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 #1

Un recueil d'aides de jeu, de conseils, de plans et d'autres bricoles pour les MDs utilisant *Les Offrandes calcinées [Burnt Offerings]*, le premier épisode de la campagne *L'Éveil des Seigneurs des Runes*

compilé par Dalvyn (*dalvyn@gmail.com*)

Version 2.1
23/12/2009

Table des matières

Un travail n'est jamais complètement achevé. C'est tout particulièrement vrai dans le domaine des scénarios et des aventures (enfin, celles qui reposent sur une véritable histoire et qui ne se résument pas à une succession de rencontres sanglantes au moins). On peut toujours améliorer un point ou l'autre, peaufiner l'histoire d'un PNJ, rendre plus intéressante (et plus marquante) la rencontre avec un des personnages principaux de l'histoire, améliorer la crédibilité du monde en ajoutant un plan, un bâtiment, une personne, une peuplade, une inscription gravée, ...

Si « un travail n'est jamais complètement achevé » est un truisme trivial, « il y a toujours plus dans plusieurs têtes que dans une seule » en est un autre qui s'applique bien à ce document. Chaque MD, comme chaque joueur, a ses propres particularités, centres d'intérêts et préférences. Chaque MD voudra modifier une aventure donnée pour la lier « à sa sauce » et ainsi obtenir un résultat qui convient mieux non seulement à son style de jeu mais aussi aux préférences de ses joueurs. Ce document se veut être une oeuvre de collaboration, où toutes les contributions sont bienvenues. On peut toujours tirer quelque chose de l'idée d'un autre !

Et c'est cela le but derrière ce document : permettre aux MDs de trouver, rassemblés sous un pratique format PDF, diverses aides de jeu, discussions et idées provenant d'autres MDs (anglophones ou francophones), afin qu'ils puissent s'en servir pour enrichir leurs parties et améliorer leurs expériences de jeu.

N'hésitez pas à vous rendre sur le site Pathfinder-FR pour donner vos idées, poser vos questions, discuter entre MJ, partager vos impressions ou juste pour venir ce que vous pensez des aventures de Pathfinder et du monde de Golarion ! Vous y serez les bienvenus !

Dalvyn

Pathfinder Community Use Policy

Ce document utilise des marques déposées et/ou des copyrights appartenant à Paizo Publishing, LLC selon 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.

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/

Les célébrations à Sandpoint 3
- Le discours de bienvenue 3
  - *Kendra Deverin – 3*
  - *Bélor Hemlock (Ciguë) – 3*
  - *Cyrdak Drokkus – 3*
  - *Abstalar Zantus – 4*
- La bénédiction de Desna 4
- La bénédiction de la cathédrale 4

Des jeux pour le festival 6

Sandpoint en un coup d'oeil 8

Les gardes de Sandpoint 10

La rencontre avec Shalelu 11
- Cadre de l'aventure 11
- Le point de vue des PJs 12
- Les chasseurs gobelins 12
- Battlemap : la rencontre avec Shalelu 14

Menu pour six joueurs 15
- Partie 1 : le festival et l'incendie 15
- Partie 2 : héros locaux 15
- Partie 3 : la verrerie et les catacombes 15
- Partie 4 : le sommet du Chardon 16
- Pour conclure l'aventure 17

L'histoire de Nualia 18
- L'histoire de Nualia 18
  - *L'enfance de Nualia – 18*
  - *L'adolescence de Nualia – 18*
  - *La grossesse de Nualia – 19*
  - *Le départ de Nualia – 19*
  - *La vengeance de Nualia – 19*
- Informer les PJs 20
  - *Les journaux personnels – 21*
  - *La sphère de mémoire – 21*
  - *Qui sait quoi à Sandpoint ? – 22*

Les boggards du marais 24
- La sorcière des marais 24
- Les rencontres 25
  - *Une sombre mise en garde – 25*
  - *Sur la Route de la Côte Perdue (ND 5) – 26*
  - *La traversée de la Rivière Boueuse (ND 5) – 26*
  - *La Barrière de Croix (ND 3) – 27*
  - *Le tumulus aux têtards (ND 4) – 27*
  - *Le repaire de Megus (ND 7) – 28*
- La Vieille Megus 28
- Battlemap : le repaire de Mégus 30

Les célébrations à Sandpoint

❖ *Une aide de jeu proposée par Éthérion*

Etherion présente divers discours et descriptions que les MDs peuvent utiliser pour introduire les célébrations autour de l'inauguration de la nouvelle cathédrale de Sandpoint. Cette aide de jeu est divisée en trois parties :

- **Le discours de bienvenue**. On suppose que les célébrations vont couvrir une journée entière. Le début des festivités est marqué par de courts discours prononcés par les célébrités de la ville.
- **La bénédiction de Desna**. L'après-midi, le père Zantus organise un envol de papillons en l'honneur de sa déesse.
- **La bénédiction de la cathédrale**. Après l'attaque, les habitants de Sandpoint se rassemblent et décident de ne pas se laisser démoraliser : ils terminent les célébrations que les gobelins ont interrompues.

Le discours de bienvenue

Quatre intervenants participent à ce discours : Kendra Deverin, la bourgmestre de Sandpoint; Bélor Hemlock (Ciguë) le shérif; Cyrdak Drokkus le responsable du théâtre; et Abstalar Zantus, le prêtre de Desna.

Kendra Deverin

Arborant un large sourire, elle observe quelques instants les personnes rassemblées puis, lorsque le silence vient enfin, elle prend la parole.

« *Bienvenue à vous tous, habitants de Sandpoint et visiteurs. Comme la plupart d'entre vous le savent, je suis Kendra Deverin, et je suis très fière en ce jour de servir Sandpoint en tant que bourgmestre.* »

La foule applaudit quelques secondes, avant de laisser Kendra Deverin continuer.

« *C'est magnifique de voir que vous êtes venus si nombreux pour célébrer la construction de notre nouvelle cathédrale. Je voudrais remercier ceux qui ont fait le voyage jusqu'à notre cité pour prendre part à cette célébration et souhaiter qu'ils passent un séjour agréable, tout spécialement s'il s'agit de leur première visite. Aux habitants de Sandpoint maintenant, ... mes concitoyens, je vous dis merci. Merci de venir vous réjouir avec nous, merci d'avoir rendu cette fête possible, et merci d'avoir gardé notre ville forte au cours des dernières années.* »

Elle scrute la foule des yeux quelques instants avant de proclamer «*Je vois que même Larz Rovanky est parvenu à s'éloigner de son atelier pour cette occasion ! Par Desna, c'est presque miraculeux !* », ce qui cause un rire général dans la foule.

Une fois le silence revenu, Kendra fait un signe au shoanti et termine « *Sans plus vous faire attendre, je laisse la parole au shérif Belor Hemlock, pour quelques recommandations de dernière minute. Profitez pleinement de ce festival, mes amis !* »

Bélor Hemlock (Ciguë)

L'imposant shoanti, qui a conservé une expression neutre, presque grave, tout au long du discours de la bourgmestre, s'avance sur le podium.

« *Merci, chère bourgmestre. Même au cœur de cette célébration, n'oublions pas les événements tristes dont la reconstruction de la cathédrale est une conséquence. Et n'oublions pas non plus les nombreux amis et parents qui furent perdus il y a de cela cinq ans. Je voudrais que nous fassions tous silence pendant un court moment en leur mémoire.* »

Un silence de plomb tombe sur la foule. Le shérif Hemlock ne semble clairement pas être un amuseur public. Il continue après quelques secondes.

« *Tout en nous souvenant de ces événements, soyons également attentifs à ne pas les laisser se reproduire. Un grand feu de joie est prévu ce soir; je vous demande à tous de rester prudent pendant cet événement.* »

Le shérif arbore alors un étrange rictus qui pourrait être un semblant de sourire en disant « *Et euh... amusez-vous bien.* »

Toussant bruyamment, il enchaîne avec « *Je cède la place à Cyrdak Drokkus, propriétaire du théâtre local.* »

Cyrdak Drokkus

L'homme, d'une quarantaine d'années, habillé de vert prend alors la parole. C'est un contraste très clair avec le pauvre shérif – qui n'a visiblement pas l'habitude de s'adresser au public en de telles occasions. En arrivant au centre du podium, il fait un clin d'œil à la foule avant de s'exprimer : « *Eh bien, cher shérif, laissez-moi tout d'abord vous remercier au nom de tous pour ce joyeux discours !* »

S'en suit un murmure de rires dans la foule alors que le bonhomme continue « *C'est vrai que la ville a connu quelques moments difficiles, mais regardez ...* » - il désigne la cathédrale d'un mouvement ample de la main - « *regardez ce que nous avons accompli ! Nous n'avons économisé aucun effort et aucun sou, je vous le garantis, pour construire ce magnifique temple.* »

Accompagnant chaque parole d'un geste mesuré, tel un acteur expérimenté, l'homme surenchérit « *Les marches qui mènent à l'intérieur ? Du marbre de la plus grande qualité ! Les bancs qui accueilleront les fidèles ? Du solide bois travaillé par nos meilleurs artisans ! Le pot de chambre du père Zantus ? De l'or pur ! Je ne plaisante pas ! Nos généreux nobles ont vraiment mis le paquet cette fois-ci. Même les églises concernées ont contribué !*

J'ai même entendu conter une rumeur selon laquelle les dieux eux-mêmes se seraient cotisés pour contribuer quatre pièces d'or aux dépenses ! »

Arborant un large sourire, Cyrdak Drokkus termine par « *Mais, avant que je ne m'attire les foudres de l'un ou de l'autre, permettez-moi de me retirer! Citoyens de Sandpoint, amusez-vous ! et n'oubliez pas de passer ce soir au Théâtre pour « la malédiction de la Harpie », avec la diva Magnimarienne dans le rôle d'Avisera la reine harpie ! Sous vos applaudissements, je cède ma place à sa sainteté le père Zantus !* » puis, avec un élégant salut qui déclenche des cris de joie et des applaudissements au sein de la foule, il laisse la place au prêtre.

Abstalar Zantus

Tentant vainement de faire taire la foule échauffée par le comédien, le pauvre père Zantus est contraint de patienter plusieurs minutes avant de pouvoir parler.

« *Merci ... merci Cyrdak. Et merci à vous tous pour être venus nous rejoindre en ce jour sacré. Aujourd'hui est un jour de renouveau, de renaissance, de célébration et de joie. Aussi, comme j'aurai encore l'occasion de reparler cet après-midi lors du vol du papillon et ce soir pour la bénédiction, je ne dirai rien de plus maintenant que ...* »

Puis, après une courte pause, il prononce lentement « *Je déclare le festival de Sandpoint officiellement ouvert !* »

La bénédiction de Desna

Abstalar Zantus monte sur l'estrade alors que trois personnes amènent un large objet recouvert d'un drap blanc au centre de la place et le pose au milieu d'un cercle formé de fleurs.

Il attend quelques secondes, que le silence se fasse, avant de prendre la parole.

« *Bénis soient le chemin du voyageur, la destination, la longue route, ainsi que tous ceux qui choisissent de faire le voyage.*

Que chaque rêve soit comme une étoile lumineuse dans le ciel nocturne de vos esprits, et qu'il illumine votre chemin pendant la journée.

Ne perdez pas espoir si votre rêve s'estompe, car comme il y a des milliers d'étoiles dans le ciel, il y aussi des milliers de rêves à vivre.

Choisissez-en simplement un autre et poursuivez votre route. »

Ceux qui ont reçu une éducation religieuse reconnaissent immédiatement la prière rituelle à Desna, déesse des rêves, du voyage, des étoiles, et de la chance.

Après un court moment de silence, Abstalar continue « *Que les enfants se rassemblent autour des fleurs pour l'histoire qui suit.* »

« *Une des nombreuses légendes du clergé de Desna indique qu'un jour, épuisée par un terrible combat mené contre l'horrible Lamashtu, la déesse Desna tomba, inconsciente, depuis les cieux. Ce fut un jeune orphelin aveugle qui trouva la déesse, lui apporta de l'eau et pansa ses blessures. Pour le remercier de l'avoir aidée, la déesse Desna transforma l'enfant en un merveilleux papillon immortel. Sous cette forme, l'enfant put voler jour et nuit, visiter des lieux lointains, être témoin de toutes les merveilles du monde.* »

Avec un geste de la main, le prêtre fait un signe aux trois personnes et ces dernières enlèvent le drap blanc, révélant ainsi une large cage au grillage fin contenant des centaines de papillons.

« *Pour honorer ces événements, nous allons libérer ces enfants de Desna.» ajoute le prêtre en désignant les papillons. Puis, s'adressant en particulier aux enfants, il ajoute «Si vous restez immobiles, peut-être qu'un d'eux viendra se poser sur vous. Si c'est le cas, considérez-vous bénis, car vous aurez reçu le baiser de Desna, un baiser qui vous portera grande chance.* »

Finalement, d'un autre geste, le prêtre demande aux trois personnes au centre d'ouvrir la cage ... et c'est comme une nuée colorée qui s'envole, recouvrant les enfants ainsi que les autres habitants rassemblés sur la place. Certains restent immobiles et sont visités par un ou plusieurs papillons, alors que d'autres rient, applaudissent, ou se mettent à courir après eux. L'événement dure une petite quinzaine de minutes, avant que tout le monde ne reprenne place aux stands, pour un snack ou une boisson, pour évoquer de vieux souvenirs ou tout simplement porter un toast aux temps meilleurs qui commencent aujourd'hui.

La bénédiction de la cathédrale

« *Mes chers amis de Sandpoint, ...* »

Le prêtre semble faire une pause et observer les diverses entrées de la place, comme s'il s'attendait à être interrompu par une autre attaque. Ici et là, dans la foule, des spectateurs font de même ... il s'en suit quelques longues secondes de malaise ... qui se terminent lorsque le père Zantus reprend la parole.

« *Notre ville de Sandpoint a connu bien des malheurs. Des meurtres terribles ...* » - des murmures d'acquiescement proviennent de la foule - « *des événements terribles, un incendie qui détruisit non seulement l'ancien temple mais certains des bâtiments voisins également. Et puis, hier encore, une terrible attaque de gobelins ... qui aurait pu se révéler bien plus dramatique encore si nous n'avions pas reçu l'aide de courageux alliés.* »

S'en suivent quelques cris tels que « *Oui !* », « *C'est la vérité !* », « *Merci !* », « *On l'a échappé belle !* », « *Sans eux, il y aurait eu de nombreux morts !* », « *Qu'on les fasse citoyens d'honneur !* », « *Vive les héros de Sandpoint !* » et quelques applaudissements et sifflements alors que la plupart des spectateurs se tournent vers les aventuriers. Il est clair que, après tout ce que ces gens ont subi, ils vous vouent un sentiment proche de la vénération.

Abstalar lève les bras pour demander le silence, puis continue ... « *Mais nous avons pleuré puis enterré nos morts, nous avons trouvé le meurtrier et mis fin à une longue série de crimes, nous avons rebâti les bâtiments détruits, nous avons soigné nos blessures ... Nous continuons notre chemin. Sandpoint continue son chemin !* »

Après quelques longues secondes d'applaudissements et de cris, le prêtre de Desna continue. « *Et aujourd'hui nous nous réjouissons ... nous célébrons la reconstruction de notre cathédrale. Et à travers ces réjouissances, nous enterrons les malheurs du passé et nous nous tournons vers le futur. Laissez-moi vous conter une des histoires sacrées du culte de Desna.* »

Le père Zantus ouvre un petit livre et commence à lire. « *Dans les premiers temps où Desna était encore une jeune déesse, elle suivait les enseignements de son mentor Curchanus, un dieu des bêtes, du voyage, et de l'endurance, qui a été oublié au fil du temps. La jeune déesse Desna passait de nombreuses soirées et de nombreuses nuits à écouter Curchanus alors qu'il lui racontait les détails de ses nombreux voyages. L'ennemi de Curchanus était Lamashtu, elle aussi une très ancienne déesse des monstres, de la folie, et des cauchemars, qui enviait à Curchanus son contrôle sur les bêtes.*

Il advint alors que Lamashtu tendit un piège à Curchanus, l'incitant à suivre un étrange chemin de promenade qui devait le mener jusqu'au royaume de la vile déesse. Là, elle envoya d'horribles monstres l'attaquer en masse, puis elle prit la forme d'un gigantesque chacal déformé et se joignit elle-même à l'attaque. Lors de ce terrible combat, Lamashtu parvint à arracher à Curchanus son pouvoir sur les bêtes. La blessure était très grave, Curchanus ne pouvait survivre. Concentrant ses dernières forces, il libéra son pouvoir et le transmit à Desna.

