

EKB7-01

Les Profondeurs de Rocfaille

Une aventure régionale Dungeons & Dragons® Living
Greyhawk™ en un round
pour Ekbir

par David Martinez

Circle Reviewers: Tim Sech

Triad Reviewers: Gaël Richard and Jean-Philippe Huet

Playtesters: G. Colliou, D. Concher, A. Menard, F. Simoes, G. Guerin, G. Bery

Un marchand du Mouqollad souhaite embaucher des aventuriers pour renforcer la sécurité d'un chargement jusqu'au village minier de Rocfaille situé sur les contreforts des monts Yatils réputés dangereux. Mais c'est peut être dans les profondeurs même de la montagne que rode le véritable danger.

Une aventure régionale Ekbir en un round pour personnages de niveau 1 à 14 (APL 2-12). Cette aventure comporte une extension optionnelle (Extended Play Option). Troisième aventure du cycle des Familles marchandes.

Based on the original DUNGEONS & DRAGONS® rules created by E. Gary Gygax and Dave Arneson and the new DUNGEONS & DRAGONS game designed by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, and Peter Adkison. This game product contains no Open Game Content. No portion of this work may be reproduced in any form without permission of Wizards of the Coast. To learn more about the Open Gaming License and the d20 SYSTEM license, please visit www.wizards.com/d20

This is an official RPGA® play document. To find out more about the RPGA and to learn more on how you can sanction and run DUNGEONS & DRAGONS game events of all sizes, visit our website at www.rpga.com.

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, GREYHAWK, Living Greyhawk, D&D Rewards, RPGA, *Player's Handbook*, *Dungeon Master's Guide*, and *Monster Manual* are trademarks of Wizards of the Coast, Inc. in the US and other countries. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast, Inc. This product is a work of fiction. Any similarity to actual people, organizations, places, or events is purely coincidental. © 2005 Wizards of the Coast, Inc.

Visit the LIVING GREYHAWK website at www.rpga.com.

RPGA® SANCTIONED PLAY

Most likely you ordered this adventure as part of an RPGA even from the RPGA website, or you received it from your senior gamemaster. To play this adventure as part of the LIVING GREYHAWK campaign—a worldwide, ongoing D&D® campaign set in the GREYHAWK setting—you must sanction it as part of an RPGA event. This event could be as elaborate as a big convention, or as simple as a group of friends meeting at the DM's house.

To sanction an RPGA event, you must be at least a HERALD-LEVEL™ gamemaster. The person who sanctions the event is called the senior gamemaster, and is in charge of making sure the event is sanctioned before play, runs smoothly on the date sanctioned, and then reported back to the RPGA in a timely manner. The person who runs the game is called the table Dungeon Master (or usually just DM). Sometimes (and almost all the time in the cases of home events) the senior gamemaster is also the table DM. You don't have to be a HERALD-LEVEL GM to run this adventure if you are not the senior GM.

By sanctioning and reporting this adventure you accomplish a couple of things. First it is an official game, and you can use the AR to advance your LIVING GREYHAWK character. Second players and DMs gain rewards for sanctioned RPGA play if they are members of the DUNGEONS & DRAGONS REWARDS program. Playing this adventure is worth one (1) point if played by regional players.

This adventure retires from RPGA-sanctioned play on December 31, 2008.

To learn more about the LIVING GREYHAWK character creation and development, RPGA event sanctioning, and DUNGEONS & DRAGONS REWARDS, visit the RPGA website at www.rpga.com.

Players Read No Farther

If you are planning on playing this adventure, stop reading now. The rest of the information in this adventure is for the DM only. If you read farther than this section, you'll know too much about its challenges, which kills the fun. Also, if you're playing this adventure as part of an RPGA-sanctioned event, reading beyond this point makes you ineligible to do so.

Preparing for Play

To get the most out of this adventure, you need copies of the following D&D rule books: *Player's Handbook*, *Dungeon Master's Guide*, and the *Monster Manual*.

Throughout this adventure, text in ***bold italics*** provides player information for you to paraphrase or read aloud when appropriate. Information on nonplayer characters (NPCs) and monsters appear in abbreviated form in the adventure text. Refer to Appendix 1 for full information on NPCs and monsters. For your convenience, Appendix 1 is split by APL.

Along with this adventure, you'll find a RPGA Session Tracking sheet. If you're playing this adventure as part of an RPGA-sanctioned event, complete and turn in this sheet to your senior GM directly after play. You'll also find a LIVING GREYHAWK Adventure Record (AR). You need one copy of this for each participating player.

LIVING GREYHAWK LEVELS OF PLAY

Because players bring their own characters to LIVING GREYHAWK games, this adventure's challenges are proportionate to the modified average character level of the PCs participating in the adventure. To determine this modified Average Party Level (APL) follow the steps below:

1. Determine the character level for each of the PCs participating in the adventure.
2. If PCs bring animals that have been trained for combat (most likely dogs trained for war), other than those brought by virtue of a class ability (such as animal companions, familiars paladin's mounts) or the warhorse of a character with the Mounted Combat feat, use the sidebar chart to determine the number of levels you add to the sum of step one. Add each character's animals separately. A single PC may only bring four or fewer animals of this type, and animals with different CRs are added separately.

	Mundane Animals Effect on APL	# of Animals			
		1	2	3	4
CR of Animal	1/4 & 1/6	0	0	0	1
	1/3 & 1/2	0	0	1	1
	1	1	1	2	3
	2	2	3	4	5
	3	3	4	5	6
	4	4	6	7	8
	5	5	7	8	9
	6	6	8	9	10
	7	7	9	10	11

3. Sum the results of step 1 and 2, and divide by the number of characters playing in the adventure. Round to the nearest whole number.
4. If you are running a table of six PCs, add one to that average.

Throughout this adventure, APLs categorize the level of challenge the PCs face. APLs are given in even-numbered increments. If the APL of your group falls on an odd number, ask them before the adventure begins whether they would like to play a harder or easier adventure. Based on their choice, use either the higher or the lower adjacent APL.

APL also affects the amount of experience and gold a PC can gain at the end of the adventure. If a player character is three character levels or more either higher or lower than the APL at which this adventure is being played, that character receives only one-half of the experience points and gold for the adventure. This simulates the fact that either the PC was not challenged as much as normal or relied

on help by higher-level characters to reach the objectives.

Furthermore, a PC who is four or more levels higher than the highest APL supported by the adventure may not play the adventure.

LIVING GREYHAWK adventures are designed for APL 2 and higher. Four or five 1st-level characters may find the challenge of an APL 2 adventure difficult. Suggest the following to these groups to help increase their chances of success:

1. Enlist a sixth player.
2. Advise characters to buy riding dogs to help protect them and fight for them.

TIME UNITS AND UPKEEP

This is a standard one-round Regional adventure, set in Ekbir. All characters from Ekbir pay 1 Time Unit per round. All others pay 2 Time Units.

Adventurer's Standard Upkeep costs 12 gp per Time Unit. Rich Upkeep costs 50 gp per Time Unit. Luxury Upkeep costs 100 gp per Time Unit. Characters that fail to pay at least Standard Upkeep will retain temporary ability damage until the next adventure, must buy new spell component pouches and healer's kits, and may suffer other in-game penalties (or possibly gain in-game benefits) as may be detailed in this adventure.

A character that does not pay for at least Standard Upkeep may also avoid the above-described penalties by living off the wild. If the character possesses four or more ranks in the Survival skill and succeeds at a DC 20 Survival check, the character will heal temporary ability damage as if he or she paid for Standard Upkeep, may refill spell component pouches and healer's kits, and may restock up to 20 arrows or bolts if the character has at least four ranks in Craft (bowmaking). The player is allowed to Take 10 on this roll.

More information about Lifestyle and Upkeep can be found in the "Lifestyle and Upkeep" section of Chapter 3 of the *Living Greyhawk Campaign Sourcebook*.

CONTEXTE DE L'AVENTURE

Fashtri – Petite cité – pop, 10 000

Cette ville portuaire est nichée entre la forêt de l'Udgru et les collines de Yecha. Fashtri est la plaque tournante du commerce avec les nomades Tigre mais sa fortune vient de la forêt d'Udgru dont le bois est abattu, puis convoyé jusqu'aux chantiers navals d'Ekbir.

Les troubles frontaliers avec les nomades Tigre sont courants, surtout depuis que ceux-ci se sont mis à exploiter les riches filons d'argent et de diamant qui se trouvent dans les collines de Yecha.

En CY 578, la ville a été attaquée par 10 000 cavaliers barbares et a échappé de justesse à la destruction. Depuis lors, les intérêts commerciaux ont repris le dessus et les relations entre les deux nations se sont « normalisées » (Heurts frontaliers occasionnels entre pillards nomades et les patrouilles d'Ekbir).

La Famille Kel'igan

Cette famille est originaire de Fashtri. Initialement spécialisée dans le négoce des fourrures avec les nomades Tigre, son activité s'est étendue à tout ce qui touche aux

métaux précieux et aux gemmes qui sont prospectées dans les collines de Yecha.

En moins de vingt ans, elle s'est hissée parmi les plus influentes du Califat. Cette progression fulgurante soulève la jalousie et la crainte de plusieurs familles marchandes. La situation de la famille Kel'igan demeure précaire malgré leur fortune. Leur plus grande préoccupation actuellement est d'obtenir la légitimité et la reconnaissance de leurs pairs et des autorités.

Le peuple Baklarran

Les Baklarrans sont des Nains des montagnes d'une très noble lignée qui vivaient autrefois au Nord des monts Sulhauts à l'époque de l'empire baklunien. Ils habitaient les formations naturelles extraordinaires connues sous le nom de Cônes de Splendeur des Baklarrans. Leurs rois détenaient la grande relique du peuple nain, la Hache des Seigneurs Nains. Décimés par la Dévastation invoquée, les quelques survivants furent sauvés par Al'Akbar, en même temps que les rescapés bakluniens. Les Baklarrans suivirent le Grand Prêtre durant la Deuxième Hégire et lui jurèrent fidélité éternelle à lui et à ses successeurs en témoignage de leur reconnaissance. Arrivés à Ekbir, les Baklarrans fondèrent un royaume en exil dans les profondeurs souterraines où ils défendirent le Califat contre les agresseurs venus du monde d'en dessous, l'Ombre-Terre.

Bien que soignés par la Coupe et le Talisman, les Baklarrans ont conservé des séquelles indélébiles de la Dévastation invoquée qui se transmettent de génération en génération. L'une des plus graves est le faible nombre de naissances de nouveau-nés de sexe féminin, ce qui limite grandement leur croissance démographique et maintient leur nombre à des niveaux trop faibles compte tenu des périls qu'ils doivent affronter. S'ils sont handicapés physiquement par les traces du Cataclysme, les Baklarrans n'ont rien perdu de leurs talents dans le travail de la pierre, des gemmes et des métaux. Ils réalisent encore des œuvres magistrales dans ces domaines et leur ville secrète est une merveille souterraine même si on dit qu'elle n'est que l'ombre des palais creusés autrefois dans les Cônes de Splendeur. Ils ont également conservé quelques chefs d'œuvre des temps anciens mais pas la Hache qui fut perdue dans les jours qui suivirent le Cataclysme.

Les Baklarrans sont majoritairement d'alignement loyal bon. Ils vénèrent Al'Akbar, fidèles aux califes et à la Foi exaltée, même s'ils ont conservé un culte aux dieux du panthéon nain et notamment à Moradin. Pour eux, il n'y a aucune incompatibilité à rendre hommage à Moradin et à suivre en même temps les préceptes du Grand Prêtre.

L'aspect physique des Baklarrans a été irréversiblement modifié par la Dévastation. Ils ont des cheveux blancs depuis leur plus jeune âge et leur barbe est blanche aussi. Leur peau se ride précocement ce qui donne une apparence de vieillard même à un jeune baklarran. Leurs yeux sont bleus et craignent le soleil. Pour cette raison, ils ne sortent jamais de leur royaume souterrain.

La Légion Baklarrane a fort à faire pour contenir ses ennemis. Les plus implacables d'entre eux sont d'autres Nains, les Nains gris ou Duergars. Ceux-ci vouent aux Baklarrans une haine inexpiable qui remonte à l'époque précédant le Double Cataclysme. D'autres créatures constituent également une menace, comme les Kobolds, qui s'allient parfois aux Duergars contre les Baklarrans.

La forteresse de Rocfaille

Deuxième siècle du calendrier AA ...

Après la fondation de la cité d'Ekbir, les Baklarrans sécurisèrent le premier niveau d'Ombre-Terre sur une très grande superficie. Ils découvrirent beaucoup de routes souterraines pouvant amener d'un endroit à l'autre très rapidement, grâce entre autre à d'antiques portails disséminés. Tout au Nord du Califat, aux abords des monts Yatils, se trouve une faille qui est large d'une trentaine de mètres sur environ cent mètres de longueur à la surface des hauteurs montagneuses. Cette faille devient de plus en plus grande en s'enfonçant dans les profondeurs d'Ombre-Terre. Nul ne sait si elle a une fin. Le flan de montagne sud à cette faille est appelé Rocfaille. Et loin sous là surface se trouvait un avant poste Duergar qui fût conquit par la légion Baklarran après une grande bataille. Les Baklarrans ont gardé cette forteresse pendant plus d'un siècle, luttant bataille après bataille contre les forces Duergars qui souhaitaient la récupérer. Hélas malgré toutes les améliorations apportées à la forteresse de Rocfaille les Courageux Baklarrans savaient qu'ils n'allaient pas tarder à plier sous le nombre. Ils décidèrent donc de piéger et d'emmurer tous les accès de la forteresse et même d'en faire s'écrouler une grande partie. Ils laissèrent des pièges pour sécuriser les quelques pièces encore en état où fût entassé beaucoup de matériel que le dernier groupe de survivants ne pouvait emporter. Ils fuirent ensuite par un passage secret qui lui-même fût protégé par un astucieux et puissant rituel magique. Seuls quelques individus réussirent à rejoindre la capitale Baklarran à travers les forces Duergars et les dangers constants aux tunnels d'Ombre-Terre. Pour l'armée Duergars, malgré l'effondrement de la forteresse de Rocfaille et l'impossibilité de la reconquérir, ce fut une victoire car ils chassèrent définitivement leurs ennemis ancestraux d'une zone qu'ils considéraient comme la leur.

De nos jours ...

Gorkarran Brisacier est l'un des descendants des héros revenu de la forteresse de Rocfaille. Il a trouvé récemment d'obscurités notes de son aïeul relatant les derniers évènements sur la chute de l'ancienne forteresse. Curieux, il procéda à divers recherches qui l'ont convaincu que la forteresse, presque oubliée au fil des siècles, devait sûrement encore renfermer des trésors. Il demanda alors l'autorisation officielle de s'y rendre avec une troupe réduite. Il choisit deux compagnons de route, triés sur le volet, un guerrier et un éclaireur, parmi des volontaires de la Légion Baklarrane. Le voyage fut difficile car la légion a perdu l'habitude de s'aventurer aussi loin de leurs zones sécurisées, lui-même avait même fallit devenir l'esclave de Formiens lors de la perte d'un de leur dernier avant-poste. Ils arrivèrent tout de même sans perte aux abords des profondeurs de Rocfaille.

Bien que les Duergars ne disposent plus d'avant-poste dans cette zone, des troupes de nains gris font quelques fois des expéditions dans les parages de la forteresse de

Rocfaille. Et c'est l'une de ces unités qui découvra le nouveau passage percé par les mineurs du village minier de Rocfaille leur donnant ainsi un accès aux mines de Mithral dont ils ignoraient l'existence. Après avoir tenté d'espionner un peu, ils ont du tuer les premiers mineurs qu'ils ont rencontré et ils ont caché leurs corps afin de ne pas donner l'alerte. Mais ensuite ils ont capturé 3 autres personnes. Puis passé un certain temps et décidé à faire leur rapport, ils ont rebroussé chemin et c'est là qu'ils sont tombés nez à nez avec le groupe de Baklarrans. Un combat acharné s'en est suivi mais les nains de la légion, moins nombreux, tombèrent un à un sous les coups de leurs ennemis héréditaires. Seul Gorkarran Brisacier est encore vivant lorsque les aventuriers rejoignent le lieu du combat.

Les mines de Rocfaille

En début d'année 1018 AA, les mineurs ont découvert dans les profondeurs d'une mine de fer de nouveaux tunnels avec de riches filons de Mithral. L'exploitation du fer a cessé au profit de l'exploitation intensive de la nouvelle mine de Mithral. Il y a une semaine, des mineurs en prospection ont percé un nouveau tunnel encore plus profondément découvrant ainsi un complexe de cavernes inconnues. Ces infortunés mineurs n'ont jamais pu faire leur rapport car un groupe de Duergars en maraude les ont interceptés par hasard, puis torturés et ensuite tués. Les corps ont été cachés donnant ainsi du temps aux Duergars pour espionner les mines. Suite à la disparition des mineurs, deux Askars accompagnés d'un mineur ont été envoyés à la recherche des disparus. Eux même juste après avoir trouvé les traces des nains gris ont été interceptés par ces derniers et capturés pour en faire des esclaves. Depuis ce dernier incident, tous les mineurs sont inquiets et l'exploitation du Mithral se fait au ralenti. L'Amir chargé de la protection du village minier ne souhaite pas envoyer à nouveau ses soldats. L'arrivée des aventuriers est providentielle.

RÉSUMÉ DE L'AVENTURE

Introduction: Les personnages débutent à Fashtri. Dans une auberge, Ils sont contactés par Kéfir Kelligan un marchand du Mouqollad qui souhaite que les aventuriers escortent un convoi.

Rencontre 1 : Les personnages prennent quelques renseignements en ville avant le départ.

Rencontre 2 : Le convoi se met en route pour le village minier de Rocfaille. Les bandits du chevalier noir attaquent le convoi sur le chemin.

Rencontre 3 : Les personnages arrivent à Rocfaille et prennent connaissance des disparitions. Ils sont engagés pour retrouver les mineurs disparus.

Rencontre 4 : Les aventuriers parcourent les tunnels souterrains et rencontre une troupe de Duergars aux prises avec un groupe de Baklarrans.

Rencontre 5 : Les aventuriers explorent une ancienne forteresse naine où ils doivent affronter

plusieurs épreuves pour atteindre le trésor des nains Baklarrans.

Extension de jeu optionnelle : Les personnages partent sur les traces de l'agent du chevalier noir espionnant à Fashtri.

Conclusion : Kéfir Kel'igan remercie et récompense les personnages tout comme les nains Baklarrans et éventuellement les autorités du Califat si l'agent du chevalier a été mis hors d'état de nuire.

PRÉPARATION DU JEU

Avant de débiter l'aventure, vous pouvez faire tirer des jets de dés à chaque joueur et les noter sur une feuille. Ils serviront plus tard au cours de l'aventure pour d'éventuels jets secrets. Exemple, les tests de Détection de la rencontre 2.

INTRODUCTION

UNE SIMPLE ESCORTE

L'aventure débute dans la cité de Fashtri, l'une des trois plus grandes villes d'Ekbir. Les aventuriers sont réunis à une table de l'Auberge du *Pèlerin chauve* dans le *Grand quartier*.

Pour certains d'entre vous, cela fait quelques jours que vous traînez dans la cité de Fashtri, pour d'autres, vous n'êtes arrivés que le matin même. Quoiqu'il en soit, en cette froide journée de la fin du mois de l'ours, vous vous retrouvez tous attablés pour un bon déjeuner à l'Auberge du Pèlerin chauve.

Située dans le nord du Califat d'Ekbir, Fashtri dresse ses fortifications face à l'océan Dramidj et voit de nombreux bateaux aller et venir chaque jour. Le long de sa façade nord coule la rivière Jugane. Passage incontournable pour le commerce avec les Chakyiks et les peuplades nordiques, cette ville fortifiée voit aussi passer un grand nombre de caravanes.

Les personnages autour de la table peuvent se présenter aux autres.

L'auberge est un bâtiment avec 2 étages, de qualité, il propose des chambres simples, doubles ou un dortoir qui compte 9 lits (dont 2 lits déjà occupés par des voyageurs). La salle principale est assez petite mais chaleureuse avec beaucoup de décorations telles que des peintures.

C'est une serveuse d'environ 25 ans, typée Bakluni avec des longs cheveux noirs aux reflets auburn qui fait votre service. Mais à cette heure de pointe, elle est très sollicitée. Son nom est Charmila.

Au cours du repas, il est possible de glaner quelques renseignements si un personnage tente d'écouter les conversations alentours :

- [DD5] En 1 an, les primes des mercenaires ont doublé. Les attaques de brigands sont maintenant courantes sur les routes et dans les villages proches de l'Udgru en particulier dans la province du Qaradol.
- [DD10] La famille Doukkali, grâce à ses exploitations forestières extrêmement importantes en ces temps de

guerre et son alliance avec la famille Kel'igan serait sur le point d'obtenir un statut égale aux grandes familles marchandes.

- [DD12] Zik'tahim, le propriétaire de l'auberge, souhaite être un artiste reconnu à Fashtri, il aime exposer ses peintures dans la salle principale pour les faire admirer par ses clients. Il n'est pas rare qu'il offre un coup à boire à qui le complimente sur ses œuvres.
- [DD15] L'armée d'Ekbir a remporté une grande victoire en purifiant l'île d'Atios, mais l'armée a dû se replier vers Murensi pour défendre l'île contre une attaque surprise.

L'heure du repas se passe tranquillement.

Kéfir Kel'igan rentre ensuite dans l'auberge. C'est un marchand de minerais précieux et de gemmes, sa famille originaire de cette cité est membre du Consortium du Mouqollad. Il est à la recherche d'aventuriers afin d'escorter l'un de ses convois. Il a déjà eu affaire avec des aventuriers qui logeaient dans cette même auberge (scénario EKB6-02 *Le cadeau d'Al'Zarad*). Notez que si des personnages ont fait le scénario EKB2-02 *Les Griffes du Morskmogil*, ils reconnaîtront le marchand car il s'agit du père de Samul qui donna une faveur aux aventuriers pour avoir sauvé son fils. Mais c'était il y a longtemps et le marchand ne reconnaîtra les Personnages qu'une fois face à face.

Choisissez le texte d'approche en fonction de la présence d'un personnage ayant joué le dit scénario ou pas.

Le marchand connaît déjà un personnage :

Votre repas est maintenant terminé lorsque vous voyez entrer un homme d'âge mûr avec des habits de belle qualité. Il scrute la salle et son regard s'arrête sur votre table. Certains d'entre vous reconnaissent Kéfir Kel'igan, un marchand du mouqollad avec qui vous avez déjà eu affaire. Il sourit et s'approche de vous : – « ah ! Je suis heureux de vous rencontrer ici. Je dirais même que cela tombe bien. Je recherche justement des gens compétents et de confiance pour escorter l'un de mes convois. »

Le marchand ne connaît personne :

Votre repas est maintenant terminé lorsque vous voyez entrer un homme d'âge mûr avec des habits de belle qualité. Il va parler un instant au tenancier derrière son bar qui finit par désigner votre table d'un air nonchalant. L'homme s'approche près de vous et se présente : – « Salutation messieurs (dames) ! Je me nomme Kéfir Kel'igan et je suis à la recherche de personnes ayant les qualités requises pour escorter l'un de mes convois. Est-ce que cela pourrait vous intéresser ?

