Dungeons & Dragons® Supplement

La Puanteur

DnD, Inc.
PRODUITS DE VOTRE IMAGINATION

Scénario pour 3 à 5 personnages de niveau 4

LA PUANTEUR

SCENARIO POUR 3 A 5 PERSONNAGES DE NIVEAU 4-5 (& 1-3/6-7)

La puanteur est une aventure D&D et Pathfinder ou Dungeon Crawl (1-5) conçu pour quatre personnages de 4ème niveau, mais peut être adapté pour des personnages de niveau inférieur ou supérieur. Comme vous pouvez le voir sur le tableau de droite, différents niveaux ont été appliqués (par le site « la Crypte oubliée » pour Pathfinder) afin de l'adapter si nécessaire, néanmoins il y a aussi quelques ajustements à rajouter (pièges, degrés de maladie, etc.), voir les explications en fin de scénario.

Scénario de base D&D n°4
Pathfinder de niveau 1 à 3
Pathfinder de niveau 4 à 5
Pathfinder de niveau 6 à 7

L'aventure se place principalement dans un donjon sale et infesté de maladies, de sorte que les personnages qui peuvent lancer la moindre restauration ou guérison de la maladie devraient se révéler très utiles. Quelqu'un avec la capacité de parler l'Aquarian permet de résoudre diplomatiquement de nombreuses rencontres de l'aventure plutôt que violemment et les personnages avec de solides compétences en natation devrait s'avérer utile dans de nombreuses régions inondées du donjon.

CONTEXTE DE L'AVENTURE :

Il y a des lustres, une tribu de locathah est tombée sous la terrible emprise purulente d'Incabulos, dieu de la maladie et des catastrophes. Le Cavalier Noir impressionna cette tribu perdue par la puissance d'une inondation, d'un ouragan et d'un tsunami. Ces catastrophes eurent échos chez les locathah, car elles sont toutes capables de puissamment ruiner et écraser les terres par la puissance de la mer. Pourquoi seulement se contenter de la mer, se sont ils demandés, quand ils pouvaient détruire les terres ?

La tribu contaminée se multiplia et prospéra. Ils kidnappèrent des locathah du culte d'Eadro des tribus voisines, en utilisant leur corps pour tester les nouvelles maladies et tortures. Ces tribus ont été contraints de se réunir ensemble en une protection mutuelle contre la couvée de Incabulos, et dans une tentative d'organiser une défense ont formé un conseil tribal. La tribu contaminée a continué d'accroître son pouvoir malgré cela, jusqu'à ce qu'Incabulos les prennent dans son domaine pour servir dans ses océans comme ses sbires favoris. Le mal de son royaume les transforma en créatures fiélons, et ils continuent à servir le Cavalier Noir à ce jour. Parfois, les membres de la tribu contaminée envahissent le plan Matériel pour continuer leurs expériences fiélonnes de maladie et d'élevage sur leurs parents plus pacifiques.

La Mère des profondeurs est le chef d'un de ces groupes d'envahisseurs. Elle conduisit ses disciples à travers, un portail dans la mer profonde du plan Matériel à la suggestion de l'un des agents démoniaques d'Incabulos, pour la ville de Magnimar qui avait retenu l'attention du Cavalier Noir comme un emplacement de premier choix pour cultiver de nouvelles maladies. En particulier, un quartier entier de la ville qui a rapidement grandit et avait été muré, transformé en une horrible décharge pour le reste de la ville. Abandonné et ignoré autant que possible ce quartier connu simplement comme « la Puanteur » par la population locale, a lentement développé des maladies terribles et uniques ; et un fléau profondément enfouies à l'intérieur... des maladies assez puissantes pour qu'Incabulos puisse sentir tout le chemin depuis son royaume vers les Plans Extérieurs.

Le voyage de la Mère des profondeurs vers Magnimar n'était pas sans danger et elle perdit beaucoup de ses sbires à cause des habitants de la mer avant d'atteindre la ville. Les locathah fiélon ont rapidement pris possession des cavernes sales en dessous de la puanteur et la Mère des profondeurs a commencé à envoyer dans la mer des petits groupes de pilleurs pour voler des œufs locathah aux tribus locales. Les œufs, une fois retournés à la puanteur, pourraient alors être entachées de cruauté et de mal afin que les nouveau-nés naissent locathah fiélon. Au final, la Mère des profondeurs espère reconstituer ses forces avec celles des locathah fiélon arrivés à maturité et retourner au royaume d'Incabulos avec les maladies recueillies dans les profondeurs de la puanteur.

Les tribus locathah savent que les locathah fiélons sont basés quelque part dans Magnimar, et par conséquent, ils croient que les citoyens de Magnimar sont en quelque sorte impliqués dans ces raids. Le raid le plus récent a été la goutte d'eau chez les locathah locaux, et ils se préparent à envoyer plusieurs groupes de tirailleurs se battre contre leurs ennemis supposés. Les citoyens de Magnimar sont parfaitement au courant que l'affrontement approche entre les tribus locathah. Malheureusement même s'ils le savaient, le gouvernement de la ville (qui est surchargé et emberlificoté dans un fouillis bureaucratique) ne serait pas en mesure de rassembler une défense suffisante contre le nombre écrasant de locathah. Quand les tribus monteront dans la ville à travers les égouts, les citoyens de Magnimar pourraient bien être condamnés.

INCABULOS LE CAVALIER NOIR :

Incabulos (Prononcez : ine-CAB-you-lohs) est un dieu mauvais neutre des fléaux, de la maladie, de la famine, des cauchemars, de la sécheresse et des catastrophes. Il est dépeint comme un homme déformé avec des mains squelettiques et porte une robe noire bordée d'orange et de vert. Il est souvent représenté chevauchant un énorme destrier noir et accompagné par divers types de sorcières. Son symbole est un œil stylisé qui symbolise la possession. Ses clercs sont secrets et paranoïaques, et ils se révèlent pour ce qu'ils sont seulement en temps de grand désespoir quand ils le peuvent attiser les émotions comme la souffrance.
La torture, la propagation des maladies et l'encouragement des brûlures sont les fondements de leurs appétits, et ils voyagent souvent vers des contrées lointaines pour recueillir les maladies exotiques. L'arme de prédilection du Cavalier Noir est le gourdin et il accorde les domaines de la Mort, Destruction, et le mal à ses clercs.
Vous pouvez remplacer Incabulos par une divinité mauvaise similaire dans votre campagne, mais si vous le faites, assurez-vous que vous ajustez les domaines accordés de manière appropriée, pour les clercs trouvés dans cette aventure.

RESUME DE L'AVENTURE :

Quelque chose dans la Puanteur (**la décharge de la ville**) cause des ennuis à Magnimar. Les travailleurs et les gardes envoyés dans la puanteur ont disparu. Pire encore, goules et blêmes deviennent un réel problème pour les travailleurs de la Puanteur et quelques uns des morts-vivants ont réussi à errer hors de la Puanteur et dans les districts voisins. Les PJs sont embauchés par un ingénieur de nettoyage pour faire des recherches dans la Puanteur, découvrir et arrêter ce qui a été à l'origine des disparitions et sauver les travailleurs ou les gardiens qui auraient encore pu survivre dans ce désordre puant.
Plusieurs fausses pistes vont pousser les héros à penser que les coupables pourraient être un vampire, des otyughs, ou même un forçat évadé. Ils vont découvrir un vaste réseau de cavernes et de chambres à l'intérieur et en dessous de la Puanteur et en l'explorant ils vont rencontrer une bande d'éclaireurs locathah. D'eux, les PJs vont apprendre que les locathahs ont eu des problèmes qui leur sont propres et que les tribus locathah en veulent aux citoyens de Magnimar. Les locathahs seront d'accord pour reporter leur assaut sur Magnimar pour un court laps de temps si les PJs acceptent de continuer à fouiller les profondeurs de la Puanteur pour arrêter un démon apparenté aux locathah qui pille leurs tribus.

Les PJs descendant plus profondément vont finir par trouver le fief des locathahs fiélons menés par la Mère des profondeurs. Pour sauver Magnimar, à la fois d'une attaque de la mer par les locathahs enragés et d'une peste impie que cultive la Mère des profondeurs, les héros doivent vaincre les locathahs fiélons qui se cachent dans les profondeurs de la puanteur.

ACCROCHE DE L'AVENTURE :

les PJs sont dans la ville surpeuplée de Magnimar. Ils pourraient peut-être visiter la ville pour une raison quelconque, ou il pourrait même être dans leur ville natale. Même si c'est la première visite des personnages à Magnimar, ils ne seront pas longs à remarquer la puanteur qui vient de la décharge quand le vent vient du mauvais coté. Les rumeurs sur les travailleurs et les gardes qui disparaissent dans la Puanteur et des morts-vivants qui infestent cette malheureuse pagaille sont sur toutes les langues et pour le dire crûment il n'est pas facile d'ignorer l'odeur. L'aventure commence alors que les personnages s'approchent des murs qui entourent la puanteur. Si vous avez besoin d'une raison pour faire approcher les PJs de la Puanteur, vous pouvez utiliser l'une des accroches suivantes:

• **Ami disparu**: Un ami proche de l'un des PJs est l'un des ouvriers ou des gardes qui a disparu dans la Puanteur. Le gouvernement de la ville est trop désorganisé pour arranger rapidement une tentative de sauvetage, les PJs peuvent donc être à la hauteur pour sauver l'ami disparu.

• **Mise aux ordures accidentelles:** un associé ou un patron de l'un des PJs se rapproche du groupe avec un problème embarrassant, il semble qu'il ait accidentellement jeté un héritage familial précieux il y a quelques jours et il a besoin de quelqu'un pour aller dans la Puanteur le rechercher.

D'autres raisons pour obtenir des PJs d'aborder la Puanteur peuvent être élaborées, en tout cas, l'aventure commence, alors qu'ils voient la suite d'une attaque de goule au bord du mur de la puanteur.

Magnimar La Cité des Monuments (la libre, la belle) :

Magnimar est une ville ancienne, située au carrefour d'une route de navigation principal. Traditionnellement, un lieu pour les commerçants, aristocrates, des nobles, des artistes et artisans de recueillir et de commerce, la ville a longtemps été un favori pour tous ces types d'individus. L'argent coulait à flots, de beaux bâtiments et des œuvres d'art ont été soulevées, et des milliers ont choisi de s'installer dans la ville. Magnimar a gagné son nom en tant que joyau de la mer avec aisance et grâce.

Mais maintenant, ce surnom est assortie d'un lourd sentiment d'ironie, Magnimar souffre d'un problème civil terrible. Tandis que suffisant pour une petite ville, les réseaux d'égouts rudimentaires de l'ancienne ville ont rapidement été submergés par l'afflux de nouveaux citoyens. Les déchets et les ordures ont constamment bouché le système surchargé et la maladie est devenue un problème majeur. La saleté a également attiré de nombreux dangereux charognards comme des goules, otyughs et suinte, empêchant les réparateurs d'élargir les égouts. Pire encore, de la ville n'était pas seulement devenue trop grande pour le gouvernement et il ne pouvait pas non plus se prononcer sur la meilleure façon de résoudre le problème, il réalisa qu'il n'y avait tout simplement pas assez de ressources ou de fonds pour construire un nouvel égout. Magnimar était simplement devenu trop grande trop vite.

Ainsi, le gouvernement a décidé d'une solution temporaire au problème et a créé la puanteur. C'est dans le vieux quartier des taudis de la ville que le problème des ordures et des eaux usées a été le plus terrible. Plutôt que de dépenser plus de ressources pour le nettoyage de la ville, le gouvernement a fondé la Guilde

des Marchefriche et muré tout le quartier de taudis. Les Marchefriches ont été payés pour diriger de grandes voitures dans les rues de la ville, ramasser les ordures et le transporter vers le quartier muré. Le quartier a été transformé en une immense décharge, et est devenu connu sous le nom de puanteur.

Informations : complémentaires et complètes de la ville en fin du scénario.

DEBUT DE L'AVENTURE :

Alors que vous vous approchez de la palissade qui entoure la puanteur, la décharge principale de la vile, et qu'une mauvaise odeur empreint l'air, vous entendez un cri paniqué de l'autre côté. Quelques instants plus tard, un gnome terrifiés grimpe sur le mur de l'autre côté, vacille un peu sur le bord, puis tombe lourdement sur le sol du mur du côté de la ville. Son visage et ses bras portent de profondes et terribles entailles.

Se relevant et vous apercevant il s'écrie dans votre direction « Au secours ! Aidez-moi ! Par pitié » et tente de se remettre sur pieds, mais chute et s'effondre sur le sol dans un autre cri de douleur tout en se tenant la cheville.

Au sommet du mur vous apercevez alors des mains crochues, des créatures tentent de l'escalader à la suite du gnome. C'est Popollo (Gnome mâle EXP 5, Bluff +12), un ingénieur de haut rang qui travaille pour la Guilde des Marchefriches.

Créatures: Popollo été chassé de la puanteur par une paire de blêmes, il a réussi à s'échapper tandis que les créatures ont abattu les gardes qui l'escortaient dans la Puanteur. Les blêmes sont de l'autre côté du mur et tentent immédiatement de l'escalader à la suite de Popollo. Elles doivent faire un test d'Escalade (DD 15) pour franchir le mur. Si elles réussissent, elles attaquent immédiatement Popollo et tous les autres personnages en vue.

2 x Blêmes : Mort-vivant, DV : 4d12+3, PV : 9 & 17, Init : +3, VD : 9 m (6 cases), CA : 17, contact 12, pris au dépourvu 14, Attaque de base/lutte : +2/+5, Attaque : morsure (+5 CàC, 1d8+3 et paralysie), Attaque à outrance : Attaque base + 2 griffes (+3 CàC, 1d4+1 et paralysie), Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m, AS : fièvre des goules, paralysie, puanteur, Particularités : mort-vivant, résistance au renvoi des morts-vivants (+2) , vision dans le noir (18 m), JS : Réf +4, Vig +1, Vol +6, Carac : For 17, Dex 15, Con —, Int 13, Sag 14, Cha 16, Compétences : Déplacement silencieux +8, Détection +8, Discrétion +8, Équilibre +7, Escalade +9, Saut +9, Dons : Attaques multiples, Robustesse, FP: 3, Trésor : normal, Alt : CM
La blême ressemble à s'y méprendre à la goule, mais elle est bien plus rusée et dangereuse.
Combat : Fièvre des goules (Ext). Maladie : morsure, jet de Vigueur (DD 15), temps d'incubation 1 jours ; effet : affaiblissement temporaire de 1d3 points de Dextérité et de 1d3 points de Constitution. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.
Puanteur (Ext). Une atroce odeur de mort et de corruption entoure la blême. Toute créature vivante se trouvant à 3 mètres ou moins doit réussir un jet de Vigueur (DD 15) pour éviter d'être fiévreuse pendant 1d6+4 minutes. Une créature réussissant son jet de sauvegarde est immunisée contre les effets de la puanteur de cette blême pendant 24 heures. Un sort de ralentissement du poison ou de neutralisation du poison permet d'annuler les effets de la fièvre. Les créatures immunisées contre le poison ne sont pas affectées par la puanteur et celles qui bénéficient d'une résistance au poison peuvent l'appliquer au jet de sauvegarde contre la puanteur. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Paralysie (Ext). Toute créature frappée et blessée par la morsure ou les griffes d'une blême doit réussir un jet de Vigueur (DD 15) sous peine de se retrouver paralysée pendant 1d4+1 rounds. Même les elfes peuvent être affectés par ce pouvoir..

2 x Goules: FP 1 [Mort-vivant], PX 400, Mort-vivant de taille M, CM, Init +2 ; Sens vision dans le noir 18 m (12 c) ; Perception +7, Défense, CA 14, contact 12, pris au dépourvu 12 (Dex +2, naturelle +2), pv 13 (2d8+4), Réf +2, Vig +2, Vol +5, Capacités défensives résistance à la canalisation +2, Attaque VD 9 m (6 c), Corps à corps morsure, +3 (1d6+1 et maladie et paralysie) et 2 griffes, +3 (1d6+1 et paralysie), Attaques spéciales paralysie (1d4+1 rounds, DD 13, les elfes sont immunisés contre cet effet); Caractéristiques: For 13, Dex 15, Con -, Int 13, Sag 14, Cha 14, BBA +1, BMO +2, DMD 14, Dons Attaque en finesse, Compétences: Acrobaties +4, Discrétion +7, Escalade +6, Natation +3, Perception +7, Langues commun

2 x Blêmes : Comme ci-dessus avec les changements suivants, PV 29 chacun (actuellement 19 et 17) et puanteur (rayon de 3 m, Vigueur DD 15 annule, fiévreux pendant 1d6+4 minutes).

2 x Nécrophage : FP 3, PX 800, Mort-vivant de taille M, LM, Init +1 ; Sens vision dans le noir 18 m (12 c) ; Perception +11, Défense: CA 15, contact 11, pris au dépourvu 14 (Dex +1, naturelle +4), pv 26 (4d8+8), Réf +2, Vig +3, Vol +5, Capacités défensives traits des morts-vivants, Faiblesses: vulnérabilité à la résurrection, Attaque: VD 9 m (6 c), Corps à corps coup +4 (1d4+1 et absorption d'énergie), Attaques spéciales absorption d'énergie (1 niveau, DD 14), création de rejetons, Caractéristiques: For 12, Dex 12, Con -, Int 11, Sag 13, Cha 15, BBA +3, BMO +4, DMD 15, Dons Combat en aveugle, Talent (Perception), Compétences Connaissances (religion) +7, Discrétion +16, Intimidation +9, Perception +11 ; Modificateurs raciaux Discrétion +8, Langues commun, Particularités création de rejetons

Développement: Popollo remercie les PJs à plusieurs reprises pour leur intervention rapide. Ses yeux s'illuminent quand il se rend compte qu'ils pourraient être en mesure de l'aider pour son problème :
« Écoutez mes amis, j'ai une situation sur le dos. C'est la Puanteur, c'est ce que nous appelons notre problème d'ordures, je travaille pour la ville, pour la Guilde des Marchefriches, comme vous devez vous en douter nous sommes censés garder les rues propres, ce qui signifie transporter les ordures à la décharge. Sauf que les choses ont été un peu plus animé que d'habitude là-dedans, beaucoup de mes employés sont en train de disparaître ces derniers temps et autant ont quitté leur emploi parce qu'ils disent que c'est trop dangereux. Et après ce que je viens de vivre, je suis enclin à être d'accord.

« En fait ... il y a toujours eu ... des bestioles ... vivant dans la puanteur avec lesquels je n'ai eu aucun problème, en fait. Ils nous font une faveur, manger toutes ces ordures, je veux parler des charognards typiques, goules, blêmes, otyughs, vases. Dans tous les cas, ils n'ont jamais vraiment été un problème jusqu'à ces derniers temps, maintenant, ces choses sortent en surface, provoquant des troubles et rendant généralement les lieux encore plus désagréables : « Quelque chose a changé dans la décharge. Quelque chose de pire. Il doit y avoir une raison pour laquelle ces monstres sont soudainement si nombreux. Et puis, bien sûr, il y a les travailleurs et les gardes manquants. Je suis certain que quelque chose ce passe dans les profondeurs de la Puanteur, parce que les éboueurs laissent généralement des restes derrière eux,... j'ai été là-bas plusieurs fois cette semaine, et je n'ai pas encore vu un seul corps.

« Vous avez géré ces blêmes (Goules/Nécrophages) assez facilement. Dites ... vous ne rechercheriez pas du travail ? Si vous pouvez aller là-bas, dans la Puanteur, et peut-être en découvrir un peu plus sur ce qui s'y trouve, il y a une récompense. Cinq cents pièces d'or pour plus d'informations sur ce qui se qui s'y passe et une prime de cinq cents si vous vous en occupez. Et un montant supplémentaire de cent pour chacun de mes ouvriers que vous aurez trouvés et sauvés, Quand dites-vous ? ».

Popollo est en fait un peu plus désespérés qu'au début, le gouvernement lui a confié la lourde tâche de faire de la puanteur un lieu plus sûr et de mettre un terme aux charognards qui se sont multipliés dans les rues, mais on ne lui a pas encore accordé l'augmentation de gardes ou le financement pour une telle tâche. Il a perdu trois groupes de mercenaires engagés la semaine dernière et il n'en peu plus. S'il n'arrive pas à

résoudre rapidement le problème, il a peur d'être licencié. Il ne possède pas assez d'argent pour récompenser encore les PJs ; il espère que l'approbation pour un financement plus important arrivera avant que les PJs ne résolvent le problème. Il est prêt à promettre quoi que ce soit de raisonnable aux personnages dans une tentative pour les amener à aller fouiller la Puanteur, il est plus inquiet d'avoir à amasser des fonds pour payer une bande d'aventuriers que de retourner dans la puanteur infestée de monstres. Sa compétence Bluff est assez bonne, mais si les personnages voient ce qu'il y a derrière sa déception, il s'effondre en larmes et supplie de l'aider.
Si les PJs acceptent finalement d'entrer dans la Puanteur, il les remercie de nouveau et leur donne ses quatre dernières potions contre la maladie :
« Je bois ces choses comme de l'eau ces derniers temps ... mais je n'en ai que quatre. Prenez en soins! ».

DANS LA PUANTEUR :
La Puanteur est elle-même entourée par un mur en bois et en pierre construit à la hâte. Plusieurs portes permettent le passage dans et hors de la puanteur, mais ils sont normalement tenus verrouillés et surveillés par quatre agents de surveillance de la ville (homme d'armes niveau 2). Popollo accompagne les PJs vers la porte la plus proche et autorise les gardes à les laisser entrer dans la décharge. Sans son approbation, un personnage doit amener l'attitude initiale des gardiens de indifférent à amical avant qu'ils n'acceptent de laisser les PJs passés. Alternativement, la serrure de la porte peut être crochetée avec un **test de Crochetage (DD 25)**, ou les murs eux-mêmes peuvent être escaladés avec un **test d'Escalade (DD 15)**.

A l'intérieur des murs, la puanteur est une zone de misère.

L'atmosphère est visible dans ce quartier en ruine, une épaisse brume jaunâtre semble presque scintiller comme la chaleur des sables du désert. Des montagnes d'ordures s'entassent dans les rues et entre des coquilles ruines de bâtiments effondrés Des vallées, entre ces amas massifs de détritus, s'écoule un liquide épais de couleur sombre et luisant de boues, des mouettes par centaines perchent au sommet de ces monticules et tournent au-dessus dans le ciel et les rats cours précipitamment à la recherche de nourriture. Mais le pire, c'est l'odeur, une entité presque physique qui semble envelopper toute la zone dans son étreinte puante.

La taille et la forme exacte de la puanteur n'est pas définie dans cette aventure afin de faciliter sa mise en place dans votre campagne. L'aventure suppose que la puanteur a au moins une superficie de 1600 m² et est bordée sur sa façade côtière par une petite falaise (10 m de haut) surplombant une plage horriblement polluée.

Quand un personnage entre pour la première fois dans la Puanteur, il doit immédiatement faire un **jet de Vigueur (DD 13/15/17)** ou être nauséeux pendant une minute. Les personnages doivent continuer à faire ce jet de sauvegarde une fois par minute, avec un bonus de +2 cumulatif pour chaque précédente tentative de jet de sauvegarde. Une fois qu'un personnage a réussi, il s'est habitué à la puanteur ambiante et n'est plus nauséeux.

Nauséeux. Souffrant de violents maux d'estomac. Un personnage se trouvant dans cet état est incapable d'attaquer, de lancer le moindre sort ou de maintenir l'effet de ceux qu'il a jetés précédemment, bref de faire quoi que ce soit requérant un minimum de concentration. Ses possibilités d'action sont limitées à une action de mouvement par round.

Plus insidieux que les odeurs de la puanteur sont les nombreuses maladies qui prospèrent ici. Une fois par jour, un personnage qui passe au moins 10 minutes dans la puanteur est exposé à la fièvre des souillures (Voir Annexe 7 en fin de module) suite à de nombreuses petites coupures et écorchures acquises tout

simplement en passant dans la zone. Certaines zones de la Puanteur (surtout profondément sous terre où la saleté est plus prospère) peuvent infliger des maladies supplémentaires aux imprudents.

