



# Conversion du Dernier espoir de Nid-du-Faucon pour Pathfinder 2e édition

Le module D0 — Le dernier espoir de Nid-du-Faucon (Hollow's Last Hope) a été publié par Paizo en 2007 à l'occasion du Free RPG Day. Ce module, écrit par Jason Bulmahn et Wes Schneider deux ans avant la sortie de Pathfinder, utilise les règles de l'édition 3.5.

La version PDF du module est encore disponible gratuitement en VO sur le site de Paizo (<https://paizo.com/products/btpy82r0>) et en VF sur le site de Black Book Editions ([https://www.black-book-editions.fr/contenu/file/57\\_gm\\_d0\\_dernier\\_espoir.zip](https://www.black-book-editions.fr/contenu/file/57_gm_d0_dernier_espoir.zip)).

Cette aventure a également donné naissance à plusieurs suppléments, aides de jeu et autres ressources disponibles sur le wiki Aventures de Pathfinder-FR (<http://www.pathfinder-fr.org/Wiki/Aventures/Aides%20de%20jeu%20modules.ashx>), dont le guide du val de Sombrelune par Mériadec et de nombreuses modifications scénaristiques proposées par Tymophil.

Il s'enchaîne naturellement avec les aventures D1 (Crown of the Kobold King), D1.5 (Revenge of the Kobold

King), E1 (Carnival of Tears) et D4 (Hungry are the Dead) qui se déroulent toutes autour de la petite ville de Nid-du-Faucon (ou Falcreux), ainsi qu'avec l'aventure Pour les yeux d'Ulizmila écrite par Tymophil et disponible sur le wiki de Pathfinder-FR (même adresse que pour les aides de jeu ci-dessus).

Cette conversion du module D0 pour Pathfinder 2e édition est inspirée entre autres du travail de Rothnar disponible sur le GoogleDoc suivant : <https://docs.google.com/document/d/1bZE8Z3cxH1hhwTcMPsRN-aKm8g3CeObZethFPbebiXA/>



Contact : [dalvyn@gmail.com](mailto:dalvyn@gmail.com) ou via le site Pathfinder-FR (<http://www.pathfinder-fr.org>)

---

This document uses trademarks and/or copyrights owned by Paizo Inc, which are used under Paizo's Community Use Policy. We are expressly prohibited from charging you to use or access this content. This document is not published, endorsed, or specifically approved by Paizo Inc. For more information about Paizo's Community Use Policy, please visit [paizo.com/communityuse](http://paizo.com/communityuse). For more information about Paizo Inc. and Paizo products, please visit [paizo.com](http://paizo.com).

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](http://paizo.com/communityuse). Pour plus d'informations au sujet des produits de Paizo Publishing et de Paizo, veuillez visiter le site [paizo.com](http://paizo.com).

# Introduction

## ► La maladie

À moins de boire de l'eau contaminée, les PJ ne devaient pas être affectés par la souillure de l'écume noire.

Vous pouvez utiliser les caractéristiques de la fièvre des marais (voir rat géant dans le Bestiaire).

**Fièvre des marais** (maladie) Les conditions nauséux et inconscient causées par la fièvre des marais ne s'estompent pas d'elles-mêmes à moins que la maladie ne soit guérie. **JdS** Vigueur DD 14 ; **Stade 1** porteur sans effet néfaste (1d4 heures), **Stade 2** nauséux 1 (1 jour), **Stade 3** nauséux 1 et ralenti 1 (1 jour), **Stade 4** inconscient (1 jour), **Stade 5** mort

## 1re partie : un antidote insaisissable

Un test de Société de DD 15 permet de savoir que Laurell aide les familles des malades du mieux qu'elle peut mais sans résultat probant et pour savoir où elle se trouve. Sans cela, un test de Diplomatie de DD 10 (répétable) permet d'apprendre la même chose en se renseignant auprès des habitants méfiants.