Depuis ce vol de pouvoir, les animaux sauvages ont traité les hommes comme des intrus et des ennemis plutôt que comme des individus faisant partie de la nature. Et Desna a remué ciel et terre pour tenter de trouver une manière de forcer Lamashtu à rendre le pouvoir qu'elle avait dérobé à Curchanus.

Par cette histoire, nous, servants de Desna, nous souvenons que nous devons garder à l'esprit à tout jamais la traîtrise de Lamashtu, que nous devons honorer à tout jamais le don de Curchanus à Desna, et que nous devons nous rappeler que l'échec n'est qu'un contretemps, pas un point final. »

Le prêtre ferma le livre lentement et dit « *Tout comme la défaite et la mort de Curchanus n'ont pas arrêté Desna d'espérer et de continuer à se battre contre Lamashtu, les événements déplaisants de ces dernières années n'ont pas mit fin à l'espoir et à la vie de Sandpoint.* »

« *Ainsi,* » continua le prêtre, « *c'est un honneur pour moi aujourd'hui de bénir cette cathédrale en tant que symbole d'espoir et de survie. Bien qu'elle soit construite – comme celle qui la précédait – sur un lieu sacré à Desna, la cathédrale se veut être un lieu de culte regroupant plusieurs fois. Le bâtiment est divisé en trois parties, chacune d'entre elle dédiée à deux divinités.* »

Se tournant vers le sud, vers les bâtiments de Sandpoint et levant les bras en l'air, le prêtre continua « *Face au coeur de Sandpoint se trouvent les autels dédiés aux dieux Erastil et Abadar. Qu'Erastil rende nos champs fertiles, qu'il guide nos lances et nos flèches lors de la chasse, qu'il veille sur nos familles. Qu'Abadar protège notre bonne ville de Sandpoint, qu'il accorde prospérité à nos marchands et qu'il fasse régner la loi dans notre cité.* »

Pivotant vers l'ouest, face aux ruines de la Vieille Lumière, il continua « *Face à la mer et à l'horizon au-delà, se trouvent les autels dédiés à la déesse Shelyn et au dieu Gozreh. Que Shelyn, déesse de la beauté, de l'art, de l'amour et de la musique, nous aide à faire de Sandpoint un bastion où les diverses cultures de notre monde se côtoient en paix et en harmonie. Que Gozreh protège nos marins et tous ceux qui s'aventurent en mer, et qu'il nous permette de vivre en harmonie avec la nature protectrice et bienfaitrice.* »

Finalement, le père Zantus se tourne vers l'est, vers la cathédrale elle-même et les terres au-delà de Sandpoint et dit « *Enfin, face au soleil naissant et à la porte qui mène aux nombreux chemins menant vers l'ailleurs, se trouvent les autels dédis aux déesses Sarenrae et Desna. Que Sarenrae, dans sa bienveillance, nous accorde bonne santé, la volonté de rester honnêtes, et la rédemption pour nos fautes passées. Et que Desna guide nos pas et nos rêves, rende nos expériences plus riches les unes que les autres, qu'elle nous accorde chance et nous pousse toujours de l'avant.* »

Le père Zantus baissa les bras et se retourna vers la foule pour terminer sa bénédiction. « *Sous le regard bienveillant de ces dieux, et des autres que nous vénérons, puissent Sandpoint et ses habitants connaître joie et vie intense. Réjouissez-vous, habitants de Sandpoint et amis, car aujourd'hui est le premier jour de votre futur !* »

Des jeux pour le festival

❖ *Une aide de jeu proposée par Delthos*

Quelques jeux pour agrémenter le festival de Sandpoint.

La chasse au diable

Serez-vous capables de venir à bout du terrible Diable de Sandpoint et de l'empêcher de mettre toute la région en danger ? Tentez votre chance !

Il s'agit d'un concours de tir à l'arc placé sur la plage en contre-bas de la Lumière de Sandpoint. Deux grandes cibles ressemblant à des chevaux ailés effrayants ont été installées à 50 mètres de la ligne de tir. Le centre des cibles est situé à peu près à l'endroit où le coeur des chevaux devraient être et des cercles concentriques plus grands ont été dessinés autour de ce point.

Une pièce de cuivre par tentative. Il faut utiliser les arcs longs qui sont fournis et lancer deux flèches en direction des cibles. Seule la meilleure des deux compte. Si on touche le centre de la cible, on gagne une petite tarte. En cas de résultat moins brillant, on gagne des prix de moins en moins coûteux, jusqu'à... rien du tout en cas d'échec. Il faut toucher une CA de 20 pour arriver au centre de la cible. Les autres cercles correspondent respectivement à des CA de 18, 16, 14 et 12.

C'est Jodar Provolost (humain m, CB, expert 1/rôdeur 3) qui s'occupe de ce jeu, un vieux Varisien dégarni avec quelques cheveux noirs, une épaisse moustache noire et un ventre bien rebondi. C'est un charpentier assez médiocre, mais il est considéré comme l'un des meilleurs chasseurs de Sandpoint. Il se montre amical, mais il aime raconter de nombreuses blagues qui ne font rire que lui et les nombreux récits (faux) où il aurait rencontré le Diable de Sandpoint. Les tartes proviennent de chez Alma Avertin. Ce ne sont pas ses meilleurs, mais elles sont assez bonnes.

Le shérif Hemlock a demandé à Jodar de repérer discrètement ceux qui parviennent à toucher le centre de la cible ou qui mettent leurs deux flèches près du centre, afin qu'il puisse approcher ces personnes par la suite et les inviter à rejoindre la milice. Jodar demande le nom de chaque personne qui réussit son test et annonce d'une voix forte « Votre attention, mesdames et messieurs ! <Nom> a rendu un grand service à Sandpoint : <il/elle> a tué le Diable de Sandpoint, et a bien mérité cette bonne tarte ! »

Le lancer de gobelins

Trois gobelins sont parvenus à rentrer dans votre demeure et sont occupés à tout mettre sens dessus dessous ! Attrapez-les et lancez-les dans le feu ouvert avant qu'ils ne détruisent tout !

C'est un simple jeu de lancer de sac de haricots installé au centre du Marché de Sandpoint. À trois mètres de la ligne de lancer, on a installé une planche avec trois trous. Le trou le plus proche est le plus grand, alors que le plus éloigné est le plus petit. Il y a des poches de haricots cousues pour ressembler à des gobelins et chacune d'eux est marqué d'un nom de gobelin.

Une pièce de cuivre par tentative. Prenez trois gobelins et tentez de les lancer dans le feu. Les enfants doivent tenter de viser le trou le plus proche et le plus grand (CA 10). Les femmes utilisent le trou du milieu (CA 12) et les hommes adultes, le trou le plus éloigné et le plus petit (CA 15). Les sacs de haricots ont un facteur de portée de 3 mètres et il n'y a aucun malus pour le manque de formation à l'utilisation de ces « armes ». Mettez les trois sacs dans les trous et vous gagnez de la venaison séchée. Des résultats moins bons donnent droit à des babioles moins chères. Et on ne gagne rien si on ne réussit à lancer aucun gobelin dans le feu ouvert.

C'est Daverin Hosk des étables du Gobelin Écrasé qui se charge de ce jeu. Il prend un plaisir pervers à l'idée de lancer des gobelins dans le feu. C'est pour cette raison qu'il a inscrit un nom de gobelin sur chaque poche de haricots, de sorte qu'il puisse imaginer de vrais gobelins en train de brûler. Sa haine des gobelins est bien connue et personne n'est surpris de le voir s'occuper de ce jeu. Chod Bévuk du Marché de la Viande de Sandpoint a offert la viande. Elle a très bon goût et, avec le saumon préparé par Améiko, ce sont les deux mets dont tout le monde parle. De nombreux enfants demandent à leur parent si la viande vient bien des gobelins qui ont été jetés dans le feu, comme Daverin le prétend. Et même certains des adultes qui ont entendu cette rumeur y croient !

La destruction du vieux phare

Qui a besoin d'un phare qui n'éclaire pas ? Le vieux phare gâche le paysage. Détruisons-le pour que nous puissions réutiliser la pierre et construire quelque chose de nouveau !

Ce jeu est situé au bout du Chemin des Déchets (Junker's Way), près de la Lumière. On y a installé une table avec six pierres carrées placées pour former une pyramide : trois en bas, deux au milieu et une au sommet. La ligne de tir est située à 6 mètres de là. En utilisant la mini-catapulte, il faut tenter de faire tomber le tas de pierre en au plus trois coups.

Deux pièces de cuivre par tentative. Vous pouvez tirer trois fois. Il fois trois touchers pour faire tomber toutes les pierres. Plus la CA touchée par le jet d'attaque est élevée, plus cette attaque compte pour un grand nombre de touchers (il est donc possible de les faire toutes tomber en un seul lancer). Si on touche une CA de 12, l'attaque compte pour un toucher. Avec une CA de 16, elle compte pour deux toucher. Et une CA de 20 compte pour trois toucher. Les catapultes ont un facteur de portée de 10 cases, donc il n'y a aucun malus de portée, mais la pénalité habituelle de -4 pour manque de formation à l'utilisation de cette arme doit être prise en compte, si le personnage n'est pas formé au maniement des armes de sièges. Ceux qui parviennent à faire tomber toutes les pierres gagnent une catapulte miniature (une fronde en fait). Des prix moins coûteux sont offerts pour des réussites partielles, et on ne gagne rien si on ne fait tomber aucune pierre.

C'est Aesrick Battlehorn qui s'occupe de ce jeu. Il a travaillé sur la mini-catapulte et ses catapultes miniatures pendant son temps libre pendant toute la dernière année, en prévision

du festival. La mini-catapulte est une véritable oeuvre d'art. Il l'a façonnée pour qu'elle ressemble à un géant qui lancerait les pierres avec ses bras. Il compte bien pouvoir la revendre à Magnimar pour une belle somme, une fois le festival terminé. Elle mesure quelque 60 cm de hauteur mais fonctionne comme une véritable catapulte, bien que sa portée soit plus petite et qu'elle cause moins de dégâts. Il a fait de son mieux pour travailler en secret pendant toute l'année, afin de pouvoir faire la surprise à tout le monde.

Il aime bien les enfants et il les aide à viser pour qu'ils puissent gagner des catapultes miniatures (ce qui annule la pénalité causée par le manque de formation à l'utilisation de ces armes), pour le plus grand déplaisir de leurs mères. Selon ces dernières, « elles sont juste de la bonne taille pour que les petits garçons se crèvent un oeil ! » Mais même celles qui se plaignent donnent quelques pièces de cuivre à leurs enfants pour qu'ils puissent participer à ce jeu. Et on voit ici et là au cours du festival plusieurs enfants qui pleurent parce qu'ils ont été touchés par une pierre.

La course de dragons

Certains ont évoqué la possibilité d'élever des dragons à Sandpoint. Mais, avant que cela ne puisse se faire, il faut vérifier lesquels sont les plus rapides. Choisissez votre dragon et faites la course avec vos amis !

Ce jeu est situé dans la partie sud du Marché de Sandpoint, près des quais, juste au début de la rue du Marché. On y a construit deux doubles couloirs de course séparés d'un peu moins d'un mètre. Chacune des pistes fait 9 mètres de long. Près de la ligne de départ, on peut voir une grande cage contenant 12 lézards. Dans le dos de chacun d'eux, on a attaché des bâtonnets et des ailes en tissu, et ils sont tous peints dans des couleurs différentes, de sorte qu'ils ressemblent à des dragons miniatures. Sans toucher le lézard que vous avez choisi, vous devez le mener jusqu'à la fin de la piste. S'il traverse la ligne d'arrivée avant vos adversaires, vous gagnez un prix !

Une pièce de cuivre la partie. Dès que quatre personnes ont choisi un dragon, on les place dans les pistes. Dès que le sifflet retentit, les grilles sont levées et les joueurs doivent faire avancer leurs dragons sans les toucher. Pour ce faire, chacun d'eux réalise un jet d'Initiative et tente d'inciter son dragon à avancer lorsque son tour vient. Les lézards sont difficiles à commander, c'est bien connu, de sorte qu'un test de Dressage de DD 14 soit nécessaire pour qu'ils avancent. En cas de réussite, ils progressent d'1,50 mètre. En cas d'échec, ils n'avancent pas. En cas d'échec de 10 points ou plus, le lézard recule ! Le premier lézard qui traverse la ligne d'arrivée gagne, et son joueur reçoit une grosse médaille (sans grande valeur) marquée « 1ère place aux courses de dragons » et 2 pièces de cuivre. Les autres joueurs ne remportent rien.

C'est Gressel Teeniwar qui mène ce jeu, obéissant ainsi aux ordres de Jubrayl Vhiski (ce qui n'est pas de notoriété publique). Jubrayl utilise ce jeu pour faire des paris sur les courses. Personne ne le sait mais 9 des 12 lézards ont été gavés en secret la nuit précédente, et sont plus fatigués et moins rapides que les autres. Ces neuf dragons-là requièrent un DD de 16 pour avancer. Les trois autres dragons sont très affamés et n'ont pas mangé depuis une semaine. Un DD de 14 suffit pour les faire avancer mais, si on leur offre de la viande fraîche ou si on tient un petit rongeur en face d'eux, le DD tombe à 12.

Jubrayl et ses homes savent quels sont les trois lézards qui sont affamés et ils utilisent ce savoir pour tourner les paris à leur avantage. Jubrayl a également ordonné qu'il y ait un de ses hommes dans chacune des courses et qu'il choisisse un lézard affamé pour améliorer les revenus de son groupe, sans toutefois en faire toute une affaire si un groupe de quatre personnes étrangères veulent jouer ensemble. Le MJ devrait choisir quels sont les 9 lézards qui ont été gavés. Toute personne qui assiste à au moins 5 courses dans lesquelles un lézard affamé participe peut tenter un test de Psychologie de DD 20 pour s'apercevoir que certains des lézards semblent plus motivés que les autres. Jubrayl et ses hommes s'en vont s'ils ont l'impression que quelqu'un a repéré leur manège. Gressel prétendra ne rien en savoir et l'une de ses servantes confirmera ses dires lorsqu'il affirmera que tous les lézards ont été bien nourris.

❖ *Deux autres idées par Darkeyes777*

Attrapez le cochon enduit d'huile. On libère un cochon dans un large enclos après l'avoir copieusement enduit de graisse ou d'huile. C'est du chacun pour soi : tous les participants tentent d'agripper le cochon. Il possède une DMD de 20 grâce à la graisse. Après la première tentative qui échoue, son DMD descend à 18, puis à 16, etc. Si son DMD atteint 10, on remet une nouvelle couche de graisse sur le cochon.

Spectacle de magie. Veznutt Parooh a rassemblé une petite foule pour effectuer devant eux un spectacle de magie. Un PJ illusionniste ou barde pourrait tenter de faire encore mieux que lui.

Sandpoint en un coup d'oeil

❖ *Une aide de jeu proposée par Nockjedere*

Nockjedere propose une liste des bâtiments et personnages principaux de Sandpoint (ou Pointesable), avec un code de couleur pour retrouver facilement certains thèmes.