Les autres dangers pour les explorateurs dans la puanteur comprennent le déclenchement d'une avalanche d'ordures, glisser et se couper sur un morceau de métal déchiqueté ou de tomber dans un trou dans les ordures et sur un monticule de débris de verre et d'os. Chaque heure, un personnage doit réussir un **test de Survie (DD 13/15/17)** pour éviter d'avoir un accident , si le personnage a au moins 5 rangs en Athlétisme, il gagne un bonus de synergie de +2 sur ces tests de survie, un échec indique que le personnage prend 1d8 points de dommages causés par un accident mineur et doit immédiatement faire un **jet de Vigueur (DD 10/12/14)** ou être atteint de la fièvre de la saleté. Un **jet de Réflexes (DD 15)** divise par deux les dommages causés, un personnage qui passe l'heure immobile n'a pas besoin de faire ce jet de survie.

Les habitants de la puanteur posent aussi un défi des plus adaptés aux explorateurs, les goules, blêmes, otyughs et autres charognards de la puanteur habitent normalement dans les ruines, les égouts engorgés, mais l'arrivée des locathahs fiélons dans les tronçons les plus profonds de ces égouts ont forcé les charognards à remonter à la surface. Chaque heure, lancer 1d100 et consulter le tableau suivant pour déterminer si les personnages rencontrent des habitants plus offensifs de la Puanteur

Dé %	Rencontre
01-40	Pas de rencontre
41-60	2d6 rats sanguinaires ; pv : 5 chaque: Décrits dans le scénario
61-75	1d4 goules ; pv : 13 chacun; Décrites dans le scénario
76-85	Blême ; pv : 29; Décrit dans le scénario
86-90	Vase Grise ; pv : 31; Décrite dans le scénario
91-95	Otyugh ; pv : 36 Décrit dans le scénario
96-00	Korras Fenn ; Voir ci-dessous

KORRAS FENN, DECHET HUMAIN :

Korras est un prisonnier évadé qui récemment enjamba le mur dans la puanteur et passa les derniers jours à se cacher dans une cabane abandonnée près de la plage. Il attend actuellement que la colère de son évasion se calme », et a l'intention dans quelques jours de se faufiler hors de la puanteur, de voler un bateau et de s'échapper de Magnimar. Malheureusement, il vient de réaliser qu'il est atteint de la fièvre des marais, et il cherche désespérément à échapper à la puanteur avant que la maladie ne le tue.

Korras Fenn, mâle humain GdP 3/Rou 2 : FP 4; humanoïde moyen (humain), DV 3d4 +2; PV 17 (actuellement 12); Init +7; Vit 9, CA 11, contact 11, pris au dépourvu 10; BBA +2, +3 Lutte; Att base/Lutte : +2/+3, Outrance : mêlée +3 (1d6+1 massue); AS : attaque sournoise + 1d6; DS : évasion, perception des pièges; AL CM ; JS : Vig +1, Ref +5, Vol +1 ; For 12, Dex 16 (actuellement 12), Con 13 (actuellement 10), Int 8.Sag 10, Cha 8. **Compétences**: Escalade +6, Evasion +5, Discrétion +7. Ouverture de la serrure +5, Déplacement silencieux +7, Détection +5.
Dons: Esquive, Science de l'initiative, furtif. **Possessions**: massue, vêtements de prisonnier en lambeaux.

Korras peut être rencontrées alors que les personnages explorent la puanteur. Si les personnages restent dans la puanteur plus de 6 heures, il remarque automatiquement leur présence et commence à les traquer. Si repéré, Korras tente immédiatement de saisir le PJ le plus faible et le prend en otage avec un couteau, afin de forcer les autres PJ à l'escorter hors de la puanteur et de Magnimar. Dans le cas contraire, il attend que les PJs soient distraits par une autre rencontre avant d'essayer de prendre un otage
S'il est capturé vivant et interrogé, son attitude initiale est hostile. Si elle peut être ajustée à amicale, Korras avertit les personnages qu'il a vu des démons à tête de poisson se cachant dans la puanteur tard après le crépuscule. Il dit qu'il en a vus souvent vers le bas sur la plage, entrant et sortant d'un tunnel d'égout partiellement effondré en saillie de la paroi de la falaise à part cette vague information sur la présence des locathahs fiélons, il n'a rien d'autre à offrir.

SOUS LA PUANTEUR :

Le système d'égout rudimentaire en dessous de la puanteur est effondré pratiquement partout ou est devenu complètement bouché par des ordures. Une longue section de tunnels reste relativement intacte et c'est dans les profondeurs de ces tunnels que les locathahs fiélons ont fait leur repaire et caché leurs malheureuses victimes capturées vivantes. L'entrée principale de ces tunnels est située dans la paroi de la falaise sur la plage (zone 1).
Les personnages peuvent aussi trouver une entrée secondaire dans les anciens tunnels alors qu'ils explorent la puanteur. Permettez à chaque personnage explorant la Puanteur de faire une jet pour chaque heure de **recherche (DD 26)** pour découvrir une petite ouverture à la base d'un monticule de reste d'un chariot en mauvais état. Cette ouverture s'élargit rapidement et mène à la zone 3

CARACTÉRISTIQUES DU DONJON :

Murs: Alors que certains des murs de la puanteur conservent les anciennes dalles qui bordaient les murs des égouts, celles-ci sont pour la plupart effondrées en gravats. Ce qui reste des vestiges n'est plus qu'une caverne naturelle. Les murs sont assez stables et les chances d'effondrement sont minimes. Les murs en pierre brute sont assez glissants et suintants à cause des immondices, mais peuvent être escaladés avec un **jet d'Escalade (DD 20).**
Plafonds: La hauteur des plafonds dans les tunnels font en moyennes 3 m, dans les chambres ils peuvent atteindre 4,5 m ou plus.
Lumière: Il n'y a pas de sources naturelles de lumière dans les égouts en ruine; la majorité de ses habitants possèdent la vision dans le noir et n'ont pas besoin de lumière. Les descriptions des différentes chambres supposent que les personnages possèdent leurs propres sources de lumière, si elles comptent sur leur vision nocturne ou un autre moyen de progresser dans les salles, ajuster les descriptions en conséquence.
Qualité de l'air: Malgré l'absence de portes, les tunnels sont composé de nombreux petits tunnels de rats dans les murs et les plafond, la qualité de l'air dans les cavernes est en fait assez terribles. Dans la partie supérieure (zones 1-8) l'air pue autant qu'en surface, mais est encore respirable. Dans les zones 9-26, l'horrible puanteur sur place devient presque écrasante et la qualité de l'air s'empire, les créatures qui respire doivent faire un **jet de Vigueur réussi (DD 15 + 1 par jet précédent)** toutes les heures ou être fatiguées. Un personnage fatigué doit réussir un **jet de Vigueur chaque heure (DD 15 + 1 par jet précédent)** ou devient épuisé. Un personnage épuisé reçoit 1D6 points de dégâts non létaux toutes les 15 minutes jusqu'à ce que la situation soit corrigée, Les personnages ne peuvent pas récupérer de leur fatigue ou de leur épuisement jusqu'à ce qu'ils atteignent une zone d'air non viciée. Les Zones 27-35 sont en réalité plus supportable, les nombreux cours d'eau oxygènent suffisamment l'air pour que la qualité de l'air ici soit similaire à celle des zones viciées numéro 1-11, mais respirable.
Monstres Errant: Il y a un nombre fini de créatures vivant dans ces tunnels. Les personnages qui font trop de bruit ou de lumière pourraient attirer l'attention des créatures dans les grottes à proximité, mais la plupart du temps une fois qu'une zone est dégagée de créatures, elle le reste.
Néanmoins, les locathahs fiélons sont bien conscients du fait que d'autres locathahs soient à leur recherche. Chaque heure que les PJs passent dans la puanteur, il y a 10% de chance qu'ils rencontrent un

groupe de 4 locathahs fiélons (voir la zone 18 pour les statistiques) patrouillant la Puanteur à la recherche d'intrus.

1. L'entrée Escarpée

L'entrée escarpée de roche lisse reflète un océan huileux. Un arc-en-ciel de reflets et d'altération dans les cuvettes de la marée, tandis que les vagues elles-mêmes caillent dans une bile jaune mousseuse alors qu'elles refluent les ordures sur le rivage. Une odeur écœurante de pourriture imprègne l'air.
Deux entrées de grotte s'ouvre dans la falaise. L'entrée nord de la plage fait d'environ 3 mètres et 6 mètres en dessous de la puanteur. Des boucles épaisses de crasse pendent de la bouche de la grotte. Environ 21 mètres au sud de cette entrée une seconde, ne faisant seulement environ 60 cm de haut, l'eau rances de la mer refluant lentement d'avant en arrière dans la caverne.

La falaise est assez facile à escalader, nécessitant un **test d'Escalade (DD 10).** Les eaux rances s''écoulant au sud de la zone 6, les personnages peuvent entrer dans les grottes par cette voie, mais ce faisant, ils s'exposent aux eaux malades (voir la zone 6).

2. Le Passage d'Ordures (ND 4 / 6 / 7)

Le sol de la caverne ici descend fortement vers l'est. Le plafond au-dessus doit s'être à un moment donné partiellement effondré au vue des grands monticules d'ordures, de gravats et de déchets en tas dans la zone. Des insectes se tordent sur les murs et le sol et s'agitent dans l'air, L'odeur de chair pourrie et de décomposition est forte.

Créature: Une paire d'otyughs se cachent dans cette salle, à l'affût pour attaquer ceux qui errent ici.

1 x Otyugh : FP 4, DV : 6d8+9 (36 pv), Init : +0, VD : 6 m (4 cases), CA : 17, contact 9, pris au dépourvu 17, Attaque de base/lutte : +4/+8, tentacule (+4 corps à corps, 1d6), Attaque à outrance : 2 tentacules (+4 C à C, 1d6) et morsure (–2 C à C, 1d4), Espace occupé/allonge : 3 m/3 m (4,50 m avec tentacule), AS : constriction (1d6), étreinte, maladie, Particularités : odorat, vision dans le noir (18 m), JS : Réf +2, Vig +3, Vol +6, Carac : For 11, Dex 10, Con 13, Int 5, Sag 12, Cha 6, Compétences : Détection +6, Discrétion –1*, Perception auditive +6, Dons : Arme de prédilection (tentacule), Robustesse, Vigilance, Al : NN
Il fait généralement 2,40 mètres de diamètre pour un poids de 250 kilos, L'otyugh parle le commun.
Constriction (Ext). L'otyugh inflige automatiquement les dégâts de tentacule à son adversaire chaque fois qu'il remporte un test de lutte. **Étreinte (Ext).** Pour utiliser ce pouvoir, l'otyugh doit réussir une attaque de tentacule. Ensuite, il peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il parvient à assurer sa prise, il peut utiliser son pouvoir de constriction. **Maladie (Ext).** Fièvre des marais : morsure, jet de Vigueur (DD 14), temps d'incubation 1d3 jours, effet : affaiblissement temporaire de 1d3 points de Dextérité et de 1d3 points de Constitution. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution. Compétences. * La couleur naturelle de l'otyugh lui confère un bonus racial de +8 aux tests de Discrétion quand il se cache dans son repaire.

1 x Otyugh ; FP 4, Aberration de taille G, N, Init +0 ; Sens odorat, vision dans le noir 18 m (12 c) ; Perception +9, Défense: CA 17, contact 9, pris au dépourvu 17 (naturelle +8, taille -1), pv 39 (6d8+12), Réf +2, Vig +3, Vol +6, Immunités maladie, Attaque: VD 6 m (4 c), Corps à corps morsure, +7 (1d8+4 et maladie), 2 tentacules, +3 (1d6+2 et étreinte), Espace 3 m (2 c) ; Allonge 3 m (2 c) (4,50 m (3 c) pour les tentacules), Attaques spéciales constriction (tentacule, 1d6+2)
Caractéristiques: For 18, Dex 10, Con 13, Int 5, Sag 13, Cha 6, BBA +4, BMO +9 (+13 lutte), DMD 19 (21 contre croc-en-jambe), Dons Arme de prédilection (tentacule), Robustesse, Vigilance, Compétences Discrétion +2 (+10 dans sa tanière), Perception +9 ; Modificateurs raciaux : Discrétion +8 dans sa tanière, Langues commun, Trésor standard, Capacités spéciales: Maladie (Ext). Fièvre des marais : Morsure -

blessure ; JS Vigueur DD 14 ; incubation 1d3 jours ; fréquence 1/jour ; effet affaiblissement temporaire 1d3 Dex et 1d3 Con ; guérison 2 réussites consécutives. Le DD dépend de la Constitution.; Source : Bestiaire p.234 ; PX 1.200

2 x Otyugh ; Idem ci-dessus X 2

2 x Otyugh Evolué ; FP 5 ; Source : Bestiaire p.234 ; PX 1.600

Trésor: Avec un **jet de fouille (DD 20),** un personnage peut découvrir un squelette partiellement dévoré avec une bourse de ceinture intacte. La bourse contient 20 pp.

3 .L'Effondrement Partiel

Le mur nord de cette caverne se compose d'un glissement de terrain massif de déchets et d'ordures. Au-dessus, vous pouvez voir un petit trou dans le plafond qui semble conduire hors de la grotte.

Un **test d'Escalade (DD 10)** est nécessaire pour gravir le monticule d'ordures en vrac et à travers le le trou ci-dessus.

4. La Chute de Déchets (ND 2)

Cette chambre semble avoir été créée à partir d'une poubelle elle-même. Des chaises cassées, pavé, forme comme des "murs". De longues accolades de bois d'œuvre et de métal tordu forment un plafond qui s'affaisse dangereusement avec le poids. Un flux de liquide sale suinte d'en haut formant des bassins semi-liquide, de nourriture avariée, jetés et pire encore. Des rats recouvrent toute la surface, se disputant tous les morceaux qu'ils le peuvent.

Bien que le plafond de cette chambre puisse paraître dangereux, le vrai danger se trouve dans le sol. En outre, la puanteur horrible de cette chambre est au-delà même des zones environnantes.
Les personnages qui entrent dans cette chambre doivent faire un **jet de Vigueur (DD 14)** à chaque tour ou avoir la nausée pour 1D6 tours, même s'ils se sont déjà acclimatés à l'odeur ambiante de la puanteur.

Piège: Le sol de cette chambre est très instable; les ordures ont bouché un trou en forme d'entonnoir dans le sol. Un jet de connaissance réussi (architecture et ingénierie) permet à un personnage de remarquer que tandis que le toit est assez solide, le sol semble dangereux.
Si une créature de petite taille ou supérieur entre dans la pièce, le sol cède et décharge la victime dans une deuxième cave en dessous de celle-ci. Une fois le sol effondré, il faut près d'un mois aux détritus pour boucher de nouveau le trou et créer un nouveau faux plancher.
- Plancher branlant : FP 2; naturel ; déclencheur d'espace; réarmement automatique (au bout d'un mois); jet de Réflexes (DD 20) permet d'éviter la chute, 12 m de profondeur (chute 4d6); Fouille DD 20 ; Désamorçage DD 20.
Note : Un personnage qui tombe dans ce piège puis dans la pièce ci-dessous doit également faire un **jet de Réflexes (DD 15)** ou être enterrés dans les ordures. Un personnage enterré peut s'échapper avec un **test de force ou d'Évasion (DD 25)**, sinon il doit être déterré par ses alliés. Un personnage enterré prend 1D6 points de dégâts non létaux par minute ; s'il tombe inconscient, il doit faire un test **de Constitution (DD 15)** ou prendre 1D6 points de dégâts létaux chaque minute par la suite jusqu'à sa libération ou sa mort.
Développement: Les rats sanguinaires de la zone 5 se précipitent dans cette salle si le sol cède. La moitié d'entre eux se précipitent par le trou pour attaquer tout ce qu'ils trouvent en bas pendant que les autres attaquent quiconque accroché aux murs de la salle ou perché sur le bord opposé.

5. La tanière des Rats sanguinaires (ND 3 / 4 / 5)

Cette grotte a un plafond exceptionnellement bas ; seulement 1 m 20 de haut, des masses de déchets et de restes pourrissants de viande forment des tas dans toute la pièce.

Les créatures de taille moyenne doivent se tasser (voir Manuel des Joueurs) pour se déplacer dans cette zone. Les grandes créatures peuvent s'y déplacer avec un test réussi **d'évasion (DD 30),** et les créatures plus grandes ne peuvent pas entrer du tout dans la zone.
Créatures: Une douzaine de terribles rats se dissimulent dans cette salle. Ils ont peu de problème pour se déplacer dans cette salle et se servent de leur petite taille avec un grand avantage contre les grandes créatures qui tentent d'entrer dans cette pièce.

12 x Rat sanguinaires: Animal de taille P, Dv: 1d8+1 (5 pv), Init: +3, VD : 12 m (8 cases), escalade 6 m, CA : 15 (+1 taille, +3 Dex, +1 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 12, Attaque de base/lutte : +0/–4, Attaque : morsure (+4 CàC, 1d4), Attaque à outrance : morsure (+4 CàC, 1d4), Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m, AS : maladie, Particularités : odorat, vision nocturne, JS : Réf +5, Vig +3, Vol +3, Caractéristiques : For 10,

Dex 17, Con 12, Int 1, Sag 12, Cha 4, Compétences : Déplacement silencieux +4, Détection +4, Discrétion +8, Escalade +11, Natation +11, Perception auditive +4. Dons : Attaque en finesse, Vigilance, Al : toujours neutre. Le rat sanguinaire est détritivore, mais il peut attaquer s'il s'agit de défendre son nid ou son territoire. Un rat sanguinaire peut atteindre plus d'un mètre de long et peser jusqu'à 25 kg. Combat : Il se déplace souvent en nuée et attaque sans peur, mordant ses proies à l'aide de ses incisives acérées.
Maladie (Ext). Fièvre des marais : morsure, jet de Vigueur (DD 11), temps d'incubation 1d3 jours ; effet : affaiblissement temporaire de 1d3 points de Dextérité et de Constitution. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution. Compétences. Un rat sanguinaire bénéficie d'un bonus racial de +8 sur les tests de natation.
Il bénéficie également d'un bonus racial de +8 sur les tests d'Escalade et peut toujours choisir de faire 10 sur les tests d'Escalade, même s'il est pressé ou menacé. Le rat sanguinaire applique son modificateur de Dextérité aux tests d'Escalade et de Natation, au lieu de celui de Force.

6 x Rat sanguinaires : FP 1/3, PX 135n Animal de taille P, N, Init +3 ; Sens odorat, vision nocturne ; Perception +4, Défense: CA 14, contact 14, pris au dépourvu 11 (Dex +3, taille +1), pv 5 (1d8+1), Réf +5, Vig +3, Vol +1, Attaque: VD 12 m (8 c), escalade 6 m (4 c), nage 6 m (4 c), Corps à corps morsure, +1 (1d4 et maladie), Attaques spéciales maladie, Caractéristiques : For 10, Dex 17, Con 13, Int 2, Sag 13, Cha 4, BBA +0, BMO -1, DMD 12 (16 contre croc-en-jambe), Dons Talent (Perception)
Compétences Discrétion +11, Escalade +11, Natation +11, Perception +4 ; Modificateurs raciaux Escalade et Natation dépendent de la Dextérité, Trésor aucun
Capacités spéciales: Maladie : fièvre des marais (Ext). Morsure - blessure ; JS Vigueur DD 11 ; incubation 1d3 jours ; fréquence 1/jour ; effet affaiblissement temporaire 1d3 Dex et 1d3 Con ; guérison 2 réussites consécutives. Le DD dépend de la Constitution.

12 x Rat sanguinaires : Idem ci-dessus.

12 x Mille-pattes géants : FP 1/2, XP 200, Vermine de taille M, N, Init +2 ; Sens vision dans le noir 18 m (12 c) ; Perception +4, Défense: CA 14, contact 12, pris au dépourvu 12 (Dex +2, naturelle +2), pv 5 (1d8+1), Réf +2, Vig +3, Vol +0, Immunités effets mentaux, Attaque: VD 12 m (8 c), escalade 12 m (8 c), Corps à corps morsure +2 (1d6-1 et poison), Attaques spéciales poison, Caractéristiques: For 9, Dex 15, Con 12, Int -, Sag 10, Cha 2, BBA +0, BMO -1, DMD 11 (croc-en-jambe impossible), Dons : Attaque en finesse, Compétences Discrétion +10, Escalade +10, Perception +4 ; Modificateurs raciaux +8 en Discrétion, +4 en Perception, Trésor aucun, Capacités spéciales: Poison (Ex). Morsure-blessure ; JS Vigueur DD13 ; fréquence 1/round pendant 6 rounds ; effet affaiblissement temporaire 1d3 Dex ; guérison 1 réussite. Le DD dépend de la Constitution et comporte un bonus racial de +2.

6. Ordures de la marée (ND 4 / 5 / 5)

Des monticules de bois détrempés, des blocs de pierre moussue et de longues torsades de métal rouillé s'entassent ici parmi des formes plus immondes et rances d'ordures. Une lente marée d'eau de mer mousseuse, épaisse avec des déchets partiellement dissous et horrible coupe la caverne en deux. Un « pont » déchiqueté de portes en ruine, de chariots, de barres de métal et autres déchets solides constitue une passerelle sur ces eaux écumeuses.

Il est particulièrement dangereux de se déplacer à travers les ordures ici, chaque marée haute réorganise les monticules, emporte certaines choses à la mer, mais dépose autant de nouveaux tas d'ordures. Les personnages doivent faire **un test d'équilibre (DD 12)** chaque round s'ils essaient de se déplacer à travers ce paysage instable. Un échec indique que le personnage prend 1d4 points de dégâts en se coupant avec du métal rouillé ou du verre brisé et doit immédiatement effectuer un jet de Vigueur (DD 12) ou contracter la fièvre des marais.
Les eaux en-dessous sont également piégeuse. Toute créature immergée dans l'eau ou la buvant doit faire **un jet de Vigueur (DD 16)** ou contracter une maladie aveuglante.
Créature: Un otyugh particulièrement important a revendiqué cette salle comme tanière. La créature est particulièrement agile et peut se déplacer à travers les ordures sans difficulté (même si elle obtient un 1 sur son test *d'équilibre*, elle peut naviguer avec succès dans les immondices sans se blesser).

1 x Otyugh avancé : FP 5 ; PV 58 ; Comme précédemment ; PX 1.600
1 x Otyugh : FP 4 ; PV 39 ; Comme précédemment; PX 1.200
1 x Otyugh Evolué:FP 5 ; PV 58 ; Comme précédemment; PX 1.600
1 x Otyugh Evolué: FP 5 ; PV 78 ; Comme précédemment; PX 1.900

Trésor. Les restes de Trois Travailleurs de la Guilde des Marchefriches sont enterrés près de l'Extrémité Est du pont. Un jet de *Fouille* (DD 20) les découvre. Leurs bourses de ceinture sont intacts, et contiennent un total de 20 po, trois Perles d'une valeur de 100 po chacune et une potion de Soins Légers.

7. Bassin d'ordures (ND 5)

Le ruissellement, provenant des récentes pluies et de l'eau de la marée haute, s'est déversé à travers les débris organiques jusqu'ici pour s'épaissir dans une fosse de vase nauséabonde.

L'épaisse couche de boue de cette salle ne fait que 60 cm de profondeur, mais tout ce qui bouge à travers elle est ralentie à demi-vitesse. En outre, l'horrible puanteur de la boue oblige les personnages présents dans la salle à faire un test de Vigueur (DD 12/14/16) à chaque tour ou être nauséeux pour 1d6 tours, même si elles se sont déjà acclimatés à l'odeur ambiante de la puanteur.
Le rebord le long de la bordure orientale descend vers le bassin et la nappe avec les eaux de ruissellement tombe d'en haut. Un test d'*Athlétisme (*DD 15) est nécessaire pour naviguer en toute sécurité le long du rebord sans tomber dans la boue.

Piège: Une grosse bulle de gaz toxiques est piégée dans la boue. Une perturbation significative (par exemple si un personnage tente de traverser le bassin ou tombe dans la boue) fait que la bulle remonte à la surface et éclate.

Bulle de gaz empoisonnée : FP 5 ; danger ; déclencheur de proximité ; gaz, remise en place automatique (après 1 heure) ; cibles multiples (toutes les cibles de la zone 7) ; ne rate jamais ; poison (inhalation, jet de Vigueur (DD 18) 1D4 Sag/2d4 Sag); Fouille DD 25 ; Désamorçage DD 25.