## ► Racines et remèdes

Si les PJ demandent à être payés pour les ingrédients, Laurell leur propose 20 pa par personne. Si les PJ tentent de marchander, ils peuvent facilement sentir que Laurell est désespérée mais qu'elle est clairement déçue de constater qu'ils tentent de profiter de la situation pour se remplir les poches. S'ils insistent, un test de Diplomatie de DD 15 est nécessaire.

**Réussite.** Laurell accepte de leur promettre jusqu'à 30 pa par personne mais la réputation des PJ en souffre dans tout Nid-du-Faucon. Dès que la nouvelle se répand, les habitants les considèrent comme des profiteurs et le leur font bien ressentir (dans les dialogues, en murmurant sur leur compte lorsqu'ils voyagent en ville, voire parfois en les traitant ouvertement de profiteurs).

**Réussite critique.** La récompense monte à 30 pa mais la réputation des PJ n'en souffre pas.

**Échec.** Laurell reste fermement sur la somme de 20 pa.

**Échec critique.** Comme échec, mais la réputation des PJ en souffre (comme plus haut).

## ► Dresser la carte du val

Lieu	Compétences et DD
Hutte de Ulizmila	Nature 15, Société 17, Savoir (herboristerie, Nid-du-Faucon, légendes) 15
Arbre le plus vieux	Nature 17, Savoir (forêt, Nid-du-Faucon, légendes) 15
Monastère nain	Nature 17, Religion 17, Savoir (nains) 15

## 2e partie : le val de Sombrelune

Les étapes du voyage sont reprises dans le tableau ci-dessous, qui indique également le type de terrain (Normal ou Difficile, avec déplacement à mi-vitesse), la longueur du trajet en km et la durée de celui-ci en heures pour une Vitesse de déplacement de 5 cases, 4 cases ou 6 cases.

Trajet	Type	km	V=5	V=4	V=6
N-d-F vers le camp	N	18	4.5	5.5	3.75
Camp vers arbre*	D	18	9	11.25	7.5
Arbre vers hutte	D	10	5	6.25	4
Hutte vers monastère	D	10	5	6.25	4
Monastère vers N-d-F**	D	20	10	12.5	8.25
Monastère vers N-d-F**	N	12	3	3.75	2.5

(\*) en contournant le lac par l'est

(\*\*) Il s'agit du trajet en ligne droite en coupant à travers la forêt (ce qui nécessite de prendre le temps de construire un radeau de fortune pour traverser la rivière, avec Artisanat DD 15 et une heure de temps, ou de traverser à la nage, ce qui pourrait se révéler dangereux) ; le trajet est découpé en deux parties, une première à travers la forêt et une seconde à travers la plaine.

Le trajet total devrait donc prendre au bas mot 4 jours (sans compter le temps nécessaire à l'exploration des lieux) si les PJ voyagent 8 heures par jour sans employer de tactique d'exploration qui les ralentirait.

Si vous jugez que ce délai correspond à un nombre trop élevé de victimes à Nid-du-Faucon (7d4 morts au bas mot), il est possible de raccourcir les distances en modifiant l'échelle de la carte ou de diminuer le taux de mortalité de la maladie.

## ► Rencontres aléatoires dans le val de Sombrelune

**Traces étranges.** Un test de Perception (secret) de DD 17 permet d'apercevoir les traces ; un test de Survie de DD 10 suffit pour obtenir des informations supplémentaires sur les traces mais, dans tous les cas, la piste s'arrête après quelques mètres.

**Fées mortes.** Un test de Nature de DD 13 permet d'identifier les créatures comme des fées (DD 19 permet de les identifier comme des pixies) ; un test de Société de DD 15 permet de se souvenir des légendes.

**Moisissure phosphorescente.** Un test de Survie de DD 15 ou d'Artisanat de DD 20 permet de savoir comment récolter la moisissure sans la détruire.

**Apercevoir une wyverne.** Un test de Perception (secret) de DD 22 permet de remarquer l'ombre qui passe au-dessus des arbres.