Légende :
- rouge = taverne, auberge
- bleu = prêtre
- vert = mage, ensorceleur

1	La cathédrale	abrite 6 divinités, **Absalar Zantus** (CB, humain (m), prêtre de Desna 4)
2	Ossuaire	**Naffer Vosk** (Nb, humain (m), voleur1/prêtre 2)
3	Cerf blanc	auberge, **Garridan Viskalaï** (LN, humain (m), expert 4)
4	Voie nord	petite bibliothèque, vente de carte de la région, **Veznutt Paroth** (NB, gnome (m), M2/Exp2
5	Bijouterie	**Maver Kesk** (LB, h (m), expert 3), **Penna Kesk** (LN, h (f), femme du peuple 2), 6 gardes (LN, hommes d'armes 3)
6	Bord du dépotoir	« ressources » des gobelins de la tribu de Sept Dents
7	Cabane de Gorvi	**Gorvi** (CN, demi-orque (m), homme d'armes 3)
8	Le sage	**Brodert Quink** (NB, humain (m), expert 7), expert histoire de Varisia et ingénieur
9	Le serrurier	**Volioker Briskalberd** (LB, nain (m), roublard 2/ expert 3
10	La garnison	**Bélor Ciguë** (CB, humain (m), guerrier 4), prévôt de la ville
11	Hôtel de ville	**Kendra Déverin** (NB, humain (f), noble 4/ expert 3), maire de la ville
12	Armurerie de Savah	**Savah Bevaniky** (NB, humain (f), guerrier 2/roublard1)
13	Chez Risa	auberge, **Risa Magravi** (NB, humain (f), ensorceleur 4)
14	Tannerie de Rovansky	**Larz Rovansky** (LB, humain (m), expert 3)
15	Forge du chien rouge	**Das Korvut** (LN, humain (m), guerrier 1/ expert 3)
16	Garde-manger du cloporte	**Alivar « Cloporte » Podiker** (LM, humain (m), adepte 5)
17	Les solutions en bouteille	**Nisk Tander** (NB, demi-elfe (m), magicien 1/ expert 2)
18	Taverne de la dent-cassée	**Kesk « Dent-Cassée Berinni** (NB, demi-orque (m), expert 3)
19	Maison des pierres bleues	monastère, **Sabyl** (LN, humain (f), moine 4)
20	Verrerie	famille **Kaijistu**
21	Délices de pointesable	boulangerie, **Alma Avertin** (LB, humain (f), expert 7), **Arika** et **Anek** (LB, humain (f), expert 2) filles jumelles d'Alma
22	Au gobelin curieux	librairie, **Chask Haladan** (CB, humain (m) barde 3/expert 3)
23	Le théâtre	**Cyrdak Drokkus** (CN, humain (m) barde 6)
24	Guilde des charpentiers	**Aesrik Cor-de-Guerre** (LB, nain (m), expert 5)
25	Scierie	**Banny Harker** (NB, humain (m), expert 3), Ibor Epine (NB, humain (m), expert 2), propriété des Scarnetti
26	Le bazar	**Ven Vinder** (LN, humain (m), homme du peuple 7), sa femme **Solsta**, ses filles **Katrine** et **Shayliss**
27	Académie de la Turandarok	orphelinat et école, **Ilsoari Gandéthus** (LN, humain (m), magicien 4/ roublard 2)
28	Maison de madame Mvashti	**Niska Mvashti** (N, humain (f), druide 3/ ensorceleur 4/ théurge mystique 1
29	Epicerie	**Olmur Danvakus** (LB, halfelin (m), expert 4)
30	Aux vêtements fins de Vernah	boutique de couture, **Rynshinn Povali** (NB, demi-elfe (f), expert 5)
31	Les chariots de Wheen	atelier de chariot, **Bilivar Wheen** (N, humain (m), expert 3)
32	Moulin des Scarnetti	**Courrin Whesterwill** (NB, humain (m), expert 2), propriété des Scarnetti
33	Myxine	taverne, **Jargie Quinn** (CB, humain (m), roublard 2/ expert 2)
34	Marché au poisson de Valdemar	**Turch Sterglus** (LB, humain (m), roublard 1/ expert 5)

35	Le marché de Pointesable	
36	La boucherie	**Chod Bévuk** (NB, humain (m), expert 3)
37	Le dragon rouillé	auberge, **Ameiko Kaijustu** (CB, humain (f), noble 1/ barde 3/ roublard 1)
38	Ecuries du gobelin	écurie, **Daviren Hosk** (N, humain (m), rôdeur 4)
39	La brasserie des deux chevaliers	taverne, **Gaven Déverin** (LB, humain (m), paladin 2/expert 3)
40	La ligue mercantile de Pointesable	**Sire Jasper Korvaski** (LB, humain (m), paladin 3/expert 1)
41	La boutique de Pointesable	**Hayliss Korvaski** (LB, humin (f), prêtre 2/expert 2)
42	La musette de l'homme gras	taverne, **Gressel Tenniwar** (CN, humain (m), roublard 2/expert 1) et **Jubrayl Vhiski** (NM, humain (m), roublard 7), **Jubrayl** est le chef du gang local de la Sczarni
43	Chatons de la pixie	maison close, **Kaye Tésarani** (CB, humain (f), roublard 3/ensorceleuse 1)
44	Le serpent à plumes	boutique, **Vorvashali Voon** (LN, humain (m), magicien 2/roublard 2/expert 2)
45	Chez Hannah	guérisseuse, **Hannah Vélerin** (NB, elfe (f), prêtre 3/expert 1)
46	Le chantier naval de Pointesable	**Belven Valdemar** (NB, humain (m), noble 1/expert 5)
47	Le manoir des Valdemar	**Ethram Valdemar** (Nb, humain (m), noble 5/expert 2)
48	Le manoir de Scarnetti	**Titus Scarnetti** (LN, humain (m), noble 6)
49	Le manoir des Kaijitsu	**Lonjiku Kaijitsu** (LN, humain (m), noble 3/expert 2)
50	Le manoir des Déverin	**Kendra Déverin** (NB, humain (f), noble 4/expert 3)

Les gardes de Sandpoint

❖ *Une aide de jeu proposée par tbug*

Sur les forums (anglophones) de paizo.com, un posteur nommé tbug a offert de partager la liste des gardes qu'il a créés pour Sandpoint. Donner un nom aux gardes (avec lesquels les PJs ne manqueront certainement pas d'interagir) permet de les rendre plus vraisemblables et plus vivants. Tbug a même été plus loin, en citant un trait de personnalité pour chacun des gardes, trait que les MDs peuvent utiliser pour rendre ces PNJs encore plus intéressants ! Finalement, Tbug présente les horaires hebdomadaires de tous ces gardes. Un coup d'oeil et le MD peut savoir qui est de garde !

	Nom	Origine & sexe	Trait de caractère
1	Hazgan Drelvar	chélaxien	courageux; il aime « partir à l'aventure » pendant ses jours de congé
2	Iléana Magravi	varisienne	le seul membre de la garde d'origine varisienne, nièce de Risa Magravi
3	Jubal Nakimor	chélaxien	il fait tout pour obtenir une promotion
4	Kilana hamdrelba	chélaxienne	il déteste tout particulièrement les Sczarni
5	Lance Hurn	chélaxien	il a le rhume des foins et préfère travailler à l'intérieur
6	Mérin Vargil	chélaxienne	elle élève seule ses deux enfants, des jumeaux âgés de 9 ans
7	Nilly Ancéra	chélaxienne	elle a décidé de devenir un garde après que le Découpeur ait tué son père
8	Olhart Zemca	chélaxien	il déteste les animaux
9	Paltéro Banngar	chélaxien	il aime un peu trop la bière
10	Quéra Yngar	chélaxienne	elle pense que les humains forment une race supérieure aux autres
11	Rip Charg	chélaxien	secrètement amoureux de Hazgan (qui ne l'aime pas en retour)
12	Silver Enda	chélaxienne	la plus jeune des gardes, âgée seulement de 17 ans

Jour	du soleil (dimanche)	de la lune (lundi)	du labeur (mardi)	des richesses (mercredi)	des promesses (jeudi)	du feu (vendredi)	des étoiles (samedi)
Matin	Jubal Kilana Quéra	Jubal Nilly Quéra	Jubal Nilly Quéra	Kilana Nilly Quéra	Kilana Nilly Silver	Jubal Kilana Nilly	Jubal Kilana Quéra
Jour	Iléana Mérin Silver	**Bélor** Iléana Mérin	**Bélor** Iléana Mérin	**Bélor** Iléana Olhart Silver	**Bélor** Iléana Mérin Olhart	**Bélor** Olhart Silver	Mérin Olhart Silver
Soir	Hazgan Lance Olhart	Hazgan Patéro Rip	Hazgan Patéro Rip	Lance Patéro Rip	Lance Patéro Rip	Hazgan Lance Patéro	Hazgan Lance Rip

La rencontre avec Shalelu

❖ *Une aide de jeu proposée par Dalvyn*

Cadre de l'aventure

Les gobelins de la région de Sandpoint se sentent forts. La rumeur s'est rapidement répandue qu'un dirigeant puissant, en communication directe avec Lamashtu, est arrivé dans les environs et qu'il va unir toutes les tribus gobelins en une seule armée qui pourra brûler et piller les terres des humains !

Il y a quelques semaines de cela, les tribus gobelins défendaient encore violemment leurs territoires. Si un individu de la tribu des Sept-Dents s'aventurait trop près du territoire de la tribu du Bois Moussu, il était rapidement chassé et repoussé ou tué. Il en allait de la sécurité de la tribu ! C'est ainsi qu'on ne voyait pratiquement jamais de patrouilles ou de groupes de chasse gobelins hors du territoire de leur propre tribu.

Quand Shalelu aperçut des gobelins de la tribu des Lèche-Grenouilles près des fermes au sud-ouest du Bois Moussu, elle comprit donc tout de suite que quelque chose se passait. Elle décida donc de les suivre aussi discrètement que possible. Cela se passait très tôt, à l'aube (au moment où les PJs partent à la chasse avec Aldern Foxglove).

La rôdeuse elfe poursuivit les gobelins pendant une bonne partie de la nuit, jusqu'à ce qu'ils rejoignent le Marais des Souches Salines, le territoire de leur tribu. Hors, là, peut-être à cause de la fatigue, elle se laissa surprendre : un éclaireur gobelin l'aperçut. Prompts à réagir, les Lèche-Grenouilles mirent sur pied un groupe de chasse pour repousser l'intrus.

Cela n'inquiéta pas vraiment la rôdeuse : selon son expérience, le groupe de chasse ne prendrait pas le risque de la poursuivre au-delà des limites du marais. Elle prit donc la voie la plus directe pour quitter le territoire gobelin, sans vraiment prendre soin de camoufler ses traces. Elle continua même un peu plus loin, jusqu'à une colline des Landes cendreuses.

Note de conception

La plupart du temps, au cours de leurs aventures, les PJs vont devoir aller là où les ennemis et les monstres les attendent. Pour varier les plaisirs, il est bon de saisir toute occasion où le contraire peut se produire, où les PJs ont l'opportunité de choisir le terrain de la rencontre et éventuellement de tendre une embuscade à leurs opposants.

C'est une telle opportunité que cette rencontre présente. Le scénario original de Burnt Offerings/Les Offrandes Calcinées indique que Shalelu revient en ville, plus tôt que d'habitude, pour faire un rapport alarmant au sujet des gobelins de la région. Ici, on se propose d'inclure les PJs plus activement dans cette partie de l'histoire. Non seulement les PJs auront l'occasion d'être témoins du comportement étrange des gobelins, mais ils vont également pouvoir jouer les sauveurs en aidant Shalelu et mettre sur pied une embuscade à l'encontre de ses poursuivants !

De là, elle se rendit compte que le groupe de chasseurs gobelins qui la poursuivait ne s'était pas arrêté à la frontière du marais ... ils semblaient bien décidés à la rattraper ! (Les gobelins se sentent forts et unis, ce qui expliquent qu'ils décident de continuer la chasse même en-dehors de leur territoire, même dans les terres des autres tribus).

Que pouvait donc bien faire Shalelu ? A l'ouest, il y avait le marais ... rebrousser chemin la conduirait vers les chasseurs et, dans son état de fatigue, elle n'était pas certaine de pouvoir les vaincre. A l'est et au sud s'étendaient les champs cultivés; il était hors de question pour Shalelu de mener ces chasseurs gobelins vers les fermes sans défense. Il ne restait donc plus que le nord ... vers les Montagnes du Nid du Corbeau. Shalelu choisit d'éviter la route, pour ne pas mettre en danger d'éventuels voyageurs, et se dirigea vers la vallée qui sépare le Nid du Corbeau du Plateau du Diable, en direction de la Rivière Turandarok.

Avant de pouvoir atteindre la relative protection de la vallée, Shalelu devait traverser de vastes plaines. Elle courut aussi rapidement que possible, faisant ici et là des détours pour éviter les habitations sans défense. Lorsque les chasseurs gobelins atteignirent la colline qu'elle venait de quitter, Shalelu se trouvait toujours à découvert. Un archer gobelin chanceux parvint même à la blesser au bras !

Malgré sa blessure, malgré sa fatigue,

Shalelu continua son chemin vers le nord le long de la vallée. C'était là le territoire des Ecraseurs d'Oiseaux. Encore une fois, Shalelu se dit qu'en temps normaux, les Lèche-Grenouilles ne se seraient jamais aventurés ici ... mais, pourtant, les chasseurs la poursuivaient inlassablement.

Finalement, à bout de force, Shalelu dut se résoudre à s'arrêter. Elle savait que seule et dans son état, elle ne pourrait pas s'en sortir vivante lorsque les gobelins la rattraperaient. Sans une aide extérieure, elle mourrait, à coup sûr. (La fin du trajet de Shalelu est représentée par une flèche noire sur le plan ci-contre).

Le point de vue des PJs

Les PJs sont partis à la chasse avec Aldern Foxglove. Tôt au matin, ils ont quitté Sandpoint pour suivre la rivière Turandarok jusqu'au Bois des Tiques, où ils ont passé quelques heures à chasser. Après avoir (espérons-le) vaincu quelques animaux (comme un couguar à fourrure de feu), ils ont rebroussé chemin. Après avoir traversé la rivière, puis la petite plaine au nord du Plateau du Diable, ils s'apprêtent à rentrer dans l'étroite vallée que la Turandarok a creusée à travers les Montages du Nid des Corbeaux lorsqu'un détail attire leur attention ...

Plus loin vers le sud, à quelques dizaines de mètres, les plus attentifs d'entre eux aperçoivent une forme couchée dans les herbes. S'ils s'en approchent, ils apprennent qu'il s'agit d'une elfe relativement jeune en habits de cuir, qui est actuellement inconsciente. Une blessure (un test de Premier Secours DD 10 révélera qu'il s'agit d'une blessure de flèche) est visible sur son bras droit.

Il s'agit bien entendu de Shalelu. Si les PJs en prennent un peu soin, elle leur demandera, avec une expression d'urgence, de quitter les lieux au plus vite car il en va de leurs vie. Si les PJs parviennent à la convaincre qu'ils ne sont pas de simples voyageurs mais qu'ils savent se défendre, elle leur racontera son histoire (voir « Cadre de l'aventure »).

Dans un premier temps, Shalelu demandera aux PJs de rapporter ses découvertes à Sandpoint : les gobelins se

montrent plus téméraires que d'habitude, et ils osent s'aventurer sur des territoires ennemis; et tout cela ne présage rien de bon pour les humains de la région.

Si les PJs se montrent courageux, elle leur suggérera un plan : attirer les gobelins dans l'étroite vallée à l'ouest et leur tendre une embuscade là.

Les chasseurs gobelins

Le groupe de chasseurs gobelins de la tribu des Lèche-Grenouille est mené par un chef gobelin monté sur un chien gobelin. Des chasseurs gobelins (qui utilisent les statistiques des gobelins de base) forment la majorité du groupe. Un maître des chiens gobelin (un rôdeur dresseur de chiens gobelins), accompagné de deux chiens gobelins, complète le groupe. C'est le maître des chiens (aidé par ses animaux) qui est chargé de pister la rôdeuse elfe.

Ajustez le nombre de chasseurs gobelins selon le niveau des PJs, leur nombre, et leur degré de préparation. S'ils suivent les conseils de Shalelu, les PJs s'enfonceront d'un peu moins d'un kilomètre dans l'étroit ravin creusé par la rivière Tsurandarok dans les Montagnes du Nid des Corbeaux.

Les grenouilles des marais

Les gobelins ne cherchent généralement pas midi à quatorze heures lorsqu'il s'agit de nommer leur tribu. Ainsi, il ne faut pas chercher très longtemps pour comprendre pourquoi la tribu des Marais des Souches Salines porte le nom de la tribu des Lèche-Grenouilles.

Depuis de nombreuses générations, les gobelins des marais ont compris que lécher le dos de certaines grenouilles des marais les rend plus forts et plus courageux. En fait, la sécrétion qui recouvre le dos de ces grenouilles est une drogue à forte dépendance qui donne des illusions de puissance et possède un effet analgésique.