8. Éclaireurs Locathah (ND 3 / 5 / 6)

Cette partie de la caverne semble être inondées avec de l'eau fortement nauséabonde. Le liquide clapote en cadence, remplissant la grotte dans un fort bouillonnement et un bruit de succion.. La surface mousseuse de l'eau reflète la lumière d'un éclat prismatique.

Ce grand bassin est relié à la mer par un long tunnel rempli d'eau. A marée basse, la profondeur du bassin recule assez pour qu'un personnage puisse atteindre le tunnel de l'autre côté en pataugeant dans l'eau houleuse, mais pour le reste de la journée, toute la cave est inondée. L'eau elle-même est traité comme une eau agitées pour les jet de natation, un personnage pataugeant à travers elle doit faire une test de natation (DD 20) ou être engloutie dans le bassin. Le bassin fait 9 mètres de profondeur à marée basse et 10,5 mètres de profondeur à marée haute.

Créatures: Les tribus locathah ont envoyé trois petits groupes d'éclaireurs dans Magnimar au cours des dernières semaines afin de déterminer où les locathah fiélons ont pu se cacher et découvrir si les citoyens de Magnimar ont une part de responsabilité dans les raids. Les deux premiers groupes ont disparu sans laisser de trace (attaqué et capturé par les locathahs fiélons) et le troisième groupe est arrivé ici récemment.
Ces locathahs ont quelques potions de respiration aérienne (identique aux potions de respiration aquatique mais permettant aux créatures aquatiques de vivre sur la terre pendant 10 heures par potion), mais ils ne sont pas à l'aise pour explorer les grottes inférieures. Leur chef, un guerrier nommé Kilorkus, est partie seul dans les profondeurs de la grotte, il y a plus de neuf heures pour trouver d'autres entrées de grottes marines dans les cavernes. L'eau polluée est aussi dérangeante pour eux que l'air viciée pour des créatures qui respirent de l'air, et ils espèrent désespérément le retour de Kilorkus avec des nouvelles afin de pouvoir retourner dans leur tribu.
Quand les PJs entrent dans cette zone, les locathahs observent depuis les fonds marin. Ils n'ont aucun intérêt à communiquer avec les PJs, car ils croient que les citoyens de Magnimar sont de mèche avec les locathahs fiélons. Pas plus qu'ils ne veulent attaquer les personnages, car ils n'ont aucune idée de la puissance des PJs. À moins que les personnages ne les remarquent avec un test inopiné quand ils passent près du bassin (les locathah ont des tests de discrétion à +1, et se cachent à 9 m de fond donnant à des tests inopinés une pénalité de -3), les PJs passeront probablement à coté sans rencontrer les locathahs.

Locathah : Humanoïde (aquatique) de taille M, DV : 2d8 (9 pv), Init : +1, VD : 3 m (2 cases), nage 18 m, CA : 14 (+1 Dex, +3 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 13, Attaque de base/lutte : +1/+1, Attaque : pique (+2 corps à corps, 1d8/x3) ; ou arbalète légère (+2 distance, 1d8/19–20), Attaque à outrance : pique (+2 corps à corps, 1d8/x3) ; ou arbalète légère (+2 distance, 1d8/19–20), Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m, JS : Réf +1, Vig +3, Vol +1, Caractéristiques : For 10, Dex 12, Con 10, Int 13, Sag 13, Cha 11, Compétences : Artisanat (une forme au choix) +6, Détection +6, Natation +8, Perception auditive +6, Dons : Arme de prédilection (pique), FP : 1/2, Trésor : normal, Alignement : généralement neutre
Bien qu'humanoïdes, ils tiennent plus du poisson que de l'humain. Le locathah moyen mesure 1,50 mètre et pèse environ 85 kilos. Mâles et femelles se ressemblent, mais les secondes sont reconnaissables aux deux bandes ocre qui ornent leur poche à œufs. Les locathahs parlent l'aquatique.
Combat : Tout combat contre des locathahs commence généralement par une ou plusieurs volées de carreaux d'arbalète (sous l'eau, leur facteur de portée est de 6 mètres). S'ils ont réussi à tendre un piège ou une embuscade à leurs adversaires, les locathahs continuent de combattre de loin. Sinon, ils se battent au contact à l'aide de leurs piques. Bien qu'utilisée principalement pour la pêche, cette arme peut être redoutable au combat. N'ayant ni dents, ni griffes, ni autres armes naturelles, les locathahs ne sont guère dangereux désarmés. Quand on les rencontre dans ces conditions, leur instinct les pousse généralement à fuir. Compétences. Le locathah bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer

une tâche spéciale ou à éviter un danger. Il peut toujours choisir de faire 10 aux tests de Natation, même s'il est distrait ou en danger. Quand il nage en ligne droite, il peut recourir à l'action de course.

4 x Locathah : 9 pv chacun, Locathah, FP ½, **4 x Locathah :** 9 pv chacun, Locathah, FP ½, Humanoïde (aquatique) de taille M, N ; Init +1 ; Sens vision nocturne ; Perception +3 ; Défense : CA 13, contact 11, pris au dépourvu 12 (Dex +1, naturelle +2), pv 9 (2d8), Réf +1, Vig +3, Vol +1, Attaque : VD 3 m, nage 21 m, Corps à corps pique, +2 (2d6+3), Distance arbalète légère, +2 (1d8/x3), Caractéristiques : For 10, Dex 12, Con 10, Int 13, Sag 13, Cha 11, BBA +1, BMO +1, DMD 12, Dons : Arme de prédilection (pique), Compétences : Artisanat (un au choix) +6., Natation +8, Perception +3, Survie +6, Langues aquatique, Particularités : amphibie.

6 x Locathah : 9 pv chacun, Locathah, FP ½, Voir ci-dessus.

4 x Locathah Barbare1: 20pv chacun, Locathah, FP 2, Voir ci-dessus.

Trésor: Les locathah possèdent encore 2 potions de respiration aérienne. Bien que ces objets soient susceptibles d'être inutile aux PJs, ils peuvent encore être vendus à un acheteur intéressé pour 375 po chacune,

Développement: Ce groupe d'éclaireurs n'a pas l'intention de combattre qui que ce soit pour le moment. Ils sont là pour cartographier les cavernes, et trouver les œufs ou les locathahs manquants. Ils ont peu d'amour pour les citoyens de Magnimar, et par extension, pour tous les PJs qu'ils trouvent dans cette grotte. Les bateaux de pêche ont tendance à attraper des locathah dans leurs filets, et les locathahs croient (à tort) que les magiciens tuent ces locathah capturés pour leurs écailles.

Certains de leurs griefs envers Magnimar sont cependant bien fondés. La pollution de la puanteur a de plus en plus contaminé les eaux environnantes de la ville, les tribus locathah ont envoyé à plusieurs reprises, par le passé, des ambassadeurs en ville, mais leurs doléances ont toujours été ignorées.

Si les PJs les repèrent, les locathahs remontent à la surface du bassin et leur demande à haute voix (en langage Aquatique) que leurs œufs leurs soient restitués et que l'alliance avec les démons cesse. Les locathahs sont prompts à réagir emporté par la haine et, à moins qu'un personnage parle le langage Aquatique pour ajuster leur attitude d'hostile à au moins indifférent, les locathah attaqueront après avoir hurlé pendant trois rounds.

Si les locathah se lient d'amitié avec eux, ils demandent aux PJs de poursuivre plus profondément dans les grottes afin de trouver Kilorkus, de sauver leurs œufs et de mettre un terme aux raids des locathah fiélons. Malheureusement, il est trop tard pour sauver Kilorkus ou les œufs.

9. Les Tombes Détrempés (ND 3 / 5 / 6)

L'odeur de chair pourrie est particulièrement forte ici. Des cercueils en bois gisent entassés dans un désordre chaotique, le bois détrempé se tord et se sépare pour déverser leur contenu nauséabond dans un terrible monticule ci-dessous.

Des employés des pompes funèbres peu scrupuleux, afin de réaliser plus de profit, déversent leurs « clients » dans la Puanteur après les avoir délestés de leurs bijoux ou de leurs vêtements de valeurs. Ils supposent que personne ne pourra jamais se promener dans la Puanteur pour rechercher des preuves. Dans tous les cas, les cercueils sont passés au travers d'un point fragile du plafond, le trou s'est refermé sur lui-même après avoir déversé ici les cercueils.

Créatures : Ayant récemment découvert la cache des corps, un petit groupe de quatre goules se cachent dans cette salle. Elles sont avidement accroupies autour du monticule de cercueils et subissent un malus de -5 sur leur jet de détection et de perception auditive pour entendre les intrus dans cette salle.

4 x Goules : FP :1 ; **:** Mort-vivant, Dv : 4d12+3, Pv : 13 : +3, VD : 9 m (6 cases), CA : 17, contact 12, pris au dépourvu 14, Attaque de base/lutte : +2/+5, Attaque : morsure (+5 CàC, 1d8+3 et paralysie), Attaque à outrance : Attaque base + 2 griffes (+3 corps à corps, 1d4+1 et paralysie), Espace occupé/allonge : 1,50

m/1,50 m, AS : fièvre des goules, paralysie, puanteur, Particularités : mort-vivant, résistance au renvoi des morts-vivants (+2) , vision dans le noir (18 m), JS : Réf +4, Vig +1, Vol +6, Carac : For 17, Dex 15, Con —, Int 13, Sag 14, Cha 16, Compétences : Déplacement silencieux +8, Détection +8, Discrétion +8, Équilibre +7, Escalade +9, Saut +9, Dons : Attaques multiples, Robustesse, FP: 3, Trésor : normal, Alt : CM
La goule attaque par surprise chaque fois que possible. Elle surgit de derrière une pierre tombale, saute du toit d'un mausolée ou jaillit du sol où elle attendait, tapie. **Fièvre des goules (Ext).** Maladie : morsure, jet de Vigueur (DD 12), temps d'incubation 1 jours ; effet : affaiblissement temporaire de 1d3 points de Dextérité et de 1d3 points de Constitution. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme. Un humanoïde mort des suites de la fièvre des goules revient à la non-vie sous forme de goule à minuit lors de la nuit suivante. La victime ne conserve aucun des pouvoirs qu'elle possédait de son vivant. Elle n'est pas sous le contrôle des autres goules, mais ressent un profond besoin de chair fraîche et se conduit en tous points comme une goule ordinaire. Un humanoïde de 4 DV ou plus revient sous forme de blême plutôt que de goule.
Paralysie (Ext). Toute créature frappée et blessée par la morsure ou les griffes d'une goule doit réussir un jet de Vigueur (DD 12) sous peine de se retrouver paralysée pendant 1d4+1 rounds. Les elfes sont immunisés contre ce pouvoir. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme..

2 x Goules : FP :1 ; HP 13 chacun; Comme précédemment.

4 x Goules : FP :1 ; HP 13 chacun; Comme précédemment.

4 x Blèmes : FP:2 ; HP 22 chacun; (goule évolué). Comme précédemment.

10. Chute de boue

Une substance noire et goudronneuse puante suinte abondamment sur les murs et se rassemble en une bande noire sur le sol. La vase tourne lentement dans le sol incliné d'une cuvette naturelle qui se déverse dans une salle plus grande au sud. L'air y semble plus épais, plus chaud et vicié.

Cette mauvaise odeur de vase se compose d'animaux pourris et de végétaux d'un étang particulièrement grand niché entre les montagnes de déchets en décomposition de la surface. Cela rend ici le sol excessivement glissant et tout personnage qui tente de passer à travers doit faire un **test d'Acrobatie (DD 15)** ou glisser et tomber. Les personnages qui tombent glissent rapidement vers le bas de la cuvette et dans le bassin de boue de la zone 11.

11. Le Bassin de limon (ND 3/ 5 / 7)

Une eau mousseuse stagnante et une vase noire bave le long des murs et du plafond dans un grand bassin de boue nocive au centre de cette caverne. La surface du bassin forment de temps en temps des bulles, évacuant des vapeurs dans l'air déjà horriblement contaminé.

Ce bassin de liquide vicié fait seulement 1,5 mètres de profondeur, mais reste néanmoins un risque non négligeable aux personnages qui y tombent ou qui essaient de patauger ou de nager à travers. Les personnages qui entrent dans le bassin doivent faire un **test de Vigueur (DD 13/15/17)** ou être nauséeux 1D6 rounds. Pire encore, n'importe qui complètement immergé dans le bassin (y compris ceux qui sont passés dans la zone 10 et y ont glissé) doit faire un **second jet de Vigueur réussi (DD 14/16/18)** ou contracter une maladie aveuglante.

Créature : Profondément enfouie dans ces grottes (dans la zone 23), un portail para-élémentaire de vase (**élémentaire de boue pour Pathfinder**) a été ouvert. Des para-élémentaires de vase ont trouvé cette zone tout à fait confortable et un certain nombre de ces créatures immondes se cachent désormais dans des grottes. Ce bassin est devenu la maison d'une paire d'entre eux. Les para-élémentaires de vase sont détaillés plus loin page 39.

2 x Para-élémentaire de vase de Taille M : Élémentaire [Eau, Terre] de taille M, 4d8+12 (30 pv), Init : +1 VD : 6 m (4 cases), nage 15 m, CA : 18 (+1 Dex, +8 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 17, Attaque de base/lutte :+3/+6, Attaque : coup (+6 CàC, 1d8+4 plus 1d6 d'acide), Attaque à outrance : 2 coups (+6 corps à corps, 1d8+4 plus 1d6 d'acide), Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m, Attaques spéciales : acide, Particularités : élémentaire, Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +7, Vol +1, Caractéristiques : For 16, Dex 12, Con 17, Int 4, Sag 11, Cha 11, Compétences : Détection +4, Perception auditive +3, Dons : Attaque en puissance, Science de la destruction, FP : 3.

2 x Élémentaire de la boue de Taille P : FP 1 ; Comme ci-dessous avec les différence suivantes :
PX 400 ; Init -1 ; ; Perception +5 ; Défense : pv 13 (2d10+2) ; Réf +2, Vig +4, Vol +0 ; Attaque : Corps à corps coup, +5 (1d6+3 plus entrave) ; Attaques spéciales entrave (DD 12, 10 minutes, solidité 5, 5 pv) ; Statistiques : For 14, Dex 8, Con 13, Int 4, Sag 11, Cha 11 ; BBA +2 ; BMO +3 ; DMD 12 ; Dons Attaque en puissance, Science de la bousculade[B] ; Compétences : Connaissances (plans) +1, Discrétion +7, Escalade +6, Évasion +3, Natation +10, Perception +5

2 x Élémentaire de la boue de Taille M : FP 3 ; Source : Bestiaire 2, p.122 ; PX 800 ; Extérieur (Eau, élémentaire, extraplanaire, Terre) de taille M, N ; Init +0 ; Sens perception des vibrations 9 m (6 c), vision dans le noir 18 m (12 c) ; Perception +7 ; Défense : CA 16, contact 10, pris au dépourvu 16 (naturelle +6) ; pv 30 (4d10+8) ;Réf +4, Vig +6, Vol +1 ; Immunités acide, traits des élémentaires ; Attaque : VD 6 m (4 c), creusement 3 m (2 c), nage 9 m (6 c) ; nage dans la terre ; Corps à corps : 1 coup, +7 (1d8+4 plus entrave) ; Espace 3 m (2 c) ; Allonge 3 m (2 c) ; Attaques spéciales entrave (DD 14, 10 minutes, solidité 5, 5 pv) ; Statistiques : For 16, Dex 10, Con 15, Int 4, Sag 11, Cha 11 ; BBA +4 ; BMO +7 ; DMD 17 ; Dons Attaque en puissance, Enchaînement, Science de la bousculade ; Compétences Connaissances (plans) +2, Discrétion +5, Escalade +8, Évasion +5, Natation +11, Perception +7 ;

2 x Élémentaire de la boue de Taille G : FP 5 ; Comme ci-dessus avec les différences suivantes :
PX 1 600 ; Init +1 ; Perception +11 ; Défense : CA 17, contact 10, pris au dépourvu 16 (Dex +1, naturelle +7, taille -1) ; pv 68 (8d10+24) ; Réf +7, Vig +9, Vol +2 ; RD 5/— ; Attaque : Corps à corps : 2 coups, +12 (1d8+5 plus entrave) ; Attaques spéciales entrave (DD 17, 10 minutes, solidité 5, 10 pv) ; Statistiques : For 20, Dex 12, Con 17, Int 4, Sag 11, Cha 11 ; BBA +8 ; BMO +14 ; DMD 25 ; Dons : Attaque en puissance, Bousculade supérieure, Enchaînement, Science de la bousculade[B], Succession d'Enchaînements ; Compétences : Connaissances (plans) +4, Discrétion +4, Escalade +12, Évasion +8, Natation +13, Perception +11.

Tactique : les para-élémentaires de vase s'insurgent contre toute intrusion de leur bassin, et attaquent tout intrus sans pitié. Ils ignorent toute personne qui se déplace à travers la pièce sans entrer dans le bassin.

12. Vieux Mur

Un grand mur de pierre en ruine se trouve sur un angle abrupt à l'ouest, s'étant apparemment effondré du haut de cette salle. Des fresques décoratives de profils de visages contrastent avec des pièces manquantes fissurées et des bords lissés par l'usure.

Ce mur de pierre est tombé de la surface dans la grotte il y a plusieurs années. Un **test de Fouille (DD 20)** révèle une petite partie évidée recouverte d'une fausse pierre habilement dissimulée. Si cette fausse plaque de pierre est enlevée, une statuette d'une jolie femme humaine en or est découverte.

Trésor: La statuette d'or pèse 9 kilos mais vaut 900 po. Un jet réussi en **Connaissance (histoire) ou en Savoir Bardique (DD 20)** permet au personnage de reconnaître le sujet de la statuette venant de Cassandra Adincourt, un ancien et célèbre architecte antique de Magnimars.
Plaque de pierre : 8 cm d'épaisseur; Dureté 8; Pv : 15; Casser DD 22 (Lorsqu'un objet a perdu au moins la moitié de ses points de résistance, le DD permettant de le casser diminue de 2 points avec les modificateurs de taille des créatures suivants : petite (P) : –2, grande (G) : +2, très grande (TG) : +4)..

13. Statue depuis longtemps oubliée

Une statue de pierre autre fois magnifique d'une femme elfe tenant un arc a est jeté ici, battue et rogné elle ne révèle plus que les plus élémentaire de ses formes.

Un **test Connaissances (religion) (DD 20)** identifie la statue comme représentant Ehlonna, la déesse des forêts. La statue est un vestige d'une époque où Magnimar n'était guère plus qu'une petite suite de bâtiments au bord d'une frontière instable La statue fût enlevée pour construire une taverne qui a depuis longtemps disparu du marché.
Développement : La statue pèse 325kg mais elle est trop endommagée pour avoir une valeur monétaire. Néanmoins, si un adorateur de Ehlonna se décide à nettoyer et à restaurer la statue, ce qui nécessite une semaine de travail et un test continu d'Artisanat (sculpture) (DD 22), et qu'ensuite, soit envoie la statue dans l'un de ses temples ou soit érige la statue dans une région sauvage, la déesse des Forêts en prendra note. La prochaine fois que le personnage dormira, il recevra une vision d'Ehlonna dans laquelle la déesse répondra à 5 questions de ce personnage, comme si un sort avait été jeté. Le rêve mystique accorde également des points d'expérience au Personnage comme s'il avait vaincu une créature FP 1 (300 PX pour un personnage de niveau 4). Si plus d'un personnage a été impliqué dans cette restauration, ils ont tous gagner un prix identique de PX mais le rêve est un rêve partagé et Ehlonna ne répond que pour un total de 5 questions, peu importe le nombre de personnes partageant le rêve.

14. Bassin de Vases (ND 3 / 4 / 5)

Trois bassins de boue remplissent les cavités, leurs surfaces sombres réfléchissant la lumière d'un éclat prismatique.

Ces trois bassins suintants sont peu profonds, mais la boue elle-même est épaisse. Se déplacer dans une section de 1,5 mètre coûte 3 m de mouvement. Pire, une créature rôde dans le plus grand bassin.
Créature: Un vase grise solitaire flotte sur la surface du plus grande bassin, impossible à distinguer de la boue environnante jusqu'à ce qu'elle frappe ou qu'une victime tombe dedans.

1 x Vase grise : Vase de taille M, DV : 3d10+15 (31 pv), Init : –5, VD : 3 m (2 cases), CA : 5 (–5 Dex), contact 5, pris au dépourvu 5, Attaque de base/lutte : +2/+3, Attaque : coup (+3 corps à corps, 1d6+1 plus 1d6 acide) ; Attaque à outrance : coup (+3 corps à corps, 1d6+1 plus 1d6 acide), Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m ; Attaques spéciales : acide, constriction (1d6+1 plus 1d6 acide), étreinte, Particularités : immunité contre le feu et le froid, transparence, vase, vision aveugle (18 m), Jets de sauvegarde : Réf –4, Vig +6, Vol –4, Caractéristiques : For 12, Dex 1, Con 21, Int —, Sag 1, Cha 1, FP : 4. La vase grise peut faire jusqu'à 3 mètres de diamètre pour une épaisseur maximale de 15 centimètres. Un spécimen moyen pèse 350 kilos. Combat : La vase grise redresse une partie de son corps et se détend tel un cobra pour frapper ses adversaires. **Acide (Ext).** L'acide sécrété par cette vase dissout rapidement la chair et le métal, mais n'affecte pas la pierre. Tous les coups portés par ce monstre (ce qui inclut l'attaque de constriction) s'accompagnent des dégâts dus à l'acide. Armure et vêtements sont dissous et deviennent inutiles immédiatement, sauf s'ils réussissent un jet de Réflexes (DD 16). Toute arme en bois ou en métal frappant la vase grise est dissoute si elle ne réussit pas un jet de Réflexes (DD 16). Les DD de sauvegarde sont liés à

la Constitution. De plus l'acide inflige chaque round 16 points de dégâts aux objets métalliques ou en bois avec lesquels il est en contact. Toutefois, la vase doit rester en contact avec l'objet pendant 1 round entier pour infliger ces dégâts. **Constriction (Ext).** Chaque fois qu'elle remporte un test de lutte, la vase grise inflige à son adversaire les dégâts correspondant à son attaque et à l'acide. Les vêtements et l'armure de sa victime subissent un malus de –4 aux jets de Réflexes contre l'acide. **Étreinte (Ext).** Pour utiliser ce pouvoir, la vase grise doit réussir une attaque de coup. Ensuite, elle peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. Si elle remporte le test de lutte, elle parvient à assurer sa prise et peut utiliser son pouvoir de constriction. **Transparence (Ext).** La vase grise est difficile à repérer, même quand la luminosité est bonne. Il faut réussir un test de Détection (DD 15) pour la remarquer. Quiconque se heurte à une vase grise qu'il n'a pas vue est automatiquement frappé et sujet aux dégâts d'acide.

1 x Vase grise : FP 3; Vase de taille M/N, Init -5 ; Sens vision aveugle 18 m (12 c) ; Perception -5, Défense : CA 5, contact 5, pris au dépourvu 5 (Dex -5), PV 25; Réf -4, Vig +9, Vol -4, Capacités défensives traits des vases ; Immunités feu, froid, Attaque : VD 3 m (2 c), Corps à corps, coup +6 (1d6+4 et 1d6 acide et étreinte) Attaques spéciales acide, constriction (1d6+1 et 1d6 acide), Caractéristiques : For 16, Dex 1, Con 26, Int -, Sag 1, Cha 1, BBA +3, BMO +6 (+10 pour la lutte), DMD 11 (croc-en-jambe impossible), Particularités transparence, XP 600

Capacités spéciales : Acide (Ext) Les acides digestifs qui recouvrent les vases grises dissolvent les métaux et les matières organiques, mais pas la pierre. Leurs attaques de coup et de constriction infligent 1d6 points de dégâts d'acide supplémentaires. Les armures et les vêtements des créatures agrippées par les vases grises subissent la même quantité de dégâts, à moins qu'elles ne réussissent un jet de Réflexes de DD 20. Les armes en bois ou en métal qui frappent une vase grise subissent 1d6 points de dégâts d'acide, à moins que la créature qui les manipule ne réussisse un jet de Réflexes de DD 20. En touchant un objet en métal ou en bois, une vase grise peut lui infliger 12 points de dégâts d'acide par round, mais elle doit rester en contact avec l'objet pendant 1 round entier pour lui causer ces dégâts. Les DD des jets de sauvegarde dépendent de la Constitution.;

1 x Vase grise : FP 4; PV 50 ; Voir ci-dessus ; PX 1.200

1 x Gelée ocre ; Vase de taille G, N, FP 5 ; Init -5 ; Sens vision aveugle 18 m (12 c) ; Perception -5, Défense : CA 4, contact 4, pris au dépourvu 4 (Dex -5, taille -1), pv 63 (6d8+36), Réf -3, Vig +8, Vol -3, Capacités défensives division ; Immunités dégâts perçants et tranchants, effets mentaux, électricité, traits des vases, Attaque : VD 3 m (2 c), escalade 3 m (2 c), Corps à corps coup, +5 (2d4+3 et 1d4 acide et étreinte), Espace 3 m (2 c) ; Allonge 1,50 m (1 c), Attaques spéciales constriction (2d4+3 et 1d4 acide), Caractéristiques : For 14, Dex 1, Con 22, Int -, Sag 1, Cha 1, BBA +4, BMO +7 (+11 pour la lutte), DMD 12 (croc-en-jambe impossible), Compétences Escalade +10, PX 1.600

Capacités spéciales : Acide (Ext). Les gelées ocres sécrètent un acide digestif qui ne dissout que la chair (pas les os) lorsqu'elles frappent un ennemi. Les créatures sui ne sont pas composées de chair (comme la plupart des créatures artificielles et des vases, les morts-vivants semblables à des squelettes, les plantes et les créatures intangibles) sont immunisées contres l'acide des gelées ocres.