**Chamane kobold.** Utilisez un zombi shamblor (Bestiaire) de taille P accompagné d'un rat (inoffensif) dans sa tête.

**Moustiques géants.** Utilisez un bloodseeker (Bestiaire).

**Piège du chasseur.** Il s'agit d'un piège de fosse cachée (hidden pit, Livre de base).

**Serpent géant des landes.** Utilisez un serpent constrictor de type ball python (Bestiaire).

**Loups.** Utilisez le loup du Bestiaire.

## ► A. Le camp du Consortium du Bois

Un test de Diplomatie ou d'Intimidation de DD 17 permet d'obtenir l'aide des mineurs ; un test de Diplomatie de DD 13 (ou 5 pa) suffit lors de la discussion avec le contremaître.

## ► B. L'appât

On peut libérer le renard avec un test d'Art du voleur de DD 15 (délicatement) ou un test d'Athlétisme de DD 15 (par la force). Le test d'Athlétisme subit une pénalité de -2 si le personnage n'utilise pas une barre à mine, une dague ou un autre objet pour faire levier. Le renard possède actuellement 4 points de vie et, si un personnage obtient un échec critique sur un test visant à le libérer, il subit 1 point de dégâts de saignement persistants.

**Grung Langue-tranchante.** Utilisez un soldat hobgoblin (Bestiaire) ou un orc brute (Bestiaire) ; grâce à sa position caché, il utilise Discrétion pour son test d'initiative avec un bonus de +2 grâce à l'abri dont il bénéficie. Sa première action consiste à utiliser son arc court et ses deux suivantes, à libérer les ailes-rasoirs.

**Ailes-rasoirs.** Utilisez des aigles (Bestiaire) ; au début du

combat, les ailes-rasoirs sont attachées à des branches de l'arbre dans lequel Grung se cache et une action d'Interaction est nécessaire pour les libérer. Comme Grung les maintient affamées, elles attaquent à vue, sans que Grung ne doive les commander. Elles préfèrent les cibles plus petites avec des armures légères. Grung leur a appris à ignorer le renard.

**Le renard.** Si nécessaire, utiliser la description d'un chien de garde (Bestiaire). Quand les PJ le trouvent, il a la condition drainé 4 à cause de ses blessures et il reste immobilisé tant que la condition drainé persiste. Il meurt si les PJ n'en prennent pas soin. Il lui faut 4 jours pour récupérer de la condition drainé. Si les PJ en prennent soin (en tant que créature de taille Petite, il correspond à un encombrement de 3 si un PJ le transporte), son attitude envers eux devient amicale. À ce moment-là, un PJ possédant le don Lien animal [Bonded Animal] ou la capacité de classe de Compagnon animal peut se lier au renard sans que cela ne nécessite de test ou de temps libre supplémentaire. Si ce n'est pas le cas, le renard retourne à la forêt mais pourrait retrouver les PJ plus tard et leur venir en aide.

## ► C. L'ancien de la forêt

Un test d'Escalade de DD 10 permet de grimper à l'arbre et pour pouvoir effectuer un test de Perception (DD 13 pour repérer les corps, DD 15 pour trouver la mousse). Depuis le sol, un test de Perception de DD 20 est nécessaire pour voir les corps.

Sur les corps, les PJ peuvent trouver : un arc court, 10 flèches, un anneau portant un sceau avec l'image d'un faucon enflammé (5 pa), l'équivalent d'une semaine de rations de voyage et diverses pièces pour un total de 10 pa.

**Tatzlwurm.** Utiliser plutôt un drake des rivières avec l'ajustement « faible ».

TATZLWURM	CRÉATURE 2
NM TAILLE M AMPHIBIE DRAGON EAU	
<b>Perception</b> +7 ; vision dans le noir, odorat (imprécis) 6 cases	
<b>Compétences</b> Acrobaties +9, Athlétisme +8, Intimidation +4, Discrétion +7, Survie +5	
<b>CA</b> 17 ; <b>Réf</b> +7, <b>Vig</b> +9, <b>Vol</b> +5	
<b>PV</b> 30 ; <b>Immunités</b> paralysé, inconscient ; <b>Résistances</b> acide 10	
<b>Coup de queue</b> [R] <b>Déclencheur</b> Une créature dans la portée de l'attaque de queue utilise une action pour Frapper ou réaliser un test de compétence ; <b>Effet</b> Le tatzlwurm tente de Frapper la créature déclencheur avec sa queue. S'il touche, la créature subit une pénalité de -2 au test déclencheur.	
<b>Vitesse</b> 4, vol 10, nage 6	
<b>Càc</b> [A] crocs +10, <b>Dégâts</b> 2d8+1 P	