Sécrétion des grenouilles des marais

Effet initial : bonus (alchimique) de +2 à la Force et à la Constitution, immunité à la peur pendant 10 rounds.
Effet secondaire (après 10 rounds) : affaiblissement temporaire de 2d4 à la Sagesse et à l'Intelligence.
Effets annexes : l'utilisateur ne ressent pas la douleur pendant l'effet initial.
Overdose. Une créature qui prend une seconde dose moins de 24 heures après la précédente prise est nauséeux pendant 1d4 x 10 rounds.

A cet endroit, de nombreux rochers et des arbustes peuvent offrir des cachettes intéressantes aux PJs qui prépareraient une embuscade. Ils peuvent également profiter de nombreuses corniches surplombant les rives de la rivière pour surprendre les chasseurs gobelins et les attaquer depuis les hauteurs. La rivière est assez agitée à cet endroit (un jet de Natation de DD 15 est nécessaire pour la traverser).

Chef gobelin (monté) — FP 1

Gobelin rôdeur 1
Petit humanoïde de taille M
Init +3; **Sens** vision dans le noir 12 cases, Perception +5

DÉFENSE

CA 17, contact 14, pris au dépourvu 14 (+3 armure, +3 Dex, +1 taille)
pv 12 [13]; **DV** 1d10+2 [1d10+3]
Réf +5, **Vig** +4 [+5], **Vol** +1

ATTAQUE

Vitesse 6 cases
C-à-c tranche-cheval +3 [+4] (1d8+3 [1d8+4]/x3)
Dist arc court +4 (1d4/x3)

CARACTÉRISTIQUES

For 14 [16], **Dex** 17, **Con** 15 [17], **Int** 8, **Sag** 12, **Cha** 8
BBA +1, **CMB** +2 [+3]
Dons Combat monté
Compétences Discrétion +11 (y compris +4 de taille), Equitation +7, Natation +6, Perception +5, Survie +5
Langue Gobelin
Qualité spéciale. Pistage, Ennemi de prédilection (animaux +2)
Equipement armure de cuir clouté, arc court et 20 flèches, tranche-cheval, grenouille des marais
Les valeurs entre crochets correspondent à l'état du gobelin lorsqu'il a léché sa grenouille.

Chien gobelin — FP 1

Animal N de taille M
Init +2; **Sens** vision dans le noir 12 cases, vision nocturne; Perception +1

DÉFENSE

CA 13, contact 12, dépourvu 14 (+2 Dex, +1 nat)
pv 9; **DV** 1d8+5
Réf +4, **Vig** +4, **Vol** +1

ATTAQUE

Vitesse 10 cases
C-à-c morsure +2 (1d6+3 plus réaction allergique)

CARACTÉRISTIQUES

For 15, **Dex** 14, **Con** 15, **Int** 2, **Sag** 12, **Cha** 8
BBA +0, **CMB** +2
Dons Robustesse, Pistage[B]
Compétences Acrobaties +8 (y compris +4 racial, +16 pour sauter grâce à la vitesse), Furtivité +6 (y compris +4 racial)

NOTE

Réaction allergique. Squames sur toute créature mordue et toute créature qui touche le chien gobelin avec une arme naturelle et (ou tente de l'agripper ou le monter) : Vigueur DD 12 ou démangeaisons (-2 à la Dextérité et au Charisme pour un jour).

Gobelin maître des bêtes — FP 1

Gobelin rôdeur 1
Petit humanoïde de taille M
Init +2; **Sens** vision dans le noir 12 cases, Perception +7 (+9 contre les humains)

DÉFENSE

CA 16, contact 13, pris au dépourvu 14 (+2 armure, +2 Dex, +1 taille, +1 bouclier)
pv 10 [11]; **DV** 1d10 [1d10+1]
Réf +4, **Vig** +3 [+4], **Vol** +1

ATTAQUE

Vitesse 6 cases
C-à-c coupe-chien +2 [+3] (1d4 [1d4+1]/19-20), +2 contre les humains
Dist arc court +3 (1d4/x3), +2 contre les humains

CARACTÉRISTIQUES

For 11 [13], **Dex** 15, **Con** 12 [14], **Int** 10, **Sag** 13, **Cha** 10
BBA +1, **CMB** +0 [+1]
Dons Vigilance
Compétences Discrétion +10 (y compris +4 de taille), Dressage +4, Equitation +6, Natation +4, Perception +7 (+9 contre les humains), Survie +5 (+7 contre les humains)
Langue Gobelin
Qualité spéciale. Pistage, Ennemi de prédilection (humains +2)
Equipement armure de cuir, arc court et 20 flèches, coupe-chien, grenouille des marais
Les valeurs entre crochets correspondent à l'état du gobelin lorsqu'il a léché sa grenouille.

Chasseur gobelin — FP 1/3

Gobelin homme d'armes 1
Petit humanoïde de taille M
Init +1; **Sens** vision dans le noir 12 cases, Perception +5

DÉFENSE

CA 15, contact 12, pris au dépourvu 14 (+2 armure, +1 Dex, +1 taille, +1 bouclier)
pv 5 [6]; **DV** 1d10 [1d10+1]
Réf +1, **Vig** +3 [+4], **Vol** -1

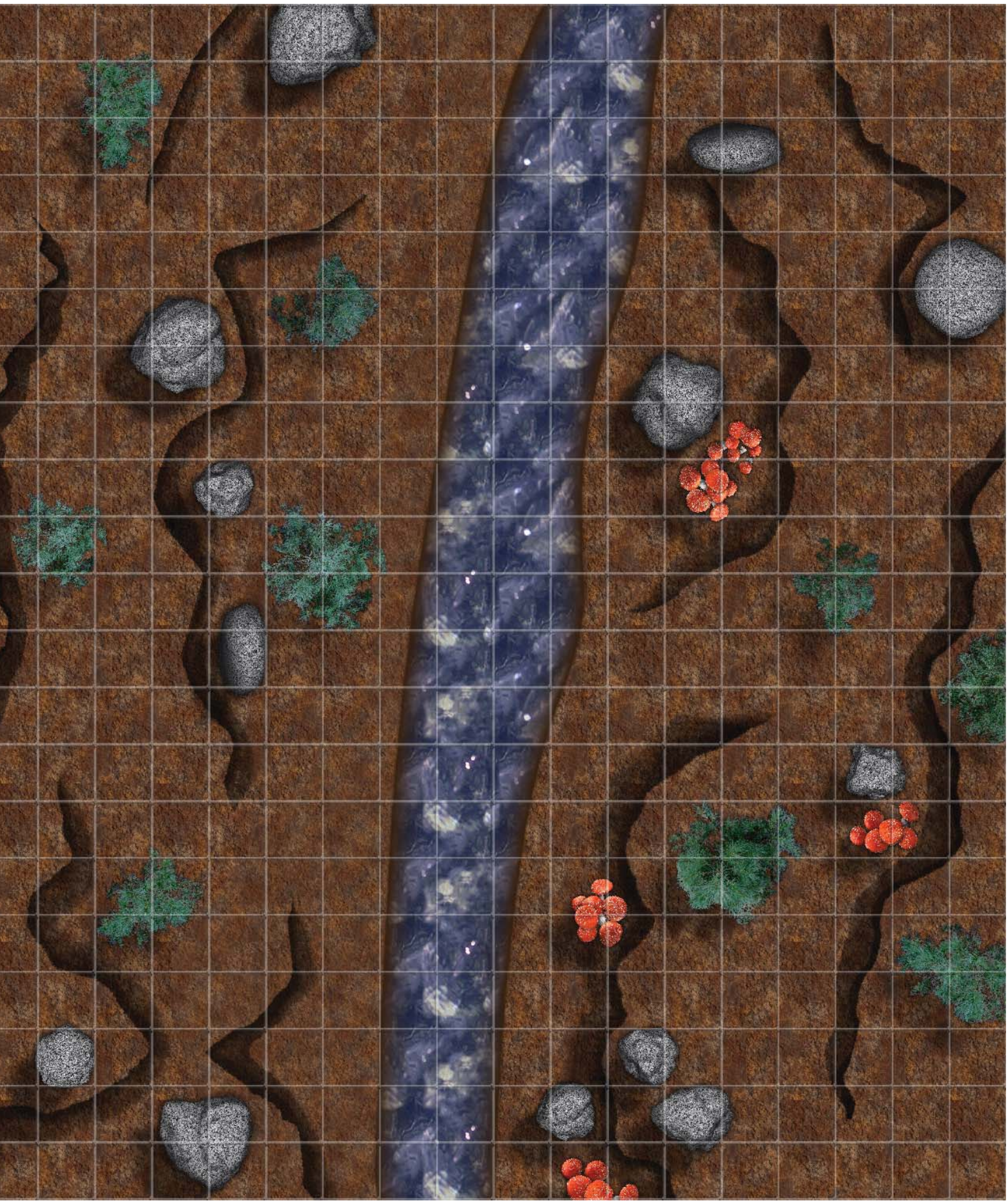
ATTAQUE

Vitesse 6 cases
C-à-c coupe-chien +2 [+3] (1d4 [1d4+1]/19-20)
Dist arc court +3 (1d4/x3)

CARACTÉRISTIQUES

For 11 [13], **Dex** 13, **Con** 12 [14], **Int** 10, **Sag** 9, **Cha** 6
BBA +1, **CMB** +0 [+1]
Dons Vigilance
Compétences Discrétion +9 (y compris +4 de taille), Perception +5
Langue Gobelin
Equipement armure de cuir, arc court et 20 flèches, coupe-chien, grenouille des marais
Les valeurs entre crochets correspondent à l'état du chasseur gobelin lorsqu'il a léché sa grenouille.

Battlemap : la rencontre avec Shalelu



Menu pour six joueurs

❖ *Une aide de jeu proposée par Joey Virtue*

Un MD qui poste sous le nom de Joey Virtue sur les forums de paizo.com propose des modifications pour rendre l'aventure un peu plus difficile pour des groupes comportant 6 aventuriers. En passant, ces modifications sont également valables si on veut jouer avec les règles de Pathfinder RPG !

Outre des conseils pour rendre les adversaires plus difficiles et les trésors plus nombreux, il suggère également diverses modifications et quelques scènes à ajouter ici et là, ce qui fait donc de cette aide de jeu une lecture utile même si on a moins de 4 joueurs !

Partie 1 : le festival et l'incendie

Assaut initial :
- Tous les gobelins ont 7 pv.
- Il y a 5 gobelins au lieu de 3 (si tous les 6 PJs sont présents).

Incendiaires gobelins :
- Tous les gobelins ont 7 pv.
- Il y a 6 gobelins au lieu de 4.
- Un commando gobelin est présent (si tous les 6 PJs sont présents).
- Le feu a été déclenché par une boule de feu provenant du *collier de boules de feu* de Bunkel.

Crève, sale chien, crève :
- Tous les gobelins ont 7 pv
- Bunkel remplace le commando gobelin.

Développements :
- Dans le cimetière, on trouve un groupe d'humanoïdes comportant 2 humains et 8 gobelins.
- Naffer Vosk ne se rend pas compte que des tombes ont été profanées pendant la nuit (il est trop occupé avec les célébrations).
- Les tombes du père Tobin et de Nualia Tobin ont été creusées et tous les dépouilles ont été enlevées.

Partie 2 : héros locaux

La chasse aux sangliers :
- Aldern achète à chacun des PJs des montures (chevaux légers de bonne qualité, avec équipement).
- Dans le bois de la Mousse, ils trouvent deux sangliers. L'un d'eux éventre et tue un des serviteurs, et Aldern est plus préoccupé par la perte du cheval de son serviteur que par la mort du serviteur lui-même.

Le marché hebdomadaire. Des marchands de Magnimar viennent à Sandpiont tous les jours du feu (vendredi). L'un d'eux, spécialisé dans les objets magiques, possède quelques bricoles, potions et parchemins :

Objet magique

Healing Belt (ceinture de guérison)

Aura faible, conjuration (DD 16)
Prix 750 po (NLS : 3ème) **Poids** 1/2 kg

DESCRIPTION

Cette large ceinture de cuir est incrustée de trois pierres de lune.

EFFET

Lorsque le personnage porte une *ceinture de guérison*, il gagne un bonus de compétences de +2 aux tests de Premiers secours. C'est un effet permanent qui ne doit pas être activé.

De plus, la ceinture possède 3 charges, qui sont renouvelées chaque jour à l'aube. Utiliser une charge ou plus permet au personnage de canaliser de l'énergie positive et de soigner des dégâts par un toucher. Il peut également utiliser cette capacité pour blesser des morts-vivants, leur causant des dégâts équivalents au nombre de points de vie soignés. Une charge soigne 2d8 points de dégâts; 2 charges soignent 3d8 points de dégâts; 3 charges soignent 4d8 points de dégâts.

Conditions Création d'objets merveilleux, *soins des blessures modérées*. **Coût de création** 500 po, 40 XP, 1 jour.

- sorts de niveau 1 à 3 : il y a une certaine probabilité que le marchand possède un parchemin avec ce sort; la probabilité dépend du niveau du sort (75% pour le niveau 1, 50% pour le niveau 2, 10% pour le niveau 3);
- potions : 50% de chances d'avoir le type de potions que recherchent les PJs
- objets magiques divers :
  - *baguette de force du taureau*, 10 charges, 850 po
  - *baguette d'agrandissement*, 25 charges, 350 po
  - *baguette de flèche acide*, 15 charges, 1300 po
  - *lustrargent* x 2, 225 po
  - *sac à malice (gris)*, 850 po
  - *épée à 2 mains en fer forgé +1*, 2500 po
  - *sac sans fond (type 1)*, 2250 po
  - *carquois efficace*, 1500 po
  - *healing belt* [Magic Item Compendium, voir l'encart], 700 po

Partie 3 : la verrerie et les catacombes

La verrerie :
- Tous les gobelins ont 7 pv.
- Deux commandos gobelins sont présents (si tous les 6 PJs sont là).
- Tsuto possède 18 pv, sa Constitution est 10 et sa Dextérité, 16 (sa CA est donc de 16).

Caverne des gardes :
- Le rejeton du pêché a 24 pv.
- Il y a un second rejeton du pêché (si tous les 6 PJs sont là).

Le bassin :
- La vargouille a 7 pv.
- Il y a une seconde vargouille (si tous les 6 PJs sont là).

L'ancienne prison :
- Le rejeton du pêché a 24 pv.
- Il y a 2 rejetons du pêché de plus (si tous les 6 PJs sont là).

Les fosses des prisonniers (si tous les 6 PJs sont présents) :
- Koruvus possède un niveau de plus.
- Ses points de vie montent à 35; son bonus de Réflexes à +2; son bonus de Volonté à +0 et ses attaques se font à +4/+4/+3.

Cathédrale de la colère :
- Erylium a 36 pv; il peut utiliser son crachat 3 fois par jour.
- Le rejeton du pêché a 24 pv.
- Si tous les 6 PJs sont présents, il y a 2 rejetons du pêché en plus.
- Le puits runique possède 12 points à la fin du combat; s'il est entièrement drainé, cela compte comme une rencontre de FP 4 pour le groupe.

Partie 4 : le sommet du Chardon

Les chiens gobelins :
- Tous les chiens ont 11 pv.
- Il y a 2 chiens gobelins en plus si tous les 6 PJs sont présents.

Le repaire de Gogmurt :
- Gogmurt a 35 pv et sa CA est de 18.
- Ses sorts sont les suivants :
  - *niveau 1 : soins légers x 2, enchevêtrement x 2*
  - *niveau 2 : peau d'écorce (lancé), lame de feu, sphère de feu*

Pic du Chardon :
- Tous les gobelins ont 7 pv.
- Tous les chiens ont 11 pv.
- Si tous les 6 PJs sont présents, il y a 2 gobelins et 2 chiens en plus.

Voleurs de cornichons :
- Tous les gobelins ont 7 pv.

Salle des gardes :
- Tous les gobelins ont 7 pv.
- Il y a 2 gobelins de plus si les 6 PJs sont là.

Tour de garde de l'est :
- Il y a 1 gobelin commando de plus (si tous les 6 PJs sont là).

Cour d'exercices :
- Tous les chiens ont 11 pv.
- Si tous les 6 PJs sont là, il y a 2 chiens gobelins de plus.
- S'ils libèrent Shadowmist, octroyez-leur une récompense valant un FP 3.