Un test de connaissance local (VTF) [DD10] permet de savoir que la famille Kel'igan est une grande famille marchande originaire de Fashtri et elle est membre du Mouqollad (voir le paragraphe dans le chapitre *Contexte de l'aventure*).

Peu importe l'approche, dans les deux cas, la conversation nécessite plus de détails, elle suit donc son cours.

Kéfir Kel'igan gère (entre autre) l'exploitation d'une mine située dans les monts Yatils et seulement à cinq heures à l'Est des collines Yecha (un test de connaissance géographie [DD15] permet de bien situer le village minier, voir *plan en annexe*). L'ensemble du village minier de Rocfaille est de sa responsabilité financière. Chaque semaine, des convois transitent entre Fashtri et Rocfaille. Le village minier reçoit divers fournitures et du réapprovisionnement tandis que le minerais voyage vers Fashtri. Les mines de Rocfaille étaient, il y a peu, des mines de fer. Mais il y a quelques mois en creusant plus profondément, les mineurs ont découvert un gisement de *Mithral*. Cette découverte est une grande aubaine financière pour la famille Kel'igan. Une fois par mois, l'un des convois transporte la paye des mineurs et malheureusement ce dernier s'est fait deux fois de suite attaquer par des brigands aux ordres du terrible chevalier noir.

Les mineurs sont mécontents et ralentissent le travail, il est donc très important que ce convoi exceptionnel avec la paye de ces deux derniers mois arrive sans encombre jusqu'à Rocfaille. Ce convoi part seulement 1 semaine après la dernière attaque. Kéfir espère ainsi éviter une nouvelle attaque au cas où les brigands surveillent particulièrement les routes aux dates habituelles de paye. Si les aventuriers acceptent la mission, le convoi va pouvoir partir demain matin.

Sur place, les Personnages devront remettre le coffre à Galiméro le contremaître des mines au service de la famille Kel'igan. Il y a également une garnison en charge de la sécurité sur place. L'Amir qui la dirige est un vieux soldat du nom de Vlagan.

Voici d'autres informations à donner si les personnages questionnent spécifiquement le marchand sur ce sujet :

- Les convois précédents étaient défendus comme à l'accoutumer par 3 hommes d'armes par chariot.
- Un mercenaire a survécu à la première attaque en ayant fui. Il a été congédié.
- Un conducteur a survécu à la deuxième attaque en faisant s'emballer les chevaux. Il a pu ainsi sauver l'un des chariots mais il ne contenait que du petit matériel.

Si les personnages sont au courant de l'existence des survivants, il est probable qu'ils essayeront de collecter des informations auprès d'eux. Passez alors à la rencontre 1 *Des soupçons*. Sinon passez à la rencontre 2 *Le guet-apens*.

1: DES SOUPÇONS

Des aventuriers un minimum méfiant voudront mener une petite enquête auprès des survivants des attaques. Kéfir peut indiquer où trouver le conducteur qui sera en fait au départ le lendemain matin. Pour le mercenaire, la démarche est plus difficile. Il faut prendre des renseignements pour remonter jusqu'à son domicile dans une petite rue sordide : Test de renseignement [DD15].

- Talledim Glazioul, Homme d'armes niv 1, Alignement neutre.

C'est un jeune mercenaire (humain bakluni) de 20 ans qui n'a pas une grande expérience du combat. Lors de l'attaque des brigands, il a rapidement constaté que les hommes d'armes ne résisteraient pas longtemps, alors il a fui. Il a honte mais il est tout de même heureux d'être vivant. Il peut décrire les assaillants et leur mode opératoire (voir rencontre 2 et l'APL). Il ne sait pas particulièrement si les assaillants ont bénéficié de renseignements.

- Milouz, Expert niv 3, Conducteur d'attelage. Alignement Loyal Neutre.

C'est un homme d'une quarantaine d'année à la barbe rousse (humain mixte). Il profite de son après-midi pour se reposer tranquillement car demain le convoi part à l'aube. Lors de la première attaque, il ne travaillait pas. Lors de la seconde attaque, il a eu de la chance de pouvoir manoeuvrer le chariot et de s'enfuir, sinon il serait mort. Il continue de travailler pour la famille Kel'igan car elle est membre du Mouqollad et la paye y est plus que correcte. En tant que conducteur, il sait que le chemin que prendra le convoi est décidé par Kéfir et le chef d'attelage. Il trouve donc ça louche que les bandits surveillaient la bonne route deux fois de suite, mais surtout, qu'ils semblaient informés de la présence de la paye car les bandits se sont plus attaqués à l'autre chariot qu'au sien d'où sa fuite possible.

La manufacture Kel'igan

Cette petite propriété, entourée d'un mur d'enceinte, est située dans le grand quartier. On y trouve des ateliers, des bureaux, des hangars et les écuries. C'est le siège de la maison Kel'igan. Les affaires courantes sont le négoce de peaux et de fourrures avec les Nomades-Tigres et la gestion des exploitations des mines de minerais et pierres précieuses. Des gardes privés avec des chiens s'occupent de sécuriser les lieux.

- Fadem, Expert niv 3, chef d'attelage. Alignement Loyal Neutre.

Cet homme (humain bakluni) est assez âgé, il a presque 55 ans. Son rôle consiste à préparer les attelages pour les convois, superviser l'entretien des chariots et encadrer les conducteurs. Même si le trajet du convoi est décidé 1 ou 2 jours avant avec Kéfir, toute personne travaillant à la manufacture peut connaître le moment du départ.

C'est Shefir, un jeune palefrenier de 14 ans, qui renseigne un humain nommé Kroll mais il pense renseigner l'agent d'un concurrent. L'individu est un sbire du Chevalier noir. Il paye le jeune palefrenier pour tout renseignement sur les départs de convoi. Même si le palefrenier n'est pas dans la confiance et ne connaît pas les détails pour chaque convoi, il sait quel type de chevaux sont harnachés et aide souvent au chargement et cela donne généralement suffisamment d'indications.

A ce stade, les personnages n'ont presque pas de moyen d'identifier le jeune palefrenier comme la source de renseignement des bandits du Chevalier noir, ni même la présence de Kroll leur agent. Mais

cela doit les inciter à faire un prisonnier lors d'éventuelles attaques s'ils veulent avoir le fin mot de cette histoire.

2: LE GUET-APENS

Le rendez-vous est à la manufacture de la famille Kel'igan. Le convoi est composé de seulement deux chariots afin d'être particulièrement discret. L'un doit transporter le coffre contenant la paye des mineurs sinon le reste des marchandises sont des fournitures pour mineurs et de l'alcool pour l'aubergiste du village minier. La clef du coffre est confiée à Milouz qui a la responsabilité du convoi. Kéfir ayant pu embaucher les PJs, il a décidé de ne pas prendre d'autres hommes d'armes. Il y a donc qu'un conducteur par chariot. Le second conducteur s'appelle Barfik (humain bakuni de 30 ans, AL LN). Le départ se fait 1 heure après l'aube.

Vous quittez Fashtri par la porte nord de la cité et vous empruntez le bac afin de passer sur la rive nord de la Jugane. Vous faites ensuite route en longeant le fleuve vers l'ouest mais vous finissez par vous en éloigner, votre route prenant peu à peu vers le nord. La journée est grise et le vent froid fait rougir les oreilles de ceux qui ne portent pas de casque ou de capuche.

L'embuscade des bandits à la solde du Chevalier noir se déroule en un endroit où le chemin est bordé par un talus des deux côtés. Il y a quelques arbres disséminés aux abords du chemin et l'un des bandits renversera un arbre préalablement coupé afin d'empêcher les chariots d'accélérer.

Les joueurs font un jet de Détection opposé aux jets de Discrétion des créatures (ne pas oublier la pénalité de -1 par tranche de 3m de distance sur le jet de Détection). Ceux qui réussissent leur jet ne sont pas surpris. Les brigands bénéficient d'un bonus de circonstance de +4 à leur test de discrétion à cause du talus.

Puis le combat commence.

APL 2 (EL 4)

Hobegobelins (4): pv 6, 6, 6, 6; *Manuel des Monstres* 153.

Gorouk: half orc Cleric 2; pv 15; Annexe 1.

APL 4 (EL 6)

Hobegobelins (4): pv 6, 6, 6, 6; *Manuel des Monstres* 153.

Goblours (2): pv 16, 16; *Manuel des Monstres* 29.

Gorouk: half orc Cleric 3; pv 21; Annexe 1.

APL 6 (EL 8)

Goblours (3): pv 16, 16, 16; *Manuel des Monstres* 29.

Ogres (2): pv 29, 29; *Manuel des Monstres* 199.

Gorouk: half orc Cleric 5; pv 33; Annexe 1.

APL 8 (EL 10)

Ogres (4): pv 29, 29, 29, 29; *Manuel des Monstres* 199.

Ogres babares lvl 4 : pv 79; *Manuel des Monstres* 199.

Gorouk: half orc Cleric 7; pv 45; Annexe 1.

APL 10 (EL 12)

Ogres babares lvl 4 (2): pv 79, 79; *Manuel des Monstres* 199.

Géants des collines (2): pv 102, 102; *Manuel des Monstres* 123.

Gorouk: half orc Cleric 9; pv 57; Annexe 1.

APL 12 (EL 14)

Ogres babares lvl 4 (3): pv 79, 79, 79; *Manuel des Monstres* 199.

Géants de pierre (3): pv 119, 119, 119; *Manuel des Monstres* 124.

Gorouk: half orc Cleric 11; pv 69; Annexe 1.

Tactique

Cachés derrière les talus, arbres ou broussailles, les brigands encerclent la zone d'attaque. Leur but est d'éliminer les gardes avant d'achever les conducteurs pour s'emparer tranquillement de la cargaison. L'un des brigands prendra son action standard pour faire basculer un tronc sur la route et ainsi empêcher toute fuite en avant. En APL8 à 12, chacun des ogres babares tient en main une potion de rapidité qu'il boit si possible juste avant le combat.

Trésor

APL 2 : Loot 46 gp; Coin 0 gp; Magic 4 gp; *potion of cure light wounds* (4 gp); Total 50 gp.

APL 4 : Loot 58 gp; Coin 30 gp; Magic 12 gp; *potion of cure moderate wounds* (12 gp); Total 100 gp.

APL 6 : Loot 58 gp; Coin 0 gp; Magic 337 gp; *potion of cure light wounds* (4 gp), *gauntlets of ogre* (333 gp); Total 395 gp.

APL 8 : Loot 58 gp; Coin 0 gp; Magic 678 gp; *potion of cure moderate wounds* (12 gp), *gauntlets of ogre* (333 gp); Total 403 gp.

APL 10 : Loot 58 gp; Coin 0 gp; Magic 511 gp; *potion of cure moderate wounds* (12 gp), *cloak of resistance +1* (83), *gauntlets of ogre* (333 gp); Total 569 gp.

APL 12 : Loot 28 gp; Coin 0 gp; Magic 931 gp; *potion of cure moderate wounds* (12gp), *periapt of wisdom* (333 gp), *gauntlets of ogre* (333 gp), *cloak of resistance +1* (83), *+1 flail* (170 gp); Total 959 gp.

Développement

Les bandits sont aux ordres du Chevalier noir. Seul le chef, Gorouk, parle le commun. Il est susceptible de donner quelques informations sur les activités du Chevalier noir. Pour cela un des personnages doit réussir un test d'intimidation, pouvoir le contraindre magiquement ou bien lui promettre la liberté. Voici ce qu'il sait :

- Le Chevalier noir dispose d'un agent à Fashtri. C'est un humain du nom de Kroll. Il fréquente souvent une taverne dans les docks qui s'appelle le *Requin noir*. C'est lui qui informe du départ des caravanes et de leur lieu probable de passage. Il peut donner une vague description.

- Le Chevalier noir a un nouvel allié, un puissant sorcier. Des petites pierres virevoltent en permanence autour de lui.

- Le Chevalier noir tente de s'allier avec les géants du froid des monts Yatils. Il espère ainsi

pouvoir s'attaquer à une grande place forte de l'armée d'Ekbir.

Une fois le combat fini et l'éventuel interrogatoire, le convoi peut repartir. Le reste du trajet se passe sans incident.

3: LES DISPARITIONS

Le reste du trajet se passe sans incident. La route rejoint les monts Yatils et vous cheminez à travers un chemin vallonné qui monte de plus en plus. Finalement vous atteignez un col montagneux protégé par une imposante muraille. Des Askars montent la garde sur les créneaux. Après un contrôle, les solides doubles portes s'ouvrent et vous franchissez une herse pour continuer votre chemin. Très vite, vous débouchez sur un plateau où se trouve divers bâtiments. D'un côté, il y a le flan de la montagne et de l'autre vous distinguez un petit gouffre sur le bord duquel se trouvent des nacelles et des treuilles.

Les personnages arrivent au village de Rocfaille. C'est le milieu de l'après-midi.

A votre approche, une cloche se fait entendre et la plupart des gens que vous croisez accourent à votre rencontre. Tout le monde semble heureux de votre arrivée mais vous distinguez des visages assez anxieux ou peut-être inquiets. Vous croisez une petite garnison et une auberge dont l'enseigne est une tête de nain. Le convoi s'arrête devant un grand bâtiment d'où sort un gnome portant un pourpoint de qualité avec l'écusson de la famille Kel'igan nettement visible. Il s'adresse à vous avec un fort accent nasillard : - « Ah enfin un convoi qui semble arriver sans dommage. Dites moi que vous avez la paye pour nos mineurs ». Et tous les mineurs autour de vous murmurent des assentiments. Une sorte de tension est palpable dans l'air.

Le retard de la paye a créé quelques problèmes pour les mineurs. Ceux-ci devant se procurer divers provisions à crédit. Devenus impatients, ils seront soulagés d'apprendre que la paye est enfin là. Le Gnome s'appelle Galiméro et c'est le contre-maître des mines au service de la famille Kel'igan. Le gnome demande aux aventuriers de rentrer le coffre dans son bureau et tout de suite une queue se forme. Quelques mineurs se montrent pressés et impatients de recevoir leur salaire, et Galiméro demande aimablement aux PJs de veiller encore sur la paye le temps de la distribution.

La distribution se passe bien malgré quelques bousculades et divers mécontentements de devoir encore attendre. Dans l'ensemble les mineurs sont soulagés de recevoir leur paye. Après une heure de distribution, le dernier mineur est enfin passé, et vous remarquez plusieurs choses. Il reste de l'argent dans le coffre, certains noms ne sont pas cochés dans le registre du contre-maître et quelques mineurs ont gardé leur air inquiet même après avoir reçu leur salaire.

Si les personnages se montrent curieux, Galiméro expliquera tout ce qu'il peut sur les disparitions. Bien évidemment, cela le préoccupe. Si les aventuriers vont jusqu'à proposer leur service, il s'en montrera ravi mais il

ne souhaite pas prendre cette initiative sans l'avis de Vlagan, l'Amir en charge de la sécurité de Rocfaille. Il propose que les PJs aillent offrir leur service à Vlagan avec sa bénédiction. Concrètement, il offrira une prime en complément de celle des autorités.

La garnison

La garnison est un imposant bâtiment en U fermé par un mur. L'entrée se fait via un portail en acier. La garnison compte une trentaine d'hommes, chargée de la sécurité du village minier. L'essentiel des forces est basée sur l'immense muraille qui garde l'entrée de la passe à ce plateau montagneux.

Vlagan Sheriss : Amir de 5; Neutre; guerrier 5 (will +4; Psychologie +4).

Vlagan est un vieux soldat de 55 ans en disgrâce. Il a pu garder son statut seulement grâce à d'anciennes relations. Cela fait maintenant 10 ans qu'il est en fonction dans ce trou perdu et il comptait finir sa carrière sans incident. Hélas, les mines produisent maintenant un métal des plus précieux, et depuis peu, les disparitions ont commencé. De plus, la disparition de ses soldats est une vraie tragédie pour lui car il devra en répondre et remplir beaucoup de paperasse. Par ailleurs, il ne souhaite pas dégarnir la muraille. L'arrivée des aventuriers est donc une aubaine. Il donnera les rares éléments qu'il connaît (presque rien) et engagera les PJs officiellement pour retrouver ses soldats (et accessoirement les mineurs). Il proposera une prime en cas de réussite.

Si les personnages transmettent l'information sur Kroll l'agent du chevalier noir, Vlagan se montre sceptique sur l'information. Demandez un test de diplomatie [DD10 + APL]. Il dit qu'il enverra un courrier par le prochain messager. Il ne le fera que si le test de diplomatie a été réussi.

L'auberge du nain assoiffé

Cette auberge est tenue par un nain à la barbe aussi broussailleuse que sale. Il se nomme Gustor Percetonnelle et a plus tendance à crier qu'à parler. La grande salle est souvent bondée car l'auberge est le loisir numéro un du village. Il y a un vaste dortoir à l'étage, où se trouvent les 10 lits de l'établissement. Une écuelle d'eau chaude pour les ablutions est comprise avec le lit mais aucun bain n'est possible ici. Voici les quelques renseignements qu'il est possible de glaner des conversations alentours (test de renseignement) :

- [DD5] La nouvelle mine de Mithral est sûrement maudite. Les disparitions ne font que commencer. Beaucoup de mineurs souhaitent stopper son exploitation et reprendre l'extraction du fer.
- [DD10] L'Amir Vlagan a la triste réputation d'être un feignant presque incompetent. Beaucoup de mineurs s'inquiètent qu'il ne soit pas à la hauteur pour gérer le problème des disparitions.
- [DD15] On dit que le gouffre de Rocfaille est presque infini, mais il y a sûrement des créatures qui vivent au fond. Beaucoup pensent qu'à force

de creuser, certaines ont été dérangées et arpentent maintenant les mines.

L'une des distractions dans l'auberge est un jeu de fléchettes. Pour y jouer, il faut payer APL pièces d'or. Pour gagner le pot (APL x 5 po), il faut remporter 3 manches de suite dans une sorte de mini tournoi. Pour remporter une manche, il faut additionner le score sur 3 lancers de fléchettes (attaque à distance à moins de 9 mètres) et donc avoir le meilleur score. La cible a une CA de 10. Atteindre la cible vaut 1 point + 1 autre point au-delà de la CA de base jusqu'à un maximum de 11 points (plein centre).

1^{ère} manche, 3 joueurs : 1+APL en attaque à distance.

2^{ème} manche, 2 joueurs : 3+APL en attaque à distance.

3^{ème} manche, 1 joueur : 6+APL en attaque à distance, ainsi que d'éventuels autres PJs qualifiés.

La faille

L'un des bords du village est délimité par une faille rocheuse qui est large d'une trentaine de mètres sur environ cent mètres de longueur. Une fois au bord, on peut voir un gouffre insondable que l'on dit presque infini. Plus l'on va en profondeur, plus cette faille s'agrandit. De grosses nacelles et tout un système de treuilles, permettent d'y descendre pour atteindre les étages les plus profonds des mines.

Les mines

Les mines sont un ensemble de tunnels et de cavernes souterraines sur différents niveaux.

Le 1^{er} niveau est une ancienne mine de fer maintenant épuisée. La grotte d'entrée à côté du village sert maintenant d'entrepôt. On peut aussi accéder au 2^{ème} niveau via cette grotte mais comme pour les autres niveaux, c'est plus rapide d'utiliser les nacelles. Le second niveau est une mine de fer ainsi que le 3^{ème} niveau. Le 4^{ème} et dernier niveau est la nouvelle mine de Mithral. Les mineurs exploitent les filons les plus proches du secteur de la faille et refusent d'aller au fond des cavernes.

C'est de là que les PJs vont partir seuls en exploration à la recherche des disparus.

4: CONFLIT SOUTERRAIN

Vous avancez dans un tunnel large de 3 mètres. Après une quinzaine de mètres, vous croisez un autre tunnel sur votre gauche qui monte nettement, sûrement vers le niveau supérieur. Devant vous, le couloir débouche vers ce qui semble être une caverne. Là vous trouvez quelques petits outils, preuve que des mineurs ont travaillé dans la zone. Un seul tunnel part de cette caverne. Vous l'empruntez prudemment. Il serpente pendant plus de 15 minutes lorsque vous débouchez dans une petite caverne formant une sorte de puits naturel.

La caverne fait 12 mètres de rayon. De l'autre côté, un tunnel en sort, il est long de 21 mètres avant de finir en un cul-de-sac. Le puits fait 9 mètres de profondeur. En cherchant [DD10 +APL], un bout de corde attaché à un rocher est visible. La corde a été proprement coupée. Il est possible de descendre avec un test d'escalade [DD10] car la paroi possède beaucoup de prise. Le puits débouche par le

plafond d'un tunnel d'une hauteur de 3 mètres. Il est possible de se laisser tomber à bout de bras sans dommage.

Sur le sol de ce nouveau tunnel, il est possible de discerner des traces (test de détection [DD15 +APL]). Ces traces sont lisibles par un pisteuse uniquement, elles montrent que des pas humanoïdes partent vers l'Est. En allant vers l'Ouest, le tunnel serpente pendant 20 minutes avant de déboucher sur tout un réseau complexe de cavernes et d'autres tunnels. Il n'y aura aucune trace de passage et un pisteuse pourra clairement voir que personne n'est passé par-là depuis longtemps. Le chemin logique est donc vers l'Est. Ce tunnel large de 3 mètres serpente pendant 5 minutes puis débouche dans une caverne extrêmement vaste. Un peu plus loin sur la gauche, les mineurs tués sont dissimulés derrière un rocher (détection [DD15] ou Fouille [DD10]). Avec un test de survie [DD15] un pisteuse peut voir que des traces partent sur la gauche et la droite de la salle mais elles s'arrêtent à la hauteur des corps. Par contre les traces continuent vers la droite. Loin sur la droite un nouveau tunnel s'enfonce dans la terre.

Vous prenez un énième tunnel qui s'enfonce encore. Vous marchez à pas prudents lorsqu'après seulement 10 minutes des sons viennent à vos oreilles. Ils semblent provenir d'une caverne à quelques mètres devant vous sur la droite.

Demandez un test de perception auditive [DD 5 +APL]. Ceux qui réussissent entendent clairement des bruits de combats ainsi que des cris (en langue naine, ex : « raahh meurt charogne »). Les autres n'entendent que des sons indéterminés. Demandez l'initiative.

Il y a seulement 1 minute, le groupe de Baklarrans a croisé par hasard la patrouille Duergars. Ils se sont immédiatement affrontés. 4 soldats Duergars ainsi que les compagnons de Gorkarran Brisacier sont déjà morts. Dès qu'un personnage avec l'éclairage ou la vision suffisante arrive devant la caverne, décrivez-lui la scène qui suit :

Le tunnel s'oriente sur la droite après quelques mètres puis débouche dans une grande caverne. Là vous pouvez distinguer des nains à la peau grise aux prises avec un nain à la peau blanchâtre. Des corps des deux ethnies gisent sur le sol, probablement morts. Des humains apeurés, pouvant correspondre à la description des mineurs, sont attachés et assis sur le sol dans un coin à côté d'un des nains grisâtres. Soudain, le nain des montagnes à la peau pâle s'effondre au sol après un puissant coup de l'un de ses adversaires.

Les personnages peuvent faire un test de connaissance (exploration souterraine ou nature) [DD12] pour reconnaître les Duergars. Pour le Baklarran, il faut réussir un test de connaissance (exploration souterraine, nature ou VIF) [DD15]. Notez que si les personnages ont joué le EKB4-04 *Le retour de Zuoken*, Ils peuvent reconnaître Gorkarran qui avait été fait prisonnier par des Formiens. Ce dernier, s'effondre à -3 points de vie. Les personnages n'ont qu'un temps limité pour le sauver s'il n'a pas la

chance de se stabiliser seul. Même rapidement soigné, il ne prendra pas part au reste du combat étant encore sonné.