Division (Ext). Les armes tranchantes, les armes perforantes et les attaques d'électricité n'infligent aucun dégât aux gelées ocres. Au lieu de cela, la gelée se divise en deux gelées identiques possédant chacune la moitié du nombre de points de vies de l'original (arrondi vers le bas). Les gelées qui n'ont que 10 points de vie ou moins ne peuvent plus se diviser. Elles meurent si elles sont réduites à 0 points de vie.

15. Crypte Pillée

Le mur Sud s'est effondré, révélant une petite pièce rectangulaire dans laquelle un simple sarcophage en pierre se situe au centre, son couvercle brisé est éparpillé dans la pièce.

Un **test de connaissance (architecture et ingénierie) (DD 15)** révèle que ces dommages sont assez récent Un groupe de locathahs fiélons a récemment pillé cette crypte quand ils ont découvert que certaines

parties de ces cavernes contenaient de vieilles constructions d'un passé lointain de Magnimars. Leurs traces sont tout à fait évidentes, et **un test de fouille ou un test de survie (DD 4)** permet de remarquer des traces dans le sol boueux. Les traces mènent à la zone 18, où les locathahs fiélons rôdent encore.

16. Tas de cendre (ND 4 / 5 / 5)

De la suie recouvre le sol, le plafond et les murs de cette zone. Du goudron suinte lentement depuis le plafond se rassemblant dans des monticules sur les dizaines de plancher de bois fracturées et brûlé qui remplissent la zone dans un grand fouillis.

La première tentative pour brûler la puanteur a envoyé un nuage de fumée épais et rance directement dans Magnimar. Le projet a rapidement pris fin sous la pression des riches de la ville, du gouverneur. Cette grande parcelle de cendres et de bois brûlé est un vestige de cette tentative.
Les morceaux de bois remplissant cette chambre rendent le déplacement difficile pour les créatures moyennes ou grandes. Chaque tour, une créature moyenne doit faire un **test d'Acrobatie ou d'Evasion (DD 15)** ou sa vitesse est réduite à 1,5 m le test s'élève à 30 pour les grandes créatures, et les créatures énormes ou plus ne peuvent se déplacer à travers les morceaux de bois sans les avoir d'abord déplacés.
Une **créature** gelée ocre s'est récemment infiltrée dans cette salle de la Puanteur, elle a attaqué les locathahs fiélons et les rats qui tombent dans cette zone. La gelée ne souffre pas des pénalités de mouvement imposées par les morceaux de bois tombés dans cette salle.

1 x Gelée ocre : Vase de taille G, DV : 6d10+36 (69 pv), Init:–5, VD : 3 m (2 cases), escalade 3 m, CA : 4 (–1 taille, –5 Dex), contact 4, pris au dépourvu 4, Attaque de base/lutte : +4/+10, Attaque : coup (+5 corps à corps, 2d4+3 plus 1d4 acide), Attaque à outrance : coup (+5 corps à corps, 2d4+3 plus 1d4 acide), Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m, Attaques spéciales : acide, constriction (2d4+3 plus 1d4 acide), étreinte,

Particularités : division, vase, vision aveugle (18 m), JS : Réf –3, Vig +8, Vol –3, **Caractéristiques** : For 15, Dex 1, Con 22, Int —, Sag 1, Cha 1, FP: 5. D'un diamètre de 4,50 mètres pour une épaisseur de 15 centimètres environ, elle peut se compresser pour se glisser dans des ouvertures de 2,5 centimètres de large seulement. Un spécimen moyen pèse 3,2 tonnes. Combat : La gelée ocre tente d'envelopper sa proie pour la broyer. **Acide (Ext).** L'acide sécrété par la gelée ocre n'attaque que la chair. Tous les coups portés par ce monstre (ce qui inclut l'attaque de constriction) s'accompagnent des dégâts infligés par l'acide.
Constriction (Ext). Chaque fois qu'elle remporte un test de lutte, la gelée ocre inflige à son adversaire les dégâts correspondant à son attaque et à l'acide. **Étreinte (Ext).** Pour utiliser ce pouvoir, la gelée ocre doit réussir une attaque de coup. Ensuite, elle peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. Si elle parvient à assurer sa prise, elle peut utiliser son pouvoir de constriction.
Division (Ext). Attaques électriques et coups portés par les armes n'infligent pas le moindre dégât à la gelée ocre. Au contraire, chaque fois qu'elle est prise pour cible par une telle attaque, la vase se divise en deux créatures identiques, qui ont chacune la moitié des points de vie de l'original (en arrondissant à l'entier inférieur). Une gelée ocre n'ayant plus que 10 points de vie ou moins ne peut plus se diviser et meurt si elle tombe à 0 pv. Compétence. La gelée ocre bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade. Elle peut toujours faire 10 à ce type de test, même si elle est pressée ou menacée.

1 x Vase grise : FP 4; PV 50 ; Voir ci-dessus; XP 1.200

1 x Gelée ocre ; FP 5 ; PV 69 ; Voir ci-dessus; PX 1.600

1 x Gelée ocre ; FP 5 ; PV 78; Voir ci-dessus; PX 1.600

17. Monument Tombé

Un obélisque en pierre se dresse au milieu de cette pièce. Les trois cotés semblent avoir des mots griffonnés de haut et en bas et de chaque côté, mais le temps et l'érosion ont craquelé et lissé la plupart des lettres.

Un **test de Décryptage (DD 20)** et 5 minutes de travail permettent à un personnage de déchiffrer assez de l'écriture sur le monument pour discerner que c'est le mémorial d'un rôdeur mort il y a longtemps du nom de Lokan Torakian qui a été tué en défendant Magnimar d'une attaque par un nombre particulièrement élevé de Manticore. Les mots font allusion à la forteresse de Lokan dans les montagnes voisines, une forteresse qui a apparemment été oubliée par la population locale. Cela pourrait fournir aux PJs une accroche pour une nouvelle aventure se déroulant à proximité de Magnimar.

18. Bassin d'eau de mer purulente (ND 3 / 4 / 6)

Un grand bassin domine la majorité de cette grotte. La surface du bassin remue violemment due à des courants sous-marins, ses remous violents ont concocté à la surface du bassin une mousse de bulles jaunes.

Ce bassin pollué est connecté à la mer par un passage assez directe sous l'eau. Plusieurs créatures utilisent actuellement ce bassin pour se détendre. Les eaux du bassin sont considérées comme difficiles pour les tests de Natation.
Créatures : un petit groupe de locathahs fiélons errent dans ces grottes à la recherche de butin, ils ont récemment fait irruption dans la crypte de la zone 15 et actuellement comptent leurs gains alors qu'ils se détendent dans ce bassin. Les locathahs fiélons sont distraits par leur comptage et subissent une pénalité de -5 sur leurs jets de détection et de perception auditive pour remarquer une intrusion dans leur grotte. S'ils voient les PJs, ils tentent de fuir plus profondément dans les grottes afin d'alerter les autres de cette intrusion.

6 x Locathahs fiélons : Comme précédemment + Particularités : Vision dans le noir sur 18 mètres, Résistance au feu et au froid : 5.
4 x Locathahs fiélons : FP ½ ; PV 7 ; Comme précédemment; PX 200 ;
6 x Locathahs fiélons : FP ½ ; PV 7 ; Comme précédemment; PX 200 ;
6 x Locathahs fiélons Barbare1 : FP 1 ; PV : 14 ; Comme précédemment; PX 400 ;

Trésor: Les locathahs fiélons ont empilé le butin, qu'ils ont pillé dans la zone 15, dans un petit creux à une dizaine de mètres sous la surface du bassin d'eau de mer. Il est composé de 170 po, de deux anneaux d'or d'une valeur de 400 po chacun, d'un collier d'or valant 200 po, d'une épée bâtarde de maître et d'une cotte de mailles complète de maître.

19. Flaque De Boue (ND 3 / 5 / 7)

> Un grand bassin de boue grise remplit cette chambre. Des morceaux de déchets et ce qui ressemble à des os dépassent de la substance.

La boue fait seulement environ 15 cm de profondeur, mais elle est assez épaisse pour diviser par deux la vitesse d'un personnage y circulant.
Créatures: Deux para-élémentaire de vase venant du vortex de la zone 23 se sont installés dans cette mare de boue. Les para-élémentaires ignorent quelqu'un qui passe sans entrer dans leur boue, mais attaquent rapidement quiconque ose entrer dans le bassin. Les para-élémentaires peuvent utiliser leur vitesse de nage dans la boue.

2 x Para-élémentaire de vase de Taille M ; FP 3 ; Comme précédemment; 30pv chacun
2 x Élémentaire de boue de Taille P ; FP 1 ; Comme précédemment ; 13pv chacun
2 x Élémentaire de boue de Taille M ; FP 3 ; Comme précédemment; 30pv chacun
2 x Élémentaire de boue de Taille G ; FP 5 ; Comme précédemment ; 68pv chacun

20. Crypte scellée
Le mur au sud a été usée par des années d'érosion. Un **test de Fouille (DD 20)** permet de découvrir de minuscules fissures dans le mur, ainsi qu'un couple de trous de la taille d'un doigt qui révèlent la présence d'une chambre au-delà. Le mur de pierre peut facilement être fracassé par un individu fort déterminé.
Mur en pierre usée : 30 cm d'épaisseur; Dureté 8; pv : 15; Défoncer DD 24.
Une fois que le mur a été percé, lisez ce qui suit:

> Il s'agit d'une petite crypte. Le sarcophage de pierre au milieu de la pièce repose tranquillement, mais la boue s'écoulant sur les murs a depuis longtemps ruiné les offrandes laissées ici sur les tablettes de pierre.

Cette chambre est restée fermée pendant plusieurs décennies. Longtemps avant que la puanteur ne se soit formé. En conséquence, l'air ici y est particulièrement fétide. Si la pièce n'est pas laissé ouverte durant au moins une minute avant d'y entrer, les personnages à l'intérieur doivent faire un test de Vigueur chaque round pour éviter les dégâts de suffocation détaillée sous la rubrique « Qualité de l'air » ci-dessus (p.9). Le couvercle du sarcophage pèse 250 kg.

Trésor. Le sarcophage contient un squelette mort depuis longtemps et une quantité respectable de trésor. Plusieurs monticules de pièces d'or sont entassés aux pieds du squelette, 200 po en tout. Le sarcophage contient également un ensemble de peigne en argent avec des pierres de lune d'une valeur totale de 300 po et un collier de chaîne en argent fin sertie d'une émeraude minuscule d'une valeur totale de 400 po.

21. Salle Des Gardes (ND 1/3/4)

Une ancienne, porte horriblement rouillée bloque l'accès à un court tunnel latéral sur la route principale, Devant la porte l'étroite chambre est remplie de caisses moisies. Une échelle délabrée rouillée mène à un trou dans le plafond bouché par des déchets.

Cette chambre contenait autrefois un tunnel d'accès vers la surface, mais le tunnel a depuis longtemps été enfoui sous des montagnes de détritus. La porte en fer rouillé est fermée. Une porte dérobée sur le mur oriental permet un accès plus facile à cette chambre. La porte peut être trouvée avec **un test de Fouille (DD 18).**
Porte rouillée : Solidité 5, PV : 25, Casser DD 22.
Créatures : Quatre locathahs fiélons se cachent derrière les caisses. Ils ont reçu l'ordre de la Mère des profondeurs de garder un œil sur toute personne qui tenterait d'envahir les grottes. S'ils voient les intrus, ils tirent sur eux avec leurs arbalètes, en utilisant les caisses comme couverture.

4 x Locathahs fiélons: FP ½ ; PV 7 ; Comme précédemment; PX 200 ;
2 x Locathahs fiélons : FP ½ ; PV 7 ; Comme précédemment; PX 200 ;
4 x Locathahs fiélons: FP ½ ; PV 7 ; Comme précédemment; PX 200 ;
4 x Locathahs fiélons Barbare1 : FP 1 ; PV : 14 ; Comme précédemment; PX 400 ;

22. Prisonniers en incubation

Le corps d'une femme en haillons se trouve face contre terre dans la boue, du sang s'accumulant dans les cavités du sol, son bras tendu devant elle, comme si elle tentait d'atteindre la liberté et le salut.

Il s'agit du corps d'une sorcière nommé Yelta Kier. Capturé il y a quelques jours par les locathahs fiélons, elle s'est échappée plus profondément dans les grottes à l'aide d'un codétenu nommé Warren Gyreson. Les deux ont été séparés peu de temps après. Alors que Warren a réussi à se rendre dans la zone 25 (où il se cache encore), Yelta s'est rendu jusqu'à ce point avant que les locathahs fiélons de la zone 21 ne lui tendent une embuscade et ne la tue. Les locathahs savent qu'elle était malade, ils ont donc laissé le corps mort où il est jusqu'à ce que la Mère des profondeurs ou un de ses morts-vivants viennent le récupérer.
Un examen du corps combiné avec un **test de premier secours (DD 15)** révèle que les poignets et les chevilles ont été attachés ainsi que plusieurs traces de carreaux d'arbalète à la poitrine et au cou. Plus inquiétant encore, son corps est couvert d'éruptions vert purulentes à l'odeur de composte. Ce sont des symptômes de la putréfaction verte (voir p. 40-41), l'une des terribles nouvelles maladies qui est née dans les profondeurs de la Puanteur. Quiconque touche le corps doit faire un **jet de Vigueur (DD 18/20/22)** ou attraper la putréfaction verte.

23. Tourbillon de vase (ND 6)

Cette caverne contient de l'eau de pluie recueillie par ruissellement de l'eau de mer et de nombreuses formes de déchets liquides de cet ensemble de cavernes. De la vase et de la boue ruisselle le long des murs dans un bassin remplie d'un liquide épais, mousseux, assombri par des algues vert olive et des sédiments bruns. Le niveau de l'eau monte et descend en cadence de 60 à 90 cm une fois toutes les dix secondes, comme si quelque chose au fond respirait.

Il y a plusieurs années un prestidigitateur gnome a acheté plusieurs bâtiments dans le vieux bidonville, avec l'intention d'utiliser les bâtiments pour cacher ses expériences magiques illégales. La première de ces expériences a donné lieu à une terrible explosion qui a tué le gnome et endommagé ou détruit plusieurs de ses objets magiques.

L'un de ces objets était un puits de plusieurs mondes. L'artefact a été presque entièrement détruit dans l'explosion et jeté dans les égouts. Finalement, l'appareil défectueux s'est s'immobiliser dans cette caverne. Au fil des ans, sa magie s'est davantage démêlée jusqu'à ce que finalement il forme un portail semi-stable entre le plan matériel primaire et celui du plan para-élémentaire de vase. Seules les créatures de taille moyenne ou petite peuvent passer à travers le portail, seulement vers l'étrange plan para-élémentaire. Ces courants de vases sont ce qui donne au bassin son étrange marée rythmique.
Le bassin est complètement opaque et fait 9 m de profondeur. La vase est beaucoup trop épaisse pour que des créatures respirant dans l'eau puissent y vivre. Le portail se trouve à la base du bassin du plan para-élémentaire de vase, de la matière vivante peut passer dans le plan Matériel via le portail, mais pas hors de lui. Le portail peut être désactivé de façon permanente avec une **Dissipation de la magie (NLS ou DD 17)**.
Les corniches étroites qui courent autour du bord de ce bassin font seulement 60 cm de large et sont recouvert de boue et d'ordures. Un **test d'Athlétisme (DD 15)** est nécessaire pour se déplacer le long sans glisser et tomber dans le bassin de boue.
Créatures : Deux para élémentaires de vase (ou élémentaires de boue pour Pathfinder) de taille moyenne se cachent dans ce bassin. Comme pour les para-élémentaires trouvés ailleurs dans la Puanteur, ils n'attaquent que les créatures qui entrent dans leur bassin de boue.

2 x Para-élémentaire de vase de Taille M ; FP 3; 30 pv chacun ; Comme précédemment
2 x Élémentaire de boue de Taille P ; FP 1 ; PV 13 chacun ; Comme précédemment;
2 x Élémentaire de boue de Taille M ; FP 3 ; PV 30 chacun ; Comme précédemment;
2 x Élémentaire de boue de Taille G ; FP 5 ; PV 68 chacun ; Comme précédemment;

24. Piège du Limon Vert (ND 4)
Ce qui semble être une bassin peu profond d'eau trouble remplissant cette section du tunnel est en fait une fine couche de limon vert sur une bande de boue (Manuel des joueurs p. 422). Un personnage qui fait un **test de Détection (DD 15)** suivie d'un **test de Connaissance (nature) ou Survie (DD 20)** reconnaît le danger pour ce qu'il est. Sinon, toute créature marchant à travers cette zone a une chance de 75% de chuter dans la boue dangereuse.

Limon vert : Plante de taille P, DV : 3d10+3 (22 Pv), Initi : -5 (Dex), VD : 0 m. (stationnaire), CA : 3 (+1 taille, -5 Dex), Attaque de base/lutte : +3, Attaque : Coup de pseudopode +4, Dégâts : 1d8 de constitution (chair), 2d8 de dégât (bois), 4d8 de dégât (métal), Espace occupé/allonge : 1,5 m/1,5 m, Attaques spéciales : Affaiblissement, Dégâts d'aspersion., Dégâts spéciaux : Les dégâts se répètent chacun round jusqu'à ce que le limon vert soit détaché ou brûlé/détruit., Qualités spéciales : Vulnérabilité bactériologique, perception aveugle, camouflage, excision, vulnérabilité des élémentaire, vase, immunité., Particularités : excision, vision aveugle (18 m), Jets de sauvegarde : Réf -4, Vig +1, Vol –4, Caractéristiques : For -, Dex 12, Con 12, Int —, Sag 1, Cha 1, FP : 4, Al : Neutre. Ils sont sensibles aux vibrations et s'abattent souvent sur les créatures passant sous leur point d'encrage Le limon vert s'attache à la chair vivante et en 1d4 rounds, transforme la victime en limon vert (aucune résurrection possible). Il mange le bois lentement, n'en consommant qu'une épaisseur de 2,5 centimètre par heure. Il dévore par contre le métal extrêmement vite, venant à bout d'une armure en seulement 3 rounds. Il est possible de l'arracher vivement de sa personne (si l'objet utilisé est ensuite jeté), de l'exciser, de le frigorifier ou de le brûler. Un sort de guérison des maladies tuera un limon vert. Les autres formes d'attaques y compris armes et sorts ne l'affectent pas.
Combat : Le limon vert attaque instantanément, il frappe l'adversaire le plus proche en se laissant tomber dessus à moins que ce ne soit sa cible qui tombe sur lui. **Perception des vibrations (Ext)** : Les créatures qui possèdent ce pouvoir localisent leurs proies grâce aux vibrations propagées par le sol. La créature sait automatiquement où se trouve tout ce qui est en contact avec le sol dans les limites de portée.
Affaiblissement de constitution (Sur) : Toute personne réduite à 0 point de constitution par le limon vert ou un objet à 0 point de solidité, est dévoré et définitivement transformé en limon vert.
Camouflage (Ext) : Jet de détection (DD 15) pour se rendre compte que le limon n'est probablement pas

inoffensif. **Vulnérabilité élémentaire (Ext) :** Cette créature est vulnérable à certains types d'énergie destructive (le feu et le froid). Le monstre subit 50 % de dégâts en plus des sorts de feu et de froid ainsi que des dégâts normaux de feu et de froid, qu'il ait droit à un jet de sauvegarde ou pas, et qu'il le réussisse ou non. Vase : Immunisée contre les effets influençant l'esprit, le poison, le sommeil, la paralysie (immobilisation de monstres), coup étourdissant et métamorphose, immunisée contre les coups critiques.
Dégâts d'aspersion(Ext) : Si le limon manque sa cible, jetez les dés pour des dégâts d'éclaboussure comme pour une fiole (voir le Guide du Maître). **Immunité contre les armes (Ext) :** Le limon vert est immunisée contre toutes les armes, indépendamment de leurs capacités magiques ou de leurs matières.

25. Cachette de Warren (ND 1)

Ce passage latéral est bouché par des décombres. Le tunnel s'est complètement effondré à 9 m du passage principal. Un monticule de détritus particulièrement grand et ragoutant s'est accumulé dans l'impasse. L'air ici y est remarquablement frais.

La qualité de l'air dans ce passage latéral est alimentée par un puits étroit qui conduit jusqu'à la surface.

Créatures: Warren Gyreson est un ex-prisonnier des locathahs fiélons qui a réussi à échapper à ses geôliers avec l'aide d'Yelta Kier, une codétenue. Yelta a récemment été tué par les locathahs ; son corps peut être trouvé dans la zone 22. Les locathahs pensent que Warren s'est échappé dans la décharge au dessus, mais en fait il est resté caché sous des détritus dans ce cul de sac.
Warren surgit des décombres si quelqu'un se promène dans ce passage, criant et hurlant. Il est à un stade avancé de la maladie de bouille-crâne, l'une des terribles maladies nées dans les profondeurs de la puanteur. De ses divagation on peut comprendre : « Fharlanghn vous a envoyé! Il vous a indiqué comment s'éloigner du Temple d'Incabulos! J'ai été trop lâche pour la sauver, mais j'ai couru, comme Fharlanghn l'aurait souhaité! ».

La maladie de Warren a fait des ravages sur sa santé mentale, et il voit maintenant tous les autres humanoïdes comme des locathah fiélons. Par conséquent, si n'importe quel personnage s'approche à moins de 1,5 m, ses yeux se gonflent et il attaque.

Warren Gyreson, mâle Voleur humain: FP 1; humanoïde moyen (humain); 1D6 DV + 1; pv 5; Init +2; Vit 9 m; CA 12, contact 12, pris au dépourvu 10; BBA +1; Lutte +1; Attaque de base/lutte : +1 (1D6 + 1 plus maladie, gourdin); AS : maladie, attaque sournoise + 1D6; Capacité spéciale : détection des pièges; AL NL; JS : Vig +1, Ref +4, Vol -4; For 11, Dex 14, Con 12, Int 8, Sag 2, Cha 4.

Maladie (Ex): Toute créature qui entre en contact avec Warren, y compris les dégâts causés par son gourdin, doit faire un **jet de Vigueur (DD 11/13/15)** pour éviter d'attraper la bouille-crâne.
Compétences : Acrobatie +8, Escalade +4, Désamorçage +6, Evasion +4, Discrétion +4, Saut +4, Connaissances (local) +3, Discrétion +4, Fouille +3, Détection +0, natation + 4.
Dons: Agile, furtif.

Récompense spéciale des PX : Warren est un membre de la Guilde des Marchefriches. Si les PJs peuvent lui porter secours, récompensez-les à 125% des PX normaux pour cette rencontre.

26. Les Pervertis

Un petit bassin de boue et d'eau stagnante remplit la majorité de la surface de cette caverne. Les os de divers humanoïdes jonchent les rives du bassin, mais quelque chose semble fondamentalement bizarre dans leurs formes.

