Exc). La morsure d'un leucrotta est puissante et capable de trancher le métal et de traverser les os avec une facilité déconcertante. Il ajoute 1,5 fois son modificateur de Force à tous les jets de dégâts liés à sa morsure et la plage critique s'étend à 19-20. Lorsqu'un leucrotta mord un objet, cela se passe comme si la solidité de celui-ci était inférieure de 5 points à sa solidité normale.

Imitation de voix (Exc). Un leucrotta peut parfaitement imiter la voix de n'importe quelle créature qu'il a entendu parler. Il tente un test de Bluff lorsqu'il imite une voix et ceux qui l'entendent peuvent réaliser des tests de Perception opposés à son Bluff pour tenter de s'apercevoir de la supercherie. Si la voix imitée n'est pas bien connue de l'auditeur, il subit un malus de -8 à son test de Perception. Les leucrottas éprouvent des difficultés à imiter les voix des créatures qui ont plus d'une catégorie de taille de différence avec eux et subissent un malus de -8 à leurs tests de Bluff dans ces cas-là.

B6. Salle à manger

Cette large salle comporte une unique et gigantesque table et de nombreuses chaises, dont certaines sont renversées ou éparpillées. Un large escalier descend plus loin dans les profondeurs de la terre et, en face de celui-ci, se trouve une porte.

B7. Cuisine

Cette petite pièce doit avoir servi de cuisine, vu les étagères vides et les plans de travail qu'elle contient. Quelques trous minuscules dans le plafond permettaient autrefois à la fumée du poêle situé dans le coin de s'échapper.

Trésor. Autrefois, avant même que Zakhan ne vienne se cacher ici, on utilisait une *baguette de métal brûlant* pour chauffer le four lorsqu'il n'y avait pas de combustible, mais cette baguette a disparu depuis longtemps. Un couteau de cuisine de maître (similaire à une dague) a été abandonné sur un des plans de travail.

C1. Corridor inférieur

Les marches aboutissent à une intersection en T dont le passage de droite se termine par de larges doubles-portes et celui de gauche tourne puis s'enfonce dans les ténèbres. À mi-chemin entre ici et les doubles-portes, on peut voir un passage transversal regorgeant de champignons et de moisissures qui se répandent dans le corridor. Il y a une forte odeur d'humus et de putréfaction ici.

L'emplacement en face du passage menant en C3 est considéré comme un terrain difficile à cause de la présence massive de champignons. Un test de Perception de DD 15 permet d'entendre le bruit de créatures qui se repaissent avec voracité provenant de la salle C2 et un test de Perception de DD 25 permet de repérer des bruits similaires mais plus ténus provenant de derrière les portes allant en C4.

C2. La salle de stockage à froid (ND 5)

La température de l'air descend considérablement dès que vous passer le coin. Vous apercevez quatre portes

sur le mur du fond, toutes entre-ouvertes. Grâce à la lueur de la torche, vous pouvez voir des tapis de moisissures brunes qui s'étendent depuis au-delà des portes. Une légère odeur ressemblant à de la viande congelée flotte dans l'air.

Les quatre salles ici étaient autrefois les chambres des officiers lorsque ce baraquement était en activité. Aujourd'hui, elles servent de salle de stockage de viande pour la meute de goules, qui, lors de leurs expéditions, ramènent les restes à la maison en cas de fringales. Les quatre salles sont remplies de morceaux de viandes et de membres de bêtes et d'humanoïdes et recouvertes de moisissures brunes. Celles-ci inflige 3d6 points de dégâts de froid non-létal à toute créature vivante s'approchant à moins de 1,50 mètre d'une des salles. Un test de Connaissances (exploration souterraine) de DD 15 identifie la moisissure brune comme dangereuse et un test de DD 20 permet de se rappeler que le feu lui permet de se répandre plus rapidement et que les dégâts de froid sont la seule manière de s'en débarrasser.

Créature. Une des créations engendrées par la fièvre des goules que la meute de Zakhan a répandue est un blême puissant mais mis à l'écart que le reste des goules traitent de manière hautaine en le chargeant de missions déplorables comme aller chercher de la viande dans les salles de stockage. C'est pour cela que le blême est distrait lorsque les PJs arrivent, tant il est occupé à se gorger de la chair stockée dans la troisième des salles en C2. Il se pourrait même qu'il ne remarque pas les PJs avant qu'ils ne se mettent à subir les effets de sa puanteur.