Salle du trône :
- Ripnugget a 48 pv et Stickfoot a 15 pv.
- Il y a deux commandos gobelins de plus si tous les 6 PJs sont présents.

Trésor :
- 7500 pc, 2500 pa, 95 po, 10 pp
- 50 malachites de mauvaise qualité

Repaire du bunyip :
- Le bunyip a 45 pv.

Le harem du chef :
- Bruthazmus a 48 pv et une CA de 19; ses dégâts pour le fléau lourd sont 1d10+4 et, pour l'arc long composé de maître, 1d8+3.
- Les gobelins ont 7 pv.

Chambre d'Orik :
- Orik Vancaskerkin a 30 pv.

Le terrain de chasse du tentamort :
- Le tentamort a 28 pv et son allonge est de 1 case (2 cases avec les tentacules).

Chapelle de Lamashtu :
- Les chiens de yeth ont 24 points de vie.
- Si les 6 PJs sont présents, il y a un chien de yeth en plus.
- Consacrer la chapelle vaut un FP 4.

Salle de recherches :
- Lyrie Akenja a 15 pv et a déjà lancé les sorts suivants : *armure de mage* (NLS 3ème) et *image miroir* (NLS 3ème, 1d4+1 images)

Poste d'observation :
- Nualia a 54 pv (64 pv avec *endurance de l'ours*), plus 1d10+5 de *simulacre de vie*
- Sorts déjà lancés :
  - *Protection contre le bien (NLS 3ème)*
  - *Bouclier de la foi (NLS 3ème)*
  - *Faveur divine (NLS 3ème)*
  - *Bouclier entropique (NLS 3ème)*
  - *Simulacre de vie (NLS 3ème)*
  - *Endurance de l'ours (NLS 3ème)*
  - *Force du taureau (NLS 3ème)*
- Nualia a une CA de 17 (19 contre les PJs d'alignement bon); ses attaques se font à +12 (bonus de dégâts +7) avec l'épée bâtarde et ses sorts préparés, et à +5 (bonus de dégâts +3) avec sa griffe.
  - Sorts préparés :
    - *Niveau 2 : force du taureau, arme spirituelle, endurance de l'ours*
    - *Niveau 1 : protection contre le bien, soins légers, bouclier de la foi, faveur divine, bouclier entropique*
    - *Niveau 0 : lumière, assistance divine, lecture de la magie, détection de la magie*
  - Nualia possède 100 pp et 500 po.

- Au lieu du chien de yeth, il y a un Grand molosse d'ombres (45 pv; CA 13; morsure +7 pour 1d6+4; croc-en-jambe +7)

Crypte :
- Les ombres ont 30 pv.
- Dans une des cryptes, on peut trouver une *broche anti-golems*.

Salle au trésor effondrée :
- Le crabe géant a 70 po.
- Le trésor contient des pièces anciennes : 4000 pa, 875 po, ainsi que 70 pierres précieuses valant chacune 10 po.
- On trouve aussi une *amulette d'armure naturelle +1* en jade et une *perle de puissance (niveau 1)*.

Prison de Malfeshnekor :
- Malfeshnekor a 100 po.
- Sorts déjà lancés : *rage* (NLS 10ème), *clignotement* (NLS 10ème), *sphère d'invisibilité* (NLS 10ème), *force du taureau de groupe* (NLS 10ème)
- Trésor : deux coffres d'argent contenant chacun un anneau; dont un *anneau de bouclier de force* et un *anneau de contresort*.

Pour conclure l'aventure

Quelques suggestions pour la fin de l'aventure :

- On demandera aux PJs d'escorter les prisonniers éventuels jusqu'à Magnimar.
- Améiko demandera à les accompagner, pour témoigner en faveur de son frère, et pour embaucher de nouveaux ouvriers pour la verrerie.
- À Magnimar, on demandera aux PJs de venir témoigner au cours du procès, devant le Juge Ironbriar.
- Tous les prisonniers (à l'exception de Tsuto) se verront offrir une chance de rejoindre les Flèches Noires [Black Arrows].
- Tsuto, quant à lui (s'il est encore vivant), sera condamné à vivre dans les Enfers (Ironbriar veut l'utiliser comme un agent pour les Écorcheurs).

L'histoire de Nualia

❖ *Une aide de jeu proposée par Dalvyn*

Les héros s'avancent dans la salle sombre que seules quelques torches illuminent. Leurs reflets font briller leurs armes couvertes du sang des nombreux gobelins, chiens gobelins, mercenaires et chiens de yeth qu'ils ont vaincu pour atteindre leur but. Dans le fond, ils aperçoivent une femme dont un des bras se termine par une griffe démoniaque. Elle se retourne et s'adresse à eux : « Ainsi, voici enfin ceux qui se sont mis en travers de mon chemin, entre moi et ma vengeance, entre moi et ma transformation ! »

Les héros haussent tous un sourcil presque en même temps et des expressions d'incompréhension totale recouvrent leurs visages ébahis. Celui qui porte un chapeau pointu se tourne vers le guerrier et demanda « Huh ? Vengeance ? Tu sais de quoi elle parle ? » et celui-ci répond « Ben non, c'était à toi de prendre des notes, non ?».

Derrière eux, un halfeling sort des ombres et précise « Ouais, c'était toi qui devais le faire. Et ce truc de transformation, c'est quoi ? On en a déjà entendu parler ? »

Dans le fond de la salle sombre, Nualia pousse un soupir de découragement et, au même moment, dans un autre monde, quelqu'un fait de même derrière son écran de MD.

Il y a des aventures et il y a des successions de batailles sans liens. Généralement, les premières sont plus propices pour mener des parties où les personnages s'intègrent bien au monde et les PNJs sont vivants et existent en-dehors de la présence des héros. Mais c'est un peu triste quand seul le MD connaît et comprend l'histoire qui régit le scénario, les raisons derrière les événements et les motivations de chacun. Et ce n'est pas toujours facile de transmettre cela aux PJs. C'est encore plus difficile de le faire de manière intéressante.

Le noeud de l'histoire sur laquelle « Les Offrandes Calcinées » repose est bien évidemment celle de Nualia. Dans cette aide de jeu, on résume les événements importants de la vie de Nualia qui ont mené aux événements dans lesquels les personnages auront à intervenir. Puis, dans un second temps, on propose des pistes pour que les MDs fassent découvrir cette histoire complexe aux personnages.

L'histoire de Nualia

La vie de Nualia est plutôt complexe. Pour simplifier sa présentation, on peut la diviser en cinq parties : l'enfance de Nualia, son adolescence, sa grossesse, son départ, puis la mise en place de son plan de vengeance.

L'enfance de Nualia

La race de Nualia et ses premières années à Sandpoint ont grandement influencé la suite des événements.

- Nualia est née avec un héritage céleste. Ca se voit dans la couleur de sa peau, ses yeux lumineux, la teinte de ses cheveux argentés et sa beauté surnaturelle.
- Le père Tobyn la trouve et la recueille, la traitant comme sa propre fille.
- Nualia est bien accepté dans Sandpoint, mais son héritage céleste lui cause bien des problèmes : les habitants, plutôt superstitieux et prêts à croire n'importe quoi, viennent vite à la considérer comme une bénédiction pour la ville, et commencent à la traiter plus en tant qu'objet ou porte-bonheur qu'en tant que personne.
- Les adultes considèrent qu'une mèche de ses cheveux peut porter chance ou guérir tous les maux et sont prêts à tout pour en obtenir; on lui demande de bénir ceci ou cela; on récolte la terre où elle marche. Nualia est submergée par des demandes bizarres, incessantes et humiliantes.
- Les autres enfants, quant à eux, ressentent de la jalousie envers sa beauté et l'attention que les adultes lui portent (à force de s'entendre dire que Nualia est certainement mieux qu'eux). Cette jalousie cède bien vite la place à de la cruauté, qu'ils expriment au moyen de blagues méchantes.
- Nualia se sent incomprise, ignorée, rejetée, humiliée. Et l'approche de l'adolescence ne va rien résoudre !

L'adolescence de Nualia

Les relations désastreuses entre Nualia et les autres sont sans doute les causes principales des événements de l'histoire : relations avec les autres enfants et relations avec les habitants de Sandpoint, mais aussi relations avec son père adoptif et

relations avec un certain Délek.

- Le père Tobyn étouffe Nualia. Peut-être veut-il bien faire et la protéger des demandes incessantes des habitants de Sandpoint, mais il s'y prend en se montrant strict - très strict - avec elle. Et la jeune adolescente Nualia supporte évidemment cela très mal.

- Nualia rencontre un jeune Varisien nommé Délek Viskanta, et comme celui-ci ne se laisse aller ni à lui attribuer des vertus merveilleuses ni à lui jouer des blagues cruelles, elle succombe à son charme. Délek, en bon Varisien, n'a rien contre une petite aventure avec la belle Nualia.

- Nualia et Délek doivent se rencontrer en secret. Le Varisien a découvert l'entrée des tunnels des contrebandiers. C'est donc là-bas qu'ils se voient discrètement, pas très loin des catacombes où vit un certain Erylium, adepte de Lamashtu. La déesse ne manque pas de commencer à s'intéresser à cet être céleste qui vient près de son sanctuaire.

- C'est là, à proximité du sanctuaire de Lamashtu, que Nualia et Délek conçoivent un enfant. Lamashtu y met son grain de sel.

- Nualia tombe enceinte et, lorsqu'elle met Délek au courant, celui-ci la laisse tomber.

- Une fois de plus, pour Nualia, le monde entier est contre elle et se joue d'elle.

La grossesse de Nualia

Nualia est enceinte de Délek. Cela va entraîner une série d'événements qui vont permettre à Lamashtu de lentement prendre possession d'elle.

- Nualia, la fille du père Tobyn, est enceinte, alors qu'elle n'est fiancée à personne ! C'est une salope, une prostituée. Honte à elle, s'écrie le père Tobyn. Que vont dire les gens ? Il faut cacher cela. Le père Tobyn l'oblige à rester au temple, la force à passer ses journées à étudier des textes saints et à prier Desna pour se faire pardonner. Il projette de l'envoyer dans un monastère retiré de tout après l'accouchement.

- Cela a l'effet contraire sur Nualia : cela ne la calme pas du tout; au contraire, c'est sa rage qui grandit, qui se nourrit de tous les événements du passé, de l'abandon de Délek, de la cruauté des autres enfants, de l'harassement des adultes de Sandpoint, et des décisions de son père. Elle est bien seule et incomprise.

- Peu à peu, Nualia, même si elle ne sombre pas entièrement dans la folie, s'en approche quand même dangereusement. Cela en fait un terrain fertile pour les murmures diaboliques de Lamashtu. La déesse lui envoie des rêves et, avec ou sans le consentement de Nualia, place sa marque sur elle et sur son futur enfant.

- Le moment de l'accouchement vient enfin. Mais l'enfant est horriblement déformé, et mort-né. L'horrible monstre est rapidement brûlé, mais l'événement marque Nualia à tout jamais. C'est un pas de plus vers la folie et une porte encore plus largement ouverte aux influences de Lamashtu.

- C'en est trop pour Nualia ... elle tombe dans le coma. Et Lamashtu lui parle dans ses rêves; elle insiste sur le blâme à porter sur tous ceux qui ont blessé Nualia et renforce sa rage. Nualia déteste Sandpoint; elle déteste Délek; elle déteste le père Tobyn; elle se déteste; elle déteste son héritage céleste.

Le départ de Nualia

Finalement, le puits runique de la colère s'est réveillé. C'est sans doute la goutte d'eau qui a fait déborder le vase.

- Lorsque Nualia se réveille de son coma, elle va bloquer la porte de la chambre de son père adoptif et met le feu au temple.

- Elle quitte ensuite Sandpoint; plus tard, on la croira morte dans l'incendie.

- Elle se rend à Magnimar, la ville la plus proche. Là, elle embauche les Écorcheurs pour retrouver Délek, la première victime de sa vengeance. Ses alliés le retrouvent et elle le tue. Les chefs des Écorcheurs, voyant en elle une âme soeur, lui donne une amulette du Sihédron.

- Les rêves envoyés par Lamashtu l'incite à revenir à Sandpoint, et plus particulièrement dans les catacombes, où elle rencontre Érylium et apprend avec elle les traditions du culte de Lamashtu.

- Lamashtu lui envoie une vision d'un monstrueux loup gobelinoïde emprisonné et lui fait savoir que cette créature pourrait l'aider à exercer sa vengeance sur Sandpoint et à la purger de sa « corruption » céleste. Il s'agit du barghest enfermé sous le Pic du Chardon.

La vengeance de Nualia

Nualia a deux objectifs : faire payer à Sandpoint son passé douloureux et se débarrasser de son côté céleste pour pouvoir mieux servir Lamashtu. Mais, pour cela, elle doit s'organiser et trouver des alliés. Cette cinquième partie de la vie de Nualia aborde les conséquences des événements des quatre premières.

- **Le chef Ripnugget et les gobelins**. Guidée par les visions de Lamashtu, elle se rend au camp des gobelins. Là, grâce à ses nouveaux pouvoirs de prêtre de Lamashtu, elle parvient à s'attirer les bonnes grâces du chef Ripnugget. Il faut dire que celui-ci avaient entendu les messages télépathiques du barghest enfermé sous son repaire, sans pouvoir les identifier; et Nualia, elle, avait la réponse qu'il cherchait.

- **Bruthazmus**. Lors de ses voyages aux alentours du Pic du Chardon, Nualia croise le chemin du gobelours Bruthazmus. Celui-ci la prend pour une cible facile (dont il espère tirer un bon prix, grâce à sa beauté surnaturelle), mais il se rend compte qu'elle est plus coriace qu'elle ne

paraît lorsqu'elle le vainc. Plutôt que de le tuer, Nualia lui propose de la servir en tant qe garde du corps et ce dernier accepte.

- **Tsuto**. Nualia a rencontré Tsuto à Magnimar. Les deux se sont peut-être reconnus (ils se sont sans doute croisés à l'académie Tsurandarok). Quoi qu'il en soit, ils se sont trouvés de nombreux points communs : ils ont tous les deux fui Sandpoint et ils en veulent tous les deux à ses habitants. Tsuto, par attraction sans doute, s'allie à Nualia et la suit jusqu'au Pic du Chardon.

- **Lyrie**. Nualia s'est rendu compte que le chemin menant au barghest est piégé et elle sait que seule une étude et une connaissance approfondie des écritures et de l'histoire du Thassilon pourront lui permettre de le délivrer. Elle a donc embauché Lyrie, une spécialiste de l'architecture thassilonienne. Et cette magicienne cruelle et ambitieuse l'a suivi.

- **Orik Vancaskerkin**. C'est dans un bar de Magnimar que Nualia a rencontré ce mercenaire de Port-Énigme [Riddleport] qui a dû fuir la ville.

- **Les alliés de Lamashtu**. Finalement, Nualia a également reçu de l'aide de Lamashtu elle-même. Outre ses les sorts divins, l'aide d'Érylium et la promesse de s'allier Malfeshnekor, elle a reçu des chiens de yeth. Lamashtu a également promis à Nualia de supprimer son « détestable côté céleste » en échange de sacrifices de son passé (au moment où les PJs la rencontrent, Lamashtu a déjà transformé son bras en échange du sacrifice de la dépouille du père Tobyn).

Informer les PJs

L'histoire de Nualia est bien complexe, intéressante et cohérente ... mais encore faut-il la faire partager aux PJs. C'est, à mon avis, très important de faire en sorte que cette information arrive jusqu'aux PJs, pour plusieurs raisons :

- Tout d'abord, comme au théâtre et au cinéma, plus les autres acteurs sont crédibles, mieux on peut placer son rôle. Si les événements qui peuvent paraître décousus ou mystérieux a priori se révèlent être « logiques » par la suite et si les personnages qui interviennent (comme par exemple Nualia) agissent de manière cohérence, les joueurs sont incités à eux aussi mener leurs personnages de manière « logique » et cohérente.

- Ensuite, une trame de fond et des personnages qui « vivent » et ont du sens offrent des outils, des armes différentes aux personnages. C'est par exemple toujours

Des alliés aux relations complexes

Les alliés que Nualia est parvenue à rassembler, même s'ils la suivent pour diverses raisons, ne s'entendent pas toujours bien. Les PJs pourraient bien exploiter les relations complexes qui les relient pour transformer des ennemis en amis.