APL 2 (EL 4)

Duergars (4): pv 6, 6, 6, 6; *Manuel des Monstres* 91.

APL 4 (EL 6)

Duergars (3): pv 6, 6, 6; *Manuel des Monstres* 91.

Duergars (2): male dwarf Fighter 2; pv 22, 22; Annexe 1.

APL 6 (EL 8)

Duergars (3): male dwarf Warrior 2; pv 22, 22, 22; Annexe 1.

Duergars (2): male dwarf Fighter 4; pv 40, 40 pv; Annexe 1.

APL 8 (EL 10)

Duergars (3): male dwarf Warrior 4; pv 42, 42, 42; Annexe 1.

Duergars (3): male dwarf fighter 6; pv 58, 58; Annexe 1.

APL 10 (EL 12)

Duergars (3): male dwarf Warrior 6; pv 60, 60, 60; Annexe 1.

Duergars (2): male dwarf Fighter 6 / exotic weapon master 2; pv 76, 76; Annexe 1.

APL 12 (EL 14)

Duergars (3): male dwarf Warrior 8; pv 78, 78, 78; Annexe 1.

Duergars (2): male dwarf Fighter 7 / exotic weapon master 3; pv 94, 94; Annexe 1.

Tactique

Le Baklarran tombé, les Duergars se précipitent sur les aventuriers. Ils peuvent se rendre invisible à tout moment pour frapper un archer ou un lanceur de sort resté en retrait. Les guerriers en chaines cloutées sont déjà en taille G.

Trésor

APL 2: Loot 25 gp; Coin 25 gp; Magic 0 gp; Total 50 gp.

APL 4: Loot 60 gp; Coin 58 gp; Magic 24 gp; *Potion of cure moderate wounds* (12 gp), *Potion of cure moderate wounds* (12 gp); Total 142 gp.

APL 6: Loot 57 gp; Coin 0 gp; Magic 8 gp; *Potion of cure light wounds* (4 gp), *Potion of cure light wounds* (4 gp); Total 65 gp.

APL 8: Loot 95 gp; Coin 0 gp; Magic 414 gp; *Potion of cure moderate wounds* (12 gp), *Potion of cure moderate wounds* (12 gp), *+1 spiked chain* (195 gp), *+1 spiked chain* (195 gp); Total 509 gp.

APL 10: Loot 95 gp; Coin 256 gp; Magic 414 gp; *Potion of cure moderate wounds* (12 gp), *Potion of cure moderate wounds* (12 gp), *+1 spiked chain* (195 gp), *+1 spiked chain* (195 gp); Total 765 gp.

APL 12: Loot 95 gp; Coin 0 gp; Magic 1354 gp; *Potion of cure moderate wounds* (12 gp), *Potion of cure moderate wounds* (12 gp), *+1 spiked chain* (195 gp), *+1 spiked chain* (195 gp), *Boots of striding and springing* (458 gp), *Boots of striding and springing* (458 gp); Total 1449 gp.

Développement

Si Gorkarran Brisacier meurt dans ce combat, les aventuriers peuvent récupérer sur lui le journal de son ancêtre écrit en langue naine (voir le document pour les joueurs 1). C'est le seul indice pouvant leur faire continuer l'aventure à la recherche du trésor laissé par les Baklarrans lors de l'évacuation de la forteresse.

Si Gorkarran Brisacier survit, une fois les Duergars vaincus, il remercie chaleureusement les aventuriers. Il explique comment son groupe est tombé par hasard sur cette patrouille Duergars et pleure ses compagnons tombés au combat. Après avoir enterré sous un amoncellement de pierres ses anciens camarades, il pourra discuter plus avant avec les aventuriers.

Les mineurs sont en état de remonter seuls à condition de leur donner un éclairage. Ils ne voudront pas partir à la recherche de la forteresse.

5: LA FORTERESSE

Gorkarran Brisacier explique aux aventuriers sa mission. Il relate brièvement les faits historiques abordés dans le chapitre contexte de l'aventure. Il raconte comment en consultant les notes de son ancêtre, il a découvert que l'ancienne forteresse de Rocfaille devait encore receler des trésors. Et humblement, il demandera aux personnages s'ils veulent bien accepter de l'accompagner pour finir sa mission afin que ses compagnons ne soient pas morts pour rien. Il promet une récompense du peuple Baklarran si c'est une réussite et bien évidemment une part du trésor sur tout ce qui est monétaire (c'est à dire pas d'artefact, ou d'objets nains qui reviennent à son peuple). Gorkarran dispose de sacs de contenance.

Les Baklarrans sont arrivés par un tunnel. Les personnages par un autre. C'est le troisième tunnel qu'il faut emprunter pour aboutir après quelques minutes sur une large corniche qui longe le bord du gouffre et ensuite dans une très grande caverne où se trouve les ruines de la forteresse avec un petit lac aux eaux sombres. La corniche fait 1,5 mètres de large et est en pente douce. Les aventuriers peuvent sentir un vent léger et deviner au loin au-dessus de leur tête (s'il fait encore jour au dehors), la corniche du dernier palier des mines. En étant un minimum prudent, marcher sur cette corniche n'est pas dangereux. Il n'y a pas de risque de tomber vers le gouffre, mais rien n'est moins sûr pour les aventuriers, laissez les prendre d'éventuelles dispositions de prudence. Une fois dans la vaste caverne, les personnages constatent qu'une grande partie de la caverne est effondrée.

Passée la corniche, vous aboutissez dans une vaste caverne. Toute une partie de cette caverne est complètement remplie de gravas et de morceaux de pierre. En vous approchant, vous constatez que certaines de ces pierres sont travaillées. C'est comme si un bâtiment s'était effondré ici, amenant avec lui une partie du plafond. Il y a

probablement des tonnes de gravats. Vous essayez d'en faire le tour mais vous finissez simplement par arriver à l'autre bout de la caverne. Là un autre tunnel commence. Mais vous entendez comme un petit clapotis. En vous approchant de la source de ce bruit, vous arrivez devant un petit lac aux eaux sombres. Des gouttelettes tombent parfois des stalactites de la caverne.

Un test de connaissance (ingénierie) [DD15] permet de voir que les pierres travaillées sont de facture naine.

Sous l'eau du lac se trouve un tunnel immergé. L'eau sombre empêche de le détecter facilement et comme il est sous l'eau c'est presque impossible de prendre son temps. Seul un test de fouille [DD15 + APL] permet de le trouver. En retenant sa respiration pendant 4 rounds un personnage peut arriver au bout dans une petite grotte avec de l'air. Voir Plan en annexe 3.

[1] En sortant de l'eau vous posez le pied sur des dalles de pierre. Le sol et les murs sont en pierres travaillées mais le plafond de la pièce à environ 5 mètres est en roche naturelle avec de petites stalactites. Quelques débris de roche sont éparpillés sur le sol. Il y a une grande et imposante double porte en pierre sur l'un des murs.

A partir d'ici, l'ensemble du complexe réagit à la détection de la magie par une aura forte d'Abjuration et d'Evocation. Tous les sorts de Divination (Scrutation) et téléportation ne fonctionnent pas.

Porte en pierre verrouillée : Epaisseur 15 cm, solidité 8, résistance 70, défoncer [DD28], crochetage [DD20 + APL].

[2] La porte s'ouvre sur un couloir large de 3 mètres et long de presque 15 mètres. Il se termine par une grosse double porte en pierre identique à la précédente.

Le couloir est piégé. C'est ici qu'a lieu l'épreuve de la Prudence. Il y a 2 à 4 pièges selon les APL.

La porte du fond est presque identique à celle de l'entrée du couloir.

Porte en pierre verrouillée : Epaisseur 15 cm, solidité 8, résistance 60, défoncer [DD28], crochetage [DD20 + APL].

Piège A :

APL 2 (EL 2)

Piège Blessure légère : FP2; objet magique; déclencheur par contact; remise en place manuelle; effet magique – blessure légère 1d8+1 (jet de volonté [DD11] dégâts de moitié; Fouille [DD26]; Désamorçage [DD26].

APL 4 (EL 4)

Piège Glyphe de garde : FP4; sort; déclencheur à sort; pas de remise en place; effet magique – *glyphe de garde* 2d8 acide (jet de réflexes [DD14] dégâts de moitié); cible multiple dans un rayon de 1,5 mètre; Fouille [DD28]; Désamorçage [DD28].

APL 6 (EL 6)

Piège Glyphe de garde : FP6; sort; déclencheur à sort; pas de remise en place; effet magique – *glyphe de garde* 8d8 acide (jet de réflexes [DD14] dégâts de moitié);

cible multiple dans un rayon de 1,5 mètres; Fouille [DD28]; Désamorçage [DD28].

APL 8 (EL 8)

Piège Glyphe de garde : FP6; sort; déclencheur à sort; pas de remise en place; effet magique – *glyphe de garde* 8d8 acide (jet de réflexes [DD14] dégâts de moitié); cible multiple dans un rayon de 1,5 mètres; Fouille [DD28]; Désamorçage [DD28].

APL 10 (EL 10)

Piège Rayon prismatique : FP8; objet magique; déclencheur de proximité (*alarme*); remise en place automatique; effet magique – *rayons prismatiques*, nls 13 (jet de réflexes, vigueur ou volonté [DD20] selon effet); cible multiple dans un rayon de 1,5 mètres; Fouille [DD32]; Désamorçage [DD32].

APL 12 (EL 12)

Piège Rayon prismatique : FP8; objet magique; déclencheur de proximité (*alarme*); remise en place automatique; effet magique – *rayons prismatiques*, nls 13 (jet de réflexes, vigueur ou volonté [DD20] selon effet); cible multiple dans un rayon de 1,5 mètres; Fouille [DD32]; Désamorçage [DD32].

Piège B :

APL 2 (EL 2)

Piège Fosse camouflée : FP2; mécanique; déclencheur d'espace; remise en place manuelle; jet de réflexes [DD20] permet d'éviter la chute; 6m de profondeur (2d6 chute); cibles multiples (1ere cible dans 2 cas adjacentes de 1,5m); Fouille [DD24]; Désamorçage [DD19].

APL 4 (EL 4)

Piège Fosse camouflée : FP4; mécanique; déclencheur d'espace; remise en place manuelle; jet de réflexes [DD20] permet d'éviter la chute; 12m de profondeur (4d6 chute); cibles multiples (1ere cible dans 2 cas adjacentes de 1,5m); Fouille [DD25]; Désamorçage [DD17].

APL 6 (EL 6)

Piège Fosse hérissée de pieux : FP6; mécanique; déclencheur d'espace; remise en place manuelle; jet de réflexes [DD20] permet d'éviter la chute; 30m de profondeur (10d6 chute); pieux (Att +10 CàC, 1d4 pieux par cible, 1d4+5 chacun); cibles multiples (1ere cible dans 2 cas adjacentes de 1,5m); Fouille [DD20]; Désamorçage [DD20].

APL 8 (EL 8)

Piège Fosse bien camouflée : FP8; mécanique; déclencheur d'espace; remise en place via réparation; jet de réflexes [DD20] permet d'éviter la chute; 30m de profondeur (10d6 chute); Fouille [DD27]; Désamorçage [DD18].

APL 10 (EL 10)

Piège Fosse hérissée de pieux empoisonnés : FP10; mécanique; déclencheur d'espace; remise en place manuelle; verrou caché permet de contourner (Fouille [DD25], Crochetage [DD30]); jet de réflexes [DD20] permet d'éviter la chute; 15m de profondeur (5d6 chute); pieux (Att +10 CàC, 1d4 pieux par cible,

1d4+5 chacun + poison); venin de ver pourpre, jet de vigueur [DD24] pour résister, 1d6 For/2d6 For; Fouille [DD16]; Désamorçage [DD25].

APL 12

Piège Fosse hérissée de pieux empoisonnés : FP10; mécanique; déclencheur d'espace; remise en place manuelle; verrou caché permet de contourner (Fouille [DD25], Crochetage [DD30]); jet de réflexes [DD20] permet d'éviter la chute; 15m de profondeur (5d6 chute); pieux (Att +10 CàC, 1d4 pieux par cible, 1d4+5 chacun + poison); venin de ver pourpre, jet de vigueur [DD24] pour résister, 1d6 For/2d6 For; Fouille [DD16]; Désamorçage [DD25].

Piège C :

APL 8 (EL 7)

Piège Eclair multiple : FP7; objet magique; déclencheur de proximité (*alarme*); remise en place automatique; effet magique – *Eclair multiple*, nls 11, 11d6 électricité à la cible la plus proche + 5d6 électricité à 11 cibles supplémentaires max, (jet de réflexes [DD20] pour réduire les dégâts de moitié); Fouille [DD31]; Désamorçage [DD31].

APL 10 (EL 8)

Piège Rayon prismatique : FP8; objet magique; déclencheur de proximité (*alarme*); remise en place automatique; effet magique – *rayons prismatiques*, nls 13 (jet de réflexes, vigueur ou volonté [DD20] selon effet); cible multiple dans un rayon de 1,5 mètres; Fouille [DD32]; Désamorçage [DD32].

APL 12 (EL 10)

Piège Absorption d'énergie : FP10; objet magique; déclencheur visuel (*vision lucide*); remise en place automatique; Att +8 distance, effet magique – *Absorption d'énergie*, nls 17, 2d4 niveaux négatifs pendant 24h, (jet de vigueur [DD23] pour annuler); Fouille [DD34]; Désamorçage [DD34].

Piège D :

APL 8 (EL 7)

Piège Eclair multiple : FP7; objet magique; déclencheur de proximité (*alarme*); remise en place automatique; effet magique – *Eclair multiple*, nls 11, 11d6 électricité à la cible la plus proche + 5d6 électricité à 11 cibles supplémentaires max, (jet de réflexes [DD20] pour réduire les dégâts de moitié); Fouille [DD31]; Désamorçage [DD31].

APL 10 (EL 6)

Piège Fosse hérissée de pieux : FP6; mécanique; déclencheur d'espace; remise en place manuelle; jet de réflexes [DD20] permet d'éviter la chute; 30m de profondeur (10d6 chute); pieux (Att +10 CàC, 1d4 pieux par cible, 1d4+5 chacun); cibles multiples (1ère cible dans 2 cas adjacentes de 1,5m); Fouille [DD20]; Désamorçage [DD20].

APL 12 (EL 10)

Piège Fosse hérissée de pieux empoisonnés : FP10; mécanique; déclencheur d'espace; remise en place

manuelle; verrou caché permet de contourner (Fouille [DD25], Crochetage [DD30]); jet de réflexes [DD20] permet d'éviter la chute; 15m de profondeur (5d6 chute); pieux (Att +10 CàC, 1d4 pieux par cible, 1d4+5 chacun + poison); venin de ver pourpre, jet de vigueur [DD24] pour résister, 1d6 For/2d6 For; Fouille [DD16]; Désamorçage [DD25].

[3] La porte s'ouvre dans une salle carrée de 9 mètres de côtés. Quelques petits débris de pierre jonchent le sol par endroit. 4 colonnes soutiennent le plafond. Il y a un passage dans le mur Ouest et une porte double en pierre sur le mur Est et Sud. Un coffre en métal est posé sur le sol au milieu de la pièce.

C'est dans cette pièce qu'a lieu l'épreuve de la *Charité*. Un mur de force est toujours actif contre les murs et les portes Est et Sud empêchant tout passage. Le seul moyen de les désactiver est que chaque personne (humanoïde) présente dans la pièce dépose dans le coffre (fixé au sol) un quelconque objet lui appartenant. Si les personnages sont coincés sans idée, vous pouvez les mettre sur la voie afin qu'ils puissent continuer l'exploration. Ils n'auront simplement pas les XPs de cette épreuve.

La porte Sud mène vers la salle [4].

La porte Est mène vers la salle [5].

Le passage est bouché par des éboulis. C'est un ancien couloir de la forteresse qui s'est effondré lors de l'évacuation.

Portes en pierre (non verrouillée) : Epaisseur 15 cm, solidité 8, résistance 60, défoncer [DD28], crochetage [DD20 + APL].

[4] La porte s'ouvre sur un petit couloir de 6 mètres de long qui débouche dans une salle carrée de 9 mètres de côté. Quelques petits débris de pierre jonchent le sol par endroit. Le centre de la pièce est en beau marbre. Il y a un passage dans le mur Sud. Les murs Ouest et Est sont décorés par des fresques.

Le passage est bouché par des éboulis. C'est un ancien couloir de la forteresse qui s'est effondré lors de l'évacuation.

La fresque Ouest représente une scène avec Al'Akbar lors de l'exode mais la majorité des gens représentés sont des nains au teint pâle.

La fresque Est représente la construction d'une grande et magnifique cité souterraine. Deux symboles sont visibles, connaissance (religion) [DD10] pour les reconnaître. En haut le symbole d'Al'Akbar une étoile à huit branches et au milieu de la fresque le symbole de Moradin un marteau devant une enclume.

Cette salle a été vidée avant l'évacuation, elle devait être un lieu de prière.

[5] La porte s'ouvre sur un petit couloir de 6 mètres de long qui débouche dans une salle.

C'est ici qu'a lieu l'épreuve de *courage*. Dès qu'une personne marche dans le couloir, un *mur de feu* apparaît dans l'embrasement de la salle empêchant d'y

pénétrer. Ce *mur de feu* est une puissante illusion, jet de volonté [DD20 + APL] pour la percer à jour mais elle semble agir exactement comme le sort tant que la personne ne l'a pas franchit.

Mur de feu illusoire : Entre 3 et 6 mètres (1d4 pt de dégâts de feu); dans les 3 mètres (2d4 pt de feu); les dégâts du franchissement ne sont pas infligés. Le mur illusoire est immunisé aux dégâts de froid. Une personne qui descend dans le négatif à cause du mur est automatiquement stabilisé et ne prend plus de dégât (ses pts de vie remontent de 1/round) mais visuellement, s'il reste sur place, il semble continuer à brûler. Personne ne peut mourir dans cette épreuve.

[6] C'est une salle carrée de 12 mètres de côtés. Ici le sol n'est pas dallé, il semble être en pierre naturelle. Quelques petits débris de pierres jonchent le sol par endroit. Sur le mur Est, il y a une double porte en pierre. Dans chaque coin de la pièce se trouve des pentacles gravés dans la pierre.

C'est dans cette pièce qu'a lieu l'épreuve de la *Sagesse*. Un test de connaissance (mystère) [DD10] permet d'identifier les pentacles comme des cercles d'invocation. Un mur de force est toujours actif contre le mur et la porte Est empêchant tout passage. Sur la porte se trouve gravée en langue naine l'inscription suivante :

Frère nain, ami de la terre

Les mathématiques ne sont pas austères

Pose cette opération avec imagination

Si tu veux que ton chemin soit le bon

$$1 + 5 = 6$$

$$3 - 2 = 1$$

$$2 + 5 = 8$$

$$6 + 2 = 7$$

$$7 - 5 = ?$$

Une sorte de pavé numérique de zéro à neuf est gravé à côté pour pouvoir appuyer dessus et donner une réponse à cette énigme. En appuyant sur le zéro (qui est la bonne réponse le mur de force disparaît). Pour comprendre la réponse, il faut compter les lettres des chiffres et résoudre l'opération. Par exemple pour l'énigme : sept (4 lettres) – cinq (4 lettres) = zéro (la réponse est par contre toujours un chiffre).

Si une mauvaise réponse est donnée, des élémentaires de terre arrivent aléatoirement dans les pentacles. Vaincre ces invocations ne donne aucun XP.

APL 2 (EL 2)

Elémentaire de terre, taille P (2) : pv 11, 11; *Manuel des Monstres* 97.

APL 4 (EL 5)

Elémentaire de terre, taille M (2) : pv 30, 30; *Manuel des Monstres* 97.

APL 6 (EL 7)

Elémentaire de terre, taille G (2) : pv 68, 68; *Manuel des Monstres* 97.

APL 8 (EL 9)

Elémentaire de terre, taille TG (2) : pv 152, 152; *Manuel des Monstres* 97.

APL 10 (EL 12)

Noble élémentaire de terre, taille TG (2) : pv 199, 199; *Manuel des Monstres* 97.

APL 12 (EL 14)

Seigneur élémentaire de terre, taille TG (2) : pv 228, 228; *Manuel des Monstres* 97.

Portes en pierre (non verrouillée) : Epaisseur 15 cm, solidité 8, résistance 60, défoncer [DD28], crochetage [DD20 + APL].

[7] La porte s'ouvre sur une antichambre de 3 mètres sur 3, qui donne ensuite dans une salle carrée de 9 mètres de côté. Cette pièce semble avoir parfaitement résistée au ravage du temps et à l'écroulement de la forteresse. Il n'y a aucune issue. 6 Statues de nains grandeur nature sont posées dans la pièce.

Cette pièce représente l'ultime épreuve pour accéder à la salle du trésor, le *Respect*. 6 statues sont disposées dans la salle (voir plan en annexe 3). Chacune représente un héros nain mort courageusement. Du plus ancien au plus récent, il y a :

1 - Bohgor Maindacier, héros du peuple Bakarran, mort au combat sur les routes périlleuses d'Ombre-Terre en 57 AA.

2 - Gimbik Percetonnelle, héros du peuple Bakarran, mort en sacrifiant sa vie dans un éboulement mais en sauvant ses compagnons en 76 AA.

3 - Oroduin Placolline, héros du peuple Bakarran, mort au combat, il tua presque à lui seul une patrouille Duergars en 99 AA.

4 - Ghorlum Torferaille, héros du peuple Bakarran, mort au combat face à un infâme illithid en 118 AA.

5 - Finardol le brave, héros du peuple Bakarran, mort au combat face à un infâme illithid en 118 AA.

6 - Barandar Piquécu, héros du peuple Bakarran, mort au combat. Il tua plus de 10 Duergars avant de tomber en 148 AA.

Sur le mur Sud, une double porte secrète est dissimulée. Un test de Fouille [DD20 + APL] permet de la détecter. Mais seul le fantôme de Blandrim Boistonnel peut activer son ouverture.

Lorsqu'un ou plusieurs personnages entrent dans la pièce pour examiner les statues, Blandrim apparaît :

Soudain une sorte de courant d'air passe dans la salle vous donnant la chaire de poule. Une forme lumineuse apparaît devant le mur Est entre deux statues. La silhouette devient plus nette et un nain à la peau pâle et en armure d'écaille

apparaît. Son regard est triste ou las. Il vous regarde sans réagir.

Dans un premier temps, le nain fantôme ne réagira pas et ne dialoguera pas. Il souhaite voir si des gens se souviennent de lui et de son sacrifice. Il suffit de prononcer son nom pour qu'il accepte le dialogue. Attention, il ne parle et ne comprend que la langue naine ou l'ancien Bakluni. Il pourra révéler qu'il garde la salle au trésor et acceptera de l'ouvrir si Samdorm est présent avec les aventuriers, sinon il faut réussir un test de diplomatie [DD10 + APL] pour le convaincre. Si les personnages Pataugent pour ouvrir le dialogue, il demandera : - « Quel est mon nom » ? Information que l'on trouve dans le document pour les joueurs n°1.