BLÊME

FP 3

pv 29 (voir le Manuel des Monstres)

Trésor. Le blême a caché dans la première des quatre salles un trésor qu'il se garde pour lui, un miroir à main en argent incrusté de lapis lazuli et valant 500 po. Un test de Perception de DD 15 permet de le trouver mais la fouille expose les PJs aux effets de la moisissure brune.

XP ad-hoc. Donnez aux PJs une récompense équivalente à un FP 2 s'ils parviennent à détruire la moisissure brune.

C3. Salle de garde (ND 5)

Cette petite salle regorge de champignons et de moisissures de tous types qui forment une sorte de forêt souterraine.

Zakhan et ses goules utilisaient autrefois cet endroit, une ancienne salle de réunion, pour se débarrasser des morceaux qu'ils ne voulaient pas consommer. Lorsque les champignons se sont mis à envahir la pièce, Zakhan s'est mis à les cultiver comme un jardin et à faire pousser diverses sortes de champignons que les goules utilisent pour assaisonner leurs sinistres repas. Deux des champignons qui ont poussé sont toxiques et capables de se déplacer. Ils servent Zakhan en tant que chiens de garde.

Tous les emplacements de cette salle comptent comme terrain difficile à cause de l'épais tapis de champignons.

Créatures. Les deux champignons animés sont d'étranges hybrides entre des criards et des tallophytes violettes. Même s'ils sont identiques aux tallophytes violettes d'un point de

vue mécanique, ils crient en combattant, ce qui alerte les goules et Zakhan de la présence d'intrus.

TALLOPHYTES VIOLETTES (2)

FP 3

pv 15 (voir le Manuel des Monstres)

traitent le terrain rendu difficile par les végétaux comme un terrain normal

Développement. Lorsque Zakhan et les goules entendent les cris, ils s'arrêtent de se repaître et prennent position en C4. Deux des goules se placent de part et d'autre de l'entrée et la troisième se cache sous la table. Zakhan prépare une action pour lancer *invisibilité suprême* lorsque la porte s'ouvre.

C4. Le sinistre festin (ND 7)

Cette salle est construite comme une chapelle, mais les bancs ont été brisés et la nef a été remplie de larges tables de bois. L'autel a également été converti en une table car, comme les autres tables, il est recouvert de plateaux agencés avec grand soin, ce qui donne un aspect encore plus choquant aux monticules de têtes humaines, de membres et de torses qu'ils contiennent.

Cette ancienne chapelle où les soldats priaient Sarenrae a été convertie en salle des fêtes et repaire pour Zakhan et ses goules. Zakhan était un noble mineur chez les efrits ; c'est sans doute pour cela qu'il inculque les bonnes manières à ses serviteurs.

Créatures. Même si Zakhan et ses sbires ont créé de nombreuses goules au cours de leurs sinistres exploits, seuls trois de ses esclaves originaux ont survécu toutes ces années, et seuls ces trois-là sont autorisés à vivre dans la forteresse et à festoyer à sa table. Les quatre monstres laissent tomber leur simagrée dès qu'ils aperçoivent des intrus et passent à l'attaque en espérant pouvoir ajouter de la viande fraîche à leurs réserves.

GOULES (3)

FP 1

pv 13 (voir le Manuel des Monstres)

ZAKHAN, GHUL SUPÉRIEUR

FP 6

Mort-vivant (métamorphe) de taille M et d'alignement CM

Dark Markets, a Guide to Katapesh

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

DÉFENSE

CA 22, contact 12, dépourvu 20 (Dex +2, naturelle +10)

pv 55 (8d12+3); RD 10/fer froid et bon

Ref +5, Vig +5, Vol +9

Immunité traits des morts-vivants; Résist feu 10

ATTAQUE

Vitesse 10 cases, escalade 4 cases

Càc morsure +10 (2d6+6 plus 1d6 feu) et 2 griffes +8 (1d6+3 plus 1d6

feu et saignement)

Attaques spéciales griffes maudites, chaleur, éventration 2d6+6 (chaque fois qu'il touche avec ses deux griffes)

Pouvoirs magiques (NLS 11) :

3/jour — *invisibilité suprême* (sur lui-même seulement)