Les gobelins

- Les gobelins des autres tribus suivent Ripnugget et la tribu du Chardon à cause de la puissance de Nualia et de ses alliés.
- Ripnugget suit Nualia car il espère, grâce à elle, parvenir à la créature qui hante ses rêves (Malfeshnekor le barghest).
- Gogmurt le gobelin, cependant, ne fait pas confiance à Nualia, qui l'a en quelque sorte remplacé dans la tribu; son but principal est le bien-être de la tribu. Des PJs diplomatiques pourront certainement le retourner contre Nualia et ses alliés s'ils sont prêts à promettre une certaine sécurité à la tribu gobeline.

Bruthazmus

- Bruthazmus suit Nualia car celle-ci l'a vaincu en combat et lui a proposé de devenir son garde du corps; il est également bien content de séjourner au Pic du Chardon et de pouvoir exercer sa cruauté sur les gobelins.
- Bruthazmus déteste Tsuto car il est en partie elfe et il en est jaloux car il aimerait pouvoir lui aussi attaquer Sandpoint.
- Il y a peu de chance que les PJs puissent le retourner, à moins de lui promettre de pouvoir exercer sa cruauté ailleurs.

Tsuto

- Tsuto suit Nualia en partie parce qu'il trouve en elle une âme soeur et parce qu'il l'aime.
- Tsuto restera sans doute fidèle à Nualia jusqu'au bout. La seule personne qui aurait pu le faire changer d'avis était Améiko et, lorsque celle-ci ne s'est pas pliée à ses plans, il a décidé de la frapper et de l'emprisonner. Il a sans doute perdu son dernier espoir de revenir en arrière à ce moment-là. Seuls des PJs particulièrement diplomatiques ou accompagnés d'Améiko auront une chance de le retourner contre Nualia.

Orik

- Orik suit Nualia parce qu'il s'embête et sans doute en partie parce qu'il est attiré par Lyrie.
- Orik est jaloux de Tsuto, car Lyrie, qu'il désire secrètement, n'a d'yeux que pour lui.
- Orik s'ennuie et il est désillusionné par Lyrie qui ne lui rend pas ses attentions. Si les PJs manoeuvrent habilement et lui offrent une option valable, il pourrait se ranger à leurs côtés. C'est sans doute lui qui a le plus de chance d'en ressortir vivant. S'il s'en sort vivant et qu'il est jugé (à Magnimar), il pourrait se voir offrir le choix de s'engager dans les Flèches Noires de Fort Rannick au lieu de partir en prison (ce qui permettrait aux PJs de le revoir dans le volume 3 de la campagne).

Lyrie

- Lyrie suit Nualia parce qu'elle éprouve un certain intérêt pour l'histoire du Thassilon; et sans doute parce qu'elle n'avait plus rien à faire à Magnimar (où elle s'est faite virer d'une école de magie après avoir tué deux élèves).
- Lyrie est cruelle et ambitieuse et ne se préoccupe guère des autres alliés, à part Tsuto par qui elle est attirée.
- Lyrie n'a aucune raison de trahir Nualia pour les PJs, à moins que ceux-ci ne lui promettent de pouvoir étudier l'empire du Thassilon et poursuivre des études magiques en paix (ce que des PJs bons ne feront sans doute pas).

possible de « réussir l'aventure » en tuant simplement le druide gobelin Gogmurt, mais c'est également possible (et peut-être plus jouissif) de le faire en s'en faisant un allié en se présentant comme des ennemis de cette Nualia qui est venue prendre sa place et installer le culte de Lamashtu.

- Puis, finalement, si les PJs se rendent compte que l'histoire repose réellement sur une trame bien cohérente et qu'ils participent à un monde qui « vit » en-dehors de leur existence, ils auront peut-être le réflexe, dans les aventures suivantes, de chercher aussi à comprendre plutôt qu'à simplement subir ou se laisser entraîner. Et, si l'auteur de l'aventure et/ou le MD font l'effort de créer une histoire solide, ça ne peut que faire du bien de voir les PJs s'y intéresser !

Les journaux personnels

Il y a plusieurs manières d'informer les PJ. Une d'entre elles (la plus utilisée sans doute) consiste à placer entre les mains des PJs un journal écrit par la personne en question. Cette méthode a plusieurs avantages :

- elle est simple,
- elle fonctionne à coup sûr (on est certain que les informations arriveront aux PJs), et
- elle présente un point de vue unique : celui du protagoniste qui a écrit le journal (et que personne d'autre sans doute ne peut donner).

Mais la méthode du journal personnel a également deux désavantages importants :

- elle est passive : les PJs lisent (ou ne lisent pas) le journal, mais il n'y a aucune interaction, et
- elle arrive souvent trop tard : les PJs obtiennent généralement le journal *après* que le protagoniste soit mort, et ne peuvent donc pas utiliser les informations qu'il contient contre lui.

La sphère de mémoire

Une autre idée, proposée sur les forums de paizo.com, consiste à utiliser une *sphère de mémoire* que Nualia aurait trouvée dans les anciennes salles datant du Thassilon. Cet artefact, d'origine thassilonienne, permettrait à une personne qui le saisit d'imprimer des souvenirs ou des impressions dans la sphère, ou encore de lire/ressentir les souvenirs qu'elle contient. La sphère pourrait être également brisée, ce qui ferait expérimenter les souvenirs enfermés à toutes les personnes proches de l'endroit où la sphère est brisée.

Lors de l'arrivée des PJs, Nualia pourrait décider de briser la sphère dans laquelle elle a imprimé les souvenirs de sa vie. Dans le fond, elle pense sans doute faire tout ça pour une bonne raison et elle espère peut-être faire « entendre raison » aux PJs qui viennent l'affronter.

Cette solution permet au MD de donner quelques derniers

L'histoire d'Améiko, de Tsuto et de la famille Kaijitsu

Tant qu'à faire, et vu qu'elle est quand même assez importante pour l'histoire, voici aussi l'histoire d'Améiko, de Tsuto et de la famille Kaijitsu. Les dates sont par rapport au début de l'aventure.

Date	Événement
?	Les Kaijitsu viennent du Tian Xia jusqu'en Avistan en passant par la Couronne du Monde. Ils s'établissent finalement à Magnimar, où ils mettent en pratique leurs connaissances du travail du verre.
-40 ans	Les Kaijitsu, avec trois autres familles de Magnimar, viennent fonder Sandpoint.
-23 ans	Naissance d'Améiko
-21 ans	Naissance de Tsuto (mais c'est un demi-elfe dont les deux parents sont humains !). Lonjiku sait que sa femme l'a trompé mais, selon son sens de l'honneur, il ne peut abandonner l'enfant. Il décide donc que Tsuto sera confié à l'Académie Tsurandarok et il interdit à sa mère d'aller le voir.
	Améiko rend visite assez souvent à son frère (en cachette). Tsuto déteste tout le monde à Sandpoint, sauf Améiko et sa mère.
-6 ans	Améiko se dispute avec son père (car elle veut partir à l'aventure, quelque chose qui n'est pas digne d'une Kaijitsu); elle quitte Sandpoint.
-5 ans	Lonjiku succombe à la colère engendrée par le puits qui s'est réveillé et tue son épouse Atsuii en la jetant du haut de la falaise.
-5 ans	Améiko revient à Sandpoint pour l'enterrement de sa mère. Tsuto accuse son père d'avoir tué sa mère et Lonjiku le frappe avec sa canne. Tsuto quitte Sandpoint.
?	Grâce aux richesses qu'elle a accumulées pendant ses aventures, Améiko rachète l'auberge du Dragon Rouillé. Nualia et Tsuto se rencontrent à Magnimar. Ils ont quelque chose en commun : ils en veulent aux habitants de Sandpoint et s'allient donc.
-10 jours	Tsuto fait chanter son père pour qu'il facilite l'entrée des attaquants gobelins lors des célébrations et pour qu'il libère l'accès à la Verrerie.
0	Tsuto se charge d'aller récupérer la dépouille du père Tobyn dans le cimetière pendant que les gobelins font diversion.

Qui sait quoi ? Les PJs pourraient bien se décider d'enquêter sur Tsuto après avoir trouvé la note dans la chambre d'Améiko (ou en avoir entendu parler par Béthana.

À Sandpoint (et à défaut d'Améiko), c'est sans doute Ilsoari Gandethos, le maître de l'Académie Tsurandarok, qui pourra leur en apprendre le plus sur Tsuto : comment son père l'a placé là, le scandale de sa naissance, les visites secrètes d'Améiko, le refus de Lonjiku de laisser sa mère venir le voir, la haine de Tsuto envers tout le monde sauf sa soeur.

Une autre source d'information intéressante pourra être les serviteurs de Lonjiku au manoir Kaijitsu; ils ont vu beaucoup. Ils savent par exemple que Lonjiku a récemment reçu une lettre qui l'a mis dans une terrible colère (la lettre où Tsuto le faisait chanter), ou encore qu'il a donné des ordres étranges (pour faciliter l'entrée des gobelins en ville), ou encore qu'Atsuii, la mère de Tsuto, avait l'habitude de se rendre près de la falaise et d'y pleurer en pensant à son fils qu'elle ne pouvait plus aller voir (c'est à l'occasion d'un de ces moments de méditation que son époux, fou de colère, l'a poussée du haut de la falaise).

détails juste avant le combat final, mais sans doute vaut-il mieux inciter les PJs (grâce à des personnages tels que Kendra Deverin ou le shérif Bélor) à enquêter sur Nualia dès qu'ils en auront entendu parler dans les notes de Tsuto sous la Verrerie. Non seulement pourront-ils ainsi apprendre peu à peu l'histoire de Nualia (et donc élaborer diverses hypothèses à son sujet), mais ils pourront également le faire de manière active, en allant interroger les habitants-clefs de Sandpoint (et, au passage, découvrir la ville).

Qui sait quoi à Sandpoint ?

Plusieurs personnes à Sandpoint peuvent renseigner les PJs au sujet de Nualia. Certains ont gardé des secrets qu'ils sont aujourd'hui (et surtout après les récents événements) prêts à révéler.

Les habitants en général. Les citoyens de Sandpoint, surtout les plus âgés, se souviennent certainement encore de l'arrivée de la splendide petite fille que le père Tobyn a ramené autrefois. Ils pourront certainement aussi parler du terrible incendie qui a ravagé le temple, tuant le père Tobyn et (selon toute vraisemblance) Nualia. Certains pourront peut-être parler, avec une certaine gêne sans doute, des exactions à l'égard de la petite Nualia; ils pourront raconter comment un d'eux a été découper une mèche de ses cheveux alors qu'elle dormait, pour la pendre au-dessus de l'antre pour s'assurer que la nourriture ne viendrait jamais à manquer, ou encore comment un autre a forcé la jeune fille à toucher ses plaies purulentes d'une personne malade, espérant ainsi la soigner.

Ilsoari Gandethos. Le maître de l'Académie Tsurandarok pourra faire part aux PJs de certaines des blagues cruelles que les autres enfants jouaient à Nualia, et de leur jalousie. Il pourra aussi préciser que c'était une fille malheureuse, qui ne comprenait pas les réactions que les autres lui infligeaient. En

tant que « scientifique », il donnera sans doute un compte-rendu très critique des actions des habitants de Sandpoint qui, sur base de diverses superstitions stupides, s'en prenaient à la jeune fille.

Il pourra peut-être dire avoir entendu d'autres jeunes parler d'une amourette que Nualia aurait entretenue avec un Varisien de passage.

Ilsoari Gandethos, avec le recul et son expérience (après avoir contribué à l'éducation de nombreux jeunes de Sandpoint), pourra également faire part aux PJs des relations assez tendues entre le père Tobyn et Nualia : celle-ci se sentait mal comprise et étouffée par le père Tobyn qui, en « vieux prêtre », se montrait très strict à son égard.

Chask Haladan. Le bouquiniste de Sandpoint pourrait se rappeler que Nualia est passée le voir un jour pour lui demander, à mots couverts, s'il aurait un livre parlant des grossesses.

Madame Mvashti et les autres Varisiens. Si les PJs pensent à aller les voir et gagnent leur confiance, ils pourront apprendre que Nualia a eu une histoire avec un jeune Varisien de passage à Sandpoint, un certain Délek, qui s'est d'ailleurs fait assassiner il y a deux ou trois ans de cela, à Magnimar.

Hannah Vélérin. Les PJs penseront peut-être à rendre visite à la sage-femme de Sandpoint lorsqu'ils apprendront que Nualia a été enceinte. Celle-ci pourra raconter l'accouchement difficile, la dureté du père Tobyn et son projet de mener Nualia dans un monastère. Elle pourra parler, avec horreur, de la terrible monstruosité qui est sortie de Nualia (et qui a ensuite été brûlée en cachette) et de son coma qui a suivi l'accouchement. Elle pourra évoquer que ce coma ressemblait plus à un sommeil très long et très agité qu'à un véritable comma, et qu'elle l'a entendu divaguer à propos de haine et de vengeance. Si les PJs évoquent Lamashtu, elle pourra bien sûr dire que ce qui est arrivé à Nualia et à son bébé pourrait en effet bien être son oeuvre.

Finalement, il y a également pas mal d'informations à dégoter dans les notes de Tsuto sous la verrerie (voir par exemple l'aide de jeu disponible sur Pathfinder-FR), qui font un lien entre Nualia et la quasit. Et la découverte d'un sanctuaire dédié à Lamashtu dans les catacombes ajoute une importante pièce du puzzle.

Si les PJs peinent à assembler les morceaux, des personnages doués d'empathie et de connaissances, comme Kendra Deverin ou encore Améiko, pourraient bien sûr leur venir en aide !

Et, pour finir, pourquoi ne pas rajouter un graffiti dans les tunnels sous Sandpoint, par exemple à proximité du croisement des branches menant à la verrerie, aux catacombes, à la falaise et au passage bloqué sous la rivière; un simple graffiti « Nualia + Délek » tracée par une jeune enfant à l'héritage céleste à une époque où elle croyaient enfin avoir trouvé quelqu'un qui la comprenait et l'acceptait.

Les boggards du marais

❖ *Une mini-aventure pour personnages de niveau 4 ou 5*
par Tom Baubach

L'imitation est la forme la plus sincère de flatterie.

Ce document pdf est rempli d'infractions des copyrights et des droits d'auteurs. C'est un travail de fiction créé par un fan, et qui n'est aucunement indicatif de la qualité des écrits présentés dans les gammes Pathfinder. De nombreux mots utilisés à travers ce documents sont la propriété de Paizo. [...] Les plaintes et les convocations au tribunal relatives à ces violations des règles sont à adresser à sultan@dorkistan.com.

L'excellent module de campagne *Les meurtres des écorchés [The Skinsaw Murders]* par Richard Pett introduit quelques idées d'aventures. L'une d'elle concerne le Marais des Souches Salines [Brinestump Marsh] et les rumeurs locales au sujet de la « Vieille Megus , la sorcière des marais ». Ce document présente une série de rencontres développées à partir de cette courte et intrigante description. Ces rencontres sont appropriées pour un groupe de personnages de niveau 4 ou 5.

-- Tom Baumbach

La sorcière des marais

La Vieille Megus, comme les habitants du coin l'appellent, est un prêtre-roi boggard qui s'est établie dans le Marais des Souches Salines [Brinestump Marsh] il y a de cela dix générations. Elle hiberne, à moitié submergée dans son repaire caché dans les marais pendant de longues périodes pouvant aller jusqu'à 15 ans.

Lorsque la Vieille Megus se réveille, elle suit toujours la même routine : se nourrir, s'accoupler, vénérer Gogunta, retourner à son hibernation. Elle est rarement active pendant plus d'un an, mais ce temps est suffisant pour qu'elle renforce la réputation des marais comme un lieu qu'il vaut mieux éviter.

Dans le passé, les boggards qu'elle a engendrés n'ont pas pu conquérir les marais : ces lieux sont déjà surpeuplés par les gobelins et les clans d'ugothols (faceless stalkers/rôdeurs sans visage - voir Pathfinder #2). Mais, récemment, la tribu de boggard qu'elle a créée lors de son précédent réveil a prospéré grâce à ses conseils.