Les efforts de la Mère des Profondeurs pour produire de nouveaux locathahs fiélons des œufs capturés n'ont que récemment commencé à montrer des résultats prometteurs. Ses premières expériences ont été unanimement des échecs, impropre même pour la nourriture. La Mère des Profondeurs a déversés ces corps difformes dans ce bassin. L'examen d'un squelette suivi d'un **test de connaissance (plan) (DD 20)** permet au personnage de déterminer que les os proviennent d'une forme d'humanoïde fiélon.

27. Entrée Du Temple (ND 3)

La qualité de l'air semble bien meilleure ici que dans le reste des cavernes. Un bruit d'eau déferlant fait échos plus profondément dans les grottes. Plus accueillant est l'absence relative de déchets et d'ordures dans cette salle; seules quelques vilaines taches et une faible odeur rance remplissent cette chambre par ailleurs propre.

Cette caverne marque le début des cavernes réclamées comme leur appartenant par les locathah fiélons. A partir de ce moment-là, la qualité de l'air dans les cavernes est constamment rafraîchie par les nombreuses grottes et bassins d'eau de mer.

Piège: La sortie Est de cette chambre est protégé par une glyphe de garde placée par la Mère des profondeurs pour aider à prévenir de nouvelles évasions de la zone 29. La glyphe est déclenchée par tout non-mauvais, non-extérieur qui passerait dessus.

Glyphe de Garde (Explosion): FP 3 ; sort ; déclencheur à sort ; pas de remise en place ; effet magique - (glyphe de garde [explosif]), prêtre de niveau 5, dés de dégâts : 4d8+3 son, jet de Réflexes (DD 14) pour réduire les dégâts de moitié ; cibles multiples (toute cible dans un rayon de 1,50 mètre); Fouille (DD 28) ; Désamorçage/sabotage (DD 28).

28. Gardien du Temple (ND 3 / 5 / 6)

Cette chambre semble être une jonction d'eaux usées. De nombreux petits tubes métalliques pierreux et rouillée dépassent du plafond et des murs de cette chambre circulaire. La chambre elle-même est inondée par de l'eau boueuse, des morceaux d'ordures sautillant à la surface.

Les tubes et les tunnels menant à cette chambre sont tous effondrés, mais permettent encore à l'air de s'infiltrer dans la chambre. L'eau du bassin ci-dessous recueille les eaux de ruissellement et de drainage de la Puanteur au dessus depuis de nombreuses années. L'eau se trouvant à 6 mètres de profondeur est terriblement polluée, l'une des nouvelles maladies nauséabondes de la Mère des profondeurs qu'elle a essayé de cultiver contamine le bassin. Les personnages qui boivent l'eau ou s'immerge dans le bassin doivent faire un **jet de Vigueur (DD 16)** ou contracter la goutte babélienne.

Créature: Un babélien qui a vécu ici pendant un certain temps s'est allié avec les locathahs fiélons. En échange d'offrandes régulières de nourriture, la créature a accepté de garder cette chambre contre les intrusions par des non-locathahs. La chose se cache dans le bassin avec seulement quelques yeux et bouches au-dessus de la ligne de flottaison, jusqu'à attaquer les intrus à l'instant même où elle les remarque.

Babélien : Aberration de taille M, DV : 4d8+24 (42 pv), Init : +1, VD : 3 m (2 cases), nage 6 m, CA : 19 (+1 Dex, +8 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 18, Attaque de base/lutte : +3/+3, Attaque : morsure (+4 corps à corps, 1) ; ou salive (+4 contact à distance, 1d4 d'acide et aveuglement), Attaque à outrance : 6 morsures (+4 corps à corps, 1), salive (+4 contact à distance, 1d4 d'acide et aveuglement), Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m, Attaques spéciales : absorption de sang, charabia, enveloppement, étreinte, manipulation du sol, salive incandescente, Particularités : créature informe, réduction des dégâts (5/contondant), vision dans le noir (18 m), JS : Réf +4, Vig +7, Vol +5, Caractéristiques : For 10, Dex 13, Con 22, Int 4, Sag 13, Cha 13, Compétences : Détection +9, Natation +8, Perception auditive +4, Dons : Attaque en finesse, Réflexes surhumains, FP: 5, Alt : Neutre,

Le babélien est une abomination qui semble tout droit sortie des cauchemars d'un dément. Bien que n'étant pas malfaisant par nature, il se repaît des fluides vitaux et montre un goût très prononcé pour le sang des créatures intelligentes. Un babélien mesure environ 90 cm de diamètre et entre 90 cm et 1,20 m de haut. Il pèse une centaine de kilogrammes. Le babélien parle le commun, mais ses paroles sont rarement compréhensibles.

Combat : Le babélien se bat en projetant des pseudopodes contenant chacun un ou plusieurs yeux et une bouche capable de mordre. Il peut constituer six membres similaires au cours d'un round.

Absorption de sang (Ext). Dès que le babélien remporte un test de lutte opposé contre l'adversaire qu'il a agrippé (voir ci-dessus), sa bouche se fixe dans la chair de la victime et commence à sucer son sang. Chaque round, le personnage subit les dégâts normaux de la morsure ainsi qu'un affaiblissement temporaire de 1 point de Constitution. Il est possible d'arracher la bouche en réussissant un test de Force (DD 12), mais cela inflige 1 point de dégâts supplémentaire à la victime. Sinon, le pseudopode peut être tranché par une manœuvre de destruction (les pseudopodes ont 2 points de vie). À noter qu'une bouche séparée du corps continue de mordre et de pomper le sang de sa cible pendant 1d4 rounds avant de tomber au sol, inerte. Une créature tombant à 0 en Constitution est tuée. **Charabia (Sur).** Dès que le babélien repère quelque chose de comestible, il se met à baragouiner en prononçant simultanément des paroles inintelligibles à travers toutes ses bouches (par une action libre). Toutes les créatures autres que

des babéliens comprises dans un rayon de 18 mètres doivent réussir un jet de Volonté (DD 13) pour ne pas être affectées par l'équivalent du sort confusion pendant 1d2 rounds. C'est un effet de son et mental, de type coercition. Les adversaires réussissant leur jet de sauvegarde ne sont plus affectés par le charabia de ce babélien pendant une journée entière. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme. **Enveloppement (Ext).** Ce monstre peut également engloutir tout adversaire de taille M ou moins agrippé par un minimum de trois bouches. Si le personnage rate un jet de Réflexes (DD 14), il tombe et le babélien le recouvre aussitôt. Dès le round suivant, il le mord un total de 12 fois, chaque attaque bénéficiant d'un bonus de +4. Un personnage englouti est incapable de frapper le babélien de l'intérieur. Les trois bouches qui ont servi à l'attirer au sol sont désormais libres d'attaquer d'autres adversaires ; le babélien dispose donc de ses six attaques normales en plus des douze morsures qu'il fait subir à sa proie. Le DD de sauvegarde est lié à la Force et inclut un bonus racial de +2. **Étreinte (Ext).** Pour utiliser ce pouvoir, le babélien doit réussir une attaque de morsure. Il peut alors tenter d'engager une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité. **Manipulation du sol (Sur).** À volonté, par une action simple, le babélien peut transformer la terre ou la roche des cases adjacentes en une boue ayant la consistance des sables mouvants. Il lui faut 1 round pour ramollir la terre ou le sable, et 2 rounds pour la pierre. Chaque round, toutes les créatures se trouvant dans la zone affectée doivent dépenser une action de mouvement pour éviter de s'enfoncer et de se retrouver immobilisées (comme en situation de lutte). **Salive (Ext).** Chaque round et par une action libre, le babélien peut cracher un jet de salive sur un adversaire se trouvant à 9 mètres ou moins. Le monstre effectue alors un jet d'attaque de contact à distance. S'il réussit, il inflige 1d4 points de dégâts d'acide et la victime doit réussir un jet de Vigueur (DD 18) pour ne pas être aveuglée pendant 1d4 rounds. Les créatures sans yeux sont immunisées contre l'aveuglement, mais subissent tout de même les dégâts d'acide. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution. **Créature informe (Ext).** Le babélien est immunisé contre les coups critiques. N'ayant pas de dos ni de côtés, il ne peut pas être pris en tenaille.

Compétences. Grâce à ses nombreux yeux, il bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection. Un babélien bénéficie d'un bonus racial de +8 sur les tests de Natation joués pour éviter un danger ou effectuer une action spéciale. Il peut toujours choisir de faire 10 sur ses tests de Natation même s'il est pressé ou menacé. Il peut utiliser l'action de course dans l'eau, à condition de nager en ligne droite..

1 x Méphite de la vase (Eau) FP 3 ; Extérieur (variable) de taille P, N, Init +6 ; Sens vision dans le noir 18 m (12 c) ; Perception +6, Défense : CA 17, contact 14, pris au dépourvu 14 (Dex +2, esquive +1, naturelle +3, taille +1), pv 19 (3d10+3) ; guérison accélérée 2, Réf +5, Vig +2, Vol +3, RD 5/magie, Attaque : VD 9 m (6 c), vol 12 m (8 c) (moyenne), Corps à corps 2 griffes +5 (1d3+1), Attaques spéciales souffle (cône de 4,5 m (3 c), effet dépendant du type, Réflexes DD 13, 1/2 dégâts), Pouvoirs magiques (NLS 6), 1/jour—capacités supplémentaires selon le type du méphite, convocation (niveau 2, 1 méphite du même type, 25%), Caractéristiques : For 13, Dex 15, Con 12, Int 6, Sag 11, Cha 14, BBA +3, BMO +3, DMD 15, Dons : Esquive, Science de l'initiative, Compétences : Bluff +8, Discrétion +12, Perception +6, Vol +10, Langues commun, une langue élémentaire appropriée (aquatique, aérien, igneux, or terreux)

Particularités : Souffle (Sur) Chaque type de méphite possède une attaque de souffle spécifique qui nécessite une action simple et peut être utilisée tous les 4 rounds. Les DD dépendent de la Constitution et bénéficient d'un bonus racial de +1.; PX 800 ; Guérison accélérée : ne fonctionne que sous l'eau. pouvoirs magiques : flèche acide 1/heure, nuage nauséabond 1/jour (DD 15). Souffle : un cône d'acide qui inflige 1d8 points de dégâts d'acide. Vitesse : nage 9 m (6 c).

1 x Babélien : FP 5 ; PV 48 ; PX 1.600, Aberration de taille M, N, Init +3 ; Sens vision à 360°, vision dans le noir 18 m (12 c) ; Perception +12, Défense : CA 19, contact 13, pris au dépourvu 16 (Dex +3, naturelle +6)

pv 48 (4d8+28), Réf +4, Vig +8, Vol +5, Capacités défensives créature informe ; Immunités coups critiques, dégâts de précision ; RD 5/contondant, Attaque : VD 3 m (2 c), nage 6 m (4 c), CàC : 6 morsures +7 (1d4 et étreinte), Attaques spéciales absorption de sang, charabia, crachat (+6 contact à distance), enveloppement (6d4 et affaiblissement temporaire de -2 en Con, CA 13, 4 pv), manipulation du sol, Caractéristiques : For 10, Dex 17, Con 24, Int 4, Sag 13, Cha 12, BBA +3, BMO +3 (+7 pour la lutte), DMD 16 (croc-en-jambe impossible), Dons Arme de prédilection (morsure), Attaque en finesse, Compétences Natation +8, Perception +12 ; Modificateurs raciaux Perception +4, Langues aklo, Particularités : Absorption de sang

(Ext) Un babélien qui agrippe une créature accroche plusieurs de ses gueules à celle-ci lorsqu'elle réussit son test de lutte. Chaque round où la prise est maintenue, les gueules infligent automatiquement 1d4 points de dégâts de morsure ainsi qu'un affaiblissement temporaire de 1 point de Constitution dû à l'absorption de sang.
Charabia (Sur) : Par une action libre, un babélien peut produire une cacophonie de sons perturbante. Toutes les créatures autres que des babéliens situées dans un rayon de 18 m (12 c) doivent réussir un jet de Volonté de DD 13 pour ne pas être confuses pendant 1 round. Il s'agit d'un effet d'aliénation mentale et de coercition. En cas de réussite du jet de sauvegarde, la victime ne peut plus être affectée par le charabia du même babélien au cours des 24 heures qui suivent. Le DD dépend de la Constitution.
Crachat (Ext) : Chaque round, un babélien peut utiliser une action libre pour projeter un crachat acide sur une cible située à 9 m (6 c) ou moins. En cas d'attaque réussie, la cible est aveuglée pendant 1d4 rounds, à moins qu'elle ne réussisse un jet de Vigueur de DD 18. Le DD dépend de la Constitution.
Créature informe (Ext). Le corps d'un babélien est malléable et n'a pas de forme précise. Le babélien est immunisé contre les dégâts de précision (comme les attaques sournoises) et les coups critiques. Il peut emprunter des passages aussi étroits que le quart de l'espace qu'il occupe sans avoir à se serrer et, en se serrant, il peut traverser des conduits faisant le huitième de son espace.
Enveloppement (Ext). Cette capacité fonctionne comme celle d'engloutissement, avec les modifications suivantes. Une créature enveloppée est emprisonnée au sein du corps du babélien, où plusieurs de ses gueules continuent de la mordre et d'absorber son sang. Un babélien ne peut envelopper plus d'une créature à la fois et celle-ci doit être de même taille que lui ou de taille inférieure. Si la créature enveloppée se libère en découpant un chemin (la réduction de dégâts du babélien continue de s'appliquer), le babélien referme simplement l'ouverture en changeant de forme et il peut à nouveau utiliser son attaque d'enveloppement.
Manipulation du sol (Sur). Par une action simple utilisable à volonté, un babélien peut ramollir la pierre et la terre sous son corps et les transformer en boue. Le sol reste boueux pendant 1 minute après le départ du babélien. Il peut traverser les zones ramollies facilement mais les autres créatures les considèrent comme un terrain difficile.
Vision à 360° (Ext). Un babélien peut regarder dans toutes les directions en même temps. Il est impossible de le prendre en tenaille; PX 1.600
1 x Babélien Evolué : FP 6 ; PV 68 ; idem ci-dessus; PX 2 400 (Evolué p295,+2 tous les jets, +4 CA, +2pv/DV)

Développement: Le terrible vacarme créé par le babélien sert d'alarme pour les locathahs fiélons, s'ils entendent la créature se soulever et les intrus attaquer, ils mobilisent leurs forces pour défendre les pièces restantes. Les zones 29-38 supposent que les locathahs fiélons sont alertés; si les personnages parviennent à passer cette rencontre sans alerter le babélien, ils trouvent les locathahs fiélons mal préparés.

29.Caverne des prisonniers (ND 4)

Cette chambre rectangulaire est inondée par environ 15 cm d'eau croupie. De nombreuses boucles de métal ont été enfoncées dans les murs de pierre, et de longs cordons de cuir épais y sont accrochés. Il y a quatre bougres mal en points attachés à des anneaux.

Créatures: Les travailleurs et les gardes capturés dans la Puanteur du dessus, ainsi que les PJs que les locathahs fiélons auraient attrapés vivants, sont emprisonnés ici. La Mère des Profondeurs utilise les prisonniers capturés pour tester les effets des diverses maladies qu'elle a découvert dans ces cavernes.
Il existe actuellement quatre êtres humains souffrant de malnutrition emprisonnés ici. Tous sont membres de la Guilde des Marchefriches et aucun n'est en état de combattre sans repos et guérison. Tous les quatre sont atteints de la fièvre des marais.

30. Salle des gardes

Trois petits bassins remplissent cette grotte avec un bruit de clapotis constant, les niveaux d'eau de chaque bassin montent et descendent de manière rythmique grâce à des courants invisibles.

Les bassins de cette chambre et de la zone 31 sont reliés par plusieurs tunnels souterrains inondés. Ces tunnels sont donc connectés à la mer. C'est à partir de ces bassins que les locathahs fiélons sont arrivés la première fois sous la Puanteur.
Créatures: Six locathahs fiélons se cachent dans les bassins. Quatre attendent dans le bassin nord et un autre attend dans chaque bassin du sud. Ils attendent, avant d'attaquer les intrus, que la majorité d'entre eux soient passé en zone 31 afin de bloquer leur retraite puis de se jeter sur les intrus avec les locathahs de cette zone.

6 x Locathahs fiélons: FP ½ ; PV 9 ; Comme précédemment; PX 200 ;
4 x Locathahs fiélons : FP ½ ; PV 9 ; Comme précédemment; PX 200 ;
6 x Locathahs fiélons: FP ½ ; PV 9 ; Comme précédemment; PX 200 ;
6 x Locathahs fiélons Barbare1 : FP 1 ; PV : 20; Comme précédemment; PX 400 ;

Développement : Si le combat éclate dans cette salle, les locathahs de la zone 31 viendront aider leur congénères deux rounds après le début du combat.

31.Salons (ND 3/4/5)

Plusieurs petits bassins assez calme dominent cette caverne, de nombreux os rongés, de poissons à moitiés mangés et de rat désespérés jonchent le sol au milieux d'eux.

Chaque bassin est relié à l'autre par un réseau de tunnels sous-marins qui aboutissent à la mer. Les bassins font eux-mêmes en moyenne environ 6 m de profondeur avec de nombreux rebords et de saillies le long de leurs parois
Créatures : Ces bassins sont utilisés par les locathahs fiélons pour se reposer et se détendre. Les six locathahs fiélons trouvés ici attendent pour attaquer que les intrus se fassent d'abord agresser par les gardes de la zone 30.

6 x Locathahs fiélons: FP ½ ; PV 9 ; Comme précédemment; PX 200 ;
4 x Locathahs fiélons : FP ½ ; PV 9 ; Comme précédemment; PX 200 ;
6 x Locathahs fiélons: FP ½ ; PV 9 ; Comme précédemment; PX 200 ;
6 x Locathahs fiélons Barbare 1 : FP 1 ; PV : 20; Comme précédemment; PX 400 ;

32.Couveuse

Un liquide nauséabond remplit une paire de grands bassins aux surfaces calmes et huileuses de cette chambre. Plusieurs sphères rondes, translucides et ressemblant à de la gelée, germent sur la surface de chaque bassin. Chacune, de temps en temps, a des tics ou de légères impulsions, comme si quelque chose se tordait et essayait de s'en échapper.

La Mère des Profondeurs utilise ces deux bassins de 3 mètres de profondeur avec les énergies impies du royaume d'Incabulos, les sphères dans les bassins sont les derniers œufs de locathah volés, incubant dans les bassins contaminés et se transformant lentement en monstruosités fiélonnes. Malheureusement pour les tribus locathah, les œufs sont au-delà du point de rédemption. Il reste encore plusieurs semaines avant qu'ils n'éclosent, les détruire devrait être une simple affaire.

Cependant, le fluide dans lequel les œufs flottent est en proie à la maladie. Toute personne qui entre en contact avec la substance doit réussir un **test de Vigueur (le DD pour ce jet de sauvegarde dépend de la maladie que vous choisissez + ou -2)** ou contracter une maladie au hasard parmi les « bénédictions d'Incabulos » (voir encadré p. 40).

33. Sanctuaire d'Incabulos (ND 4)

Des corps en décomposition, à la fois de locathah et d'humains, pendent à des crochets au-dessus d'un autel de fortune en pierre contre le mur Est. Des morceaux de matière en décomposition et des traînées de sang couvrent l'autel et le sol proche. Les murs de cette salle supportent des sculptures complexes qui semblent être seulement à moitié terminé. Des sections presque complètes montrent des champs d'humanoïdes malades, se tordant, étendus sur un vaste rivage, tandis que de nombreux humanoïdes ressemblant à des poissons sortent des vagues et rassemblent ceux qui sont tombés dans de grands filets. Un grand bassin d'eaux de mer qui clapote remplit une grande partie de la moitié nord de la caverne.

Cette chambre se transforme lentement en un sanctuaire dédié à Incabulos. Les corps suspendus au-dessus de l'autel sont lentement insérés dans la pierre avec de la pourriture et des maladies. De même, les sculptures sur le mur sont destinées à combler la salle avec la crainte de la puissance d'Incabulos et de ses sbires locathah favoris. Actuellement, même si la chambre est inquiétante et nauséabonde, elle ne porte aucune aura du mal ou de profanation magique.
Le bassin d'eau de mer au Nord se connecte à ceux de la zone 31 par un long couloir inondé. Ce bassin, qui fait environ 9 m de profondeur, est la maison des trois adeptes qui servent la Mère des profondeurs.
Ces trois créatures adeptes locathah fiélons passent généralement leur temps de travail sur les sculptures murales, mais s'ils sont conscients de l'intrusion des Pjs dans le temple, ils prennent positions dans le bassin en l'utilisant comme couverture pendant qu'ils tirent avec leurs arbalètes sur tous les intrus.

3 x locathahs Fiélons, Adeptes 2: FP 2; humanoïde moyen (aquatique, outreplan) DV 2d8+2d8-4; pv 12 chacun, Init +5; VD 3 m, nage 21 m, AC 14, contact 11, pris au dépourvu 13; BBA +2; Lutte +2; Attaque de base/lutte +4 corps à corps (1D6, bâton de maître) ou à distance +3 (1d8/19-20, arbalète légère); AS : châtiment du bien (+4 dégâts contre un adversaire bon) 1/jour, sorts, Particularités : réductions des dégâts (5/magie), vision dans le noir 60 m, résistance au froid 5, résistance au feu 5, résistance à la magie 9; AL CM; JS : Vig +2, Réf +1, Vol +4; For 10, Dex 12, Con 9, Int 13, Sag 13, Cha 11. **Compétences**: Artisanat (sculpture) +6, Premiers secours +4, Connaissances (religion) +4, Perception auditive +6, Détection +6, Natation +8.
Dons : initiative, Arme de prédilection (Bâton).
Sorts préparés :(3/2, DD de sauvegarde 11 + niveau de sort): 0 - Soin superficiel, sons imaginaires, Fatigue 1er - Soins léger, Protection contre le bien.
Possessions: Bâton de maître, arbalète légère, 20 carreaux, 2 potions de guérison des blessures légères, 1 potion de guérison des maladies. Les adeptes n'ont pas encore convoqué de familiers pour eux-mêmes.

34. Les Bienheureux d'Incabulos (ND 4/5/6)

Cette grande grotte est recouvert d'un épais tapis d'algues anormalement chaudes et humides, des algues poussent aussi sur le sol et les murs et pendent du plafond formant de grands rideaux verts. Le sol est criblé de nombreux trous, ses bords sont tapissés de pierres dentelées et de coquillages. Une nouvelle puanteur emplit cette chambre.. contrairement à la puanteur des ordures, c'est une puanteur de maladie et de mort.

Chacun de ces puits fait d'environ 3m de profondeur. La Mère des Profondeurs utilise ces fosses pour isoler ses sujets de prédilection pour la culture de ses maladies. Actuellement, il y a cinq locathah et trois humains prisonniers, laissant deux fosses vides. Chaque détenu est atteint d'une horrible maladie que la Mère des profondeurs cultive dans des conditions terribles ici dans la Puanteur. Consultez l'encadré « Les bénédictions d'Incabulos » (p.40) pour plus de détails sur ces maladies.
Les rideaux suspendus d'algues fournissent un camouflage, sauf lorsque deux créatures sont à moins de 5 mètres l'une de l'autre.
Un personnage qui tombe dans une des fosses ne prend pas 1D6 points de dégâts de chute, mais est exposé à la terrible maladie de la fosse et doit faire un jet de Vigueur du DD approprié pour cette maladie afin d'éviter de la contracter.
Créatures: Les actuels favoris de la Mère des profondeurs gardent cette chambre. Ils passent beaucoup de leur temps dans le cabinet de La Mère des Profondeurs, mais en supposant que les locathahs fiélons soient en alerte, ils ont déménagé dans cette salle pour tendre une embuscade aux intrus.

2 x Locathah Fiélon Barbare2 ; FP3 ; Humanoïde (aquatique) de taille M, N ; DV 2d8+2d12+4 ; pv :26 chacun ; Init +1 ; VD 3 m, nage 21 m; CA :16 ; contact 10, pris au dépourvu 16 ; BBA +3; Lutte +4; Attaque de base/lutte +5 corps à corps (1D8+1, pique +1) ou à distance +3 (1d8/19-20, arbalète légère); AS : Rage 1/jour ; châtiment du bien (+4 dégâts contre un adversaire bon) 1/jour ; Particularités : réductions des dégâts (5/magie), vision dans le noir 60 m, déplacements accélérés, résistance au froid 5, résistance au feu 5, résistance à la magie 9, esquive instinctive ; ; AL CM; JS : Vig +7, Réf +0, Vol +1; For 13, Dex 10, Con 12, Int 10, Sag 13, Cha 11.
Compétences: Escalade +5, Artisanat (Fabrication d'armes) +6, Intimidation +4 Perception auditive +6, Détection +6, Natation +8.
Dons : Science de la charge à mains nues, Attaque en puissance.
Possessions : Pique +1, arbalète légère, 20 carreaux, Armure de cuir +1 Airgill.