[8] La porte s'ouvre sur une antichambre de 3 mètres sur 3, qui donne ensuite dans une petite salle carrée de 6 mètres de coté. Cette pièce est remplie de bric à brac. Il y a une pleine armoire de livres, des tonneaux, des coffres, des pièces d'armures, des armes et divers outils.

Cette pièce est la salle au trésor. Il y a dans les coffres divers pièces d'orfèvreries encombrantes que le nain Baklarran offre aux personnages pour leur aide. Il leur donne également 1 sac sans fond car il ne pourra pas tous les emporter.

Trésor:

APL 2: Loot 0 gp; Coin 50 gp; Magic 208 gp; *Bag of holding type I (208 gp)*; Total 258 gp.

APL 4: Loot 0 gp; Coin 100 gp; Magic 208 gp; *Bag of holding type I (208 gp)*; Total 308 gp.

APL 6: Loot 0 gp; Coin 0 gp; Magic 416 gp; *Bag of holding type II (416 gp)*; Total 416 gp.

APL 8: Loot 0 gp; Coin 0 gp; Magic 416 gp; *Bag of holding type II (416 gp)*; Total 416 gp.

APL 10: Loot 0 gp; Coin 250 gp; Magic 616 gp; *Bag of holding type III (616 gp)*; Total 866 gp.

APL 12: Loot 0 gp; Coin 176 gp; Magic 616 gp; *Bag of holding type III (616 gp)*; Total 792 gp.

Il y a un tas d'ouvrages baklarrans dont de vieilles cartes de grandes valeurs qui décrivent d'anciennes routes souterraines répertoriées par les éclaireurs de la légion mais oubliées depuis lors. Il y a également des marteaux de guerre, des grandes haches et des haches de guerre naine en adamantium.

Gorkarran Brisacier range tout ce qu'il peut dans ses sacs sans fond.

Finalement, le nain baklarran remercie chaleureusement les personnages et leur assure sa reconnaissance et celle de son peuple.

EXTENSION DE JEU OPTIONNELLE L'ARRESTATION

Si les personnages se sont bien débrouillés dans leur phase d'enquête et lors du guet-apens, ils ont pu glaner des

informations liées à un espion du chevalier noir qui opère à Fashtri.

N'ayant pas d'adresse, pas de preuve tangible à part le témoignage douteux d'un brigand, ni de description précise, les autorités de Fashtri se montreront sceptiques si les aventuriers viennent les voir. Elles conseilleront de trouver plus de preuves ou de trouver Kroll directement par eux-même pour l'amener devant les autorités pour un interrogatoire en règle. Les personnages peuvent aussi décider d'essayer de mettre la main sur Kroll pour mettre fin à ses agissements.

Le seul indice tangible est la taverne du *Requin noir* où il traîne parfois. Mais Kroll, n'ayant pas eu de nouvelle de l'attaque du convoi, se méfie et imagine, à raison, que l'attaque a échoué et que sa position a pu être compromise. Par sécurité, il s'est donc réfugié dans les sous-sols de la boutique d'un allié: *Vin & Liqueur de Zeif*, une échoppe de spiritueux tenue par Cheneik Mostif un marchand du Consortium Al'Tureim. L'enquête commence à la taverne du *Requin noir*.

Cette taverne se situe dans le *Quartier du port* près des docs. C'est un repère plutôt mal famé de marins, dockers et voyous.

Vous entrez dans un bâtiment de plein pied sans étage. Vous remarquez que les vitres de la taverne sont fumées donnant une atmosphère tamisée à l'intérieur. Mais loin d'une ambiance discrète, ici les gens sont bruyants, ça crie et vocifère dans tous les coins. Vous apercevez deux serveuses demi-orques à la carrure impressionnante. Vous vous dites que pas grand monde n'oserait leur mettre une main aux fesses sur leur passage. Malgré le bruit ambiant, la taverne n'est pas bondée et quelques tables sont libres.

Le tenancier est un humain maigrelet au regard toujours craintif du nom de Bashiran. C'est le concubin des deux demi-orques nommées Lika et Mika. Les bruits les plus fous tournent sur comment il a pu séduire ses deux amies. En plus d'être les serveuses, Lika et Mika font également le service d'ordre lorsque c'est nécessaire.

En posant quelques questions à droite à gauche sur Kroll, voici ce que les aventuriers peuvent apprendre avec un test de renseignement :

- [DD5] Kroll est un habitué de cette taverne, il y vient presque tous les jours.
- [DD10] Kroll est un humain typé bakluni aux cheveux noirs toujours coupés courts comme un militaire. Une petite cicatrice barre l'un de ses sourcils. Il porte toujours sur lui un cimeterre à 2 mains.
- [DD10] Kroll n'est pas venu depuis quelques jours.
- [DD12] Un marin qui le connaît bien, affirme que la dernière fois qu'il l'a vu, il semblait assez nerveux. Puis un marchand avec des habits à la mode de Zeif est venu à sa table. Après une discussion, ils sont partis ensemble.

- [DD15] La dernière fois qu'il est venu à la taverne, Kroll est reparti avec Cheneik un marchand de vin originaire de Zeif.

Pour poursuivre l'aventure, il est important que les personnages puissent au moins avoir l'information [DD12]. Il est donc possible de faire plusieurs jets de Renseignement. Cela coûtera juste un peu plus de sous aux aventuriers.

Ensuite, voici les informations qu'ils peuvent obtenir sur Cheneik avec un test de Renseignement :

- [DD5] Cheneik est un marchand originaire de Zeif. Il tient un magasin de spiritueux de son pays.
- [DD10] Cheneik est affilié au Consortium Al'Tureim, sa boutique *Vin & Liqueur de Zeif* est dans la rue des mandolines.
- [DD15] Des rumeurs provenant de Kofeh tendraient à dire que le Consortium Al'Tureim serait impliqué dans des affaires louches de contre-bande.

Avec ces renseignements, les personnages peuvent se rendre à la boutique.

Cheneik et Kroll sont ensemble dans le sous-sol de la boutique. Ils discutent de l'opportunité financière d'une nouvelle drogue très spéciale, la *Pierre-songe* qui procure des rêves très agréables. C'est Gifrey, un acolyte, qui reçoit les clients. Il a reçu comme instruction de ne déranger Cheneik sous aucun prétexte car soit-disant il se « repose ». Gifrey sait que Kroll se cache dans la cave. Il acceptera de déranger son patron que si un personnage réussit un test de Diplomatie [DD15 + APL]. Par ailleurs, si on le questionne sur Kroll, il peut avouer sa présence en bas si un aventurier réussit à l'intimider. Dans ce cas, il prendra peur et criera : « Attention patron, des gens louches sont là ».

- Le rez de chaussée est constitué de la salle principale de la boutique, du bureau de Cheneik et d'un escalier qui descend au sous-sol. Il y a derrière le bureau de Cheneik, un passage secret (Fouille [DD20]) permettant de sortir discrètement de la boutique via une ruelle.

- Il y a dans le sous-sol une petite pièce ouvrant sur la cave à vin. Dans celle-ci, une porte ouvre sur la pièce où se cache Kroll. Cheneik est normalement présent avec lui. Une porte secrète (test de Fouille [DD15 + APL] pour la détecter) se trouve dans le mur Est du logement. Elle donne sur un escalier qui descend au sous-sol secret. Un sort d'alarme prévient Cheneik si une personne autre que lui ou son employé utilise l'escalier de la cave à vin.

- Une large ouverture dans le couloir du sous-sol secret donne dans la dernière pièce où se trouvent diverses marchandises de contrebande et une paillasse. Un ou deux pièges (selon APL) se trouvent après l'escalier.

Piège E :

APL 2 (EL 2)

Piège Blessure légère : FP2; objet magique; déclencheur par contact; remise en place manuelle; effet magique – blessure légère 1d8+1 (jet de volonté [DD11] dégâts de moitié; Fouille [DD26]; Désamorçage [DD26]).

APL 4 (EL 4)

Piège Glyphe de garde : FP4; sort; déclencheur à sort; pas de remise en place; effet magique – *glyphe de*

garde 2d8 acide (jet de reflexes [DD14] dégâts de moitié); cible multiple dans un rayon de 1,5 mètres; Fouille [DD28]; Désamorçage [DD28].

APL 6 (EL 6)

Piège Glyphe de garde : FP6; sort; déclencheur à sort; pas de remise en place; effet magique – *glyphe de garde* 8d8 acide (jet de reflexes [DD14] dégâts de moitié); cible multiple dans un rayon de 1,5 mètres; Fouille [DD28]; Désamorçage [DD28].

APL 8 (EL 6)

Piège Glyphe de garde : FP6; sort; déclencheur à sort; pas de remise en place; effet magique – *glyphe de garde* 8d8 acide (jet de reflexes [DD14] dégâts de moitié); cible multiple dans un rayon de 1,5 mètres; Fouille [DD28]; Désamorçage [DD28].

APL 10 (EL 8)

Piège Rayon prismatique : FP8; objet magique; déclencheur de proximité (*alarme*); remise en place automatique; effet magique – *rayons prismatiques, nls 13* (jet de reflexes, vigueur ou volonté [DD20] selon effet); cible multiple dans un rayon de 1,5 mètres; Fouille [DD32]; Désamorçage [DD32].

APL 12 (EL 10)

Piège Absorption d'énergie : FP10; objet magique; déclencheur visuel (*vision lucide*); remise en place automatique; Att +8 distance, effet magique – *Absorption d'énergie, nls 17*, 2d4 niveaux négatifs pendant 24h, (jet de vigueur [DD23] pour annuler); Fouille [DD34]; Désamorçage [DD34].

Piège F :

APL 8 (EL 6)

Piège Fosse hérissée de pieux : FP6; mécanique; déclencheur d'espace; remise en place manuelle; jet de réflexes [DD20] permet d'éviter la chute; 30m de profondeur (10d6 chute); pieux (Att +10 CàC, 1d4 pieux par cible, 1d4+5 chacun); cibles multiples (1ère cible dans 2 cas adjacentes de 1,5m); Fouille [DD20]; Désamorçage [DD20].

APL 10 (EL 8)

Piège Fosse bien camouflée : FP8; mécanique; déclencheur d'espace; remise en place via réparation; jet de réflexes [DD20] permet d'éviter la chute; 30m de profondeur (10d6 chute); Fouille [DD27]; Désamorçage [DD18].

APL 12 (EL 10)

Piège Fosse hérissée de pieux empoisonnés : FP10; mécanique; déclencheur d'espace; remise en place manuelle; verrou caché permet de contourner (Fouille [DD25], Corchetage [DD30]); jet de réflexes [DD20] permet d'éviter la chute; 15m de profondeur (5d6 chute); pieux (Att +10 CàC, 1d4 pieux par cible, 1d4+5 chacun + poison); venin de ver pourpre, jet de vigueur [DD24] pour résister, 1d6 For/2d6 For; Fouille [DD16]; Désamorçage [DD25].

A la moindre alerte de visiteurs trop curieux, Kroll tente de rejoindre le sous-sol secret. Il s'y camoufle

pour surprendre d'éventuels adversaires. Cheneik lui tente de s'interposer et bluffer tout fouineur sur son honnêteté voire menace d'appeler les autorités. Si Kroll a réussi à se cacher, il peut même faire visiter le sous-sol mais hors de question que les personnages fassent une fouille méthodique, dans ce dernier cas il attaquera.

Si les personnages n'osent pas forcer le passage et ressortent, Kroll fuira définitivement Fashtri. Il quittera la boutique par le passage secret du bureau.

Selon les circonstances, il est possible que les personnages affrontent Cheneik et Kroll séparément, surtout si les personnages patientent pour parler à Cheneik lorsqu'il remonte quelques minutes après sa conversation avec Kroll.

APL 2 (EL 4)

Cheneik: human Rogue 2/Sorcerer 1; pv 13; Annexe 1.

Kroll: human Barbarian 1/Fighter 1/Rogue 1; pv 25; Annexe 1.

APL 4 (EL 6)

Cheneik: human Rogue 4/Sorcerer 1; pv 21; Annexe 1.

Kroll: human Barbarian 2/Fighter 2/Rogue 1; pv 40; Annexe 1.

APL 6 (EL 8)

Cheneik: human Rogue 5/Sorcerer 1/Spymaster 1; pv 29; Annexe 1.

Kroll: human Barbarian 2/Fighter 4/Rogue 1; pv 61; Annexe 1.

APL 8 (EL 10)

Cheneik: human Rogue 5/Sorcerer 1/Spymaster 3; pv 37; Annexe 1.

Kroll: human Barbarian 2/Fighter 6/Rogue 1; pv 77; Annexe 1.

APL 10 (EL 12)

Cheneik: human Rogue 5/Sorcerer 1/Spymaster 5; pv 45; Annexe 1.

Kroll: human Barbarian 2/Fighter 8/Rogue 1; pv 93; Annexe 1.

APL 12 (EL 14)

Cheneik: human Rogue 6/Sorcerer 1/Spymaster 6; pv 53; Annexe 1.

Kroll: human Barbarian 2/Fighter 10/Rogue 1; pv 109; Annexe 1.

Tactique

Cheneik utilise le plus souvent sa capacité de feinte grâce à son don Improved feint, dès que ça tourne mal, il tentera de fuir. S'il est capturé, il ne parlera que contraint magiquement. Quant à Kroll, s'il est découvert, il combat en utilisant au mieux ses capacités. S'il a le temps de se cacher dans le sous-sol secret, il s'y cachera pour tendre une embuscade. Kroll préférera se rendre que de mourir.

Trésor

APL 2: Loot 86 gp; Coin 135 gp; Magic 4 gp; *Potion of cure light wounds* (4 gp); Total 225 gp.

APL 4: Loot 26 gp; Coin 100 gp; Magic 204 gp; *Potion of cure light wounds* (4 gp), *Bracers of quickstrike* (100 gp), *Leather armor +1* (100 gp); Total 330 gp.

APL 6: Loot 26 gp; Coin 0 gp; Magic 504 gp; *Potion of cure light wounds* (4 gp), *Bracers of quickstrike* (100 gp), *Falchion +1* (196 gp), *studded leather armor +1* (104 gp), *Leather armor +1* (100 gp); Total 530 gp.

APL 8: Loot 26 gp; Coin 110 gp; Magic 516 gp; *Potion of cure moderate wounds* (16 gp), *Bracers of quickstrike* (100 gp), *Falchion +1* (196 gp), *Studded leather armor +1* (104 gp), *Leather armor +1* (100 gp); Total 652 gp.

APL 10: Loot 26 gp; Coin 175 gp; Magic 949 gp; *Potion of cure moderate wounds* (16 gp), *Bracers of quickstrike* (100 gp), *Falchion +1* (196 gp), *Studded leather armor +1* (104 gp), *Leather armor +1* (100 gp), *Helm of glorious recovery* (433 gp); Total 1150 gp.

APL 12: Loot 26 gp; Coin 25 gp; Magic 1599 gp; *Potion of cure moderate wounds* (16 gp), *Bracers of quickstrike* (100 gp), *Falchion +1* (196 gp), *Studded leather armor +1* (104 gp), *Bracers of armor +3* (750 gp), *Helm of glorious recovery* (433 gp); Total 1650 gp.

Développement

Avec un test de Fouille [DD20] il est possible de trouver une cassette fermée à clef (la clef est sur Cheneik, ou sinon Crochetage [DD20]) qui contient 3 petites pierres translucides bleutées, des *Pierres-songe*. Ces pierres irradient une faible aura d'illusion et d'enchantement. Les autorités seront très intéressées de les récupérer. En leur donnant, les aventuriers peuvent apprendre qu'il s'agit d'un nouveau divertissement pour riche procurant des rêves agréables.

CONCLUSION

Si les personnages ont bien secouru les mineurs, Kéfir Kel'igan sera très satisfait. La production de Mithral pourra continuer normalement, ce qui remplira les caisses de la famille marchande.

Si Gorkarran Brisacier est vivant jusqu'à la fin, les Baklarrans auront une grande dette envers les aventuriers pour toute l'aide qu'ils ont apporté à l'accomplissement de la quête de Gorkarran.

Si les personnages ont découvert la présence de Kroll et mené avec succès l'enquête jusqu'à la boutique de Cheneik, les autorités leur en seront reconnaissantes. La découverte d'un trafic d'une pierre étrange n'est sûrement que le prélude à des problèmes à venir.

Si Gorkarran n'a pas survécu et que les personnages ont tout de même réussi à retrouver le trésor des Baklarrans, deux choix s'offrent à eux. Revendre tout ce qu'ils peuvent pour un maximum de profit mais cela finira par remonter aux oreilles des nains qui seront consternés d'apprendre la dilapidation du trésor s'attirant ainsi leur défaveur (le peuple Baklarran est très respecté dans tous les territoires

Bakluni), ou tenter de contacter les Baklarrans pour leur remettre leur trésor. Dans ce dernier cas, cela prendra du temps (1 TU) mais les nains leur seront très reconnaissants. Cette décision peut être prise de manière individuelle si aucun consensus n'est trouvé entre les aventuriers.

Et malheureusement, si les aventuriers ont échoué à un moment, il est possible qu'à terme les Duergars envahissent les mines et s'emparent un jour du trésor des Baklarrans. Tout comme il est possible que l'espion du chevalier noir entraîne de lourdes pertes à la famille marchande mettant un léger frein au commerce dans le Nord.

FIN

BILAN DU ADVENTURE

Le MD est invité à répondre aux questions suivantes et à communiquer les réponses à la triade par mel adressé à :

triadeekb@numericable.fr

Des réponses reçues dépendront la version officielle de cette histoire.

- 1) Gorkarran est-il encore vivant à la fin de l'aventure ?
- 2) Les aventuriers ont-ils accédé au trésor des Baklarrans ?
- 3) Si oui, l'ont-ils laissé/rendu aux Baklarrans ?
- 4) Les aventuriers ont-ils arrêté/vaincu Cheneik ?
- 5) Les aventuriers ont-ils arrêté/vaincu Kroll ?
- 6) Les aventuriers ont-ils découvert la cave secrète et les *Pierres-songe* ?

Les mineurs ont-ils bien été secourus ?

- 7) A quel APL ce scénario a-t-il été joué ?

Pour avoir escorté le convoi avec succès, secouru les mineurs et avoir vaincu les Duergars, le Mouqollad offre la faveur suivante :

- **Faveur du Mouqollad (Famille Kel'igan)**

Pour avoir sauvé Gorkarran Brisacier de la patrouille de Duergars, celui-ci use de son influence pour accorder aux personnages la faveur suivante :

- **Faveur de la Légion Baklarrane**

Pour avoir aidé avec succès Gorkarran Brisacier dans sa quête pour retrouver les derniers trésors Baklarrans de l'ancienne forteresse de Rocfaille, les autorités baklarranes offre la faveur suivante :

- **Faveur du peuple Baklarran**

(Si Gorkarran n'a pas survécu, cette faveur n'est accessible qu'en dépensant 1 TU supplémentaire)

Si Gorkarran n'a pas survécu et que le personnage a revendu sa part du trésor des nains, le peuple baklarran lui en tiendra rigueur par cette défaveur :

- **Défaveur du peuple Baklarran**

Pour avoir stoppé l'espion du chevalier noir et découvert les activités de contrebandes de Cheneik, le personnage gagne des appuis au sein des autorités de la cité de Fashtri :

- **Faveur des autorités de Fashtri**

EXPERIENCE POINT SUMMARY

Pour distribuer l'expérience pour cette aventure, additionnez les valeurs de chacun des objectifs accomplis. Attribuez ensuite les points d'expérience. Accordez le total (objectif et interprétation) à chaque personnage.

2 : Le guet-apens

Vaincre les brigands

APL 2	120 xp
APL 4	180 xp
APL 6	240 xp
APL 8	300 xp
APL 10	360 xp
APL 12	420 xp

4 : Conflit souterrain

Vaincre les Duergars

APL 2	120 xp
APL 4	180 xp
APL 6	240 xp
APL 8	300 xp
APL 10	360 xp
APL 12	420 xp

5 : La forteresse

Passer l'épreuve de *Prudence*, (désamorcer ou subir les pièges : EL 4/6/8/10/12/14)

APL 2	120 xp
APL 4	180 xp
APL 6	240 xp
APL 8	300 xp
APL 10	360 xp
APL 12	420 xp

Réussir l'épreuve de *Charité*.

APL 2	15 xp
APL 4	25 xp
APL 6	35 xp
APL 8	45 xp
APL 10	55 xp
APL 12	65 xp

Réussir l'épreuve de *Sagesse*.

APL 2	15 xp
APL 4	25 xp
APL 6	35 xp
APL 8	45 xp
APL 10	55 xp
APL 12	65 xp

Réussir l'épreuve de *Courage*.

APL 2	15 xp
APL 4	25 xp
APL 6	35 xp
APL 8	45 xp
APL 10	55 xp
APL 12	65 xp

Réussir l'épreuve du *Respect*.

APL 2	15 xp
APL 4	25 xp

APL 6	35 xp
APL 8	45 xp
APL 10	55 xp
APL 12	65 xp

Récompense d'histoire

Gorkarran Brisacier reste vivant jusqu'à la fin.

APL 2	30 xp
APL 4	35 xp
APL 6	40 xp
APL 8	45 xp
APL 10	50 xp
APL 12	55 xp

Extension de jeu optionnelle : L'arrestation

Vaincre Cheneik et Kroll

APL 2	150 xp
APL 4	210 xp
APL 6	270 xp
APL 8	330 xp
APL 10	390 xp
APL 12	450 xp

Désamorcer ou subir les pièges

APL 2	75 xp
APL 4	127 xp
APL 6	180 xp
APL 8	232 xp
APL 10	285 xp
APL 12	337 xp

Expérience totale possible

APL 2	450 xp/675 xp
APL 4	675 xp/1012 xp
APL 6	900 xp/1350 xp
APL 8	1,125 xp/1687 xp
APL 10	1,350 xp/2025 xp
APL 12	1,575 xp/2362 xp

Attention, vaincre un adversaire n'implique pas forcément de le tuer. Faire prisonnier, charmer ou tout simplement faire que cet adversaire ne soit pas en mesure d'être une menace revient à une victoire.

RÉSUMÉ DU TRÉSOR

Loot : Looted gear from ennemi

Coin : Coins, gems, jewelry and other valuables

Magic : Magic item (sell value)

2: Le guet-apens

APL 2: Loot 46 gp; Coin 0 gp; Magic 4 gp; *Potion of cure light wounds* (4 gp); Total 50 gp.

APL 4: Loot 58 gp; Coin 30 gp; Magic 12 gp; *Potion of cure moderate wounds* (12 gp); Total 100 gp.

APL 6: Loot 58 gp; Coin 0 gp; Magic 337 gp; *Potion of cure light wounds* (4 gp), *Gauntlets of ogre* (333 gp); Total 395 gp.

APL 8: Loot 58 gp; Coin 0 gp; Magic 678 gp; *Potion of cure moderate wounds* (12 gp), *Gauntlets of ogre* (333 gp); Total 403 gp.

APL 10: Loot 58 gp; Coin 0 gp; Magic 511 gp; *Potion of cure moderate wounds* (12 gp), *Cloak of resistance +1* (83), *Gauntlets of ogre* (333 gp); Total 569 gp.

APL 12: Loot 28 gp; Coin 0 gp; Magic 931 gp; *Potion of cure moderate wounds* (12 gp), *Periapt of wisdom* (333 gp), *Gauntlets of ogre* (333 gp), *Cloak of resistance +1* (83), *+1 flail* (170 gp); Total 959 gp.