**Càc** [A] queue +10 (portée 2), **Dégâts** 2d6+1 C

**Mucus caustique** [AA] (acide, arcanique, évocation)

Le tatzlwyrn crache une boule de mucus caustique (portée maximale 10 cases) qui explose dans un rayon de 2 cases. Les créatures au sein de la zone subissent 3d6 points de dégâts d'acide (Réflexes DD 17 standard). Ceux qui échouent subissent également 1 point de dégâts d'acide persistant et une pénalité de -1 case à leur Vitesse de déplacement (celle-ci prend fin dès que les dégâts persistants d'acide cessent). Le tatzlwyrn ne peut pas utiliser Mucus caustique à nouveau pendant 1d6 tours.

**Frénésie draconique** [AA] Le tatzlwyrn effectue une Frappe de crocs et deux Frappes de queue dans n'importe quel ordre.

**Vitesse soudaine** [A] (mouvement) Le tatzlwyrn se déplace jusqu'à 2 fois sa Vitesse. Il peut le faire 3 fois par jour.

**Tactique.** Le tatzlwyrn évite de se faire repérer et utilise l'action Profiter d'un abri au sein de l'arbre, ce qui lui donne un bonus de +4 à ses tests de Discrétion.

**Note.** Il est préférable de changer le type de l'arbre et d'en faire un simple acajou par exemple, pour éviter que les PJ ne récupèrent des branches et les revendent à prix d'or.

## ► D. Le vallon de la sorcière

Un test d'Athlétisme (Forcer) de DD 10 permet d'ouvrir la porte. Un test de Perception DD 15 suffit pour trouver la queue de rat (ou DD 20 sans toucher aux étagères). Un test (secret) d'Artisanat de DD 15 réussi identifie des statues et des pierres rares valant un total de 30 pa. Un sort de *détection de la magie* repère l'âme messagère (voir plus bas) ; elle peut être remplacée par une *Pierre aéonique (gris terne)* si vous préférez n'utiliser que des objets officiels.

### CHAUDRON D'ULIZMILA CRÉATURE 2

N TAILLE M CRÉATURE ARTIFICIELLE SANS ESPRIT

**Perception** 6 ; vision dans le noir

**Compétences** Athlétisme +9

**CA** 17 (13 si brisé) ; armure de créature artificielle ; **Réf** +3, **Vig** +10, **Vol** +4

**PV** 20 ; **Solidité** 9 ; **Immunités** saignement, effets de mort, maladie, condamné, drainé, fatigué, guérison, mental, nécromancie, attaques non létales, paralysé, poison, nauséux, inconscient

**Armure de créature artificielle** Le chaudron possède une Solidité, comme tous les objets normaux. Celle-ci réduit tous les dégâts subis de la quantité indiquée. Une fois que le chaudron est réduit à moins de la moitié de ses Points de vie, ou dès qu'il est touché par un coup critique, son armure de créature artificielle se brise et sa CA est réduite à 13.

**Vitesse** 4

**Càc** [A] gueule +11, **Dégâts** 1d8+4 plus Étreinte

**Engloutir** [A] (attaque) Taille P ; 1d6+2 ; Rupture 9

### ÂME MESSAGÈRE

### OBJET 1

PEU COMMUN, ILLUSION, MAGIQUE

**Prix** 15 po

**Utilisation** tenu (1 main) ; **Encombrement** L

On dit que cette tête réduite grotesque qui se porte comme une amulette contient l'âme asservie de son propriétaire précédent.