2 x Locathah Fiélon Barbare 1 ; FP2 ; Source : Bestiaire 2 p.188 ; PX ; Humanoïde (aquatique) de taille M, Al : N ; Init +1 ; Sens vision nocturne ; Perception +3
Défense : CA 16, contact 12, pris au dépourvu 14 (Dex +2, naturelle +2, cuir +2) ; pv 18 (2d8+1d12+3) ; Réf +1, Vig +5, Vol +1 ; DS : Résistance au feu et froid 5, RM 7 ;
[**Défense rage** : CA 14, contact 10, pris au dépourvu 12 (Dex +2, naturelle +2, cuir +2, rage -2) ; pv 25 (2d8+1d12+3+6) ; Réf +1, Vig +5, Vol +3]
Attaque : VD 3 m, nage 21 m; Corps à corps pique, +5 (1d8+3/x3) ; Distance arbalète légère, +4 (1d8/x3) ; AS : Chatiment du bien 1/jour (+2 dégâts sur une cible, jusqu'au repos de la cible ou sa mort) [**Attaque rage** : Corps à corps pique, +7 (1d8+5/x3) ; Distance arbalète légère, +4 (1d8/x3)]
Caractéristiques : For 14, Dex 14, Con 12, Int 13, Sag 11, Cha 11 ; BBA +4, BMO +4, DMD 16 ; [**Caractéristiques rage** : For 18, Dex 14, Con 16, Int 13, Sag 11, Cha 11 ; BBA +6, BMO +6, DMD 18;]
Dons : Arme de prédilection (pique),Déplacement rapide, Rage, Repousser l'ennemi ; Compétences Artisanat (un au choix) +6, Natation +9, Perception +4, Survie +7 ; Acrobatie +6; Langues aquatique ; Particularités amphibie
Possessions : Lance longue +1, arbalète légère, 20 carreaux, armure de cuir.

2 x Locathah Fiélon Barbare2 ; FP3 ; Source : Bestiaire 2 p.188 ; PX ; Humanoïde (aquatique) de taille M, N ; Init +1 ; Sens vision nocturne ; Perception +3.
Défense : CA 16, contact 12, pris au dépourvu 14 (Dex +2, naturelle +2, cuir +2) ; pv 29 (2d8+2d12+4) ; Réf +1, Vig +6, Vol +1 ; DS : Résistance au feu et froid 5, RM 8 ;
[Défense rage : CA 14, contact 10, pris au dépourvu 12 (Dex +2, naturelle +2, cuir +2, rage -2) ;pv 35 (2d8+2d12+4+6) ;Réf +1, Vig +5 Vol +3**]**
Attaque : VD 3 m, nage 21 m; Corps à corps pique, +6 (1d8+3/x3) ; Distance arbalète légère, +5 (1d8/x3) ; AS AS : Chatiment du bien 1/jour (+2 dégâts sur une cible, jusqu'au repos de la cible ou sa mort) **[Attaque rage :** Corps à corps pique, +8 (1d8+6/x3) ; Distance arbalète légère, +5 (1d8/x3) **]**
Caractéristiques : For 14, Dex 14, Con 12, Int 13, Sag 11, Cha 11 ; BBA +5, BMO +5, DMD 17 ;

[**Caractéristiques rage** : For 18, Dex 14, Con 16, Int 13, Sag 11, Cha 11 ; BBA +7, BMO +7, DMD 19;]
Dons Arme de prédilection (pique),Déplacement rapide, Rage , esquive instinctive, Repousser l'ennemi ;
Compétences Artisanat (un au choix) +7, Natation +10, Perception +5, Survie +8 ; Intimidation +2, Acrobatie +7 ; Langues aquatique ; Particularités amphibie
Possessions: lance longue +1, arbalète légère, 20 carreaux, armure de cuir.

2 x Locathah Fiélon Barbare 3 ; FP4 ; Source : Bestiaire 2 p.188 ; PX ; Humanoïde (aquatique) de taille M, N ; Init +1 ; Sens vision nocturne ; Perception +3
Défense : CA 16, contact 12, pris au dépourvu 14 (Dex +2, naturelle +2, cuir +2) ; pv 38 (2d8+3d12+5) ; Réf +2,Vig +6, Vol +2 ; RM 5 ;
[Défense rage : CA 14, contact 10, pris au dépourvu 12 (Dex +2, naturelle +2, cuir +2, rage -2) ;pv 48 (2d8+3d12+5+10) ;Réf +2, Vig +8, Vol +4 ;DS : Résistance au feu et froid 5, RM 9 ;]
Attaque : VD 3 m, nage 21 m ; Corps à corps pique, +6 (1d8+3/x3) ; Distance arbalète légère, +5 (1d8/x3) ; AS AS : Châtiment du bien 1/jour (+2 dégâts sur une cible, jusqu'au repos de la cible ou sa mort)
[Attaque rage : Corps à corps pique, +9 (1d8 +6/x3) ; Distance arbalète légère, +6 (1d8/x3)]
Caractéristiques : For 14, Dex 14, Con 12, Int 13, Sag 11, Cha 11 ; BBA +6, BMO +6, DMD 18 ;
[Caractéristiques rage : For 18, Dex 14, Con 16, Int 13, Sag 11, Cha 11 ; BBA +8, BMO +8, DMD 20;]
Dons : Arme de prédilection (pique), Déplacement rapide, Rage, Repousser l'ennemi, Sens des pièges +1 ;
Compétences Artisanat (un au choix) +8, Natation +11, Perception +6, Survie +9 , Acrobatie +8 ; Langues aquatique ; Particularités amphibie
Possessions: lance longue +1, arbalète légère, 20 carreaux, armure de cuir .

Tactique : Les barbares préparent une embuscade s'ils savent que les PJs sont en chemin. Ils se cachent dans les algues suspendues à 3m de chaque côté de l'entrée nord et attaquent par surprise en rage dès le début du combat. Leur tactique favorite est de bousculer les intrus dans une fosse (Il est possible de tenter une bousculade par une action simple (une attaque) ou dans le cadre d'une charge (voir Charge). Cette manœuvre a pour but de repousser l'adversaire plutôt que de lui infliger des dégâts. On ne peut bousculer un ennemi que s'il fait au maximum une catégorie de taille de plus que soi. ; Manuel des Joueurs p199). Ils peuvent même attaquer des personnages tombés dans une fosse avec leurs longues lances, vu qu'elles ne font que 3 mètres de profondeur.

35. Antre de la Mère des Profondeurs (ND 6)

Cette grotte est humide et nauséabonde. De nombreux tas d'immondices et d'organes d'hommes et de locathahs s'entassent dans des monticules inquiétants organisées le long des murs de cette salle et un grand bassin clapote au sud, son bord est recouvert d'anémones de mer pâle et malade.

Ce bassin d'eau de mer est connecté à la mer via un long tunnel inondé, il ne se connecte pas aux autres bassins d'eau de mer des cavernes de la puanteur. Le bassin fait 6 mètres de profondeur. La Mère des profondeurs, le chef des locathahs fiélons de la Puanteur, habite dans cette caverne. Elle est responsable des monticules de morceaux agencés de chaque corps et des tas de déchets sélectionnés spécialement pour les maladies étranges cultivées en son cœur. Aucune de ces maladies n'est encore finalisée, mais n'importe quel personnage qui fouille dans les déchets et les organes est exposé à 1d4 maladies aléatoires des « bénédictions d'Incabulos » voir encadrés p.40, et doit faire un **jet de Vigueur** pour éviter de contracter la maladie en question.

Créature: La Mère des Profondeurs passe beaucoup de son temps à mélanger et cultiver des maladies, en utilisant des sorts comme *eau maudite*, et *contagion* combinées avec sa Création d'objets merveilleux pour encourager la croissance. Elle maintient un sort de *profanation* dans cette grotte à tout moment. Si elle a connaissance que les PJs sont en chemin, elle se prépare à leur arrivée en jetant *animation des morts* sur les corps des malades, les transformant en zombies. Elle crée six zombies avec des corps d'homme et deux

avec ceux des locathahs, le sort *profanation* lui permet d'animer deux fois plus de morts-vivants qu'elle ne le peut normalement. Ensuite elle se retire dans le bassin et se cache, laissant les morts-vivants défendre la pièce.

Mère des profondeurs, femelle fiélon locathah, Pre 5 : FP 6; Humanoïde Moyen (aquatique); DV 7d8 +7, pv 42, Init +4; Vit 3, nage 20, AC 20, contact 14, pris au dépourvu 16; BBA +4, +5 Lut; Att / Att de mêlée +6 (1D6 +2, masse d'arme légère +1), ou distance +9 (1d8/19-20, arbalète légère de maitre); AS : intimidation des morts-vivants, châtiment du Bien (dégâts +7 contre un adversaire Bon) 1 /par jour, sorts, Capacités spéciales : réduction des dégâts 5/magie, vision dans le noir 60 m, résistance au froid 5, résistance au feu 5, résistance à la magie 12, AL CM; JS Vig +8, Réf +5, Vol +8; For 12, Dex 18, Con 12, Int 15, Sag 18, Cha 13.
Compétences : Concentration +6, Artisanat (alchimie) +7, Premier secours +9, Connaissances (religion) +7, Perception auditive +9, Connaissance des sorts +7, Fouille +9, Natation +14.
Dons : Préparation de potions, Magie de guerre, Création d'objets merveilleux.
Sorts préparés (5 / 4 +1 / 3 +1 / 2 +1; DD 14 + niveau du sort: 0 - création d'eau (2), soins superficiels (2), résistance, 1er - Injonction, soins légers, faveur divine, blessures légères*, bouclier de la foi, 2ème - Endurance de l'ours, profanation (2, un déjà jeté), fracassement*; 3ème - Animation des morts, contagion*, guérison des maladies.
*** Sorts de domaine**. Domaines : Destruction (châtiment 1/jour, +4 à l'attaque, extra dégâts de +5), Mal (Lance les sorts du mal comme un jeteur de sorts avec +1 niveau).
Possessions : Masse d'arme légère +1, arbalète légère de Maître, 10 carreaux, petit bouclier, armure de cuir, charme de bonne santé (objet), potion de soins modérés, potions de guérison des maladies x 2.

6 x Zombies Humain: DV : 2d12+3 (16 pv chacun) ; Initiative : –1 ; Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases ; ne peut pas courir) ; Classe d'armure : 11 (–1 Dex, +2 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 11 ; Attaque de base/lutte : +1/+2 ; Attaque : coup (+2 corps à corps, 1d6+1) ; ou gourdin (+2 corps à corps, 1d6+1) ; Attaque à outrance : coup (+2 corps à corps, 1d6+1) ; ou gourdin (+2 corps à corps, 1d6+1) ; Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m ; Attaques spéciales : maladie ; Particularités : limité à une seule action, mort-vivant, réduction des dégâts (5/tranchant), vision dans le noir (18 m) ; Jets de sauvegarde : Réf –, Vig +0, Vol +3 ; Caractéristiques : For 12, Dex 8, Con —, Int —, Sag 10, Cha 1 ; Dons : Robustesse ; FP : 1/2 ;
Maladie (Ex): Ces zombies sont infectés par la variole fuyante; créatures blessées par ces zombies doit faire un succès jet de Vigueur (DD 12) chaque fois qu'ils sont frappés afin d'éviter d'attraper cette maladie.

2 x Zombies Locathah: FP 1; morts-vivants de taille moyenne; DV 4d12; 29 pv chacun; Init +0 ; Vitesse de déplacement : 3, 20 nage; CA 15, contact 10, pris au dépourvu 15; BBA +2; Lutte +3; Attaque de base/lutte +3 d'attaque (1D6 + 1, coup); AS : maladie; Capacité spéciale. réduction des dégâts 5 / Arme tranchante ; limité à une seule action; AL NM; JS : Vig +1, Réf +1, Sag +4; For 12, Dex 10, Con -, Int -, Sag 10, Cha 1.
Maladie (Ex): Ces zombies sont infectés par la peau coulante; les créatures blessées par ces zombies doivent faire un jet de Vigueur réussi (DD 14) chaque fois qu'ils sont frappés afin d'éviter d'attraper cette maladie. **Dons**: Robustesse.

Tactique : Dès que les PJs arrivent et commencent à se battre avec les zombies, la Mère des profondeurs se jette endurance de l'ours, bouclier de la foi et faveur divine, puis sort du bassin pour aider ses sbires. Cependant elle ne se bat pas à mort et si elle s'approche de la défaite, elle tente de fuir par le bassin d'eau de mer.
Développement: Un des zombies locathah est en fait le ranger Kilorkus, chef des scouts locathah de la zone 8. Les locathah seront consternés s'ils apprennent le terrible destin de Kilorkus, mais si les Pjs leur rendent son corps, ils n'en seront pas moins reconnaissants.
ponctuellement Prix de l'expérience: Les PJs devraient gagner 125% du prix normale de PX pour cette rencontre en raison des sorts et maladies des zombies profanés.

CONCLUSION DE L'AVENTURE :

Si les personnages ne perturbent pas les plans de la Mère des Profondeurs, elle libère ses fléaux fiélons sur la ville de Magnimar ; à peu près au même moment, les tribus locathah lancent une invasion à grande échelle sur la ville. Le moment de l'invasion et l'action de la Mère des Profondeurs sont laissés flous ; si vous le souhaitez, vous pouvez les chronométrer pour renforcer le sentiment dramatique de l'aventure, ou encore mettre en place une intrigue de campagne épique impliquant fléaux et invasion.
Si les personnages parviennent à vaincre les plans de la Mère des Profondeurs et éconduise les locathah fiélons hors de la Puanteur, leurs actions passera inaperçue du peuple et du gouvernement de Magnimar. Le peuple ne doit jamais savoir à quel point ils étaient tout près d'un raid dévastateur des locathah et d'un horrible fléau de maladies fiélons, mais Popollo et la Guilde des Marchefriches le savent. Avec le problème locathah fiélon traité, Popollo et ses collaborateurs commencent à faire de réels progrès pour nettoyer la Puanteur. Il n'oubliera jamais le service que les PJs ont fournis, et bien sur leur donnera finalement les récompenses qu'il leur a peut-être promis, cependant, il ne paiera pas immédiatement aux PJs les 100 po promis par travailleur secouru.

Bien que sauver les prisonniers de la puanteur soit un noble objectif, il porte en lui un danger caché, si les PJs renvoient simplement ces prisonniers à la civilisation sans les guérir des maladies qu'ils portent en eux, il y a une chance réelle que ces terribles maladies s'implantent et commencent à se diffuser. Les PJs eux-mêmes pourraient servir de porteurs à leur insu s'ils ont contracté l'une des maladies. Lutter contre la propagation de ces terribles maladies pourrait constituer l'épine dorsale de toute une série d'aventures à Magnimar.

Si l'un des locathahs fiélons (en particulier la Mère des profondeurs) survit et s'échappe de la Puanteur, il ou elle peut revenir plus tard avec des renforts. Peut-être qu'ils essaieront de prendre Magnimar par la force, ou peut-être qu'ils chercheront simplement les PJs pour se venger. L'emplacement du profond portail sous-marin vers le domaine d'Incabulos peut aussi servir comme accroche d'aventure, que se passerait-il si le Cavalier noir libère plus de serviteurs de son royaume infecté dans les mers de votre monde de campagne?

Par : Monte Lin
Dessin : Udon Entertainment
Cartes Américaines : Cristopher West
Cartes Francisée : Syrinity
Dungeon (Numéro 105 - Dec 2003) / Polyhedron (numéro 164)
1ere traduction : La Crypte (Accord de distribution de cette version Pathfinder)
Traduction finale, mise en page & page de couverture : Syrinity

DnD 2014

ANNEXES :

Améliorer l'Aventure : « La puanteur » est un scénario conçu pour quatre personnages de niveau 4, mais il peut être modifié pour des parties de niveau inférieur ou supérieur. L'aventure est plus adaptée pour des niveaux inférieurs, puisqu'au niveau 5 les prêtres et les druides accèdent à guérison des maladies, ce qui réduit la menace des maladies transmissibles dans la puanteur. Pensez à apporter d'autres modifications à l'aventure comme suit:

PJs Niveau 1 à 3 : Faite jouer l'aventure écrite telle quelle, mais avec les modifications suivantes:

- Diminution des niveaux de classe possédés des PNJs par un ou deux.
- Remplacer toutes les blêmes par des goules et tous les goules par des zombies.
- Remplacer les para-élémentaires de vase moyen par des petits.
- Retirez tous les pièges d'un FP supérieur à 3.
- Réduire le jet de Vigueur requit pour résister aux maladies de -2.
- Zone 2: Remplacer les otyughs par des charognards rampants ou de grandes mille-pattes monstrueux.
- Zone 6: Remplacer l'otyugh évolué par un otyugh normal.
- Zone 16: Remplacer la gelée ocre par une vase grise.
- Zone 28: Remplacer le babélien par un un Méphite vaseux.

PJs Niveau 5 à 7: Faite jouer l'aventure écrite telle quelle, mais avec les modifications suivantes:

- Augmenter les niveaux de classe possédés par les PNJs par un ou deux.
- Remplacer toutes les goules par des blêmes et toutes les blêmes par des nécrophages.
- Remplacer les para-élémentaires de vase moyens par des grands .
- Augmenter le jet de Vigueur pour résister aux maladies de +2.
- Tous les locathah fiélons non-classés devrait gagner un ou deux niveaux de guerrier.
- Zone 5: Remplacer les rats sanguinaires par des grandes mille-pattes monstrueux.
- Area 14: Remplacer la vase grise par une gelée ocre.
- Area 28: Augmenter les dés de vie du babélien par +4.

PNjs avec des niveaux de classes :

Locathahs fiélons : FP ½ ; Source : Bestiaire 2 p.188 ; PX 200 ; Humanoïde (aquatique) de taille M, N ; Init +1 ; Sens vision nocturne ; Perception +3 **Défense** : CA 13, contact 11, pris au dépourvu 12 (Dex +1, naturelle +2) ; pv 7 (2d8-2) ; Réf +1, Vig +3, Vol +1 ; DS : Résistance au feu et froid 5, RM 6 ; **Attaque** : VD 3 m, nage 18 m ; Corps à corps pique, +2 (1d8/x3) ; Distance arbalète légère, +2 (1d8/x3) ; AS : Châtiment du bien 1/jour (+2 dégâts sur une cible, jusqu'au repos de la cible ou sa mort) **Caractéristiques** : For 10, Dex 12, Con 9, Int 13, Sag 13, Cha 11 ; BBA +1, BMO +1, DMD 12 ; Dons : Arme de prédilection (pique) ; Compétences : Artisanat (fabrication d'armes) +6, Natation +8, Perception +3, Survie +6 ; Langues aquatique **Particularités :** amphibie
Possessions: pique, arbalète légère avec 20 carreaux.

Locathah Fiélon Barbare 1 ; FP2 ; Source : Bestiaire 2 p.188 ; PX ; Humanoïde (aquatique) de taille M, N ;Init +1 ; Sens vision nocturne ; Perception +3 **Défense** : CA 16, contact 12, pris au dépourvu 14 (Dex +2, naturelle +2, cuir +2) ;pv 18 (2d8+1d12+3) ;Réf +1, Vig +5, Vol +1 ; DS : Résistance au feu et froid 5, RM 7 ; [**Défense rage** : CA 14, contact 10, pris au dépourvu 12 (Dex +2, naturelle +2, cuir +2, rage -2) ;pv 25 (2d8+1d12+3+6) ;Réf +1, Vig +5, Vol +3] **Attaque** : VD 6 m, nage 21 m ; Corps à corps pique, +5 (1d8+3/x3) ; Distance arbalète légère, +4 (1d8/x3) ; AS : Châtiment du bien 1/jour (+2 dégâts sur une cible, jusqu'au repos de la cible ou sa mort) [**Attaque rage** : Corps à corps pique, +7 (1d8+5/x3) ; Distance arbalète légère, +4 (1d8/x3)] **Caractéristiques** : For 14, Dex 14, Con 12, Int 13, Sag 11, Cha 11 ; BBA +4, BMO +4, DMD 16 ; [**Caractéristiques rage** : For 18, Dex 14, Con 16, Int 13, Sag 11, Cha 11 ; BBA +6, BMO +6, DMD 18;]
Dons : Arme de prédilection (pique), Déplacement rapide, Rage, Repousser l'ennemi ; Compétences Artisanat (un au choix) +6, Natation +9, Perception +4, Survie +7 ; Acrobatie +6; Langues aquatique ; Particularités amphibie
Possessions: lance longue +1, arbalète légère, 20 carreaux, armure de cuir.

Locathah Barbare 1 ; FP1 ; Source : Bestiaire 2 p.188 ; PX ; Humanoïde (aquatique) de taille M, N ; Init +1 ; Sens vision nocturne ; Perception +3 ; **Défense** : CA 16, contact 12, pris au dépourvu 14 (Dex +2, naturelle +2, cuir +2) ;pv 18 (2d8+1d12+3) ;Réf +1, Vig +5, Vol +1 ; RM 5 ; [**Défense rage** : CA 14, contact 10, pris au dépourvu 12 (Dex +2, naturelle +2, cuir +2, rage -2) ;pv 25 (2d8+1d12+3+6) ;Réf +1, Vig +5, Vol +3] **Attaque** : VD 6 m, nage 21 m ; Corps à corps pique, +5 (1d8+3/x3) ; Distance arbalète légère, +4 (1d8/x3) ; [**Attaque rage** : Corps à corps pique, +7 (1d8+5/x3) ; Distance arbalète légère, +4 (1d8/x3)] **Caractéristiques** : For 14, Dex 14, Con 12, Int 13, Sag 11, Cha 11 ; BBA +4, BMO +4, DMD 16 ; [**Caractéristiques rage** : For 18, Dex 14, Con 16, Int 13, Sag 11, Cha 11 ; BBA +6, BMO +6, DMD 18;] **Dons** Arme de prédilection (pique),Déplacement rapide, Rage ; Compétences Artisanat (un au choix) +6, Natation +9, Perception +4, Survie +7 ; Acrobatie +6; Langues aquatique ; Particularités amphibie
Possessions: lance longue +1, arbalète légère, 20 careaux, armure de cuir .

AIRGILL

Les Locathahs peuvent survivre hors de l'eau pendant un temps très court. La Mère des profondeurs sait que ses enfants et elle se rendrait au-dessus de la terre pour une grande partie de leur séjour à Magnimar, et a apporté une grande quantité d'airgills en conséquence.
Un airgill est une créature vivante symbiotique qui ressemble à une longue étoile de mer avec des jambes bleues lumineuses, des vrilles rouges charnus sur son dos, un dessous violet pâle et le bout de ses bras sont couverts de vrilles violet pâle.

Lorsqu'elle est placé sur la gorge d'une créature aquatique, une airgill s'accroche avec ses bras et accroche ses vrilles dans et à travers les branchies de la créature. Le symbiote se nourrit lentement du sang de la créature, et réduit le score de Constitution de l'hôte de -1 tant qu'elle est attachée. En retour, elle oxygène en permanence les branchies de son hôte, lui permettant de fonctionner indéfiniment hors de l'eau.

Pour d'autres règles sur les symbiotes, voir pages 215-216 du Fiend Folio.

PARA-ELEMENTAIRE DE VASE

Source : Manuel des Plans

Les para-élémentaires de Vase glissent et rampent dans les plans élémentaires de la Terre et de l'Eau, où ils ont leurs foyers.

Un para-élémentaire de Vase a généralement la forme d'un torse brun foncé, muni d'une tête et de bras émergeant d'une flaque de boue. Tandis que la flaque coule le long du terrain, le para-élémentaire se déplace. Des creux noirs et béants remplacent ses yeux et sa bouche.

Les para élémentaires de Vase parlent le terreux et l'aquatique en gargouillant.

Combat

Les para élémentaires de Vase adorent combattre des adversaires humanoïdes, car leur acide fond leurs armes.