TACTIQUE

Pendant le combat. Zakhan utilise *invisibilité suprême* lorsque le combat commence et cherche à causer des saignements à autant d'adversaires que possible, passant d'un ennemi à un autre à chaque round de combat s'il le peut. Il n'utilise son *collier à boules de feu* que si toutes ses goules sont mortes. Si un des PJs possède

Tempête, Zakhan l'identifie comme l'un des Templiers des Cinq Vents et concentre toutes ses attaques sur lui. « Je ne fais plus partie de votre guerre, » crie-t-il en combattant. « J'ai abandonné Jhavul et ses machinations ! »

Moral. Si personne ne porte Tempête, Zakhan fuit s'il est réduit à 15 points de vie ou moins en utilisant son invisibilité. S'il combat le porteur de Tempête, son désespoir fou le pousse à se battre jusqu'à la mort.

STATISTIQUES

For 22, Dex 15, Con —, Int 14, Sag 15, Cha 18

BBA +4, BMC +10, DMC 22

Dons Attaques multiples, Robustesse, Science de l'initiative, Talent (Survie), Vigueur surhumaine

Compétences Bluff +15, Déguisement +4 (+6 pour jouer la comédie, +16 lorsqu'il change de forme), Diplomatie +8, Discrétion +13, Escalade +14, Intimidation +6, Perception +12, Psychologie +7, Survie +16 (+26 pour suivre des traces)

Langues commun, igné, infernal

Particularités changement de forme, création de rejetons, génie

Équipement cape de résistance +1, collier à boules de feu (type II)

CAPACITÉS SPÉCIALES

Saignement (Exc). Les blessures causées par les griffes d'un ghul supérieur saignent, causant 1 point de dégât par round jusqu'à ce que le saignement soit arrêté par un soin magique ou un test de Premiers secours de DD 10. Ce saignement ne se cumule pas en cas de blessures multiples.

Changement de forme (Sur). Un ghul supérieur peut prendre la forme d'une

hyène ou de n'importe quel humanoïde en une action simple. Sa nature de mort-vivant est indétectable lorsqu'il est ainsi transformé.

Création de rejetons (Sur). Un humanoïde tué par un ghul supérieur devient une goule à la prochaine nouvelle lune. Un jann tué ainsi devient un ghul et les génies plus puissants deviennent des ghul supérieurs. Ce processus peut être interrompu si le corps est détruit ou béni.

Griffes maudites (Exc). Les griffes d'un ghul supérieur sont considérées comme des armes magiques en fer froid lorsqu'il s'agit de déterminer si elles ignorent les réductions de dégâts.

Génie (Exc). Un ghul supérieur est traité comme un génie pour tous les effets dépendant de la race.

Chaleur (Exc). Un ghul supérieur inflige 1d6 points de dégâts de feu



supplémentaire à chaque attaque réussie ou chaque round pendant lequel il maintient une prise en lutte.

Trésor. Outre l'équipement de Zakhan, les couverts en argent et les porcelaines disposés sur les tables sont également précieux. L'ensemble vaut 400 po une fois qu'il a été nettoyé.

CONCLURE L'AVENTURE

L'aventure se termine lorsque Zakhan et sa meute sont détruits, mais les PJs peuvent tout à fait quitter la forteresse avant que cela ne se produise. Ils peuvent se contenter de tuer Narg et les gnolls des Trois Mâchoires ou quitter le donjon après avoir dépouillé le trésor de Zakhan. Dans tous ces cas, les protagonistes de cette aventure pourraient bien vouloir en découdre avec les PJs. Maintenant que les

gnolls ne fournissent plus Brise-mâchoire et Zakhan en victimes, ces derniers pourraient bien se décider à quitter la forteresse et partir à la recherche de proies, et trouver un Kelmarane nouvellement recolonisé prêt à assouvir leur faim. Zakhan et Brise-mâchoire pourraient utiliser leurs capacités de changement de forme et d'attrait pour s'attaquer aux membres de l'expédition d'Almah les uns après les autres et empêcher la recolonisation de Kelmarane.

De plus, si Dashki découvre que les PJs ont ravagé le campement des Trois Mâchoires, il pourrait tout à fait vouloir se venger. À ce moment-là, les PJs en viendraient sans doute facilement à bout au cours d'une confrontation directe (à moins que Dashki n'ait gagné des niveaux), mais ses capacités de discrétion et sa proximité avec les alliés des PJs pourraient permettre à Dashki de leur causer bien du tort sans devoir les affronter à la loyale.