4 : Conflit souterrain

APL 2: Loot 25 gp; Coin 25 gp; Magic 0 gp; Total 50 gp.

APL 4: Loot 60 gp; Coin 58 gp; Magic 24 gp; *Potion of cure moderate wounds* (12 gp), *Potion of cure moderate wounds* (12 gp); Total 142 gp.

APL 6: Loot 57 gp; Coin 0 gp; Magic 8 gp; *Potion of cure light wounds* (4 gp), *Potion of cure light wounds* (4 gp); Total 65 gp.

APL 8: Loot 95 gp; Coin 0 gp; Magic 414 gp; *Potion of cure moderate wounds* (12 gp), *Potion of cure moderate wounds* (12 gp), *+1 spiked chain* (195 gp), *+1 spiked chain* (195 gp); Total 509 gp.

APL 10: Loot 95 gp; Coin 256 gp; Magic 414 gp; *Potion of cure moderate wounds* (12 gp), *Potion of cure moderate wounds* (12 gp), *+1 spiked chain* (195 gp), *+1 spiked chain* (195 gp); Total 765 gp.

APL 12: Loot 95 gp; Coin 0 gp; Magic 1354 gp; *Potion of cure moderate wounds* (12 gp), *Potion of cure moderate wounds* (12 gp), *+1 spiked chain* (195 gp), *+1 spiked chain* (195 gp), *Boots of striding and springing* (458 gp), *Boots of striding and springing* (458 gp); Total 1449 gp.

5: La forteresse

APL 2: Loot 0 gp; Coin 50 gp; Magic 208 gp; *Bag of holding type I* (208 gp); Total 258 gp.

APL 4: Loot 0 gp; Coin 100 gp; Magic 208 gp; *Bag of holding type I* (208 gp); Total 308 gp.

APL 6: Loot 0 gp; Coin 0 gp; Magic 416 gp; *Bag of holding type II* (416 gp); Total 416 gp.

APL 8: Loot 0 gp; Coin 0 gp; Magic 416 gp; *Bag of holding type II* (416 gp); Total 416 gp.

APL 10: Loot 0 gp; Coin 250 gp; Magic 616 gp; *Bag of holding type III* (616 gp); Total 866 gp.

APL 12: Loot 0 gp; Coin 176 gp; Magic 616 gp; *Bag of holding type III* (616 gp); Total 792 gp.

Extension de jeu optionnelle : L'arrestation

APL 2: Loot 86 gp; Coin 135 gp; Magic 4 gp; *Potion of cure light wounds* (4 gp); Total 225 gp.

APL 4: Loot 26 gp; Coin 100 gp; Magic 204 gp; *Potion of cure light wounds* (4 gp), *Bracers of quickstrike* (100 gp), *Leather armor +1* (100 gp); Total 330 gp.

APL 6: Loot 26 gp; Coin 0 gp; Magic 504 gp; *Potion of cure light wounds* (4 gp), *Bracers of quickstrike* (100 gp), *Falchion +1* (196 gp), *studded leather armor +1* (104 gp), *Leather armor +1* (100 gp); Total 530 gp.

APL 8: Loot 26 gp; Coin 110 gp; Magic 516 gp; *Potion of cure moderate wounds* (16 gp), *Bracers of quickstrike* (100 gp), *Falchion +1* (196 gp), *Studded leather armor +1* (104 gp), *Leather armor +1* (100 gp); Total 652 gp.

APL 10: Loot 26 gp; Coin 175 gp; Magic 949 gp; *Potion of cure moderate wounds* (16 gp), *Bracers of quickstrike* (100 gp), *Falchion +1* (196 gp), *Studded*

leather armor +1 (104 gp), *Leather armor +1* (100 gp),
Helm of glorious recovery(433 gp); Total 1150 gp.

APL 12 : Loot 26 gp; Coin 25 gp; Magic 1599 gp;
Potion of cure moderate wounds (16 gp), *Bracers of quickstrike* (100 gp), *Falchion +1* (196 gp), *Studded leather armor +1* (104 gp), *Bracers of armor +3* (750 gp),
Helm of glorious recovery(433 gp); Total 1650 gp.

Conclusion

Récompense de Kéfir ***Kel'igan*** pour la réussite de la mission :

APL 2 : Coin 100 gp.

APL 4 : Coin 100 gp.

APL 6 : Coin 100 gp.

APL 8 : Coin 100 gp.

APL 10 : Coin 100 gp.

APL 12 : Coin 100 gp.

Trésor total possible :

APL 2 : 450 gp / 675 gp.

APL 4 : 650 gp / 975 gp.

APL 6 : 900 gp / 1350 gp.

APL 8 : 1300 gp / 1950 gp.

APL 10 : 2300 gp / 3450 gp.

APL 12 : 3300 gp / 4950 gp.

ANNEXE 1 (DOCUMENT POUR LE MD)

APL 2

2 : GUET-APENS

GOUROUK

CR 2

Male half orc cleric 2

LE Medium humanoid (half orc)

Init +1; **Senses** Darkvision, Listen +2, Spot +2

Aura —

Languages Common, Orc

AC 18, touch 11, flat-footed 17

(+1 Dex, +5 armor, +2 shield)

hp 15 (2 HD);

Fort +4, **Ref** +1, **Will** +5

Speed 20 ft. in breastplate (4 squares), base movement 30 ft. (6 squares)

Melee mwk flail +6 (1d8+3) or

Melee spiked gauntlet +4 (1d4+3)

Ranged shortbow +2 (1d6/x3)

Space 5 ft.; **Reach** 5 ft.

Base Atk +1; **Grp** +4

Atk Options —

Special Actions spontaneous casting, rebuke undead 3/day (+0, 2d6+2)

Combat Gear *potion of cure light wounds*

Cleric Spells Prepared (CL 2nd):

1st—*bless*, *cause fear* (DC 13), *protection from good*, *command*^D (DC 14)

0—*cure minor wounds* (2), *detect magic*, *guidance*

 **Already cast**

1st—*protection from good*

0—*guidance*

D: Domain spell. Deity: Hextor. Domains: Domination, War

Abilities Str 16, Dex 12, Con 12, Int 8, Wis 15, Cha 10

SQ spontaneous casting, rebuke undead 3/day (+0, 2d6+2)

Feats Combat Casting, Spell focus (Enchantment)^B, Weapon Focus (flail)^B

Skills Concentration +4, Knowledge (religion) +0, Listen +2, Spot +2, Spellcraft +0

Possessions combat gear plus Breastplate, masterwork flail, spiked gauntlet, shortbow with 20 arrows

Certains sorts sont lancés juste avant le combat sauf si les personnages arrivent à surprendre les bandits. Ajustez les statistiques en fonction des sorts actifs.

RENCONTRE OPTIONNELLE

CHENEIK

CR 3

Male human rogue 2 / sorcerer 1

NE Medium humanoid (human)

Init +2; **Senses** Listen +3, Spot +3

Languages Common, Orc

AC 14, touch 12, flat-footed 12

(+2 Dex, +2 armor)

hp 13 (3 HD);

Fort +0, **Ref** +5, **Will** +3

Weakness — Spell failure 10%

Speed base movement 30 ft. (6 squares)

Melee mwk short sword +4 (1d6)

Space 5 ft.; **Reach** 5 ft.

Base Atk +1; **Grp** +1

Atk Options —Combat expertise, Improved feint, Sneak attack (2d6).

Special Actions Spells

Combat Gear *potion of cure light wounds*

Sorcerer Spells known (CL 1st):

1st (4/day)—*distract assailant* (DC 13), *shield*

0 (5/day)—*acide splash*, *daze*, *detect magic*, *flare*

Abilities Str 10, Dex 14, Con 10, Int 14, Wis 12, Cha 15

SQ Arcane spell failure 10%, Evasion, Sneak attack (2d6), Trapfinding.

Feats Combat Expertise, Improved Feint, Weapon Finesse

Skills Appraise +4, Balance +2, Bluff +8, Climb +0, Concentration +2, Decipher script +4, Diplomacy +8, Disable device, +4, Disguise +8, Escape artist +8, Forgery +6, Gather information +7, Hide +4, Intimidate +4, Jump +0, Knowledge (arcane) +3, Knowledge (local VTF) +4, Listen +3, Move silently +5, Sens motive +5, Spellcraft +3, Spot +3, Tumble +6

Possessions combat gear plus masterwork leather armor, masterwork short sword, thunderstone

RENCONTRE OPTIONNELLE

KROLL

CR 3

Male human barbarian 1 / fighter 1 / rogue 1

N Medium humanoid (human)

Init +1; **Senses** Listen +4, Spot +4

Languages Common

AC 14, touch 11, flat-footed 13

(+1 Dex, +3 armor)

hp 25 (3 HD);

Fort +5, **Ref** +3, **Will** +0

Speed base movement 40 ft. (8 squares)

Melee mwk falchion +7 (2d4+4/18-20) or

Melee dagger +5 (1d4+3/19-20)

Space 5 ft.; **Reach** 5 ft.

Base Atk +2; **Grp** +5

Atk Options —Power attack, Sneak attack (1d6).

Abilities Str 17, Dex 13, Con 12, Int 10, Wis 10, Cha 10

SQ Fast movement, Rage, Sneak attack (1d6), Trapfinding.

Feats Dodge, Mobility, Power Attack, Weapon Focus (falchion)

Skills Bluff +4, Climb +5, Gather information +2, Intimidate +3, Jump +11, Listen +4, Move silently +1, Spot +4, Ride +3, Survival +4, Swim +5
Possessions combat gear plus masterwork studded leather armor, masterwork falchion, dagger

2 : GUET-APENS

GOUROUK**CR 3**

Male half orc cleric 3

LE Medium humanoid (half orc)

Init +1; **Senses** Darkvision, Listen +2, Spot +2**Languages** Common, Orc**AC** 18, touch 11, flat-footed 17

(+1 Dex, +5 armor, +2 shield)

hp 21 (3 HD);**Fort** +4, **Ref** +2, **Will** +5**Speed** 20 ft. in breastplate (4 squares), base movement 30 ft. (6 squares)**Melee** mwk flail +7 (1d8+3) or**Melee** spiked gauntlet +5 (1d4+3)**Ranged** shortbow +2 (1d6/x3)**Space** 5 ft.; **Reach** 5 ft.**Base Atk** +2; **Grp** +5**Special Actions** spontaneous casting, rebuke undead 3/day (+0,2d6+3)**Combat Gear** *potion of cure moderate wounds***Cleric Spells Prepared** (CL 3rd):2nd—*cure moderate wounds*, *silence* (DC 14), *spiritual weapon*^D1st—*bles*, *cause fear* (DC 13), *protection from good*, *command*^D (DC 14)0—*cure minor wounds* (2), *detect magic*, *guidance* **Already cast**1st—*protection from good*0—*guidance***D:** Domain spell. Deity: Hextor. Domains: Domination, War**Abilities** Str 16, Dex 12, Con 12, Int 8, Wis 15, Cha 10**SQ** spontaneous casting, rebuke undead 3/day (+0, 2d6+3)**Feats** Combat Casting, Divine Vigor*, Spell Focus (Enchantment)^B, Weapon Focus (flail)^B**Skills** Concentration +5, Knowledge (religion) +0, Listen +2, Spot +2, Spellcraft +0**Possessions** combat gear plus masterwork breastplate, masterwork flail, spiked gauntlet, shortbow with 20 arrows

Certains sorts sont lancés, certains objets ou capacité (*Divine vigor*) sont utilisés juste avant le combat sauf si les personnages arrivent à surprendre les bandits. Ajustez les statistiques en fonction des sorts actifs.

* see Appendix 2 : New Rules Items

4 : CONFLIT SOUTERRAIN

DUERGAR FIGHTER**CR 3**

Male Duergar fighter 2

LE Medium humanoid (Dwarf)

Init +1; **Senses** Darkvision (120 ft), Listen +1, Spot

+1

Aura —**Languages** Dwarven, Goblin, Undercommon**AC** 15, touch 11, flat-footed 14

(+1 Dex, +4 armor)

hp 22 (2 HD);**Immune** —paralysis, phantasms, poisons**Fort** +6, **Ref** +1, **Will** +0**Weakness** —light sensitivity**Speed** base movement 20 ft. (4 squares)**Melee** mwk spiked chain +6 (2d4+4)**Ranged** light crossbow +3 (1d8/x3)**Space** 5 ft.; **Reach** 5 ft.**Base Atk** +2; **Grp** +5**Atk Options** —trip attack**Special Actions** Spell-Like Abilities**Combat Gear** *potion of cure moderate wounds***Spell-Like Abilities** (CL 4th):1/Day—*enlarge person*, *invisibility* (both self only)**Abilities** Str 16, Dex 13, Con 16, Int 13, Wis 10, Cha 4**SA** +1 attack roll against orcs and goblinoids**SQ** Duergar traits**Feats** Combat Expertise, Improved Trip, Exotic Wweapon Proficiency (chain spiked)**Skills** Climb +5, Intimidate +1, Jump +0, Listen +1, Move silently +3, Spot +1, Swim +1**Possessions** combat gear plus chain shirt, masterwork spiked chain, crossbow with 20 bolts

RENCONTRE OPTIONNELLE

CHENEIK**CR 5**

Male human rogue 4 / sorcerer 1

NE Medium humanoid (human)

Init +2; **Senses** Listen +7, Spot +7**Aura** —**Languages** Common, Orc**AC** 15, touch 12, flat-footed 15

(+2 Dex, +3 armor)

hp 21 (5 HD);**Fort** +1, **Ref** +6, **Will** +4**Weakness** — Spell failure 10%**Speed** base movement 30 ft. (6 squares)**Melee** mwk short sword +6 (1d6)**Space** 5 ft.; **Reach** 5 ft.**Base Atk** +3; **Grp** +3**Atk Options** —Combat expertise, Improved feint, Sneak attack (2d6).**Special Actions** Spells**Combat Gear** *potion of cure light wounds***Sorcerer Spells known** (CL 1st):1st (4/day)—*distract assailant* (DC 14), *shield*0 (5/day)—*acide splash*, *daze*, *detect magic*, *flare***Abilities** Str 10, Dex 14, Con 10, Int 14, Wis 12, Cha 16**SQ** Arcane spell failure 10%, Evasion, Sneak attack

(2d6), Trapfinding, Uncanny dodge.

Feats Combat Expertise, Improved Feint, Weapon Finesse

Skills Appraise +4, Balance +2, Bluff +11, Climb +0, Concentration +2, Decipher script +4, Diplomacy +9, Disable device, +4, Disguise +11, Escape artist +10, Forgery +6, Gather information +9, Hide +7, Intimidate +5, Jump +0, Knowledge (arcane) +3, Knowledge (local VTF) +4, Listen +7, Move silently +9, Sens motive +5, Spellcraft +3, Spot +7, Tumble +6

Possessions combat gear plus leather armor +1, masterwork short sword, thunderstone

RENCONTRE OPTIONNELLE

KROLL CR 5

Male human barbarian 2 / fighter 2 / rogue 1

N Medium humanoid (human)

Init +1; **Senses** Listen +7, Spot +4

Aura —

Languages Common

AC 14, touch 11, flat-footed 13

(+1 Dex, +3 armor)

hp 40 (5 HD);

Fort +7, **Ref** +3, **Will** +0

Speed base movement 40 ft. (8 squares)

Melee mwk falchion +10 (2d4+6/18-20) or

Melee dagger +8 (1d4+4/19-20)

Space 5 ft.; **Reach** 5 ft.

Base Atk +4; **Grp** +8

Atk Options —Power attack, Sneak attack (1d6).

Special Actions

Combat Gear *Bracers of quick strike*

Abilities Str 18, Dex 13, Con 12, Int 10, Wis 10, Cha 10

SQ Fast movement, Rage, Sneak attack (1d6),

Trapfinding, Uncanny dodge.

Feats Dodge, Improved Unarmed Strike, Mobility, Power Attack, Weapon Focus (falchion)

Skills Bluff +4, Climb +7, Gather information +2, Intimidate +5, Jump +14, Listen +7, Move silently +1, Spot +4, Ride +3, Survival +4, Swim +6

Possessions combat gear plus masterwork studded leather armor, masterwork falchion, dagger

2 : GUET-APENS

GOUROUK

CR 5

Male half orc cleric 5

LE Medium humanoid (half orc)

Init +1; **Senses** Darkvision, Listen +2, Spot +2**Languages** Common, Orc**AC** 18, touch 11, flat-footed 17

(+1 Dex, +5 armor, +2 shield)

hp 33 (5 HD);**Fort** +5, **Ref** +2, **Will** +7**Weakness** —**Speed** 20 ft. in breastplate (4 squares), base movement 30 ft. (6 squares)**Melee** mwk flail +9 (1d8+4) or**Melee** spiked gauntlet +7 (1d4+4)**Ranged** shortbow +4 (1d6/x3)**Space** 5 ft.; **Reach** 5 ft.**Base Atk** +3; **Grp** +7**Special Actions** spontaneous casting, rebuke undead 3/day (+0,2d6+5)**Combat Gear** *potion of cure light wounds***Cleric Spells Prepared** (CL 5rd):3rd—*bestow curse* (DC 16), *blindness/deafness* (DC 16), *suggestion*^D (DC 17)2nd—*bear endurance*, *cure moderate wounds*, *silence* (DC 15), *spiritual weapon*^D1st—*cause fear* (DC 14), *protection from good*, *resurgence*, *shield of faith*, *command*^D (DC 15)0—*cure minor wounds* (2), *detect magic*, *guidance* (2)✶ **Already cast**2nd—*bear endurance*1st—*protection from good*, *shield of faith*0—*guidance***D:** Domain spell. Deity: Hextor. Domains: Domination, War**Abilities** Str 18, Dex 12, Con 12, Int 8, Wis 16, Cha 10**SQ** spontaneous casting, rebuke undead 3/day (+0, 2d6+5)**Feats** Combat Casting, Divine Vigor*, Spell Focus (Enchantment)^B, Weapon Focus (flail)^B**Skills** Concentration +7, Knowledge (religion) +0, Listen +2, Spot +2, Spellcraft +0**Possessions** combat gear plus masterwork breastplate, masterwork flail, (spiked) gauntlet of ogre power, shortbow with 20 arrows

Certains sorts sont lancés, certains objets ou capacité (*Divine vigor*) sont utilisés juste avant le combat sauf si les personnages arrivent à surprendre les bandits. Ajustez les statistiques en fonction des sorts actifs.

* see Appendix 2 : New Rules Items

4 : CONFLIT SOUTERRAIN

DUERGAR WARRIOR

CR 2

Male Duergar warrior 2

LE Medium humanoid (Dwarf)

Init +1; **Senses** Darkvision (120 ft), Listen +1, Spot +1**Languages** Dwarven, Goblin, Undercommon**AC** 18, touch 11, flat-footed 15

(+1 Dex, +5 armor, +2 shield)

hp 22 (2 HD);**Immune** —paralysis, phantasms, poisons**Fort** +6, **Ref** +1, **Will** +0**Weakness** —light sensitivity**Speed** 15 ft. in breastplate (3 squares), base movement 20 ft. (4 squares)**Melee** warhammer +5 (1d8+3)**Ranged** light crossbow +3 (1d8/x3)**Space** 5 ft.; **Reach** 5 ft.**Base Atk** +2; **Grp** +5**Special Actions** Spell-Like Abilities**Spell-Like Abilities** (CL 4th):1/Day—*enlarge person*, *invisibility* (both self only)**Abilities** Str 16, Dex 12, Con 16, Int 12, Wis 10, Cha 4**SA** +1 attack roll against orcs and goblinoids**SQ** Duergar traits**Feats** Toughness**Skills** Climb +4, Intimidate +1, Jump -3, Listen +1, Move silently +1, Spot +1, Swim -3**Possessions** combat gear plus breastplate, warhammer, thunderstone, crossbow with 20 bolts

4 : CONFLIT SOUTERRAIN

DUERGAR FIGHTER

CR 5

Male Duergar fighter 4

LE Medium humanoid (Dwarf)

Init +1; **Senses** Darkvision (120 ft), Listen +2, Spot +2**Aura** —**Languages** Dwarven, Goblin, Undercommon**AC** 15, touch 11, flat-footed 14

(+1 Dex, +4 armor)

hp 40 (4 HD); regeneration/fast healing; DR**Immune** —paralysis, phantasms, poisons**Fort** +7, **Ref** +2, **Will** +1**Weakness** —light sensitivity**Speed** base movement 20 ft. (4 squares)**Melee** mwk spiked chain +9 (2d4+6)**Ranged** light crossbow +5 (1d8/x3)**Space** 5 ft.; **Reach** 5 ft.**Base Atk** +4; **Grp** +7**Atk Options** —trip attack**Special Actions** Spell-Like Abilities**Combat Gear** *potion of cure light wounds***Spell-Like Abilities** (CL 8th):1/Day—*enlarge person*, *invisibility* (both self only)**Abilities** Str 17, Dex 13, Con 16, Int 13, Wis 10, Cha 4**SA** +1 attack roll against orcs and goblinoids**SQ** Duergar traits

Feats Combat Expertise, Improved Trip, Exotic Weapon Proficiency (Chain Spiked), Weapon Focus (Chain Spiked), Weapon Specialization (Chain Spiked)

Skills Climb +5, Intimidate +3, Jump +0, Listen +2, Move silently +3, Spot +2, Swim +1

Possessions combat gear plus chain shirt, mwk spiked chain, crossbow with 20 bolts

RENCONTRE OPTIONNELLE

CHENEIK CR 7

Male human rogue 5 / sorcerer 1 / spymaster 1
NE Medium humanoid (human)

Init +2; **Senses** Listen +11, Spot +11

Languages Common, Orc, Infernal

AC 15, touch 15, flat-footed 13

(+2 Dex, +3 armor)

hp 29 (7 HD);

Fort +1, **Ref** +8, **Will** +4

Weakness — Spell failure 10%

Speed base movement 30 ft. (6 squares)

Melee mwk short sword +6 (1d6)

Ranged

Space 5 ft.; **Reach** 5 ft.

Base Atk +3; **Grp** +3

Atk Options —Combat expertise, Improved feint, Sneak attack (3d6).

Special Actions Spells

Combat Gear *potion of cure light wounds*

Sorcerer Spells known (CL 1st):

1st (4/day)—*distract assailant* (DC 14), *shield*

0 (5/day)—*acide splash*, *daze*, *detect magic*, *flare*

Abilities Str 10, Dex 14, Con 10, Int 14, Wis 12, Cha 16

SQ Cover identity, Evasion, Sneak attack (3d6), Trapfinding, Uncanny dodge, Undetectable alignment.

Feats Combat Expertise, Improved Feint, Skill Focus (Bluff), Weapon Finesse

Skills Appraise +4, Balance +4, Bluff +11, Climb +0, Concentration +2, Decipher script +4, Diplomacy +9, Disable device, +4, Disguise +13, Escape artist +12, Forgery +6, Gather information +9, Hide +9, Intimidate +5, Jump +0, Knowledge (arcane) +3, Knowledge (local VTF) +4, Listen +11, Move silently +11, Sens motive +5, Spellcraft +3, Spot +11, Tumble +10

Possessions combat gear plus *leather armor* +1,

masterwork short sword, thunderstone

RENCONTRE OPTIONNELLE

KROLL CR 7

Male human barbarian 2 / fighter 4 / rogue 1

N Medium humanoid (human)

Init +1; **Senses** Listen +8, Spot +4

Languages Common

AC 15, touch 11, flat-footed 14

(+1 Dex, +4 armor)

hp 61 (7 HD);

Fort +8, **Ref** +4, **Will** +1

Weakness —

Speed base movement 40 ft. (8 squares)

Melee +1 falchion +12/+7 (2d4+9/18-20) or

Melee dagger +10/+5 (1d4+4/19-20)

Space 5 ft.; **Reach** 5 ft.