Acide (Ext). La boue d'un para-élémentaire de Vase est hautement acide et peut rapidement dissoudre les matériaux organiques et le métal. Les dégâts infligés au corps à corps s'accompagnent de dégâts d'acide. L'acide du para-élémentaire inflige 40 points de dégâts par round aux objets de bois et de métal. Les armures et les vêtements se dissolvent et sont inutilisables sur-le-champ, à moins de réussir un jet de Réflexes (le DD varie en fonction de la taille du para-élémentaire ; cf. tableau ci-dessus). Une arme de bois ou de métal qui frappe un para-élémentaire de Vase se dissout immédiatement, à moins de réussir un jet de Réflexes. Si un para-élémentaire de Vase parvient à agripper son adversaire, l'armure de ce dernier doit également réussir un jet de Réflexes affublé d'un malus de -4 ou se dissoudre, devenant ainsi inutilisable.

Taille des para-élémentaires de Vase

Para-élémentaire	Taille	Poids	DD acide
Taille P	1,20 m	17 kg	11
Taille M	2,40 m	140 kg	13
Taille G	4,80 m	1 125 kg	16
Taille TG	9,60 m	9 t	22
Noble	10,80 m	10,5 t	27
Seigneur	12 m	12 t	30

LES BENEDICTIONS D'INCABULOS

De nombreuses maladies sont en incubation dans les profondeurs de la puanteur. La Mère des profondeurs est venue à la puanteur spécifiquement pour cultiver et encourager la croissance de ces maladies, et ses efforts ont été récompensés. Six nouvelles maladies ont été engendrées dans la puanteur, et la plupart des prisonniers capturés par les locathahs diaboliques en sont infectés.
Quand un personnage est exposé à une maladie, vous devriez faire ses jets de Vigueur en secret pour garder les joueurs dans l'ignorance de la santé de leur personnage jusqu'à ce que les effets de la maladie commencent à se manifester. Toutes ces maladies sont surnaturelles de nature.

Les Bénédictions d'Incabulos

1d6	maladie	transmission	DD	Incubation	Dégâts
1	Bouille-crâne	Ingérés	13	1d3 jours	1D4 Sag, 1D4 Cha
2	Peau coulante	Contact	14	1 jour	1d3 Con
3	Variole fuyante	Ingérés	17	1 jour	1d10 Dex, 1D6 Int
4	Putréfaction verte	Contact	20	1 jour	1d8 For
5	Goutte Babélienne	Blessures	12	1d6 jours	2d4 Dex, 1d6Cha
6	Verrues des vers	Inhalé	15	1d3 jours	1 Con, LD6 Cha

Bouille-crâne

Cette maladie se propage par la viande contaminée. La Mère des profondeurs essaie de cultiver une version de cette maladie qui se propage via blessure ou contact, mais jusqu'ici sans succès.
Une victime du bouille-crane souffre de maux de tête de plus en plus douloureux, se sentant presque comme si son cerveau était cuit vivant. Mis à part une rougeur de la peau, il n'y a pas de symptômes physiques de cette maladie, mais ceux à un stade avancé (moins de 3 en Sagesse ou 3 en Charisme) sont rendus fous de rage et attaquent toute autre créature vivante qu'ils remarquent à leur portée.

Peau coulante

La peau d'une victime de la peau coulante commence à fondre comme de la cire chaude jusqu'à ce que finalement le malheureux soit complètement écorché et que sa peau se soit retirée de son corps. Les flaques de peau liquéfiées conservent l'infection pendant une semaine, et peuvent continuer à infecter ceux qui les touchent.

Variole fuyante

Cette maladie provoque de nombreuses et inquiétantes pustules jaunes sur la peau de la victime. Ces inquiétants pustules sont mobiles, et glissent sous la peau de la victime, laissant des cicatrices rouges dans leur sillage et finalement rehaussant la victime d'un réseau complexe de tissu cicatriciel. La maladie est transmise par blessure, à tel point que les plaies peuvent effectivement être vu couler de l'organisme infecté dans les blessures de la victime. Les dommages causés au Charisme sont permanent.

Putréfaction verte

La putréfaction verte est une maladie particulièrement horrible qui provoque de grandes éruptions vertes et des plaies ouvertes puant le compost qui apparaissent sur le corps de la victime. Une victime tombant à 0 en Force reste horriblement conscient de sa situation, mais ne peut se déplacer et prend racine dans le sol disponible. Ce monticule de contorsions, de matière végétale humide peut survivre pendant des mois s'il est exposé régulièrement au soleil et à un environnement humide. Cette matière végétale demeure contagieuse jusqu'à ce qu'elle meure.

Goutte Babélienne

Parmi ces six maladies, la Goutte Babélienne est peut-être la plus horrible. Alors que la maladie progresse, la santé mentale de la victime glisse lentement, ses articulations et la colonne vertébrale commencent à gonfler alors que de petits yeux et des bouches rudimentaires se développent. Ces organes se plaignent et se tordent, créant un murmure constant. Lorsque la dextérité de la victime est réduite à 0, elle commence à se transformer rapidement et douloureusement en babélien. La victime souffre de 1d4 points de dégâts de Constitution par round. Une fois que son score de Constitution a atteint 0, son corps éclate et un Babélien entièrement formé émerge. Les créatures minuscules ou très petites ne produisent pas de babélien en mourant. Les créatures plus grandes n'en créent qu'un seul malgré leur taille en cas de décès. Les créatures sans squelettes ou sans exosquelettes sont immunisées contre cette maladie.

Verrue des vers

De toutes les nouvelles maladies étranges dans la puanteur, la Verrue des Vers est la plus dangereuse. La peau de la victime de verrue des vers éclate dans une masse de grosses verrues croustillantes de la taille d'une framboise. Ces verrues persistent pendant plusieurs heures avant d'éclater par dizaines émettant de minuscules filaments dans l'air. Ces filaments sont en réalité des vers minuscules qui dérivent sur des courants d'air jusqu'à ce qu'ils s'installent sur un nouvel hôte. Les vers ne peuvent survivre que quelques minutes à l'extérieur d'un hôte, dans une région densément peuplées, ils peuvent se propager à une vitesse effrayante.

COMPLEMENT AU SCENARIO :

MALADIES

Quand un personnage est blessé par un monstre porteur d'une maladie, mais aussi quand il touche un objet infecté ou avale de la nourriture avariée ou de l'eau croupie, il doit effectuer un jet de Vigueur. En cas de succès, son système immunitaire réussit à repousser l'infection. Dans le cas contraire, il est affecté après une période d'incubation variable. À partir de ce moment, il doit jouer un jet de Vigueur par jour pour éviter de s'affaiblir davantage. S'il en réussit deux d'affilée, son organisme vient à bout de la maladie.
Vous pouvez jouer le premier jet de Vigueur à la place du joueur, afin que ce dernier ne sache pas si son personnage a contracté la maladie ou non.

Description des maladies :

Les maladies présentent de nombreux symptômes différents et sont propagées par divers vecteurs. Les caractéristiques de quelques maladies connues sont résumées sur la Table : maladies.

Maladie. Les maladies notées en italique sur la Table : maladies sont d'origine surnaturelle. Les autres sont d'origine extraordinaire.

Transmission.

Le mode de transmission : ingestion, inhalation, blessure ou contact. Certaines maladies nécessitant une blessure peuvent être transmises par une piqûre de puce, et la plupart des maladies contractées par inhalation peuvent également l'être par ingestion (et vice versa).

DD. Le DD du jet de Vigueur à réussir pour échapper à la maladie. Si le mal est contracté, il s'agit du DD à atteindre pour ne pas en subir les effets (et pour s'en débarrasser, si l'on en réussit deux à la suite).

Incubation. Le délai nécessaire avant que l'effet de la maladie ne se fasse sentir.
Effet. L'affaiblissement temporaire de points de caractéristique subi par le personnage quand la maladie agit (au terme de la période d'incubation), puis chaque fois qu'il rate un jet de Vigueur.

Type de maladie. Parmi les maladies les plus courantes, on recense les suivantes :

- Bouille-crâne. Le malade a l'impression que son cerveau est en train de bouillir. Provoque un état de stupeur permanente.
- Croupissure. Véhiculée par l'eau croupie.
- Diantrespasme. Transmise par les barbazus et les diantrefosses. Il faut réussir trois jets de Vigueur à la suite (et non deux) pour s'en débarrasser.
- Fièvre des marais. Transmise par les rats sanguinaires et les otyughs. On peut également l'attraper en cas de blessure ouverte dans les lieux propices à la propagation des maladies (marais, proximité d'une carcasse en état de putréfaction avancée, etc.).
- Fièvre gloussante. Le malade est pris d'une forte fièvre qui le désoriente totalement et provoque de violents accès de rire de dément. C'est ce dernier symptôme qui fait que cette maladie est connue sous le nom de « démentia » parmi les érudits.
- Mal rouge. La peau rougit, se boursoufle et devient chaude au toucher.
- Mort vaseuse. Le malade se transforme de l'intérieur en vase contagieuse. Peut provoquer une diminution permanente de caractéristique.
- Peste infernale. Transmise par les tormantes. Peut provoquer une diminution permanente de caractéristique.
- Putréfaction de momie. Propagée par les momies. Les jets de Vigueur réussis permettent juste de contrer l'effet, jamais de recouvrer la santé (des soins magiques sont nécessaires pour obtenir ce résultat).

- Tremblote. Provoque de violentes crises de tremblements.

Table : maladies

Maladie	Transmission	DD	Incubation	Effet
Bouille-crâne	Inhalation	12	1 jour	1d4 Int
Croupissure	Ingestion	16	1d3 jours	1d4 For[1]
Diantrespasme[2]	Blessure	14	1d4 jours	1d4 For
Fièvre des marais	Blessure	12	1d3 jours	1d3 Dex, 1d3 Con
Fièvre gloussante	Inhalation	16	1 jour	1d6 Sag
Mal rouge	Blessure	15	1d3 jours	1d6 For
Mort vaseuse	Contact	14	1 jour	1d4 Con[3]
Peste infernale	Blessure	18	1 jour	1d6 Con[3]
Putréfaction de momie[4]	Contact	20	1 jour	1d6 Con
Tremblote	Contact	13	1 jour	1d8 Dex

[1] Chaque fois que le malade perd au moins 2 points de Force d'un coup, il doit réussir un autre jet de Vigueur (même DD) sous peine de perdre la vue de façon permanente
[2] Il faut réussir trois jets de Vigueur consécutifs pour guérir du diantrespasme (au lieu de deux).
[3] S'il subit cet effet, le personnage doit effectuer un Vigueur supplémentaire. S'il le rate, un des points d'affaiblissement temporaire de Constitution devient une diminution permanente.
[4] Les jets de Vigueur réussis permettent juste de contrer l'effet de la maladie. Seule la magie permet de s'en débarrasser.

Guérison des maladies :
La compétence Premiers secours peut permettre de soigner une maladie. Chaque fois que le malade doit effectuer un jet de Vigueur pour vaincre son mal, celui qui le soigne peut jouer un test de Premiers secours (même DD). Le malade prend le résultat qui l'avantage le plus. Pour pouvoir bénéficier de cette aide, le malade doit avoir reçu les soins prodigués par le soigneur et avoir passé les 8 dernières heures à se reposer.
L'affaiblissement temporaire de caractéristique infligé par une maladie est récupéré au rythme de 1 point par jour et par caractéristique, et ce même si l'organisme du personnage n'est pas encore parvenu à terrasser l'affection. Cela signifie qu'un aventurier chanceux ayant contracté une maladie dont l'effet n'est pas trop violent peut y résister longtemps, même s'il n'arrive pas à s'en débarrasser.

ANNEXE 2 : MAGNIMAR DIT « LA CITE DES MONUMENTS »

Cité : traditionnelle (maire) ; **Alignement** : N **Limite financière** 40 000 po ; **Ressources** : 32 856 000 po **Population** : 16 428 **Type** : mixte (humains 81 %, halfelins 5%, nains 4%, elfes 4%, gnomes 3%, demi-elfe 2%, demi-orque 1%) **Personnalités** : Haldmeer Grobaras (seigneur-maire), Verrine Caiteil (porte-parole du conseil des guides), Juge Bayl Argentine (chef de la cour de justice), Réméria Callinova (chef du conseil Varisien), Vammiera Symirkova (maîtresse des gargouilles), Princesse Sabriyya Kalmeralm (dirigeante de facto du bazar des voiles)

HISTORIQUE

La naissance de Magnimar est liée à une mort, celle d'Aroden. Le Chéliax, dépourvu de son guide divin, fut le théâtre de terribles guerres intestines pour le pouvoir. Ce tremblement de terre politique eu des répercussions dans ses colonies, notamment dans la cité de Korvosa. Suite à un massacre perpétré par des diables, une grande partie de la population voulue se défaire de la tutelle de l'empire décadent. Durant l'hiver 4607, le sang coula à flot dans la ville chéliaxienne. Les indépendantistes korvosiens, malgré une farouche résistance, furent mis à mal. Et quand les premiers rayons de soleil percèrent les couches de gels, l'exode débuta pour fuir les persécutions chélaxiennes. En 4608, les premiers colons commencèrent à s'installer à l'embouchure du fleuve Yondabakari, à l'endroit où Alcaydian Indros avait vaincu un dragon de mer un quart de siècle auparavant. Les premières relations avec les varisiens furent tendues, car les

korvosiens s'étaient installés sur un site sacré du peuple nomade. Ce n'est qu'au bout de deux ans que les relations se détendirent, avec la construction de l'Arvensoar.

Au cours du siècle, la ville de Magnimar n'a eu de cesse de s'agrandir, au point de se révéler comme une sérieuse concurrente de Korvosa, et d'étendre son influence sur toute la côte ouest de la Varisie. Si aucun conflit ouvert n'existe entre les deux cités, les escarmouches n'ont cessé de croître ses dernières années et il existe de nombreux points de tensions diplomatiques. Le succès est dû, en grande partie, aux varisiens qui ont ouvert de nombreuses voies commerciales dans les terres, facilitant ainsi les échanges. Un marchand posant le pied dans le port de Magnimar peut facilement trouver un convoi qui transportera ses biens jusqu'en Ustalav. Ajouté à un système de taxation assez faible et à une relative sécurité, tous ces atouts ont contribué à l'expansion rapide de la cité des monuments.

Les couleurs de Magnimar sont le bleu et le blanc. Le blason est un écu dont la partie inférieure est bleue avec du blanc au-dessus et une tour en premier plan, représentant l'Arvensoar.

DÉMOGRAPHIE

Même si la principale ethnie habitant Magnimar est d'origine korvosienne, les varisiens constituent une part importante de la population... quand ils sont présents. Durant les belles saisons, la grande majorité du peuple nomade sont sur les routes, ne rentrant que pour s'approvisionner en marchandise ou quand le temps est trop rude. Bien entendu, certains varisiens se sont sédentarisés, mais ce n'est qu'une infime partie. Aux premières neiges, la population de Magnimar à tendance à souffrir d'un problème de surpopulation et il devient difficile de se loger.

Hormis ses deux ethnies, on peut croiser presque tous les peuples. Les royaumes de l'est passent souvent par Magnimar pour se rendre dans le sud, et vice-versa. Les taxes et les lois, moins contraignantes qu'à Korvosa, rendent la cité des monuments plus attrayante. Même le Chéliax utilise son port à des fins commerciales, bien que les membres de cet empire soient souvent sous la surveillance étroite des mouches et des cafards (voir le chapitre sur le pouvoir politique). Ainsi, il n'est pas rare de voir un marchand de la mer intérieure commercer avec un noble d'Ustalav ou un habitant de Dernier-Rempart. Si ce mélange constant est une corne d'abondance pour le commerce et la culture, c'est aussi un panier de crabes où les alliances politiques se font et se défont, quelques fois avec des gorges tranchées. Aucune nation ne possède d'ambassade officielle, le conseil varisien s'y opposant, mais plusieurs possèdent des commerces qui jouent ce rôle.

Il n'existe pas de discrimination raciale envers les races non humaines qui jouissent des mêmes droits et devoirs. Mise à part une enclave naine qui s'est installée au pied de la falaise, il n'existe pas de communauté raciale. Toutefois, la plupart des demi-orques vivent dans les quartiers pauvres de la ville.

PROMENADES

Si les grandes artères permettent de se déplacer facilement dans la cité des monuments, l'urbanisation se fait de façon chaotique en dehors de ses grands axes. Cheminer dans certaines ruelles de la cité peut se révéler une vraie gageure, notamment durant les périodes froides où la population augmente de façon substantielle.

-> Pour se rendre à un endroit précis, utilisez la compétence Connaissances (folklore local) DD 15 en appliquant les modificateurs du tableau ci-dessous. Un échec implique une rencontre aléatoire (voir le chapitre du même nom), ainsi qu'une perte de 10 minutes par point d'échec.

Modificateur	Circonstance
+5	Nocturne
+1	Par quartier traversé
+2	Présence d'un demi-orque
-5	Bâtiment connu (église, Arvensoar, etc.)

SE LOGER

Il est possible de vivre à Magnimar quels que soient ses revenus, mais pas dans les mêmes endroits. Ainsi, dans les Ombres, vous pouvez très bien dormir dans la rue sans que personne ne proteste, mais vous ne trouverez pas de logement de qualité. C'est l'inverse dans le quartier d'albâtre où les mendiants sont éconduits sans ménagement. Sauf pour la vie miséreuse, il existe dans chacun des quartiers une auberge capable d'offrir les prestations adaptées à tous les niveaux.

COMMERCER À MAGNIMAR

Les lois de Magnimar sont très permissives en matière de commerce. Ajoutées à la circulation continuelle des marchands et des marchandises, qui limite toutes formes de corporatismes, le résultat est que l'on peut trouver de tout et faire de très bonnes affaires dans la cité. Mais, il ne faut pas hésiter à farfouiller, même dans les recoins les plus sombres.

-> En vous aidant des listes ci-dessous, attribuez une valeur de disponibilité à l'article que les PJ recherchent. Ces listes ont, avant tout, un but indicatif, libre à vous de les modifier en fonction de votre style de jeu, notamment dans l'approche de la magie. Une fois le DD déterminé, un test réussit de Connaissances (folklore local) permet de trouver la boutique le vendant. Par tranche de 5 points de réussite au-delà du DD, le prix est diminué de 10%. Il est majoré de 10% par tranche de 5 points d'échec et introuvable au-delà de 15. Pour les objets qui ne sont pas dans ces listes, cela signifie qu'ils ne sont pas traditionnellement vendus et en acquérir un devrait donner lieu à une petite quête pour le PJ.

DD	Objets très communs	DD	Objets communs
5	Nourriture et objets courants	10	Matériel d'aventurier de 10 po à 9999 po
7	Matériel d'aventurier de 10 po ou moins	12	Matériel de classes inférieur à 70 po
7	Habits : paysan, moine, explorateur, voyage	12	Habits, tout autre que noble et royal
9	Armes courantes légères	13	Armes courantes
		13	Armures légères
		14	Animal et équipement inférieur à 100 po

DD	Objets rares	DD	Objets très rares
15	Matériel de classes supérieur à 70 po	22	Clepsydre et longue-vue
19	Habits : noble et royal	23	Armes de guerre de maître
19	Armes courantes de maître	21	Armes exotiques
17	Armes de guerre	21	Armures lourdes ou intermédiaires de maître
17	Armures intermédiaires ou légères de maître	22	Cheval de guerre entraîné
18	Animal et équipement inférieur à 200 po	23	Objet magique inférieur à 500 po
18	Objet magique inférieur à 150 po	24	Poisons, inférieur à 1000 po
19	Poisons, inférieur à 200 po		

LES LOIS

La structure judiciaire : la loi de Magnimar est appliquée en premier lieu par les **gardes de la ville** qui patrouillent. Ils ont le pouvoir d'arrêter quiconque enfreint les règles et de les déférer devant les accesseurs des juges. Ils n'ont pas le pouvoir de prononcer une peine, mais peuvent exécuter un jugement. S'ils obéissent au pouvoir judiciaire, ils sont tout de même sous l'autorité militaire et le pouvoir du Seigneur-maire prévaut.

Les mouches, nom donné aux accesseurs des juges, sont avant tout des enquêteurs agissant sous le pouvoir direct des juges. Leurs missions sont assez vastes, impliquant un grand nombre de situations comme un cambriolage, un meurtre... Tous les actes délictuels peuvent donner lieu à leurs interventions. Ils ne s'affichent que rarement en public, leurs discrétions étant leur principal atout. Ils sont souvent accuser d'être le bras armé des juges, ce qui n'est pas totalement faux.

Enfin, il y a les **juges**, qui appliquent les lois de Magnimar. Siégeant dans la très estimée Cour de Justice, ils s'occupent prioritairement des crimes de sang ou visant l'intégrité de la ville. Si, dans les textes, cet organisme est indépendant, dans les faits, c'est le conseil des guides qui vote le budget de la justice et nomme les juges. Ce qui donne lieu à de nombreux bras de fer entre les juges et le Seigneur-maire, les mouches et les cafards se livrant à une guerre souterraine d'influence.

Les principaux délits : le vol, et tous les délits qui peuvent y être associés, sont punis par la restitution du bien, ou son équivalent en or et d'une amende. Les cas de récidivent peuvent donner lieu à une peine de prison. Les crimes de sang (qui incluent le viol) sont toujours punis d'emprisonnement ainsi que d'une forte amende, les biens du criminel pouvant être saisi à cette occasion.

Les enfers : c'est la prison de Magnimar, elle se situe sous la très estimée Cour de Justice et se divise en deux parties. La première, très classique, avec ses geôles plus ou moins exigües, sert à détenir les individus en attente de jugement ou condamnés à des peines inférieurs à un an. La seconde est une vaste caverne dont l'accès ne se fait que par un puits haut d'une vingtaine de mètres, aménagé pour le passage d'un monte-charge. Les prisonniers sont descendus par ce moyen, ainsi que les vivres. Par contre, à l'intérieur même de l'enfer, il n'y a aucun gardien, les condamnés sont livrés à eux mêmes. Un registre est censé être tenu mais son usage n'a été que récemment réintroduit par l'impulsion du juge Bayl Argentine. Ce qui veut dire que des prisonniers croupissent bien au-delà de leurs peines. A l'intérieur, une nouvelle forme de «civilisation» s'est mise en place. Les tribus règnent en maître sur ce lieu de désolation, les conflits et les morts étant monnaie courante. On raconte que les juges détiennent le pouvoir de maîtriser des créatures dans les enfers qui leurs servent à la fois d'espions et de gardiens. Il est dit aussi que les enfers seraient le principal lieu de culte de divinités maléfiques.

La propriété à Magnimar : la notion de propriété est l'un des aspects majeurs des lois de Magnimar. Du moment que vous possédez un bien, vous avez tous les droits dessus, seul un cas de danger imminent pour la ville peut prévaloir sur ce droit fondamental. Mais c'est dans la notion d'un « bien » que les lois sont très larges. En effet, il peut être question d'un objet, d'un bâtiment mais cela s'applique aux êtres vivants (y comprit soi-même) ou morts. En sont exclus les vêtements de pudeurs. Ce droit entraîne plusieurs effets, certains pervers, d'autres cocasses. Ainsi, dans les faits, l'esclavagisme n'est pas interdit à Magnimar, un esclave est la propriété d'autrui à la condition que lui-même ne possède rien. C'est la raison pour laquelle les vêtements visant à préserver la pudeur, comme un pagne, ne sont pas considérés comme des biens. Si l'esclave venait à posséder un bien, il est immédiatement reconnu capable, au sens légal du terme, et peut s'affranchir de son maître. Cette loi a donné naissance aux « forgeurs de liberté », un mouvement qui estampille des objets aux noms des esclaves et qui les leurs offrent en public. L'autre effet de cette loi au sujet du pagne, ce sont les « dévoileurs d'intimités », nom donné aux jeunes personnes retirant les draps cachant les parties génitales dans les saunas et qui agissent en toutes impunités. Et enfin, il y a les tire-

laines qui ôtent les vêtements de personnes pauvres pour en faire des esclaves. Cette loi a aussi des effets dans l'art de la nécromancie. Les morts deviennent la propriété des ascendants ou des descendants, même s'ils devaient se mouvoir à nouveau. Même si ce phénomène est très mineur, il est possible de voir des morts-vivants errer en toute quiétude à Magnimar. La puissante église de Pharasma essaye, sans succès à ce jour, d'obtenir un décret pour faire entrave à ce phénomène en se déclarant comme unique possesseur des morts. Enfin, le dernier effet de la loi de la propriété est que nulle substance n'est réellement interdite à Magnimar. Il est possible de posséder des poisons et des drogues, tant qu'on n'en fait pas le commerce et qu'on ne les utilise pas sur autrui. Un célèbre empoisonneur est sorti blanchi d'un procès en réussissant à convaincre le juge que ses victimes étaient consentantes pour utiliser leurs poisons. Actuellement, il sert de nourriture aux poissons dans le Yondabakari.