Lorsque le puits des runes de Sandpoint s'est réveillé, la vague de colère émise réveilla Megus avant le terme de son hibernation. Lors de ses divinations, elle a pressenti les troubles à venir et s'est mise à occuper son temps à comploter et à engendrer de nouveaux boggards.

La tribu de boggard menée par la Vieille Megus a prospéré et contrôle maintenant le majorité du Marais des Souches Salines [Brinestump Marsh]. Jusqu'il y a peu, leur présence dans les marais est passée inaperçue. Même leurs voisins, les gobelins de la tribu des Lèche-Grenouilles [Licktoad], ne sont pas entièrement conscients de cette force maléfique qui croît près d'eux.

Alors que les Lèche-Grenouilles s'efforcent de survivre et que les boggards deviennent de plus en plus agressifs, les terres environnant Sandpoint pourraient bien être en danger.

Les rencontres

Une sombre mise en garde

En revenant à Sandpoint (après avoir vaincu l'Ecorcheur [Skinsaw Man]), les PJs trouvent Shalelu effondrée sur le bord de la route juste hors de la ville. Elle n'a que des blessures mineures et une forte fièvre plutôt inquiétante. Un test de Premier Secours de DD 15 indique que ses blessures ont été causées par de petites armes perçantes enduites de poison. Si le résultat du test dépasse un DD de 25, le personnage apprend que le poison est fait à partir de whinnis rouge, une fleur qui pousse dans les Marais des Souches Salines [Brinestump Marsh].

En arrivant au sommet d'une côte dans la route, vous apercevez Sandpoint et la Côte Perdue. Mais le soulagement d'un proche retour à la maison disparaît lorsque vous apercevez un corps le long du chemin. Vous vous arrêtez, les sens en éveil, et vous réalisez que vous connaissez la jeune elfe qui gît dans la poussière : il s'agit de Shalelu !

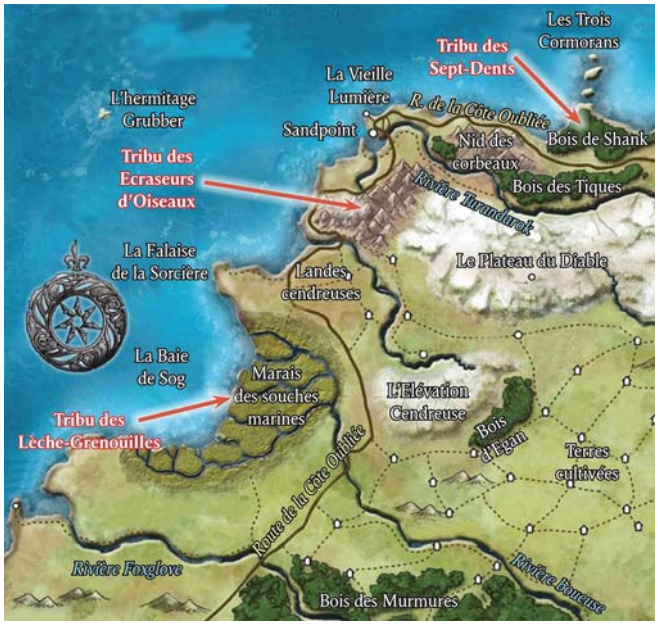
Ses cheveux sont maculés de ronces et de feuilles, mais à part quelques égratignures, il n'y a aucun signe de blessures sérieuses. Il est cependant clair en la touchant qu'elle a une forte fièvre. A moitié inconsciente, elle marmonne des paroles incohérentes. Les premières tentatives pour la réveiller sont infructueuses.

Un sort de neutralisation du poison la remet immédiatement sur pied, et un test de Premier Secours DD 12 réduit la durée de son demi-coma à un peu plus d'une heure. Sans cela, Shalelu reste inconsciente jusqu'au lendemain matin. Il se peut que le seul recourt des PJs soit de l'amener à Sandpoint et espérer que le père Zanthus, Risa Magravi, Niska Mvashti ou Hanah Velerin puisse la guérir.

Une fois consciente, Shalelu présente encore quelques signes de faiblesse, mais ses forces reviennent peu à peu lorsqu'elle raconte son histoire. Lisez ou paraphrasez le texte suivant lorsque Shalelu reprend conscience.

Merci, mes amis, pour m'avoir aidé. Je ne pense pas que j'aurais pu passer la nuit seule dehors. J'ai des nouvelles, et elles ne sont pas bonnes : quelque chose se passe dans les Marais des Souches Salines. La tribu des Lèche-Grenouilles lance des attaques de plus en plus fréquentes sur les voyageurs de la Côte Perdue et les fermes proches. Comme d'habitude, ils volent du bétail et divers outils qu'ils trouvent utiles, mais fuient au premier signe de résistance. Mais la fréquence de leurs attaques me fait penser qu'ils font cela tout simplement pour survivre, comme s'ils avaient été chassés de leurs terres.

Il y a de cela deux nuits, je me suis rendu dans les marais pour découvrir ce qui perturbe tant les Lèche-Grenouilles. Vous avez peut-être entendu parler de la Vieille Megus, la Sorcière des Marais ? Je pense qu'elle existe vraiment. Une nouvelle tribu de boggards contrôle la partie centrale des marais et marque les frontières de son territoire avec des croix grossières sur



lesquelles sont crucifiés les intrus. Et je pense que la Sorcière est derrière tout ça. J'ai tendu une embuscade à deux boggards près de l'ancien village des Lèche-Grenouilles. Malheureusement, ni l'un ni l'autre ne parlait le Commun, mais juste avant que je ne ... fasse ce qui était nécessaire, l'un d'eux a crié ghtraka, « sorcière » en Gobelin. Que mes déductions soient vraies ou pas, les boggards sont une menace pour la région.

Les autres informations que Shalelu peut communiquer, en répondant aux questions des PJs, incluent les points suivants.

- Les Lèche-Grenouilles rassemblent leurs forcent dans la partie nord des Marais des Souches Salines [Brinestump Marsh] et dans les Landes Cendreuses [Ashen Moor]. Ils cherchent à s'allier avec les Ecraseurs d'Oiseaux [Birdcruncher] ainsi qu'avec un groupe de gobelours des Landes. Mais, comme c'est souvent le cas avec les gobelinoïdes, il est probable qu'ils s'attaqueront aux proies les plus faibles, et l'attaque récente sur Sandpoint a renforcé leur confiance au-delà de la normale. Si un chef gobelin s'élève, la région connaîtra une seconde menace.

- De nombreux habitants de la région ont indiqué qu'ils avaient entendu des croassements bruyants et des bourdonnements étranges pendant la nuit, aussi loin que les terres proches du Bois des Murmures [Whisperwood]. Il se peut qu'il ne s'agisse là que de fausses rumeurs : avec les épouvantails vivant qui ont récemment hanté la ferme de Craesby, il ne faut pas grand chose aux gens du coin pour qu'ils soient effrayés et qu'ils répètent toutes les histoires que leurs voisins ont inventées. Mais, d'après eux, ces bruits sont bien plus forts que ceux que des grenouilles ou des crapauds normaux pourraient produire.

- Au coeur du Marais des Souches Salines se tient une gigantesque statue en ruine. Tout ce qui en reste sont ses deux pieds de pierre, chacun d'eux étant plus grand que le temple de Sandpoint. La rumeur dit que c'est là que la Vieille Megus se tapit. Shalelu a tenté de trouver cet endroit, mais elle n'a pas pu s'enfoncer assez profondément dans les marais.

Même si les PJs ont besoin de se reposer après leurs récentes aventures, faites leur comprendre que la situation requiert

Nous sommes des gobelins ... vous êtes des amis ?

Les PJs peuvent avoir du mal à croire que les gobelins ne vont pas attaquer Sandpoint. Si la parole de Shalelu n'est pas suffisante, envoyez le groupe dans les Landes Cendreuses à la recherche des gobelins. Faites leur rencontrer une expédition d'éclaireurs menée par Grugmus, le tueur de Vorka (gobelin barbare 2/rôdeur 1). Grugmus parle le Commun et, si les PJs ne passent pas directement à l'attaque et ne se comportent pas de manière agressive, il est suffisamment intelligent que pour choisir de parler.

Son attitude initiale est Indifférente, mais seulement si aucune insulte et aucun comportement agressif ne se produit lors de la première rencontre; sinon, il est Inamical. S'il devient Hostile, soit à cause d'insultes excessives, soit parce que les PJs attaquent, Grugmus choisit de fuir lorsqu'il est réduit sous 10 points de vie (ou lorsqu'au moins deux membres de son groupe sont tués). S'il est capturé, Grugmus coopère avec les PJs tant qu'il n'a pas le choix, mais il tente de s'échapper dès qu'il en a l'occasion.

Si Grugmus est rendu Amical avec un test de Diplomatie DD 25, il indiquera l'emplacement des Ruines de Pierre dans les marais. Si le test de Diplomatie est suffisant pour le rendre Serviable [Helpful], avec un DD 40, il proposera de guider les PJs jusqu'à cet endroit pour un prix raisonnable. Tant que l'attitude de Grugmus est au moins Inamicale, il quittera les PJs sans combattre.

Grugmus affirmera que les gobelins ne prévoient pas d'attaquer Sandpoint. Un jet de Psychologie réussi contre un DD de 20 indique qu'il est sincère : aucun plan consistant à attaquer les terres des humains n'a été conçu (à part les quelques raids sur les fermes). S'il est interrogé encore et encore à ce sujet, son attitude se détériore d'un état, allant vers l'Hostile. Si les PJs lui demandent s'il existe un gobelin suffisamment puissant que pour mener à la fois les Ecraseurs d'Oiseaux et les Lèche-Grenouilles, il se proclame fièrement comme étant un héros digne et capable de cette charge.

Si les PJs résolvent cette rencontre sans combat, donnez-leur une récompense équivalente à une rencontre ND 2.

une réaction rapide. D'un jour à l'autre, les gobelins Lèche-Grenouilles et les Ecraseurs d'Oiseaux, avec les survivants du Sommet du Chardon [Thistletop] et quelques alliés monstrueux, pourraient s'unir et prendre Sandpoint. Enfin ... si les boggards n'attaquent pas en premier, décimant les Lèche-Grenouilles et s'établissant en tant que nouveaux voisins très agressifs de Sandpoint.

Shalelu est pratiquement certaine que les gobelins retourneront dans les marais sans causer d'autres problèmes si les boggards sont réduits en nombre. Elle charge les PJs de se rendre dans les marais pour trouver et détruire la puissance qui est à la tête des boggards.

Lorsque les PJs passent à l'action, la présence des boggards dans la région se fait de plus en plus évidente. La première rencontre - Sur la Route de la Côte Perdue - se produit juste au sud des Landes Cendrées, lorsque les PJs se dirigent vers le sud après avoir sauvé Shalelu. Les rencontres suivantes sont optionnelles; leurs buts sont de montrer qu'il est urgent de réagir à la menace boggard et de donner l'occasion aux PJs de gagner quelques points d'expérience de plus.

Sur la Route de la Côte Perdue (ND 5)

Cette rencontre se produit juste au sud des Landes Cendreuses, à la frontière nord-est des Marais des Souches Salines. Faites des jets secrets de Perception (Ouïe) pour chacun des PJs, contre un DD de 30, pour savoir si certains d'entre eux entendent les bruits de bataille des boggards qui attaquent le fermier dans cette scène. Il n'y a rien que les PJs puissent faire pour sauver l'homme (il est déjà mort lorsqu'ils arrivent) mais ils ont au moins une chance d'éviter l'embuscade.

Plus en avant, à l'approche des Marais des Souches Salines, la route de la Côte Oubliée est inondée. Un chariot tiré par un boeuf est partiellement enfoncé dans la boue. Vous ne voyez aucun signe du conducteur, même en vous approchant. Le boeuf pousse un puissant cri de lamentation comme s'il voulait exprimer haut et fort son mécontentement. Comme en réponse à ce cri, plusieurs croassements graves surgissent des hautes herbes et des mares de boue qui bordent la route.

Créatures. Les boggards se tapissent sur le sol à 3 cases de la route en attendant les PJs, ou ils s'éparpillent et se cachent lorsque les aventuriers approchent. S'ils sont déjà cachés, ils profitent de l'effet de surprise.

Boggards (4) FP 4

hp 22 chacun (voir Pathfinder #2)

La traversée de la Rivière Boueuse (ND 5)

Cette rencontre se produit dès que les PJs traversent n'importe que bras de la Rivière Boueuse [Soggy River], dont le delta forme les marais. Avant le début de cette rencontre, faites un jet de Perception (Vue) pour chacun des PJ, contre un DD de 27, pour savoir s'ils aperçoivent l'un des boggards qui se préparent à leur tendre une embuscade.

En cas de réussite, les PJs prennent conscience de la présence des boggards juste avant que l'un d'eux n'entre dans la rivière; sinon, les boggards attaquent lorsqu'au moins la moitié des membres du groupe sont dans l'eau.

Les eaux du delta de la Rivière Boueuse n'avancent que très lentement ici, et les eaux devraient être suffisamment peu profondes que pour permettre

Où la boucle est bouclée

Les grigs sont en fait à la source des blessures empoisonnées de Shalelu. Le *winnis rouge* est leur méthode préférée pour venir à bout des ennemis. Malheureusement pour la rôdeuse, le groupe de grigs a tiré d'abord avant de (se) poser des questions. Ils l'ont ensuite amenée au bord de la route après avoir découvert qu'elle n'était pas à la tête des boggards mais qu'en fait, elle aussi était pourchassée par eux ! Malheureusement pour les grigs, ils ont utilisé tout leur poison lors de leur rencontre avec la rôdeuse ... et se sont retrouvés sans munition face aux boggards qui les ont capturés.

une traversée. Des arbres aux troncs couverts de mousse laissent pendre un épais amas de feuilles qui étouffent les sons des marais. Mais, malgré cela, vous êtes certains d'avoir entendu quelques croassements provenant d'un peu plus loin.

Créatures. Si les PJs ne sont pas conscients de la présence des boggards, ceux-ci les attaques pendant le round de surprise, lorsque les PJs sont éparpillés dans l'eau. Si les PJs savent que les boggards sont là, le croasseur [Croaker] utilisera son croassement terrifiant au premier round, pendant que les autres chargeront les PJs en traversant l'eau.

Les boggards tirent avantage de leur mobilité accrue dans l'eau : ils peuvent par exemple réaliser un double-mouvement et une charge à travers la rivière. Les créatures qui possèdent une vitesse de nage peuvent naviguer la rivière comme s'il s'agissait de terrain difficile, avec un jet de Natation de DD 10 (un échec indique que la créature se déplace comme si elle nageait). Il n'y a que peu de risque de noyade ici, sauf si un PJ est maintenu sous l'eau.

Boggards (3) — FP 3

pv 22 chacun (voir Pathfinder #2)

Croasseur Boggard — FP 3

Boggard mâle Barbare 1 (voir Pathfinder #2)
Humanoïde CM de taille M
Init +0; **Sens** Vision dans le noir 12 ca, vision nocturne, Perception +8

DÉFENSE

CA 14, contact 9, dépourvu 14 (+2 armure, +3 nat); 20% chances d'échec (flou)
pv 28 (3d8+1d12+11)
Réf +3, **Vig** +5, **Vol** +1

ATTAQUE

Vitesse 6 ca, nage 8 ca
Corps-à-corps grand morgenstern +7 (1d12+4) ou
Corps-à-corps langue +1, contact (langue collante)
Attaques spéciales langue collante, croassement terrifiant (DD 16)
Options d'attaque Attaque en puissance
Points de rage 5

TACTIQUES

Avant le combat. Le croasseur se cache dans l'eau près d'un rondin à moitié submergé. Juste avant que les PJs n'entrent dans l'eau, il boit sa potion de flou (c'est cet événement qui permet aux PJs de réaliser un test de Perception pour apercevoir les boggards). Si les boggards ont la surprise, il attend jusqu'à ce qu'un ou deux PJs entrent dans l'eau avant de lancer l'attaque. Sinon, lorsque le combat commence, sa première action consiste à utiliser son cri terrifiant pour permettre à ses alliés d'aller au contact des PJs.
Pendant le combat. Les boggards qui se tiennent aux côtés d'un croasseur combattent généralement jusqu'à la mort. Le croasseur utilise souvent son Attaque en Puissance.