Base Atk +6; **Grp** +10

Atk Options —Power attack, Sneak attack (1d6).

Special Actions

Combat Gear *Bracers of quick strike*

Abilities Str 18, Dex 13, Con 12, Int 10, Wis 10, Cha 10

SQ Fast movement, Rage, Sneak attack (1d6), Trapfinding, Uncanny dodge.

Feats Dodge, Improved Toughness, Improved Unarmed Strike, Mobility, Power Attack, Weapon Focus (Falchion), Weapon Specialization (Falchion)

Skills Bluff +4, Climb +7, Gather information +2, Intimidate +8, Jump +15, Listen +8, Move silently +1, Spot +4, Ride +3, Survival +4, Swim +6

Possessions combat gear plus +1 *studded leather armor*, +1 *falchion*, dagger

2 : GUET-APENS

GOUROUK**CR 7**

Male half orc cleric 7

LE Medium humanoid (half orc)

Init +1; **Senses** Darkvision, Listen +2, Spot +2**Languages** Common, Orc**AC** 18, touch 11, flat-footed 17

(+1 Dex, +5 armor, +2 shield)

hp 45 (7 HD);**Fort** +6, **Ref** +3, **Will** +7**Weakness** —**Speed** 20 ft. in breastplate (4 squares), base movement 30 ft. (6 squares)**Melee** mwk flail +11 (1d8+4) or**Melee** spiked gauntlet +9 (1d4+4)**Ranged** shortbow +6 (1d6/x3)**Space** 5 ft.; **Reach** 5 ft.**Base Atk** +5; **Grp** +9**Atk Options** — Power attack**Special Actions** spontaneous casting, rebuke undead 3/day (+0,2d6+7)**Combat Gear** *potion of cure moderate wounds***Cleric Spells Prepared** (CL 5rd):4th—*cure critical wounds, divine power, dominate person*^D (DC 18)3rd—*bestow curse* (DC 16), *blindness/deafness* (DC 16), *dispel magic, suggestion*^D (DC 17)2nd—*bear endurance, cure moderate wounds, hold person* (DC 16), *silence* (DC 15), *spiritual weapon*^D1st—*cause fear* (DC 14), *protection from good, resurgence, shield of faith, command*^D (DC 15)0—*cure minor wounds* (2), *detect magic, guidance* (2)✠ **Already cast**2nd—*bear endurance*1st—*protection from good, shield of faith*0—*guidance***D:** Domain spell. Deity: Hextor. Domains: Domination, War**Abilities** Str 18, Dex 12, Con 12, Int 8, Wis 16, Cha 10**SQ** spontaneous casting, rebuke undead 3/day (+0, 2d6+7)**Feats** Combat Casting, Divine Vigor*, Power Attack, Spell Focus (Enchantment)^B, Weapon Focus (flail)^B**Skills** Concentration +9, Knowledge (religion) +0, Listen +2, Spot +2, Spellcraft +0**Possessions** combat gear plus masterwork breastplate, masterwork flail, (spiked) gauntlet of ogre power, shortbow with 20 arrows

Certains sorts sont lancés, certains objets ou capacité (*Divine vigor*) sont utilisés juste avant le combat sauf si les personnages arrivent à surprendre les bandits. Ajustez les statistiques en fonction des sorts actifs.

* see Appendix 2 : New Rules Items

4 : CONFLIT SOUTERRAIN

DUERGAR WARRIOR**CR 4**

Male Duergar warrior 4

LE Medium humanoid (Dwarf)

Init +1; **Senses** Darkvision (120 ft), Listen +1, Spot +1**Languages** Dwarven, Goblin, Undercommon**AC** 18, touch 11, flat-footed 15

(+1 Dex, +5 armor, +2 shield)

hp 42 (4 HD);**Immune** —paralysis, phantasms, poisons**Fort** +7, **Ref** +2, **Will** +1**Weakness** —light sensitivity**Speed** 15 ft. in breastplate (3 squares), base movement 20 ft. (4 squares)**Melee** mwk warhammer +8 (1d8+3)**Ranged** light crossbow +5 (1d8/x3)**Space** 5 ft.; **Reach** 5 ft.**Base Atk** +4; **Grp** +7**Atk Options** —**Special Actions** Spell-Like Abilities**Combat Gear****Spell-Like Abilities** (CL 8th):1/Day—*enlarge person, invisibility* (both self only)**Abilities** Str 16, Dex 13, Con 16, Int 12, Wis 10, Cha 4**SA** +1 attack roll against orcs and goblinoids**SQ** Duergar traits**Feats** Toughness, Improved Toughness**Skills** Climb +4, Intimidate +3, Jump -3, Listen +1, Move silently +1, Spot +1, Swim -3**Possessions** combat gear plus breastplate, masterwork warhammer, thunderstone, crossbow with 20 bolts

4 : CONFLIT SOUTERRAIN

DUERGAR FIGHTER**CR 7**

Male Duergar fighter 6

LE Medium humanoid (Dwarf)

Init +1; **Senses** Darkvision (120 ft), Listen +2, Spot +2**Languages** Dwarven, Goblin, Undercommon**AC** 16, touch 11, flat-footed 15

(+1 Dex, +5 armor)

hp 58 (6 HD);**Immune** —paralysis, phantasms, poisons**Fort** +8, **Ref** +3, **Will** +2**Weakness** —light sensitivity**Speed** 15 ft. in breastplate (3 squares), base movement 20 ft. (4 squares)**Melee** +1 *spiked chain* +11/+6 (2d4+7)**Ranged** light crossbow +7 (1d8/x3)**Space** 5 ft.; **Reach** 5 ft.**Base Atk** +6; **Grp** +9**Atk Options** —trip attack, power attack, disarm attack

Special Actions Spell-Like Abilities

Combat Gear *potion of cure moderate wounds*

Spell-Like Abilities (CL 12th):

1/Day—enlarge person, invisibility (both self only)

Abilities Str 17, Dex 13, Con 16, Int 13, Wis 10, Cha 4

SA +1 attack roll against orcs and goblinoids

SQ Duergar traits

Feats Combat Expertise, Improved Disarm, Improved Trip, Exotic Weapon Proficiency (Chain Spiked), Power Attack, Weapon Focus (Chain Spiked), Weapon Specialization (Chain Spiked)

Skills Climb +6, Craft (weaponsmithing) +4, Intimidate +4, Jump +1, Listen +2, Move silently +3, Spot +2, Swim +1

Possessions combat gear plus breastplate, +1 *spiked chain*, crossbow with 20 bolts

RENCONTRE OPTIONNELLE

CHENEIK CR 9

Male human rogue 5 / sorcerer 1 / spymaster 3

NE Medium humanoid (human)

Init +2; **Senses** Listen +13, Spot +13

Languages Common, Orc, Infernal

AC 15, touch 15, flat-footed 13

(+2 Dex, +3 armor)

hp 37 (9 HD);

Fort +2, **Ref** +9, **Will** +5

Weakness — Spell failure 10%

Speed base movement 30 ft. (6 squares)

Melee mwk short sword +8 (1d6)

Ranged

Space 5 ft.; **Reach** 5 ft.

Base Atk +5; **Grp** +5

Atk Options —Combat expertise, Deft strike, Improved feint, Sneak attack (4d6).

Special Actions Spells

Combat Gear *potion of cure moderate wounds*

Sorcerer Spells known (CL 1st):

1st (4/day)—distract assailant (DC 14), shield

0 (5/day)—acide splash, daze, detect magic, flare

Abilities Str 10, Dex 15, Con 10, Int 14, Wis 12, Cha 16

SQ Cover identity, Evasion, Magic aura, Quick change, Scrying defense, Sneak attack (4d6), Trapfinding, Uncanny dodge, Undetectable alignment.

Feats Combat Expertise, Deft Strike*, Improved Feint, Skill Focus (Bluff), Weapon Finess

Skills Appraise +4, Balance +4, Bluff +18, Climb +0,

Concentration +2, Decipher script +4, Diplomacy +13, Disable device, +4, Disguise +15, Escape artist +14, Forgery +6, Gather information +9, Hide +11, Intimidate +5, Jump +2, Knowledge (arcane) +3, Knowledge (local VTF) +4, Listen +13, Move silently +13, Sens motive +5, Spellcraft +3, Spot +13, Tumble +12

Possessions combat gear plus *leather armor* +1, masterwork short sword, thunderstone

* see Appendix 2 : New Rules Items

RENCONTRE OPTIONNELLE

KROLL CR 9

Male human barbarian 2 fighter 6 rogue 1

N Medium humanoid (human)

Init +2; **Senses** Listen +9, Spot +4

Languages Common

AC 15, touch 11, flat-footed 14

(+1 Dex, +4 armor)

hp 77 (9 HD);

Fort +9, **Ref** +6, **Will** +2

Weakness —

Speed base movement 40 ft. (8 squares)

Melee +1 falchion +14/+9 (2d4+9/15-20) or

Melee dagger +12/+7 (1d4+4/19-20)

Ranged

Space 5 ft.; **Reach** 5 ft.

Base Atk +8; **Grp** +12

Atk Options —Power attack, Sneak attack (1d6).

Special Actions

Combat Gear *Bracers of quick strike*

Abilities Str 18, Dex 13, Con 12, Int 10, Wis 10, Cha 10

SQ Fast movement, Rage, Sneak attack (1d6), Trapfinding, Uncanny dodge.

Feats Dodge, Elusive Target*, Improved Critical (Falchion), Improved Toughness, Intimidating Rage*, Mobility, Power Attack, Weapon Focus (Falchion), Weapon Specialization (Falchion)

Skills Bluff +4, Climb +7, Gather information +2, Intimidate +10, Jump +17, Listen +9, Move silently +2, Spot +4, Ride +3, Survival +4, Swim +6

Possessions combat gear plus +1 *studded leather armor*, +1 *falchion*, dagger

* see Appendix 2 : New Rules Items

2 : GUET-APENS

GOUROUK

CR 9

Male half orc cleric 9

LE Medium humanoid (half orc)

Init +1; **Senses** Darkvision, Listen +2, Spot +2

Languages Common, Orc

AC 18, touch 11, flat-footed 17

(+1 Dex, +5 armor, +2 shield)

hp 57 (9 HD);

Fort +8, **Ref** +5, **Will** +9

Weakness —

Speed 20 ft. in breastplate (4 squares), base movement 30 ft. (6 squares)

Melee mwk flail +12/+7 (1d8+4) or

Melee spiked gauntlet +10/+5 (1d4+4)

Ranged shortbow +7/+2 (1d6/x3)

Space 5 ft.; **Reach** 5 ft.

Base Atk +6; **Grp** +10

Atk Options —

Special Actions spontaneous casting, rebuke undead 3/day (+0,2d6+9)

Combat Gear *potion of cure light wounds, potion of invisibility*

Cleric Spells Prepared (CL 5rd):

5th—*flame strike* (DC 18), *command* greater ^D (DC 20)

4th—*cure critical wounds, divine power, sound lance* (DC 17), *dominate person* ^D (DC 19)

3rd—*bestow curse* (DC16), *blindness/deafness* (DC 16), *dispel magic, girallon's blessing, suggestion* ^D (DC 18)

2nd—*bear endurance* (2), *cure moderate wounds, hold person* (DC 15), *silence* (DC 15), *spiritual weapon* ^D

1st—*cause fear* (DC 14), *cure light wounds, protection from good, resurgence, shield of faith, command* ^D (DC 16)

0—*cure minor wounds* (2), *detect magic, read magic, guidance* (2)

 **Already cast**

3rd—*girallon's blessing*

2nd—*bear endurance* (2)

1st—*protection from good, shield of faith*

0—*guidance*

D: Domain spell. Deity: Hextor. Domains: Domination, War

Abilities Str 18, Dex 12, Con 12, Int 8, Wis 16, Cha 11

SQ spontaneous casting, rebuke undead 3/day (+0, 2d6+9)

Feats Combat Casting, Divine Vigor*, Greater Spell Focus (Enchantment), Power Attack, Spell Focus (Enchantment) ^B, Weapon Focus (Flail) ^B

Skills Concentration +11, Knowledge (religion) +0, Listen +2, Spot +2, Spellcraft +0

Possessions combat gear plus masterwork breastplate, masterwork flail, (spiked) *gauntlet of ogre*

power, cloak of resistance +1, shortbow with 20 arrows

Certains sorts sont lancés, certains objets (*potion of invisibility*) ou capacité (*Divine vigor*) sont utilisés juste avant le combat sauf si les personnages arrivent à surprendre les bandits. Ajustez les statistiques en fonction des sorts actifs.

* see Appendix 2 : New Rules Items

4 : CONFLIT SOUTERRAIN

DUERGAR WARRIOR

CR 6

Male Duergar warrior 6

LE Medium humanoid (Dwarf)

Init +1; **Senses** Darkvision (120 ft), Listen +1, Spot +1

Languages Dwarven, Goblin, Undercommon

AC 18, touch 11, flat-footed 15

(+1 Dex, +5 armor, +2 shield)

hp 60 (6 HD);

Immune —paralysis, phantasms, poisons

Fort +8, **Ref** +3, **Will** +2

Weakness —light sensitivity

Speed 15 ft. in breastplate (3 squares), base movement 20 ft. (4 squares)

Melee mwk warhammer +11/+6 (1d8+3)

Ranged light crossbow +7 (1d8/x3)

Space 5 ft.; **Reach** 5 ft.

Base Atk +6; **Grp** +9

Atk Options —

Special Actions Spell-Like Abilities

Combat Gear

Spell-Like Abilities (CL 8th):

1/Day—*enlarge person, invisibility* (both self only)

Abilities Str 16, Dex 13, Con 16, Int 12, Wis 10, Cha 4

SA +1 attack roll against orcs and goblinoids

SQ Duergar traits

Feats Toughness, Improved Toughness, Weapon Focus (Warhammer)

Skills Climb +6, Intimidate +5, Jump -1, Listen +1, Move silently +1, Spot +1, Swim -3

Possessions combat gear plus breastplate, masterwork warhammer, thunderstone, crossbow with 20 bolts

4 : CONFLIT SOUTERRAIN

DUERGAR FIGHTER

CR 9

Male Duergar fighter 6 Exotic Weapon Master 2

LE Medium humanoid (Dwarf)

Init +1; **Senses** Darkvision (120 ft), Listen +2, Spot +2

Languages Dwarven, Goblin, Undercommon

AC 16, touch 11, flat-footed 15

(+1 Dex, +5 armor)

hp 76 (8 HD);
Immune —paralysis, phantasms, poisons
Fort +11, **Ref** +3, **Will** +2
Weakness —light sensitivity

Speed 15 ft. in breastplate (3 squares), base movement 20 ft. (4 squares)
Melee +1 spiked chain +14/+9 (2d4+9)
Ranged light crossbow +9 (1d8/x3)
Space 5 ft.; **Reach** 5 ft.
Base Atk +8; **Grp** +12
Atk Options —trip attack, power attack, disarm attack, flurry of strikes
Special Actions Spell-Like Abilities
Combat Gear *potion of cure moderate wounds*
Spell-Like Abilities (CL 16th):
1/Day—enlarge person, invisibility (both self only)

Abilities Str 18, Dex 13, Con 16, Int 13, Wis 10, Cha 4
SA +1 attack roll against orcs and goblinoids
SQ Duergar traits
Feats Combat Expertise, Improved Disarm, Improved Trip, Exotic Weapon Proficiency (Chain Spiked), Power Attack, Weapon Focus (Chain Spiked), Weapon Specialization (Chain Spiked)
Skills Climb +7, Craft (weaponsmithing) +4, Intimidate +6, Jump +2, Listen +2, Move silently +5, Spot +2, Swim +2
Possessions combat gear plus breastplate, +1 spiked chain, boots of striding and springing, crossbow with 20 bolts

RENCONTRE OPTIONNELLE

CHENEIK **CR 11**
Male human rogue 5 / sorcerer 1 / spymaster 5
NE Medium humanoid (human)
Init +2; **Senses** Listen +15, Spot +15
Languages Common, Orc, Infernal

AC 15, touch 15, flat-footed 13
(+2 Dex, +3 armor)
hp 45 (11 HD);
Fort +2, **Ref** +10, **Will** +5
Weakness — Spell failure 10%

Speed base movement 30 ft. (6 squares)
Melee mwk short sword +9/+4 (1d6)
Space 5 ft.; **Reach** 5 ft.
Base Atk +6; **Grp** +6
Atk Options —Combat expertise, Deft strike, Improved feint, Sneak attack (4d6).
Special Actions Spells
Combat Gear *potion of cure moderate wounds*
Sorcerer Spells known (CL 1st):
1st (4/day)—distract assailant (DC 14), shield
0 (5/day)—acide splash, daze, detect magic, flare

Abilities Str 10, Dex 15, Con 10, Int 14, Wis 12, Cha 16
SQ Cover identity, Dispel scrying, Evasion, Magic aura, Quick change, Scrying defense, Slippering mind, Sneak attack (4d6), Trapfinding, Uncanny

dodge, Undetectable alignment.
Feats Combat Expertise, Deft Strike*, Improved Feint, Skill Focus (Bluff), Weapon Finesse
Skills Appraise +4, Balance +4, Bluff +20, Climb +0, Concentration +2, Decipher script +8, Diplomacy +17, Disable device, +4, Disguise +17, Escape artist +16, Forgery +6, Gather information +9, Hide +13, Intimidate +5, Jump +2, Knowledge (arcane) +3, Knowledge (local VTF) +4, Listen +15, Move silently +15, Sens motive +7, Spellcraft +3, Spot +15, Tumble +14
Possessions combat gear plus leather armor +1, masterwork short sword, thunderstone
* see Appendix 2 : New Rules Items

RENCONTRE OPTIONNELLE

KROLL **CR 11**
Male human barbarian 2 / fighter 8 / rogue 1
N Medium humanoid (human)
Init +2; **Senses** Listen +10, Spot +4
Languages Common

AC 15, touch 11, flat-footed 14
(+1 Dex, +4 armor)
hp 93 (11 HD);
Fort +10, **Ref** +6, **Will** +2

Speed base movement 40 ft. (8 squares)
Melee +1 falchion +17/+12 (2d4+9/15-20) or
Melee dagger +14/+9 (1d4+4/19-20)
Space 5 ft.; **Reach** 5 ft.
Base Atk +10; **Grp** +14
Atk Options —Power attack, Sneak attack (1d6).
Special Actions
Combat Gear *Bracers of quick strike*, Helm of glorious recovery* (cure 4d8+7 hp)*

Abilities Str 18, Dex 13, Con 12, Int 10, Wis 10, Cha 10
SQ Fast movement, Rage, Sneak attack (1d6), Trapfinding, Uncanny dodge.
Feats Dodge, Elusive Target*, Improved Critical (Falchion), Improved Toughness*, Intimidating Rage*, Mobility, Power Attack, Weapon Focus (Falchion), Weapon Specialization (Falchion)
Skills Bluff +4, Climb +7, Gather information +2, Intimidate +12, Jump +19, Listen +10, Move silently +2, Spot +4, Ride +3, Survival +4, Swim +6
Possessions combat gear plus +1 *studded leather armor*, +1 *falchion*, dagger
* see Appendix 2 : New Rules Items

2 : GUET-APENS

GOUROUK

CR 11

Male half orc cleric 11

LE Medium humanoid (half orc)

Init +1; **Senses** Darkvision, Listen +2, Spot +2**Languages** Common, Orc**AC** 18, touch 11, flat-footed 17

(+1 Dex, +5 armor, +2 shield)

hp 69 (11 HD);**Fort** +9, **Ref** +5, **Will** +11**Weakness** —**Speed** 20 ft. in breastplate (4 squares), base movement 30 ft. (6 squares)**Melee** +1 *flail* +15/+10 (1d8+5) or**Melee** spiked gauntlet +12/+7 (1d4+4)**Ranged** shortbow +9/+4 (1d6/x3)**Space** 5 ft.; **Reach** 5 ft.**Base Atk** +8; **Grp** +12**Special Actions** spontaneous casting, rebuke undead 3/day (+0,2d6+11)**Combat Gear** *potion of cure light wounds*, *potion of invisibility***Cleric Spells Prepared** (CL 5rd):6th—*heal*, *blade barrier*^D (DC 20)5th—*flame strike* (DC 19), *true seeing*, *command greater*^D (DC 21)4th—*cure critical wounds*, *divine power*, *sound lance* (2) (DC 18), *dominate person*^D (DC 20)3rd—*bestow curse* (2) (DC17), *blindness/deafness* (DC 17), *dispel magic*, *girallon's blessing*, *suggestion*^D (DC 19)2nd—*bear endurance* (2), *cure moderate wounds*, *hold person* (DC 16), *silence* (DC 15), *spiritual weapon*^D1st—*cause fear* (DC 14), *cure light wounds*, *protection from good*, *resurgence*, *sanctuary*, *shield of faith*, *command*^D (DC 15)0—*cure minor wounds* (2), *detect magic*, *read magic*, *guidance* (2)✶ **Already cast**5th—*true seeing*3rd—*girallon's blessing*2nd—*bear endurance* (2)1st—*protection from good*, *shield of faith*0—*guidance***D**: Domain spell. Deity: Hextor. Domains: Domination, War**Abilities** Str 18, Dex 12, Con 12, Int 8, Wis 18, Cha 11**SQ** spontaneous casting, rebuke undead 3/day (+0, 2d6+11)**Feats** Combat Casting, Divine Vigor*, Greater Spell Focus (Enchantment), Power Attack, Spell Focus (Enchantment)^B, Weapon Focus (Flail)^B**Skills** Concentration +13, Knowledge (religion) +0, Listen +2, Spot +2, Spellcraft +0**Possessions** combat gear plus masterworkbreastplate, +1 *flail*, (spiked) *gauntlet of ogre power*, *peripat of wisdom* +2, *cloak of resistance* +1, shortbow with 20 arrowsCertains sorts sont lancés, certains objets (*potion of invisibility*) ou capacité (*Divine vigor*) sont utilisés juste avant le combat sauf si les personnages arrivent à surprendre les bandits. Ajustez les statistiques en fonction des sorts actifs.