**Activation** [AA] Interaction ; **Fréquence** 1/jour

**Effet** Vous indiquez un déclencheur (Livre de base p305) et un message d'au plus 25 mots. Quand le déclencheur se produit dans un rayon de 1 case autour de l'âme messagère, la tête répète le message. Tant que la tête a un message à délivrer, ses yeux restent grand ouverts ; ils se referment dès que le message a été donné. Activer l'âme messagère alors qu'elle contient déjà un message efface celui-ci.

## 3e partie : le monastère en ruine

### ► 1. Les abords des ruines

Un test de Société de DD 17 ou de Savoir (nain) de DD 15 permet d'identifier la statue.

**Loups.** Utiliser les loups du Bestiaire.

### ► 2. La cour

Un test de Médecine de DD 14 ou de Nature de DD 16 révèle la provenance des blessures de l'explorateur. Une réussite critique sur le test de Nature révèle le type de créature qui les a causées.

Les os du poney peuvent être identifiés avec un test de Nature de DD 10. Un test de Perception de DD 15 permet de trouver les traces alors qu'un test de Survie de DD 15 est nécessaire pour les identifier.

**Trésor.** Au pied du puits se trouve une bourse contenant une boussole, une *potion de soin mineure*, 9 pa et 8 pc.

### ► 3. La tour de guet

La trappe s'ouvre avec un test d'Athlétisme (Forcer) de DD 15. Un test d'Acrobaties (Garder l'équilibre) de DD 10 permet de grimper aux escaliers sans problème ; en cas d'échec critique, les escaliers s'effondrent et causent 2d6 points de dégâts.

**Araignées.** Utiliser l'araignée chasseresse du Bestiaire.

**Trésor.** On peut trouver, dans une caisse, une armure de demi-plaques de facture naine emballée dans un tissu huilé.

#### ► 4. Le hall d'entrée

Un test de Survie de DD 17 permet d'analyser les traces.

#### ► 5. L'antichambre

Un test d'Athlétisme (Forcer) de DD 15 est nécessaire pour ouvrir la porte.

**Trésor.** Sur le nain, les PJ trouvent un marteau léger décoré de magnifiques gravures, dont un symbole sacré sur dans sa tête. Un test de Religion de DD 15 permet d'identifier le symbole. Si le marteau est revendu à un collectionneur, il peut être considéré comme un objet d'art valant 1 po au lieu de son prix normal.

#### ► 6. La penderie

**Trésor.** L'unique champignon fleur-de-fer peut être déniché avec un test de Perception de DD 12.

#### ► 7. Le quartiers des invités

Crocheter la serrure de la porte nécessite deux tests d'Art du roublard de DD 15. Gurtlekep a installé un piège à lance [spear launcher trap] dans cette salle, juste derrière la porte. Si le piège se déclenche, il l'entend depuis la salle à côté.

#### ► 8. La chambre de Gurtlekep

**Gurtlekep.** Utiliser un éclaireur kobold élite.

GURTLEKEP	CRÉATURE 2
LM TAILLE P HUMANOÏDE KOBOLD	
<b>Perception</b> +10 ; vision dans le noir	
<b>Langues</b> commun, draconique	
<b>Compétences</b> Acrobaties +9, Artisanat +5 (+7 pour les pièges), Nature +8, Discrétion +9, Survie +8	
<b>Équipement</b> arbalète (20 carreaux), armure de cuir, épée courte, kit pour trappes	
CA 20 ; Réf +11, Vig +7, Vol +8	
PV 26	
<b>Vitesse</b> 5	
<b>Càc</b> [A] épée courte +11 (agile, finesse, polyvalente T), <b>Dégâts</b> 1d6+2 P	
<b>Distance</b> [A] arbalète +11 (FP 24, recharge 1), <b>Dégâts</b> 1d8+2 P	
<b>Retraite rapide</b> [A] <b>Condition</b> Gurtlekep est adjacent à au moins un ennemi. <b>Effet</b> Il s'avance d'au plus sa Vitesse + 1 case et gagne un bonus de circonstances de +2 à la CA contre les réactions déclenchées par ce mouvement. Il doit terminer ce mouvement dans un espace qui n'est	

pas adjacent à un ennemi.