STATISTIQUES

For 16, **Dex** 10, **Con** 16, **Int** 8, **Sag** 11, **Cha** 12
BBA +3; **BMC** +6
Dons Robustesse, Arme de prédilection (grand morgenstern), Attaque en puissance
Compétences Discrétion +9, Saut +18, Perception +8, Natation +12
Langues Boggard
Qualités spéciales. Rage, retenir sa respiration, marche des marais, mouvement rapide
Equipement. potion de flou, chemise de peaux

La Barrière de Croix (ND 3)

Vous vous arrêtez net en apercevant un corps en putréfaction attaché à un saule pleureur trapu. Le corps est suspendu un bon mètre au-dessus du sol, les bras étendus sur sa tête et les jambes ramenées vers son bassin, comme s'il s'apprêtait à bondir vers vous. Alors que vous prenez la mesure de cette vision d'horreur, vous percevez de légers gémissements et appels à l'aide. En fouillant les alentours rapidement, vous découvrez une seconde personne à proximité, cachée dans un arbre creux.

Une fouille complète de la zone révèle d'autres corps crucifiés à une cinquantaine de mètres de part et d'autre du premier corps, puis d'autres encore 50 mètres plus loin. Ces macabres constructions forment la Barrière de Croix, que la Vieille Megus elle-même a construite pour affirmer sa puissance et l'étendue de son territoire. En examinant les corps, on peut découvrir (test de Premier Secours de DD 15) qu'ils ont été tués par des attaques à base d'acide, par du poison.

Créature. L'homme blessé prétend que son nom est Adon Gurmol, un mercenaire de Magnimar. Il s'agit en fait d'un rôdeur sans visage. Il tente de s'attirer les bonnes grâces des aventuriers, allant jusqu'à demander de les accompagner jusqu'à ce qu'ils retournent à la civilisation. Il joue son rôle à la perfection s'il semble qu'il va être introduit dans une ville humaine. Sinon, il attend jusqu'à ce qu'il soit seul avec un ou deux PJs avant de porter une attaque sournoise contre une cible vulnérable.

Rôdeur sans visage — FP 4

pv 42 chacun (voir Pathfinder #2)

Le tumulus aux têtards (ND 4)

Utilisez cette rencontre après que les PJs aient traversés la Barrière aux Croix, lorsqu'ils se trouvent dans le territoire boggard. La faible élévation qu'est le tumulus est repérable au loin, car cette interruption dans l'épais feuillage des marais est très visible.

La boue colle à vos bottes rendant chaque pas plus difficile que le précédent ... mais vous apercevez un terrain plus facile au loin. Une butte couverte d'herbes s'élève au-dessus des marais, un changement positif au sein d'un terrain boueux. En vous approchant, vous repérez un large trou dans la face de la butte.

Créatures. Un test de Perception (Ouïe) contre un DD 20 révèle la présence d'au moins deux boggards cachés derrière la butte. Celle-ci abrite une colonie de têtards surveillée

par un croasseur boggard et gardée par deux boggards qui s'adonnent, pour l'instant, à un jeu d'attrape-le-grig. Le pauvre grig qui participe, bien involontairement à ce jeu, est lié à une souche d'arbre et ses bras sont attachés. Il s'affaire à éviter (avec succès) les attaques de langue des boggards, tout en sachant que, comme ses frères, il finira par se faire prendre (c'est le dernier survivant d'un groupe de cinq).

Si les boggards qui gardent le tumulus parviennent à donner l'alarme, le croasseur arrive en 1d3 rounds et 1d6 boggards supplémentaires provenant d'un campement proche viennent sur place 2d6 rounds plus tard, alors que les têtards s'échappent par un passage souterrain caché. Sinon, les PJs rencontrent le croasseur dans la butte et ses croassements ne sont pas entendus depuis le campement (mais bien par les deux gardes). Les têtards ne combattent pas; traitez-les comme des grenouilles avancées éveillées (taille P, 4 pv chacun, nage 4 cases).

Boggards (4) **FP 3**

pv 22 chacun (voir Pathfinder #2)

Croasseur Boggard **FP 3**

pv 28 (voir plus haut)

Esprit follet, grig **FP 1**

pv 1 (voir MM)

Développement. Si le campement proche est alerté de la présence des PJs, la situation escaladera rapidement en un conflit impossible à gérer pour les PJs. Si l'alarme est donnée, laissez à vos joueurs suffisamment de temps que pour s'échapper, en insistant sur le bruit des nombreux boggards qui viennent en renfort au début de chaque round.

Si les PJs aident le grig Pippleweed à s'enfuir, ce dernier les accompagnent pendant leurs voyages dans les marais. Si les PJs examinent la butte aux têtards attentivement, un test réussi de Connaissances (nature) révèle que la mangeoire est remplie de feuilles d'adrimoss, une plante assez rare qui stimule la croissance rapide des jeunes créatures lorsqu'elle est ingérée en grande quantité. La présence d'une telle plante en grande quantité explique comment les boggards se sont multipliés en aussi peu de temps.

Trésor. Parmi les possessions des deux gardes, on trouve les objets qui appartenaient aux membres du groupe du grig, y compris les armes et le violon de ce dernier. Ces objets, bien que prévus pour une créature très petite, sont de facture exceptionnelle et pourraient être revendus à des collectionneurs d'objets rares ou uniques. On trouve 5 arcs courts en bois de palétuvier, 5 épées longues en bois, 40 flèches couvertes d'épines, ainsi qu'un petit violon. Ces objets, faits de bois et d'autre matériaux périssables, seront inutilisables après 2d4 semaines. Avant ce moment, il est possible de les revendre pour 50 à 200 pièces d'or.

Le repaire de Megus (ND 7)

Le terrain autour du repaire de Megus est naturellement embrumé, mais pas assez pour affecter le combat. Les PJs pourront savoir qu'ils ont trouvé son repaire lorsqu'ils apercevront les pieds de pierre géants dans les marais. Son repaire se situe sur un petite butte à la base de la statue, couverte par des plantes broussailleuses.

Un peu plus loin dans les marais embrumés, vous apercevez les restes de ce qui a dû être une statue vraiment colossale. Seules ses fondations submergées et ses deux énormes pieds de pierre de plus de 6 mètres de long subsistent. Entre les anciens pieds se trouve une petite masure basse sur une légère butte; elle est presque entièrement recouverte par des fougères et d'autres plantes.

Les PJs peuvent rapidement découvrir que la Vieille Megus n'est pas chez elle. Ces dernières semaines, ses divinations l'ont prévenue de l'attaque à venir et, jour après jour, elle s'est préparée pour ce moment. Laissez les PJs commencer à fouiller sa demeure avant de commencer son attaque surprise.

L'air est pratiquement aussi fétide que l'eau dans la hutte de boue de Megus. Divers totems et fétiches sont accrochés aux plantes qui forment le toit de la hutte. La plupart d'entre eux ressemblent à des grenouilles de formes et de couleurs différentes. Un large champignon rond semble être le seul meuble de cet abri. Dans un coin, vous apercevez une large flaque profonde et boueuse.

Créature. Dès qu'un personnage vient examiner l'eau, Megus - qui s'y tapit - passe à l'attaque. Sa hutte étant trop étroite pour un combat, elle se replie directement après l'attaque initiale, s'enfuit par un passage souterrain dans la flaque et émerge deux rounds plus tard près d'un des pieds de terre. Un personnage peut tenter d'utiliser ce passage inondé passant sous le marais en réussissant un jet de Natation de DD 19.

Development. Même s'il y a d'autres boggards à portée de voix, qui peuvent entendre les cris de Megus, il leur faut 1d4+3 minutes pour se décider à venir voir ce qui se passe : il arrive souvent à Megus de passer sa colère sur les créatures qui s'aventurent trop près de son repaire.

Trésor. Une fouille (DD 15) de la hutte permet de découvrir une figurine en forme de grenouille et une belle émeraude valant 50 po. La figurine fonctionne comme une statuette merveilleuse mais la créature invoquée est une grenouille normale.

La Vieille Megus

Megus la vieille **FP 7**

Boggard femelle, prêtre-roi 6
Humanoïde monstrueux CM de taille M
Espace 1 ca, **allonge** 1 ca (2 ca avec la langue)
Init +1; **Sens** Vision dans le noir 12 ca, vision nocturne, Perception +15

Défense

CA 17, contact 10, dépourvu 16 (+1 Dex, +5 nat)
pv 61 (3d8+9+6d8+12)
Ref +1, **Vig** +3, **Vol** +1; **Résistance** feu 10

Attaque

Vitesse 6 ca, nage 6 ca
Corps-à-corps morgenstern de maître +10 (1d10+6)
Corps-à-corps langue +3 contact (langue collante)
Attaques spéciales Crachat d'acideDOM, croassement terrifiant (DD 18), langue collante, coup puissant
Pouvoirs magiques (NLS 9) :

1/jour — nappe de brouillard [fog cloud], saut, nuée grouillante [summon swarm], empoisonnementDOM
3/jour — brume de dissimulation [obscuring mist]DOM

Sorts préparés (NLS 6, par jour 4/4/4/3, domaine du bourbier) :
3ème — soins modérés, immobilisation d'animal, mur de vent
2ème — grâce du félin, immobilisation d'animal, hypnose d'animaux [animal trance], résistance aux énergies destructrices
1er — enchevêtrement (DD 14), grand pas, soins légers, charme-animal

Points de rage 20; Pouvoirs Coup puissant

TACTIQUES

Avant le combat. Cela fait des jours que la Vieille Megus se prépare pour cette attaque; elle n'est donc pas surprise lorsque les PJs approchent de son repaire. Avant de se cacher dans la flaque où elle hiberne, elle lance grâce du félin, grand pas et résistance aux énergies destructrices (feu). Ces sorts sont inclus dans les statistiques présentées ci-dessus. Elle lance également brume de dissimulation et nappe de brouillard dans et autour de sa hutte.

Pendant le combat. Megus entre en rage dès le début du combat et se concentre sur le PJ le plus proche. Elle attaque en utilisant Coup puissant et Attaque en puissance. Les rounds suivants, elle utilise Attaque en puissance (qu'elle touche ou pas) et emploie son Crachat d'acide si elle ne peut atteindre aucune cible au corps-à-corps. Si le brouillard de ses sorts l'empêche de faire des dégâts, elle lance mur de vent pour supprimer le pourcentage d'échec.

Moral. Si elle est réduite à 10 points de vie ou moins, elle rétablit le brouillard et utilise son mouvement accru dans l'eau pour fuir.

STATISTIQUES

For 19, **Dex** 13, **Con** 18, **Int** 12, **Sag** 17, **Cha** 5

BBA +4; **BMC** +8

Dons Arme de prédilection (morgenstern), Attaque en puissance, Concentration en rage [Focused Rage]

Compétences Saut +21, Connaissances (nature) +3, Art de la magie +6, Discrétion +9 (+15 dans les marais), Survie +5, Perception +15, Nage +15

Langues Boggard, Commun

Qualités spéciales oraisons, empathie naturelle, résistance à l'appel de la nature, marche des marais, absence de traces, incantation spontanée (invocation de sbires de Gogunta)

Equipement morgernstern de maître, horrible fétiche, statuette de grenouille, émeraude taillée (50 po)

CAPACITÉS SPÉCIALES

Crachat d'acide (Sur). En une action simple, la Vieille Megus peut cracher une boule d'acide à un ennemi à au plus 6 cases avec un jet d'attaque de contact à distance. L'acide cause 1d6+3 points de dégâts. Cette attaque touche automatiquement toute créature immobilisée par la langue collante.

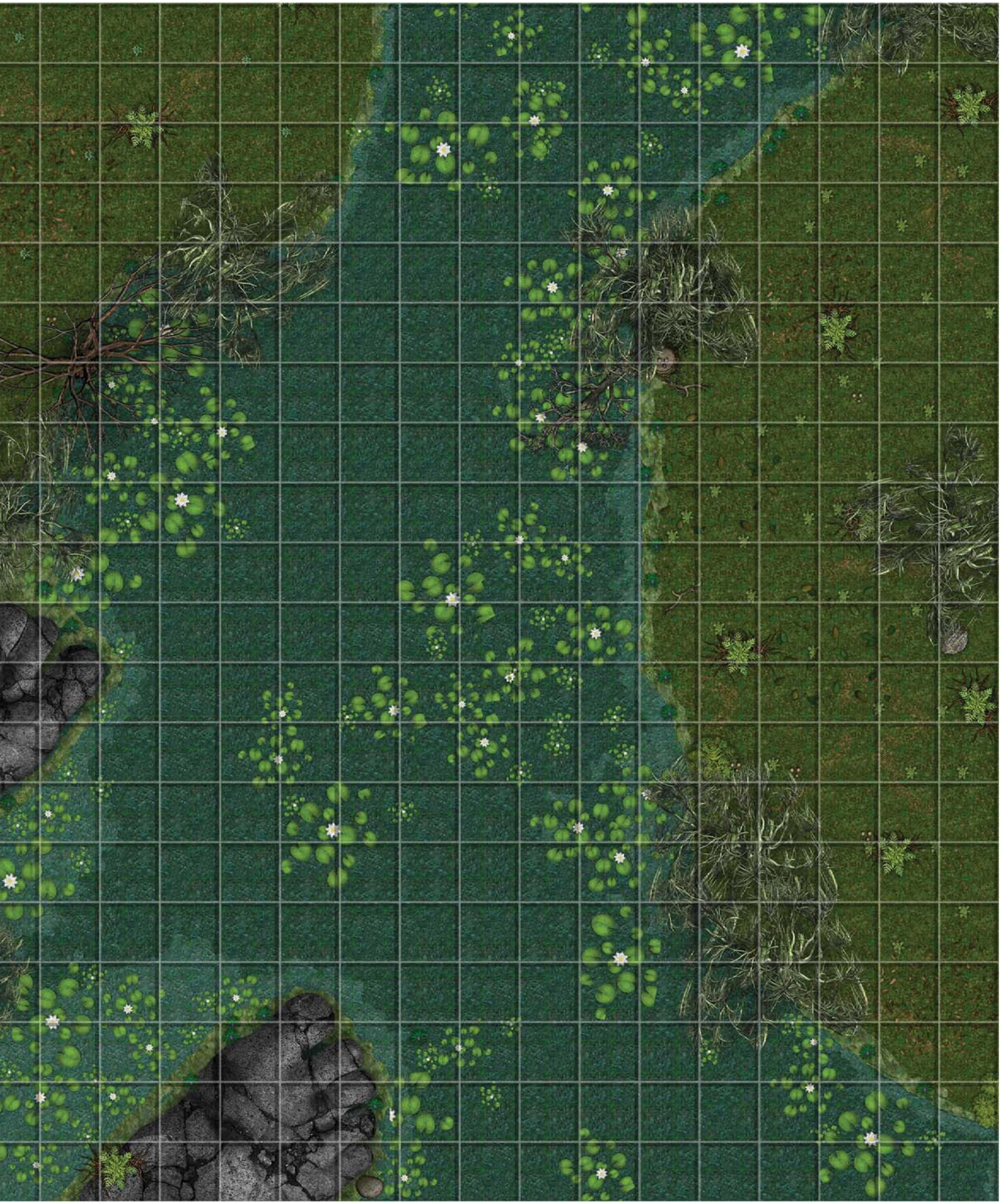
Retenir son souffle. Voir Pathfinder #2.

Langue collante. Voir Pathfinder #2.

Croassement terrifiant. Voir Pathfinder #2.

Incantation spontanée. Cette capacité fonctionne comme la capacité de druide du même nom, mais, plutôt que d'invoquer des alliés de la nature, ce sort conjure des alliés de Gogunta :
1 - grenouille géante (voir Oriental Adventures)
2 - grenouille de feu [fire toad] ou grenouille venimeuse [poison toad] (voir Oriental Adventures)
3 - petit élémentaire d'eau

Concentration en rage [Focused Rage]. Megus peut tenter un test d'Art de la Magie (DD 15 + niveau du sort) pour lancer des sorts pendant sa rage. Un échec indique que le sort est perdu, mais elle peut quand même utiliser normalement une action simple.

Coup puissant. voir Pathfinder RPG.

Battlemap : le repaire de Mégus