* see Appendix 2 : New Rules Items

4 : CONFLIT SOUTERRAIN

DUERGAR WARRIOR

CR 8

Male Duergar warrior 8

LE Medium humanoid (Dwarf)

Init +1; **Senses** Darkvision (120 ft), Listen +1, Spot +1**Languages** Dwarven, Goblin, Undercommon**AC** 19, touch 12, flat-footed 15

(+2 Dex, +5 armor, +2 shield)

hp 78 (8 HD);**Immune** —paralysis, phantasms, poisons**Fort** +9, **Ref** +4, **Will** +2**Weakness** —light sensitivity**Speed** 15 ft. in breastplate (3 squares), base movement 20 ft. (4 squares)**Melee** mwk warhammer +13/+8 (1d8+3)**Ranged** light crossbow +10 (1d8/x3)**Space** 5 ft.; **Reach** 5 ft.**Base Atk** +8; **Grp** +11**Special Actions** Spell-Like Abilities**Combat Gear****Spell-Like Abilities** (CL 8th):1/Day—*enlarge person*, *invisibility* (both self only)**Abilities** Str 16, Dex 13, Con 16, Int 12, Wis 10, Cha 4**SA** +1 attack roll against orcs and goblinoids**SQ** Duergar traits**Feats** Toughness, Improved Toughness*, Weapon Focus (Warhammer)**Skills** Climb +8, Intimidate +7, Jump +1, Listen + 1, Move silently +2, Spot +1, Swim -3**Possessions** combat gear plus breastplate, masterwork warhammer, thunderstone, crossbow with 20 bolts

* see Appendix 2 : New Rules Items

4 : CONFLIT SOUTERRAIN

DUERGAR FIGHTER

CR 11

Male Duergar fighter 7 Exotic Weapon Master 3

LE Medium humanoid (Dwarf)

Init +1; **Senses** Darkvision (120 ft), Listen +2, Spot +2**Languages** Dwarven, Goblin, Undercommon**AC** 17, touch 11, flat-footed 16

(+1 Dex, +6 armor)
hp 94 (10 HD);
Immune —paralysis, phantasms, poisons
Fort +11, **Ref** +4, **Will** +3
Weakness —light sensitivity

Speed 25 ft. in breastplate and magical boots (5 squares), base movement 20 ft. (4 squares)
Melee +1 *spiked chain* +16/+11 (2d4+9)
Ranged light crossbow +11 (1d8/x3)
Space 5 ft.; **Reach** 5 ft.
Base Atk +10; **Grp** +14
Atk Options —trip attack, power attack, disarm attack, flurry of strikes, Blind-Fight, exotic reach
Special Actions Spell-Like Abilities
Combat Gear *potion of cure moderate wounds, Boots of striding and springing*
Spell-Like Abilities (CL 20th):
 1/Day—*enlarge person, invisibility* (both self only)

Abilities Str 18, Dex 13, Con 16, Int 13, Wis 10, Cha 4
SA +1 attack roll against orcs and goblinoids
SQ Duergar traits
Feats Blind-Fight, Combat Expertise, Improved Disarm, Improved Trip, Exotic Weapon Proficiency (Chain Spiked), Power Attack, Weapon Focus (Chain Spiked), Weapon Specialization (Chain Spiked)
Skills Climb +7, Craft (weaponsmithing) +4, Intimidate +6, Jump +6, Listen +2, Move silently +7, Spot +2, Swim +2
Possessions combat gear plus breastplate, +1 *spiked chain*, crossbow with 20 bolts

RENCONTRE OPTIONNELLE

CHENEIK **CR 13**
 Male human rogue 6 / sorcerer 1 / spymaster 6
 NE Medium humanoid (human)
Init +3; **Senses** Listen +17, Spot +17
Languages Common, Orc, Infernal

AC 15, touch 15, flat-footed 13
 (+2 Dex, +3 armor)
hp 53 (13 HD);
Fort +4, **Ref** +13, **Will** +7

Speed base movement 30 ft. (6 squares)
Melee mwk short sword +12/+7 (1d6)
Space 5 ft.; **Reach** 5 ft.
Base Atk +8; **Grp** +8
Atk Options —Combat expertise, Combat reflexe, Deft strike, Improved feint, Sneak attack (5d6).
Special Actions Spells
Combat Gear *potion of cure moderate wounds*
Sorcerer Spells known (CL 1st):
 1st (4/day)—*distract assailant** (DC 14), *shield*
 0 (5/day)—*acide splash, daze, detect magic, flare*

Abilities Str 10, Dex 15, Con 10, Int 14, Wis 12, Cha 16
SQ Cover identity, Dispel scrying, Evasion, Magic aura, Quick change, Scrying defense, Slippering mind, Sneak attack (5d6), Trapfinding, Uncanny dodge, Undetectable alignment.

Feats Combat Expertise, Combat Reflexe, Deft Strike*, Improved Feint, Skill Focus (Bluff), Weapon Finesse
Skills Appraise +4, Balance +5, Bluff +22, Climb +0, Concentration +2, Decipher script +10, Diplomacy +19, Disable device, +4, Disguise +19, Escape artist +19, Forgery +6, Gather information +9, Hide +16, Intimidate +5, Jump +2, Knowledge (arcane) +3, Knowledge (local VTF) +4, Listen +17, Move silently +18, Sens motive +9, Spellcraft +3, Spot +17, Tumble +17
Possessions combat gear plus *bracer of armor* +3, masterwork short sword, thunderstone
 * see Appendix 2 : New Rules Items

RENCONTRE OPTIONNELLE

KROLL **CR 13**
 Male human barbarian 2 / fighter 10 / rogue 1
 N Medium humanoid (human)
Init +6; **Senses** Listen +11, Spot +4
Languages Common

AC 15, touch 11, flat-footed 14
 (+1 Dex, +4 armor)
hp 109 (13 HD);
Fort +11, **Ref** +7, **Will** +3
Weakness —

Speed base movement 40 ft. (8 squares)
Melee +1 *falchion* +19/+14/+9 (2d4+9/15-20) or **Melee** dagger +16/+11/+6 (1d4+4/19-20)
Space 5 ft.; **Reach** 5 ft.
Base Atk +12; **Grp** +16
Atk Options —Blind-fight, Power attack, Sneak attack (1d6).
Combat Gear *Bracers of quick strike*, Helm of glorious recovery* (cure 4d8+7 hp)*

Abilities Str 19, Dex 13, Con 12, Int 10, Wis 10, Cha 10
SQ Fast movement, Rage, Sneak attack (1d6), Trapfinding, Uncanny dodge.
Feats Blind-Fight, Dodge, Elusive Target*, Improved Critical (Falchion), Improved Initiative, Improved Toughness*, Intimidating Rage*, Mobility, Power Attack, Weapon Focus (Falchion), Weapon Specialization (Falchion)
Skills Bluff +4, Climb +7, Gather information +2, Intimidate +14, Jump +21, Listen +11, Move silently +2, Spot +4, Ride +3, Survival +4, Swim +6
Possessions combat gear plus +1 *studded leather armor*, +1 *falchion*, dagger
 * see Appendix 2 : New Rules Items

ANNEXE 2: NEW RULES

Deft Strike [General] / [Open]

(As presented in *Complete Adventurer*, including errata)

You can place attacks at weak points in your opponent's defenses.

Prerequisites: Int 13, Combat Expertise, Spot 10 ranks, sneak attack.

Benefit: As a standard action, you can attempt to find a weak point in a visible target's armor. This requires a Spot check against a DC equal to your target's Armor Class. If you succeed, your next attack against that target (which must be made no later than your next turn) ignore the target's armor bonus and natural armor bonus to AC (including any enhancement bonuses to armor or natural armor). Other AC bonuses still apply normally.

If you use a ranged weapon to deliver the attack, your opponent must be within 30 feet of you in order for you to benefit from this feat.

Source: *Complete Adventurer*, page 106.

Divine Vigor [Divine] / [Open]

(As presented in *Complete Warrior*, including errata)

You can channel energy to make increase your speed and durability.

Prerequisites: Turn or rebuke undead ability.

Benefit: As a standard action, spend one of your turn or rebuke undead attempts to increase your base speed by 10 feet and gain +2 temporary hit points per character level. These effect last a number of minutes equal to your Charisma modifier.

Source: *Complete Warrior*, page 107.

Elusive Target [Tactical] / [Open]

(As presented in *Complete Warrior*, including errata)

Trying to land a blow against you can be a maddening experience.

Prerequisites: Dodge, Mobility, base attack bonus +6

Benefit: The Elusive Target feat enables the use of three tactical maneuvers.

Negate Power Attack: To use this maneuver, you must designate a specific foe to be affected by your Dodge feat. If that foe uses the Power Attack feat against you, the foe gains no bonus on the damage roll but still takes the corresponding penalty on the attack roll.

Diverting Defense: To use this maneuver, you must be flanked and must designate one of the flanking attackers to be affected by your Dodge feat. The first attack of the round from the designated attacker automatically misses you and may strike the other flanking foe instead; the attacking creature makes an attack roll normally, and its ally is considered flat-footed. If the designated attacker is making a full attack against you, it's its second and subsequent attacks function normally.

Cause Overreach: To use this maneuver, you must provoke an attack of opportunity from a foe by moving out of a threatened square. If the foe misses you, you can make a free trip attempt against this foe, and the foe does not get a chance to trip you if your attempt fails.

Source: *Complete Warrior*, page 110.

Improved Toughness [General] / [Open]

(As presented in *Libris Mortis*, including errata)

You are significantly tougher than normal

Prerequisites: Base Fortitude save bonus +2

Benefit: You gain a number of hit points equal to your current Hit Dice. Each time you gain a HD (such as by gaining a level), you gain 1 additional hit point. If you lose a HD (such as by losing a level), you lose 1 hit point permanently.

Source: *Libris Mortis*, page 27.

Intimidating Rage [General] / [Open]

(As presented in *Complete Warrior*, including errata)

Your rage engenders fear in your opponents

Prerequisites: Rage or frenzy ability

Benefit: While you are raging, you designate a single foe within 30 feet of you that you can attempt to demoralize as a free action (see the Intimidate skill, page 76 of the *Players Handbook*). A foe that you successfully demoralize remains shaken for as long as you continue to rage. You may only use this feat against a single foe in any particular encounter.

Source: *Complete Warrior*, page 102.

Distract Assailant (Open)

Enchantment (Compulsion) [Mind-Affecting]

Level: Assassin 1, Sorcerer/Wizard 1

Components: V, S, M

Casting Time: 1 swift action

Range: Close (25 ft. + 5 ft./2 levels)

Target: One creature

Duration: 1 round

Saving Throw: Will negates

Spell Resistance: Yes

A creature affected by this spell is flat-footed until the beginning of its next turn.

Material Component: The dried wing of a fly.

Source: *Spell Compendium*, page 69.

Girallon's Blessing

Transmutation

Level: Cleric 3, Druid 3, Sorcerer/Wizard 3

Components: V, S, M

Casting Time: 1 standard action

Range: Touch

Targets: Creature touched

Duration: 10 minutes/level

Saving Throw: Fortitude negates (harmless)
Spell Resistance: Yes (harmless)

You give the subject an additional pair of arms. Each of its arms-new and old-ends in a clawed hand with fingers and an opposable thumb. The creature's original arms (if any) are its primary arms, and new limbs are secondary limbs (if the subject had no arms, the arms created by the spell are its primary arms).

The creature gains four claw attack bonus + its Str modifier for attack rolls. Each claw deals 1d4 points of damage + the subject's Str modifier, and if an opponent is struck by two or more claws in 1 round, the subject can rend if for an additional 2d4 points of damage + 1-1/2 times its Str modifier.

A creature cannot use normal weapons and the claw attacks in the same round, and the subject does not gain additional claw attacks from a high base attack bonus.

Material Component: A few strands of girallon hair.

Source: *Spell Compendium*, page 108.

EXOTIC WEAPON MASTER (Open)

As presented in the *Complete Warrior* p30.

Characters of any race or background can become exotic weapon masters; the only real requirement is commitment and perseverance. Nevertheless, most

exotic weapon masters are human, because members of that race have the most exposure to new cultures and thus the most opportunity to take up exotic weapons.

NPC exotic weapon masters often open training arenas or schools for those interested in learning to fight with unusual weapons or tactics. They often take levels in other prestige classes and can be found as champions or leaders among bands of warriors.

Hit Die: d10.

Requirements:

To qualify to become an exotic weapon master, a character must fulfill all the following criteria.

Base Attack Bonus: +6.

Skills: Craft (weaponsmithing) 3 ranks.

Feats: Exotic Weapon Proficiency (any exotic weapon), Weapon Focus (any exotic weapon).

Special: Races that have familiarity with an exotic weapon (such as the dwarf's familiarity with the dwarven waraxe and the dwarven urgosh) are considered to have the Exotic Weapon Proficiency feat for the purpose of meeting the requirements of this class.

Class Skills:

The exotic weapon master's class skills (and the key ability for each skill) are Craft (Int), Intimidate (Cha), and Profession (Wis).

Skill Points at Each Level: 2 + Int modifier.

TABLE 2-9: THE EXOTIC WEAPON MASTER

Level	Base Attack Bonus	Fort Save	Ref Save	Will Save	Spécial
1st	+1	+2	+0	+0	Exotic weapon stunt
2nd	+2	+3	+0	+0	Exotic weapon stunt
3rd	+3	+3	+1	+1	Exotic weapon stunt

Class Features:

All of the following are class features of the exotic weapon master prestige class.

Weapon and Armor Proficiency: Exotic weapon masters gain no proficiency with any weapon or armor.

Exotic Weapon Stunt (Ex): At each level, an exotic weapon master learns a special trick that he can use with any exotic weapon for which he has the Weapon Focus feat. He must select the trick learned when he gains the level, and once selected, the choice cannot later be changed. He can't select the same stunt more than once.

Close-Quarters Ranged Combat: A character who knows this stunt doesn't provoke an attack of opportunity when using an exotic ranged weapon.

Double Weapon Defense: When wielding an exotic double weapon with both hands, the character gains a +1 shield bonus to AC.

Exotic Reach: When wielding an exotic weapon with reach, the character may make an attack of opportunity against a foe that provokes such an attack even if the foe has cover (but not total cover).

Exotic Sunder: When wielding a one-handed or two-handed exotic weapon, the character deals an extra 1d6 points of damage on any successful sunder.

Flurry of Strikes: When wielding an exotic double weapon or a spiked chain with both hands, the character can elect to use a full attack action to make a flurry of strikes. When doing so, he may make one extra attack in the round at his full base attack bonus, but this attack takes a -2 penalty, as does each other attack made in that round and until the exotic weapon master's next turn. The extra attack may be with either end of the double weapon.

Ranged Disarm: The character can make a disarm attempt even on a ranged attack. Such an attack provokes no attack of opportunity (except as normal for using a ranged weapon). For the purpose of this disarm attempt, treat the character's ranged weapon as a light weapon. If the character fails this disarm attempt, the defender can't attempt to disarm him.

Show Off: As a standard action, the character can display his mastery with an exotic weapon and confound his opponent. The character may make an Intimidate check against a single opponent within 30 feet that can see him, adding his base attack bonus to the result. If the result exceeds the opponent's modified level check (see the skill description on page 76 of the Player's Handbook), the opponent becomes shaken (-2 penalty on attack rolls, ability checks, and saving throws) for 1 round per class level of the exotic weapon master.

Stunning Blow: If the character has the Stunning Fist feat, he can utilize the feat while wielding an exotic melee weapon.

Throw Exotic Weapon: The character can throw an exotic weapon with no penalty on the attack roll, even if it isn't designed to be thrown (such as an orc double axe or a spiked chain). When he throws a double weapon, only one end of the weapon (character's choice) can strike the target. Exotic weapons thrown in this way have a range increment of 10 feet.

Twin Exotic Weapon Fighting: When wielding the same light exotic weapon in each hand, the character is treated as having the Two-Weapon Fighting feat. If he already has the feat, the penalties on attack rolls are lessened to -1 for both the primary hand and the off hand when fighting in this manner.

Trip Attack: The character can use a one-handed or two-handed exotic weapon to make a trip attack. If he is tripped during his own trip attempt, he can drop the weapon to avoid being tripped. If the exotic weapon already allows its wielder to make trip attacks, the character instead adds a +2 bonus on any trip attempt.

Uncanny Blow: When wielding a one-handed exotic melee weapon in two hands, the character can focus the power of his attack so that he deals extra damage equal to this Strength bonus x2 instead of his Strength bonus x1-1/2. If he has the Power Attack feat, he treats the weapon as two-handed for purposes of determining his bonus damage on rolls.

SPYMASTER

As presented in the *Complete Adventurer* p76.

Some adventurers glory in their reputations – the wider their exploits are known, the happier they are. By contrast, the spymaster prefers to avoid attention, away from public scrutiny. To allay suspicions, she often maintains a cover identity by pretending to be a member of some other class – typically the one in which she began her career.

Spymasters are rarely popular, but so long as nations distrust nations there will be work for those who can gather information that others wish to keep hidden. Many a ruler who publicly claims to abhor spymasters secretly employs a stable of them, if only to protect his own secrets from the spymasters of other nations. This set of circumstances, plus the secrecy inherent in the profession of spymaster and its high mortality rate, makes it impossible to determine how many spymasters are active in a setting at any given time.

Rogues make excellent spymasters because of their generous skill allotments and their propensity for sneakiness. Likewise, rangers have an edge when operating as spymasters in outdoor surroundings. However, a character of any class can become a spymaster – the more unlikely the combination may seem, the better the cover it provides. Some wizards and sorcerers use their spell ability as a cover for subterfuge, and some barbarians are far more subtle than they seem. Spymaster can be of any alignment. They range from self-serving information brokers who sell their services to the highest bidder to high-minded moles who penetrate and destroy corrupt organizations.

It's important for a spymaster to keep her personal emotions distinct from her professional attachments. She must be ready to liquidate someone she has come to like without a moment's thought if so ordered. Betrayal is her business, and her loyalty is always to her mission, not to the people she encounters while carrying out.

Occasionally, a spymaster may find it expedient to infiltrate an adventuring party heading for the area where her real mission lies. In such case, she behaves in all ways as a loyal party member until her goals and those of her companions diverse.

Adaptation:

Nearly undetectable and constantly covering their tracks, spymasters are easily included in a campaign as single NPCs or villains. Spymasters work best on their own or with a small group of adventuring companions of other classes, so incorporating them into a campaign doesn't usually involve creating spymaster-specific organizations. Rather, spymasters serve as the eyes and ears of many organizations. Several of the organizations described in Chapter 6 of this book might make use of one or more high-level spymasters to train other members, keep tabs on rival organizations, and many spymasters in its employ as possible, and many who have the talent for such work find themselves carefully watched and encouraged by agent of the crown.

Hit Die: d6.

Requirements:

To qualify to become a spymaster, a character must fulfill all the following criteria.

Skills: Bluff 8 ranks, Diplomacy 4 ranks, Disguise 8 ranks, Forgery 4 ranks, Gather Information 4 ranks, Sense Motive 4 ranks.

Feat: Skill Focus (Bluff).

Class Skills

The spymaster's class skills (and the key ability for each skill) are: Appraise (Int), Balance (Dex), Bluff (Cha), Climb (Str), Decipher Script (Int), Diplomacy (Cha), Disable Device (Int), Disguise (Cha), Escape Artist (Dex), Forgery (Int), Gather Information (Cha), Hide (Dex), Intimidate (Cha), Jump (Str), Knowledge (geography) (Int), Knowledge (history) (Int), Knowledge (local) (Int), Knowledge (nobility and royalty) (Int), Listen (Wis), Move Silently (Dex), Open Lock (Dex), Search (Int), Sense Motive (Wis), Sleight of Hand (Dex), Speak Language (n/a), Spot

Cover Identity (Ex): A spymaster has one specific cover identity (such as "Murek, the tailor from Sumberton"). While operating in that identity, she gains a +4 circumstance bonus on Disguise checks and a +2 circumstance bonus on Bluff and Gather Information checks.

A Spymaster can add an additional cover identity to her repertoire at 4th level and another at 7th level.

Should a spymaster wish to "retire" a cover identity and develop a new one, she must spend one week rigorously practicing subtle vocal intonations and body language before she earns the bonuses. Cover identities do not themselves provide the spymaster with additional skills, proficiencies, or class features that others might be expect of the profession pretended. Thus, a spymaster must be careful to choose identities that can withstand ordinary scrutiny.

Undetectable Alignment (Ex): The web of different identities and agendas inside a spymaster's mind makes it impossible for others to detect her alignment by means of form of divination. This ability functions like an *undetectable alignment* spell, except that is always active.

Quick Change (Ex): By 2nd level, a spymaster has become adapt at quickly switching from one identity to another. She now can don a disguise in one-tenth the normal time (1d3 minutes) and don or remove armor in one-half the normal time.

Scrying Defense (Ex): Starting at 2nd level, a spymaster adds her class level to Will saves against divination (Scrying) spells, as well as to Spot checks made to notice the sensors created by such spells.

Magic Aura (Sp): At 3rd level, a spymaster gains the ability to use *Nystul's magic aura* at will with a caster level equal to her class level. Most spymasters use this ability to shield their own magic items from detection.

Sneak Attack (Ex): Beginning at 3rd level, a spymaster deals an extra 1d6 points of damage when flanking an opponent or anytime the target would be denied its Dexterity bonus. This extra damage applies to ranged attacks only if the target is within 30 feet. It increases to 2d6 at 6th level. See the rogue class feature, page 50 of the *Player's Handbook*. If a

Level	Base Attack Bonus	Fort Save	Ref Save	Will Save	Spécial
1st	+0	+0	+2	+0	Cover identity, undetectable alignment
2nd	+1	+0	+3	+0	Quick change, Scrying defense
3rd	+2	+1	+3	+1	Magic aura, sneak attack +1d6
4th	+3	+1	+4	+1	Cover identity, slippery mind
5th	+3	+1	+4	+1	Dispel Scrying
6th	+4	+2	+5	+2	Sneak attack +2d6
7th	+5	+2	+5	+2	Cover identity, deep cover

(Wis), Swim (Str), Tumble (Dex), Use Magic Device (Cha) and Use Rope (Dex).

Skill Points at Each Level: 8 + Int modifier.

Class Features:

All of the following are class feature of the spymaster prestige class.

Weapon and Armor Proficiency: Spymasters are proficient with all simple and martial weapons and with light and medium armor.

spymaster gets a sneak attack bonus from another source (such as levels of rogue), the bonuses on damage stack.

Slippery Mind (Ex): Starting at 4th level, a spymaster has a second chance to wriggle free from any enchantment spells and effects. See the rogue class feature, page 51 of the *Player's Handbook*.

Dispel Scrying (Su): At 5th level and higher, a spymaster can dispel a Scrying sensor as if casting a targeted *greater dispel magic*. Her caster level is equal

to her class level +10. She can use this ability a number of times per day equal to 3 + her Intelligence modifier.

Deep Cover (Ex): At 7th level, a spymaster becomes able to quiet her mind and completely immerse herself in her cover identity. While she operates under deep cover, divination spells detect only information appropriate to her cover identity; they reveal nothing relating to her spymaster persona.

Choker of Eloquence: Coveted by bards, singers, and public speakers, this beautiful necklace is carved from ivory and jade. There are two versions of these chokers. A *lesser choker of eloquence* grants a +5 competence bonus on Bluff, Diplomacy, and Perform (sing) checks. A *greater choker of eloquence* increases the bonus to +10.

Moderate transmutation; CL 6th; Craft Wondrous Item, creator must be a spellcaster of at least 6th; Price: 6,000 gp (*lesser*), 24,000 gp (*greater*).

Source: *Complete Adventurer* page 132.

Cloak of Comfort:

This cloak allows you to remain comfortable in any mundane environment, and to share that comfort with nearby allies.

Description: A *cloak of comfort* appears old and slightly worn. It is normally of dark brown hue, though some in shades of black, blue and gray exist. The cloak always feels comfortable to touch, regardless of the ambient temperature.

Activation: A *cloak of comfort* is active as long as it is worn; it requires no special actions to activate.

Effect: You are protected by a constant *endure elements* effect, as are allies within 30 feet of you.

You also gain +1 resistance bonus on saving throws.

Aura/Caster Level: Faint abjuration. CL 3rd.

Construction: Craft Wondrous Item, *endure elements* effect or *cold comfort* (page 123), *resistance*, 1,500 gp, 120 xp, 3 days.