**Attaque sournoise** Gurtlekep inflige 1d6 points de dégâts de précision supplémentaires aux créatures prises au dépourvu.

**Tactique.** Si les PJ déclenchent la piège de la salle précédente, Gurtlekep se cache sous le lit et s'abrite, gagnant un bonus de +4 à son test de Discrétion (qu'il utilise pour son initiative). Un test d'Athlétisme de DD 10 suffit à Gurtlekep pour fuir à travers le trou dans le mur de cette salle.

**Trésor.** Sur le lit inoccupé se trouvent un marteau, une barre à mine, un livret de base d'artisanat, 1 po, 3 pa et la gemme vaut 3 po.

#### ► 9. La bibliothèque en ruine

Les moisissures de cette bibliothèque constituent un danger environnemental mineur (Livre de base, p512). Chaque round pendant lequel les PJ se trouvent dans la salle, ils doivent réussir un jet de Vigueur standard de DD 10 pour éviter de subir 1d6 points de dégâts de poison.

**Trésor.** Le livre illustré vaut 2 po et contient un *parchemin d'arme magique*.

#### ► 10. L'autel profané

Un test de Religion de DD 10 permet d'identifier l'enclume. Quand la gemme magique est placée dans l'autel, il guérit 1d8 points de dégâts et octroie aux PJ un bonus de statut de +1 aux jets d'attaque pendant 1 heure.

**Mantes obscures.** Remplacez-les par des méphites de Terre (Bestiaire).

#### ► 12. Les ruines infestées

Un test de Perception de DD 15 permet d'apercevoir les nuées de chauves-souris.

**Chauves-souris.** Utiliser 2 vampiric bat swarms.

#### ► 13. L'armurerie

Un test de Perception de DD 20 révèle la porte secrète.

**Trésor.** Sous les râteliers se trouve une unique *munition brillante* [shining ammunition] (pour une arme utilisée par les PJ, une flèche par défaut). On peut la trouver avec un test de Perception de DD 15 ou un sort de *détection de la magie*.

#### ► 14. La prison secrète

**Squelettes de guerriers nains.** Utilisez des gardes squelettes (Bestiaire).

**Trésor.** Deux champignons fleur-de-fer et un *anneau de Torag* (voir plus bas). Si vous préférez utiliser un objet officiel, remplacez l'anneau par un anneau en or garni d'une *rune de puissance d'arme +1*.

---

**ANNEAU DE TORAG****OBJET 2**

PEU COMMUN ABJURATION INVESTI MAGIQUE

**Prix** 30 po

**Utilisation** porté

Ce simple anneau en or est incrusté d'une large gemme rouge dans laquelle semble danser des flammes.

**Activation** [Réaction] mentale ; **Fréquence** 1/jour

**Déclencheur** Vous devriez subir des dégâts de feu ; **Effet** Vous gagnez une résistance au feu 10 contre les dégâts déclencheurs.

---

**► 15. La tanière des loups**

**Loups.** Utiliser les lopus du Bestiaire.

**Trésor.** Un test de Perception de DD 15 révèle le compartiment secret. Dans celui-ci se trouve une *hachette +1*, une bourse contenant 50 pa et le livre de prières pouvant être revendu 5 po à un historien.

---

**► 16. L'antre de Grise-Fourrure**

**Grise-fourrure.** Utiliser un warg élite.

---

**GRISE-FOURRURE****CRÉATURE 3**

N TAILLE M BÊTE

**Perception** +10 ; vision dans le noir, odorat (imprécis) 6

**Langues** commun, goblin, orc

**Compétences** Acrobaties +9, Athlétisme +10, Duperie +8, Intimidation +8, Discrétion +9, Survie +10

**CA** 19 ; **Réf** +11, **Vig** +13, **Vol** +8

**PV** 51

**Morsure vengeresse** [Réaction] **Déclencheur** Une créature à portée des mâchoires de Grise-Fourrure attaque un de ses alliés. **Effet** Grise-Fourrure effectue une Frappe de mâchoires contre la créature déclencheur.