Variants: more powerful versions of this cloak can be created with a higher resistance bonus on saves (+1,500 gp, +120 XP, +3 days for +2 bonus; +4,000 gp, +320 XP, +8 days for +3 bonus; +7,500 gp, +600 XP, +15 days for +4 bonus; +12,000 gp, +960 XP, +24 days for +5 bonus)

Weight: 2 lb.

Price: 3,000 gp (+1), 6,000 gp (+2), 11,000 gp (+3), 18,000 gp (+4), 27,000 gp (+5)

Source: *Complete Arcane* page 132.

Gloves of Fortunate Striking: Best worn by the cleverest of warmakers, these gloves allow their wearer to attempt to change an unfortunate strike at the enemy to a more accurate one. Once per day, after

the wearer of the gloves has made an attack roll (but before it's determined whether the roll succeeded), he may choose to make the attack roll again. He must use the second result even if it's lower. The wearer can't use this ability if he has already made the attack roll again because of another ability he possesses, nor can he use another ability he possesses to make the attack roll again after he uses the gloves. The gloves can be used only after they are worn continuously for 24 hours. If they are taken off, they become inactive until they are again donned and worn for a full 24 hours.

Faint divination; CL 3rd; Craft Wondrous Item, *true strike*; Price: 2,000 gp.

Source: *Miniatures Handbook*, page 43.

Helm of Glorious Recovery: Once per day, the wearer of this helm can activate it by uttering the command word. The helm instantaneously cures the wearer of 4d8+7 points of damage. The helm can be used only after being worn continuously for 24 hours. If it is taken off, it becomes inactive until it is again donned and worn for a full 24 hours.

Moderate conjuration; CL 7th; Craft Wondrous Item, *cure critical wounds*; Price: 5,600 gp.

Source: *Miniatures Handbook*, page 43.

Heward's Fortifying Bedroll:

Description: This item appears to be a normal, if well made, bedroll. The cushioning is thick, the stitching skilled. It is made of dark green cloth with a dull yellow interior. It smells faintly comforting, a mix of burning firewood and goose down.

Activation: To activate the magic of the bedroll, you need merely climb into it (a move action) and spend 1 uninterrupted hour resting. Each bedroll functions once per day.

Effect: *Heward's fortifying bedroll* grants you the benefits of a full 8 hours of rest – including the elimination of fatigue or exhaustion, natural healing, and the ability to prepare or ready arcane spells – over the course of a single hour. Spells cast within the last 8 hours still count against your daily limit as normal.

Aura/Caster Level: Faint transmutation. CL 3rd.

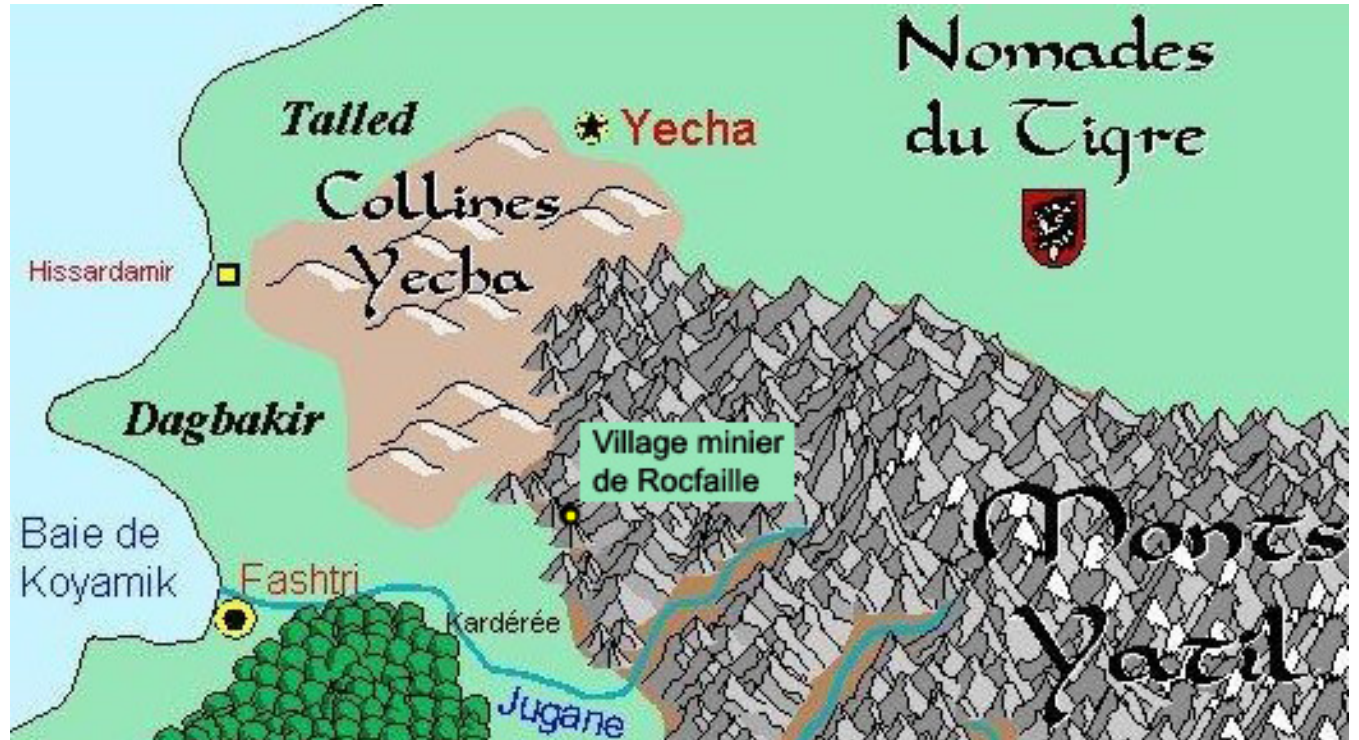
Construction: Craft Wondrous Item, *sleep*, 1,500 gp, 120 xp, 3 days.

Price: 3,000 gp

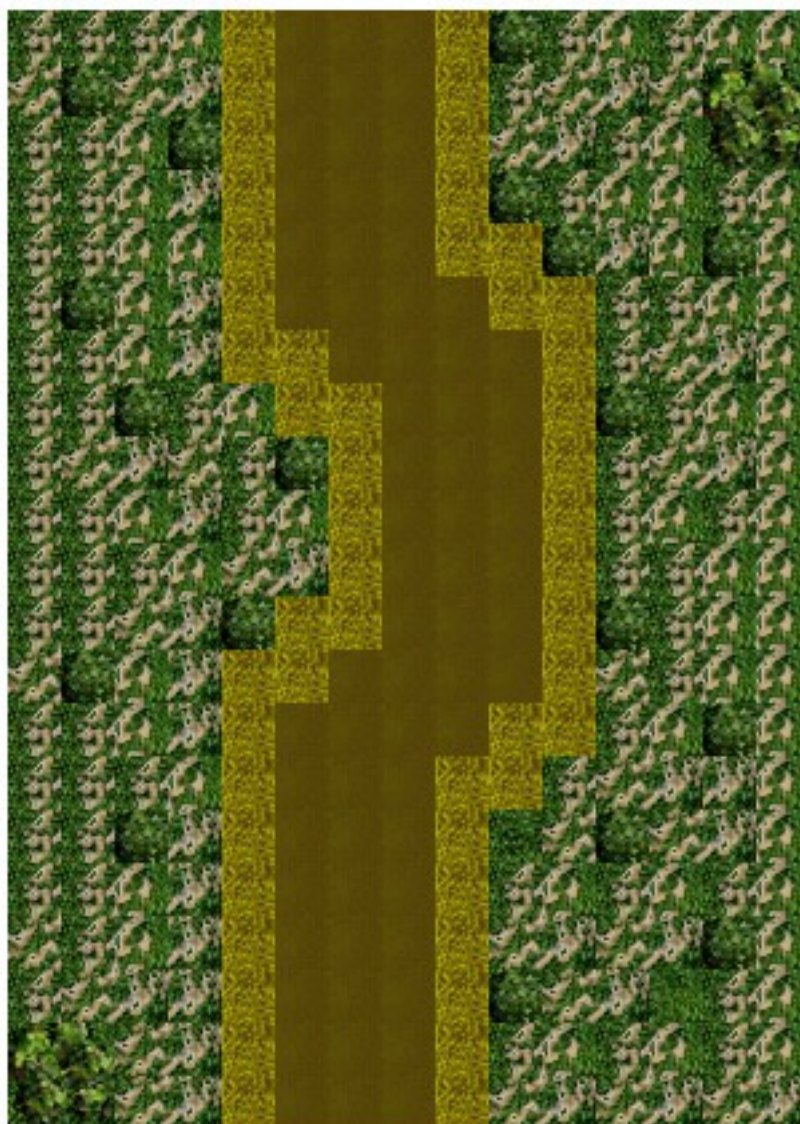
Source: *Complete Arcane* page 132.

ANNEXE 3 : PLANS

EMPLACEMENT DU VILLAGE MINIER DE ROCFAILLE



EMBUSCADE DES BRIGANDS

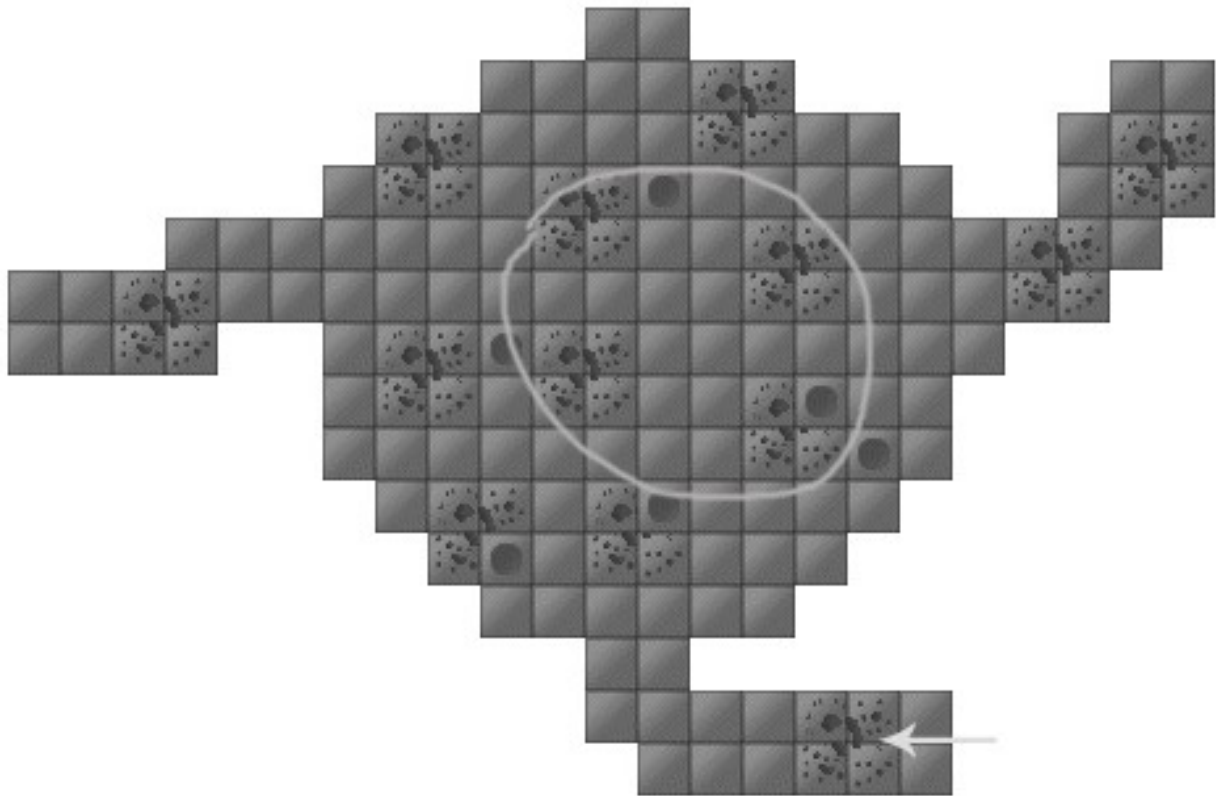


Talus



Arbre

AFFRONTLEMENT AVEC LES DUERGARS

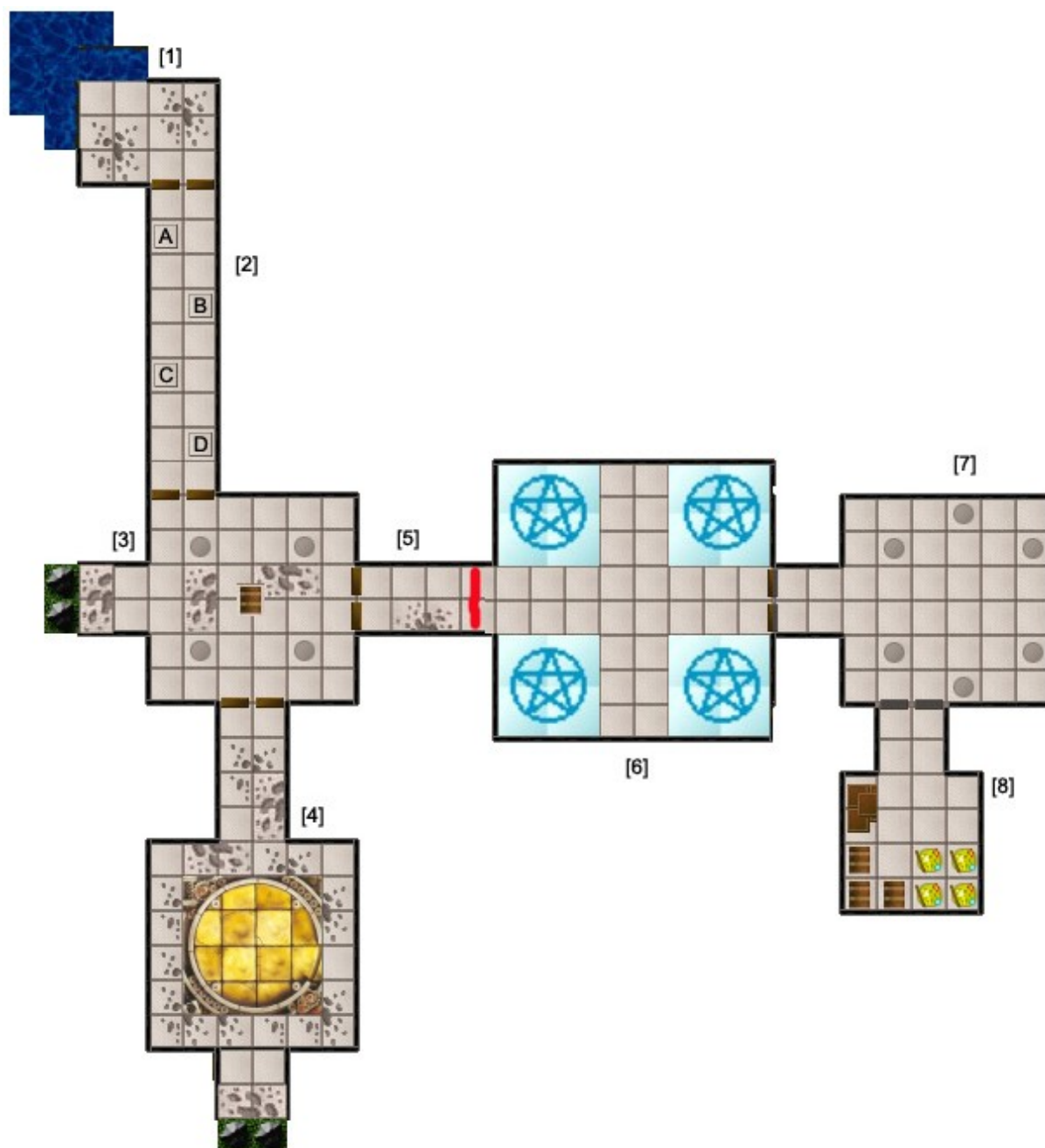


Stalagmites



Zone de placement des Duergars

LA FORTERESSE

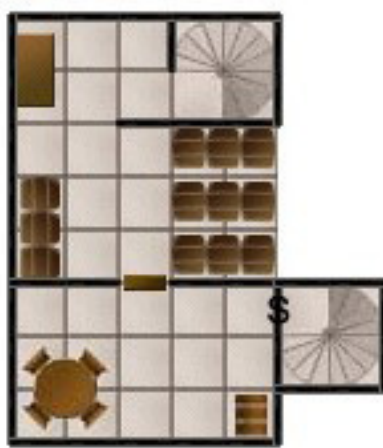


LA BOUTIQUE DE CHENEIK

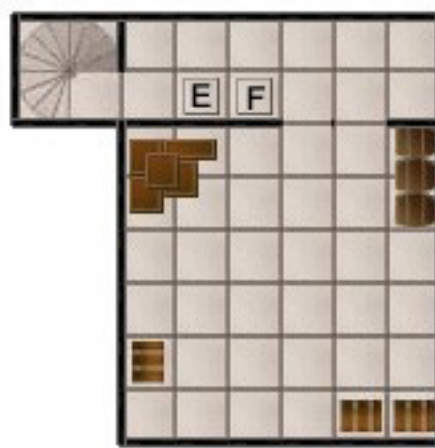
Rez de chaussée



Sous-sol



Sous-sol secret



ANNEXE 4

CHRONOLOGIE

Mois du Lion

- 1^{er} Isturia (J -10) :** *Gorkarran Brisacier* part de la capitale Baklaranne à la recherche de l'ancienne forteresse de Rocfaille.
- 1^{er} Geshtaya (J -6) :** Des mineurs lors d'une prospection percent un mur et découvrent des nouvelles cavernes.
Des Duergars en maraude découvrent le nouveau passage et capturent les mineurs, ils commencent à espionner dans les mines.
- 1^{er} Myhrissia (J -4) :** 2 soldats et un mineur sont envoyés à la recherche des disparus.
Les Duergars interceptent ce nouveau groupe et les font prisonniers.
- 2^{ème} Peloris (J -2) :** Les mineurs inquiets ralentissent leur travail et n'exploitent que les zones les moins profondes.
- 2^{ème} Akbaris (J 0) :** Les aventuriers arrivent à Rocfaille. Apprenant la disparition des mineurs, ils vont enquêter.
Les PJs sont officiellement embauchés par *Vlagan* pour retrouver les mineurs.
- 2^{ème} Geshtaya (J +1) :** Les aventuriers partent explorer les mines.
Affrontement des Pjs avec les Duergars et rencontre avec *Gorkarran Brisacier*.
Les Pjs prêtent main-forte aux Baklarrans pour pénétrer dans la forteresse de Rocfaille.

ANNEXE 5

META—ORGS D'EBKIR

Si des joueurs sont membres des organisations métaludiques d'Ekbir suivantes, découpez les textes ci-dessous et donnez les aux joueurs correspondants avant le début de la partie. Ces informations sont confidentielles.

✂

Zashasar d'Ekbir (grade d'initié ou supérieur) : D'étranges pierres magiques issues d'un trafic illégal de contrebande serait en circulation dans la cité de Fashtri. On leur prête d'étonnantes capacités illusoires et euphoriques. Le Zashassar souhaite s'en procurer pour une étude poussée.

✂

La cour des Miracles : Des contrebandiers passent une nouvelle marchandise, une sorte de drogue dans la cité de Fashtri. La guilde est tenue à l'écart, ce qui n'est pas normal. On soupçonne un consortium originaire de Zeif d'être dans la manigance.

✂

Grandes familles marchandes ou Consortium du Mouqollad : Plusieurs convois ont été attaqués par des brigands du Chevalier noir ces dernières semaines. Les routes sont de moins en moins sûres. Le consortium est décidé à embaucher beaucoup plus de mercenaires ou d'aventuriers pour protéger ses convois.

✂

Askar ou Faris d'Ekbir : On signale une recrudescence des attaques de convois par les brigands du Chevalier noir. Le consortium du Mouqollad essaye de faire pression pour que l'armée dépêche des soldats à la protection de certains convois mais sans succès.

✂

Le clergé d'Istus : D'étranges augures ont été révélés au temple de Yalas :

Cousins de race & anciens ennemis

Bastion ancestral & éternelle nuit

Guerrier pâle & guerrier gris

Epreuve de vertues & trésor enfoui

✂

Les citadins : Avec la guerre, les temps sont durs. La contrebande devient un moyen de se procurer toutes sortes de marchandises.

✂

DOCUMENT POUR LES JOUEURS 1

EXTRAITS DU JOURNAL DE GUMDORM BRISACIER

(Ecrit en langue naine)

...Rocfaille ne va pas tenir très longtemps, les Duergars sont tenaces. Cela fait tellement de semaines qu'ils nous assiègent que j'ai arrêté de compter les jours. Il va nous falloir évacuer pour ne pas périr...

...Nous avons piégé toutes les salles que nous pouvions. Après notre départ, les murs exploseront et la forteresse s'écroulera sur elle-même. Seuls quelques salles et couloirs seront préservés car nous ne pouvons pas emmener tous les trésors de Rocfaille avec nous...

...Le sort à désigné Blandrim Boistonnelle. C'est lui qui restera et veillera à activer tous nos pièges. Les Duergars doivent penser que la forteresse est complètement détruite si nous ne voulons pas qu'ils s'emparent de ce que nous ne pouvons pas emmener avec nous. Qu'Al'Akbar et Moradin reconnaissent sa bravoure !...

...Me voilà complètement trempé et frigorifié mais j'ai bien pu évacuer par le passage dissimulé avec le dernier groupe. C'est un triste jour pour les Baklarrans. Rocfaille que nous avons gagné courageusement a été mon foyer pendant plus d'un siècle et voilà que nous fléchissons sous le nombre. Mais j'ai au moins la satisfaction que la forteresse ne tombera pas à nouveau sous la domination des nains gris où alors ils y investiront beaucoup de sueurs et de temps.

...Voilà trois jours que nous avançons dans les tunnels d'Ombre-terre. Il n'y a plus de risque de tomber sur des patrouilles Duergars. Au cas où, je laisse dans ce journal quelques mots pour aider à retrouver les trésors que nous avons abandonné derrière nous :

Dans le sanctuaire de Rocfaille reposent nos trésors
Mais un gardien veillera dessus au-delà de la mort
Avant d'entamer notre fatidique voyage
Nous avons scellé le dernier passage
Toute personne qui se montrera vertueuse
Obtiendra là une généreuse récompense
Respect, sagesse, courage, charité et prudence
Seront vos guides dans cette quête périlleuse !...

...Malheur ! Nous ne devons plus être loin de nos avant-postes lorsque nous sommes tombés sur un groupe de basilics en chasse. Un grand nombre de mes compagnons a été pétrifié. Je suis caché et coincé sur une corniche où ces créatures ne peuvent pas m'atteindre. Si elles ne se lassent pas je crois que je me mettrais un bandeau sur les yeux et que je tenterais ma chance en courant à l'aveuglette. Je suis sûr que les patrouilles de la légion ne sont pas loin...

Frère nain, ami de la terre

Les mathématiques ne sont pas austères

Pose cette opération avec imagination

Si tu veux que ton chemin soit le bon

$$1 + 5 = 6$$

$$3 - 2 = 1$$

$$2 + 5 = 8$$

$$6 + 2 = 7$$

$$7 - 5 =$$

0	1	2	3	4
5	6	7	8	9

$$?$$