**Vitesse** 8

**Càc** [A] mâchoires +13, **Dégâts** 1d8+6 P et Étreinte

**Engloutir** [A] (attaque) Taille P ; 1d6+4 ; Rupture 9

**Attaque de meute** Les Frappes de Grise-Fourrure infligent 1d4+2 points de dégâts supplémentaires aux créatures qui sont à portée d'au moins deux de ses alliés.

**Trésor.** Derrière le pilier se trouve une *huile de puissance* [oil of potency], un *pendentif de l'ange en pleurs* [crying angel pendant], une *daghe de clan naine* et des pièces pour une valeur de 2 po. Il y a également 6 champignons fleur-de-fer.

---

**Conclusion**

Que les PJ aient demandé une récompense à Laurell ou pas, quand ils ramènent les ingrédients à Nid-du-Faucon, ils reçoivent (au moins) 20 pa par PJ prévus (plus s'ils ont marchandé une récompense plus grande).

## ► Table des gains en XP

Lieu	Description	Créatures	Niveau	XP	Type
Rencontre aléatoire	Chamane kobold	zombie shambler	[-1]	20	trivial
Rencontre aléatoire	Moustiques géants	bloodseeker	[-1]	20	trivial
Rencontre aléatoire	Piège du chasseur	hidden pit trap	[0]	6	
Rencontre aléatoire	Serpent géant des landes	ball python	[1]	40	trivial
Rencontre aléatoire	Loups	2 wolves	[1] × 2	80	modéré
L'appât	Grung Langue-tranchante	hobgoblin soldier 2 eagles	[1] + [-1] × 2	80	modéré
L'ancien de la forêt	Tatzlwurm	tatzlwurm	[2]	60	faible
Vallon de la sorcière	Chaudron d'Ulizmila	chaudron	[2]	60	faible
Monastère 1	Abords des ruines	2 wolves	[1] × 2	80	modéré
Monastère 3	Tour de guet	hunting spider	[1]	40	trivial
Monastère 7	Quartier des invités	Spear launcher trap	[2]	12	
Monastère 8	Chambre de Gurtlekep	Gurtlekep	[2]	60	faible
Monastère 10	Autel profané	2 earth mephits	[1] × 2	80	modéré
Monastère 12	Ruines infestées	2 vampire bat swarms	[1] × 2	80	modéré
Monastère 14	Prison secrète	3 skeleton guards	[-1] × 3	60	faible
Monastère 15	Tanière des loups	2 wolves	[1] × 2	80	modéré
Monastère 16	Antre de Grise-Fourrure	Grise-Fourrure	[3]	80	modéré
Quête	Localiser les 3 lieux			10	mineur
Quête	Trouver les 3 ingrédients (30 XP par ingrédient)			30 × 3	modéré
Quête	Ramener les ingrédients à Nid-du-Faucon			80	majeur

1118

## ► Trésors et récompenses

Objets permanents	Niveau	Objets à utilisation unique	Niveau
<i>hachette +1</i>	2	<i>pendentif de l'ange en pleurs</i>	2
<i>anneau de Torag</i>	2	<i>huile de puissance</i>	2
<i>âme messagère</i>	1	<i>parchemin magique</i>	1
<i>armure de demi-plaques</i>	1	<i>munition brillante</i>	1
		<i>potion de soins mineurs</i>	1

Récompenses monétaires	po
Récompense donnée par Laurell (20 pa par PJ)	8
L'ancien de la forêt	5
Vallon de la sorcière	3
Cour du monastère	2
Salle d'attente	1
Chambre de Gurtlekep	5
Bibliothèque en ruines	2
Tanière des loups	10
Chambre de Grise-Fourrure	4