LES MOUCHES

Structure Pyramidale (Juge)
Puissance 5 (Magnimar) ; **Points de ressources** 40
DOMAINES D'ACTIVITÉS : Magie divine 0, Magie profane 2, Militaire 1, Nature 0, Infiltration 5
GRADES : Larve 1, Lucilie 2, Mouche 3, Stomoxe 4, Juge 5
MEMBRES ÉMINENTS : - Juge Bayle Argentine (LN, humain, noble 6/guerrier 3)
D'une manière générale, les mouches sont essentiellement des roublard avec des talents de magie en illusion. Plus ils montent en grade, plus ils se spécialisent dans des activités telles que l'infiltration, les interrogatoires ou les enquêtes. Même si les juges sont les dirigeants de cette structure, ils n'ont pas tous été forcément des mouches, bien que ce soit le cas pour une bonne moitié d'entre eux. De nombreux proviennent plutôt de la haute société de Magnimar.

- **Les larves** sont des informateurs recrutés par un grade plus élevé. Les aides qu'ils peuvent recevoir sont directement en lien avec les informations qu'ils peuvent fournir, mais cela prendra souvent la forme d'un certain laxisme sur des activités illégales, une nouvelle identité, de l'or ou l'abandon de poursuites judiciaires.
- **Les lucilies** sont les nouvelles recrues. De l'équipement peut être fournie, un peu d'or pour acheter un informateur, mais rarement plus. Leurs pouvoirs sont restreints et ils n'ont aucune autorité sur la garde, bien que ces derniers évitent de leur faire obstruction. Leur paie se situe entre 10 et 20 po par mois.
- **Les mouches**, les accesseurs des juges, constituent la grande majorité des membres de cette organisation. Ils possèdent des pouvoirs étendus, pouvant donner des ordres aux patrouilles de Magnimar, perquisitionner un domicile, mettre aux fers un individu, etc. Ils ne rendent comptes de leurs actes qu'aux juges. La plupart d'entre eux utilisent des artifices pour masquer leur véritable identité afin d'éviter les représailles et pouvoir s'infiltrer plus facilement. Au total, ils sont une cinquantaine. Leur rémunération mensuelle oscille entre 30 et 50 po.
- **Les stomoxes** sont, tout au plus, une dizaine. Ce sont d'anciennes mouches utilisées pour des missions délicates où la sécurité de Magnimar peut être mise en péril. Leurs pouvoirs sont réels et ils ne peuvent être accusés de crimes de sang dans le cadre de leurs fonctions. Quand ils sont conviés à une réunion avec les juges, ils sont toujours masqués, une marque magique permet de les identifier. Il n'existe pas de système de paie pour eux, mais une cassette est mise à leur disposition et nul n'en vérifie l'usage qu'ils en font. C'est le haut juge qui attribue cette fonction.
- **Les juges**, comme indiqué précédemment, sont nommés par le conseil des guides de Magnimar. Si, auparavant, tous étaient des anciennes mouches, la volonté actuelle est de séparer un peu ces deux pouvoirs. Ils sont élus à vie, et ne peuvent être révoqués que par leurs pairs avec l'aval du Seigneur-maire. C'est un poste qui est très convoité, donnant de larges pouvoirs et une indépendance très forte par rapport au pouvoir politique. En plus d'un logement de fonction dans le quartier de marbre, ils sont payés environ 200 po par mois.

LES CAFARDS

Le Seigneur-maire, en plus de son autorité naturelle sur l'armée, possède ses propres espions. Couramment surnommés les cafards, ils ont pour mission d'identifier et, si possible, d'annihiler toutes menaces qui viseraient Magnimar. Le Chéliax est bien évidemment au centre de leurs attentions car ils craignent particulièrement un coup d'état mené en sous-main par l'empire infernal. Mais ce n'est pas la seule menace qui pèse sur la cité et les membres du conseil des guides ayant des penchants politiques trop marqués sont aussi étroitement surveillés, de même que les cultes trop liés aux puissances infernales. Ils ont souvent été accusés d'assassinats politiques, rumeur qui n'est pas totalement dénuée de sens, mais le meurtre est souvent leurs derniers recours, préférant un opposant maîtrisé que de prendre le risque de le voir se transformer en martyr. Même si Magnimar n'est pas dans l'excès sécuritaire de sa sœur ennemie, la cité dispose donc tout de même d'une structure visant à préserver son indépendance.

LES FÊTES

Les équinoxes de printemps (le 20 du mois de Pharast) **et d'automne** (le 20 du mois de Rovagug) : ces deux dates donnent lieux à de grandes festivités dans Magnimar car ce sont aussi les dates où les Varisiens partent et rentrent de leurs pérégrinations. Une semaine avant et après ses deux dates, les rues débordent d'étales, le port se rempli de bateaux venus de tous les horizons, les pièces et les marchandises changent sans cesse de mains. Une douce effervescence règne dans la ville, et le jour de l'équinoxe, des fêtes sont organisées un peu partout, souvent en l'honneur de Desna. Seuls les esclavagistes se font oublier pendant cette période, car les forgeurs de liberté sont particulièrement actifs.
-> En termes de jeu, les tests liés au commerce bénéficient d'un bonus de +2 pendant cette période.

La nuit de l'exil (le 5 du mois de Zon-Kuthon) : ce jour marque la nuit où la répression a débuté dans les rues de Korvosa contre ceux qui réclamaient leur indépendance. C'est un jour de deuil, où les commerces sont fermés, l'église de Pharasma organisant des prières en l'honneur des morts pour la liberté. La nuit, des représentations symboliques du pouvoir Chélaxien et de ses sbires sont conspuées et brûlées. Des gens se baladent avec des mannequins représentant les monarques de Korvosa et du Chéliax, la foule, souvent alcoolisée plus que de raison, n'hésitant pas à les rouer de coups et à les déchiqueter. Il est vivement conseillé aux personnes ayant des origines chélaxiennes de se cloîtrer dans leur demeure cette nuit-là, les débordements étant assez fréquents. Pour le pouvoir en place, c'est l'occasion de prouver au peuple la volonté d'indépendance de Magnimar.

Le jour de la dette (le 1er du mois d'Abadar) : c'est une tradition à Magnimar, ce jour-là, les créanciers doivent être remboursés. Un peu partout dans la ville, des jeux s'organisent, souvent dégradants pour les participants, afin de récolter de l'argent pour rembourser ses dettes. Ce jour férié est aussi surnommé la fête des bras cassés car un nombre impressionnant de personnes se retrouve avec des membres brisés. A cette occasion, la plupart des gardes patrouillent en ville, ne laissant qu'un effectif minimum pour assurer la sécurité extérieure.

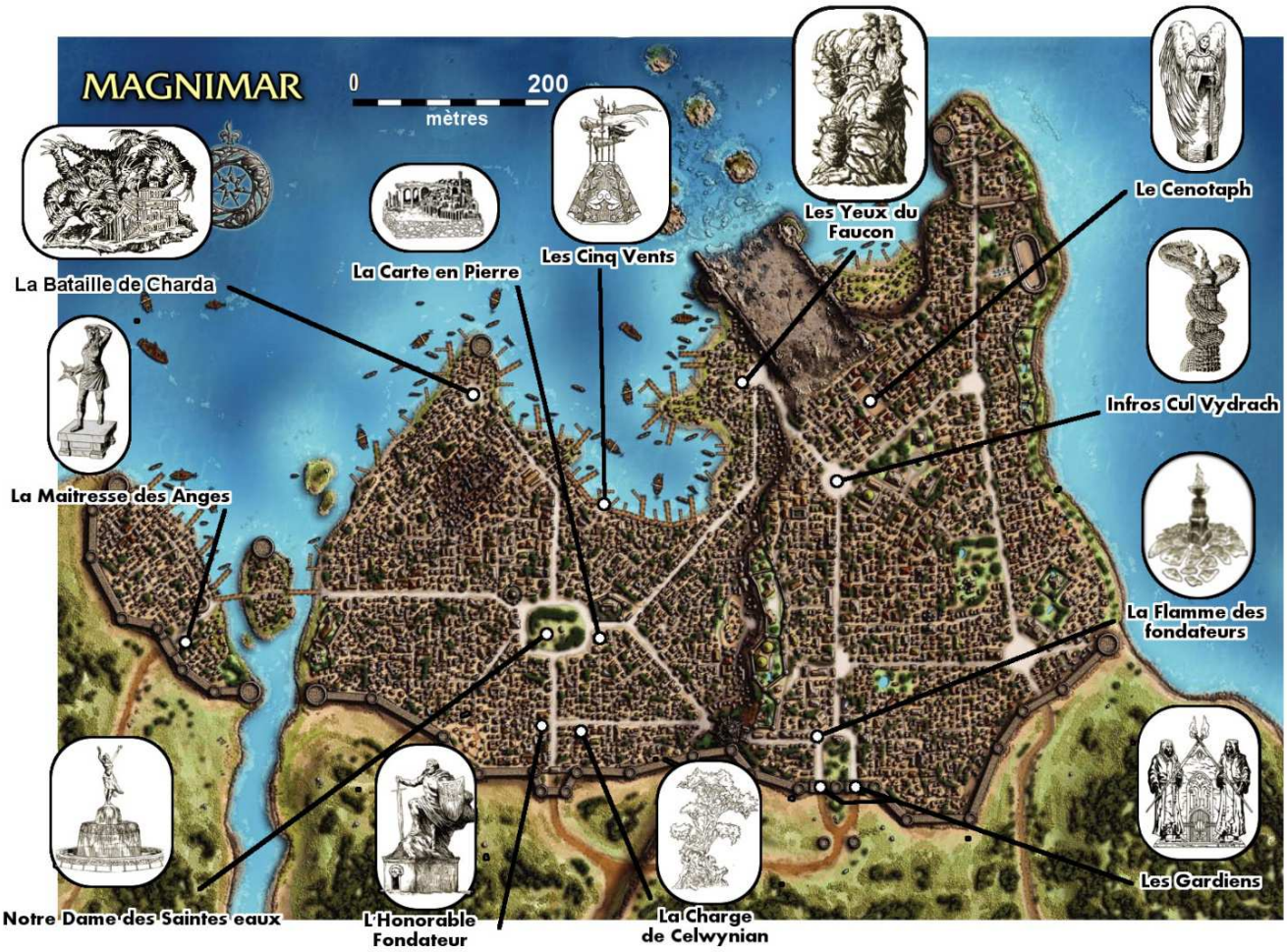
OÙ PRIER ?

La plupart des cultes possèdent des lieux de cultes. Magnimar étant elle-même laïque, la tolérance est la règle. Toutefois, certaines divinités comme Lamashtu ou Rovagug ne possèdent pas d'endroits consacrés «officiels». Ici sont présentés les cultes les plus influents.

- Pharasma: l'église de Pharasma possède deux lieux de cultes dans Magnimar. Le premier, et le plus somptueux, se situe dans le quartier de marbre, en face du cénotaphe. Le second dans la pierre d'angle. Les deux bâtiments ont la même structure architecturale. Doté de deux entrées, le premier est orienté à l'est, pourvu de larges vitraux offrant une bonne luminosité, et est dédié à la maternité. Des sages-femmes y officient, prodiguant soins et conseils pré et post-partum. La partie ouest est beaucoup plus sombre, dédiée à l'accueil des morts et à leur incinération, qui est la coutume à Magnimar. Ils offrent des services comme la préservation des corps et les autopsies. Peu touchée par les problèmes de nécromancie, même

si la loi sur la propriété des cadavres l'ulcère, l'église de Pharasma n'entretient pas de troupes régulières contre ce fléau. Malgré tout, elle apporte son soutient à tous les groupes d'aventuriers qui auraient à combattre ce genre de menace en fournissant eau bénite et soins.

- Abadar : le maître du premier coffre-fort possède aussi une église dans le panorama. Bien que sa taille soit plus modeste que celle de Korvosa, son influence est très importante aux vues des services qu'elle rend. Elle gère, notamment, les créances et les héritages, et sert de conseiller aux juges lors de différents commerciaux. Il est intéressant de savoir que les 3 principaux membres de l'église d'Abadar siègent au conseil des guides.
- Iomédae : le temple d'Iomédae se situe au pied de l'Arvensoar, un nombre non négligeable de gardes vénérant cette divinité. Leur conviction sont souvent mises à rude épreuve face à la réalité et au laxisme ambiant de la cité. Les membres du culte sont plutôt rétifs à l'idée de fournir une aide à des aventuriers, préférant un cadre plus légal.
- Desna : la déesse de la liberté ne serait être emprisonnée entre quatre murs dans une ville ayant une forte population varisienne. Par contre, il existe de nombreux autels disséminés un peu partout en ville, et les fêtes des équinoxes lui sont clairement dédiées. Trouver un prêtre de Desna durant les belles saisons est, au minimum, difficile.
- Gozreh : il n'existe qu'un seul prêtre de Gozreh à Magnimar, dont la principale activité est de s'occuper des parcs publics, bénir les bateaux partants pour un long voyage, ou enseigner à ses nombreux fidèles qui le suivent sans cesse. Le plus simple pour croiser sa route est de rechercher un vieil homme sans nom et se baladant dans son plus simple appareil.



RENCONTRES ALÉATOIRES

Quand les personnages échouent un test pour se déplacer dans la ville, ils font une rencontre aléatoire. En fonction de la marge d'échec, ils font une rencontre plus ou moins difficile (voir le tableau ci-dessous).

Plutôt que de livrer une table de rencontre, voilà quelques idées pour mettre en scène ses rencontres triées par FP (le NMG est le Niveau Moyen Global des PJ).
Par exemple, un groupe de 4 aventuriers de niveau 3 a un NMG de 3. Ils doivent se déplacer en ville et échouent le test de 1 point. Ils feront alors une rencontre qui a un FP de 2.

Marge d'échec	FP
De -1 à -5	NMG -1
De -6 à -10	NMG
Au delà de -11 ou «1»	NMG +1

Saleté de bestioles (FP jusqu'à 1) : les rues de Magnimar, hormis dans sa partie haute et sur les grandes artères, ne sont que peu pourvues de système d'égouts, ce qui veut dire que bon nombre de déchets traînent dans les rues, faisant la joie des nuisibles. Certains d'entre eux peuvent être particulièrement agressifs, animés par une maladie du type de la rage ou défendant simplement leur territoire.
-> Vous pouvez utiliser des insectes ou des animaux pour ce genre de rencontre (mille-pattes, araignées, rats, chiens, etc.)

Le problème cardiaque (FP 1 et plus) : un vieil homme, visiblement très riche, se promène en compagnie de ses gardes du corps, encagoulés et dégageant une forte odeur âcre sur leur passage. Puis l'homme devient soudainement blême et se tient la poitrine dans une expression douloureuse, avant de s'effondrer. Malheureusement pour lui, ses gardes du corps sont des zombies et, obéissant aux ordres, ils attaquent toutes personnes voulant lui prêter secours. Le vieil homme pingre, plutôt que d'engager des serviteurs, a acheté un parchemin d'animation des morts. Maintenant, il lui reste quelques rounds à vivre, sauf si un test de Premiers secours (DD 15) est réussit. Par contre, voyant ses zombies détruits, il engagera des poursuites contre les PJ pour se faire rembourser.

Les détrousseurs de vêtements (FP 2) : alors qu'ils se baladent dans les rues pauvres de Magnimar, les PJ voient trois individus armés de rasoir de combat se précipiter sur un jeune homme visiblement affolé. Les coups ne visent pas l'individu lui-même, mais ses vêtements (-4 aux jets d'attaque, 10 PV), pour le mettre à nu. Le jeune homme s'appel Ungluck et c'est un joueur invétéré, malheureusement peu doué. Endetté jusqu'au cou (il doit 250 po), un de ses créanciers a engagé des voleurs de vêtements pour se rembourser en le vendant comme esclave.
-> Les agresseurs sont des combattants de niveau 1.

Un colis pour les Heidmarch (FP au choix) : le couple Heidmarch s'occupe de la ménagerie du Seigneur-maire, veillant à ce qu'elle se renouvelle régulièrement. Des créatures issues des quatre coins de Golarion sont convoyées et il arrive, par malchance, que la cage ne soit pas assez solide et laisse s'échapper la bête, juste au moment où les PJ sont dans le coin. Ramener la créature vivante ouvre droit à une forte récompense.

A la gloire de Cayden Cailean (FP 3) : le vin de liane chasseresse est une boisson particulièrement appréciée et chère. Profitant de ce marché juteux, certaines personnes font pousser cette dangereuse plante sur les toits de maisons dans des zones peu habitées de Magnimar. A force de se chercher leur chemin dans les ruelles étriquées, les PJ finissent par passer dans un de ses endroits.

LA LOI ET SES DEFENSEURS :

Les juges :

Nombre : 13
Le juge Bayl Argentine chef des juges humain cheliaxien(h)

Le juge Ronce-fer elfe(h)
Le juge Gaspard humaine Varisien(f)

La garde de la justice
Nombre : 30
Commandant de la garde de justice: Kahyl Triste-Lune : demi-elfe(f)

Les défenseurs de la ville
Commandant des armées : Isméir odinburge humain Cheliaxien(h)

La garde de la ville :
Nombre : 400 gardes
Chef : Capitaine Acacia uriana humain Shoanti(f)
Les gradés : Sergent Tijac Brosh Gnome (h), Sergent Tazarus demi-orc(f)

La milice
Nombre : 500 miliciens
Chef : le capitaine Xael Furi humain Tian (h)
Gradé : Sergent Daspien Brulecuivre nain(h)

L'armée régulière
Nombre : 400 soldats
Chef secondaire : Le capitaine Voljo Verrimek humain Cheliaxien(h), Commandant Wynmred nain(m)
Gradé : Sergent Zaxoria humaine cheliaxien(f)

Les chevaliers Infernaux de l'ordre de la pointe :
Nombre : 50
Chef : Paralicteur Dairéan humain Chéliaxien(h)
Gradé : Maralicteur Varadrilar tieflin(h), Maralicteur Wratys Oturak humain cheliaxien(h)
Armiger : 35

LA CRIMINALITE :
Les écailles nocturnes :
Secteur : sur le rivage à la pointe du phare jusqu'à la pointe déchiquetée zone (14 et 15)
Activité : Contrebande, d'extorsion, de petits larcins et de cambriolages occasionnels
Chef : Therhyn Raccas demi elfe(h)
Nombre de membre : 100
Sous chef/Allié : Fasélya humain Varisien (f) activité : Contrebande, Siov Cassimeel Humain Cheliaxien(h) activité : rabatteur

Les gargouillis
Secteur : sur le rivage exclusivement
Activité : vols et rackette
Chef : Dame Vammiera Symirkova humain cheliaxien(f) 80 ans
Nombre de membre : 60
Sous chef : Mizmina Symirkova humain cheliaxien(f) activité : membre d'élite et bras droit, Waz Bradik humain varisien (h) activité : rackette

Les pendus
Secteur : La pointe déchiquetée, pointe du phare, le pied du pont

Activité : Rackette, drogue, contrebande
Chef : Jaster Frallino humain Varisien (h)
Nombre de membre : 81
Description : les pendus est un groupe puissant et rivale de la sczarni. Sa puissance est connue partout en ville pour les méfaits perpétrés dans la ville de Magnimmar.
Sous chef : Rassimeri Jaijarko Varisien (h), Vadrez le boucher Varisien (h)

Les filles de la tour
Secteur : Les docks, Pointe du phare, Les marches
Activité : Prostitution, vole
Chef : Riya Xarisk humain Varisien (f)
Nombre de membre : 28
Description : Les filles de la tour sont une bande organisée de varisien dont l'activité première reste le vol et la prostitution. Dirigée par la fameuse Riya Xarisk, cette bande s'occupe à protéger les femmes de la ville.
Sous chef : Bark dit « le protecteur » nain(h)

La cour de Sabriyya Kalmeralm Reine du marché du bazar des voiles :
Secteur : Le bazar des voiles
Activité : Milice
Chef : Sabriyya Kalmeralm humain Keleshite (f)
Nombre de membre : 20
Description : La cour de la princesse du marché est un gang renommé pour sécuriser le bazar des voiles. Le groupe protège tous les commerçants et les clients venant faire du commerce en ce lieu. Très connu pour son efficacité et les problèmes qu'elle règle tous les jours en ce labyrinthe chaotique des étals et des échoppes.
Sous chef : Araky Branchmonde Ulfen (h)

LES QUARTIERS :

Le quartier D'albâtre :
Fort Indros : Commander par le commandant Wynmerd
Ce fort est bardé de trébuchet, de baliste. Il y a beaucoup d'ingénieur, d'archer et de soldat (environ 150)

Manoir de la famille Bazillion
La demeure de la famille Bazillion est aussi un monument à lui seul. Fait de marbre et sculpté entièrement, la beauté de ce bâtiment égale leur puissance commerciale. Cette famille noble orgueilleuse détient une flotte de navire marchand faisant route vers toutes les villes prêtes à faire des échanges commerciaux. (Corporation de l'Aspis)

Le quartier de Marbre :
Le manoir du vent
Le manoir du mage Prius Twar Humain Cheliaxien (h) est une des curiosités du quartier. En effet, son manoir est en lévitation ainsi que de nombreuses sculptures. Pour s'y promener, il est fort recommander de savoir voler. Prius prend très peu d'élève et demande une fortune pour recevoir ses enseignements.
Les deux apprentis de Prius sont : Jorden Fratus Cheliaxien (h) (famille membre de la corporation de l'Aspis)
Un jeune homme avec un caractère d'acier et d'une froideur rare. Calculateur et endoctriné par la famille pour être un leader d'une branche de la corporation.

Vélie Bazillion Humain Taldans (f) La jeune Bazillion apprend le dur métier de mage pour être utile à la famille. On raconte que ce puissant mage a une fille cachée mais ce n'est surement qu'une rumeur.

Le district du pont :

La compagnie du golem d'Irarche :

Mené par le puissant mage Toth Bhreacher Humain Garundi(h). Cette usine pour façonner des golems et autres créatures artificiels magiques est immense. L'endroit est très sécurisé et seul des employés sous contrats peuvent y pénétrer. De puissant golem veillent sur eux.
Les golems de pierre présent son plus puissant que la moyenne grâce à l'utilisation de la pierre de l'irarche. Les golems obtiennent un bonus de +4 en force, +2 en dextérité et +2 points de vie par dés de vie.

L'atelier des merveilles de Beaunuage

Ce magasin est réputé pour ses objets exotiques magiques ou non. L'halfelin Bratus Beaunuage (illusioniste 7) est des plus chaleureux et un être extrêmement curieux.
Son magasin dispose de sortilège et de nombreux objets magiques allant jusqu'à 6000 pièce d'or. Il est protégé par un garde animé qui décourage facilement les gredins tentant de l'intimider. Mais sa femme Mézile halfelin(f) et sa fille Halfelin Dizia l'aide en permanence pour gérer son affaire.

Le quartier central :

Monument : La gloire du fondateur

Le hall de guilde :

Maître : Oradif OmbreMontagne Nain (h)
Personnage important : Jacildria Quildarmo humain Taldan(f)
Description : Le hall de guilde est un lieu administratif grouillant où les commerçants viennent déposer les transactions récentes ou bien embaucher un comptable, un scribe ou toutes autres personnes capables de les aider dans le commerce.
Garde : Milice de 20 hommes guidé par le sergent Bratius Ferio humain cheliaxien (h)

Fronton

Maitre : Le juge Bayl Argentine humain cheliaxien(h)
Description : Le fronton est la résidence des juges actifs de la ville. La façade est couverte de gargouilles aux visages sévère et de statue de juge morose. En dessous de ce bâtiment se trouve les chambres étouffantes des enfers. La seule prison de Magnimmar. Personnage important :
Garde : 30 soldats

Le naos :

La triodea : théâtre connu de Magnimmar à la place de l'étoile
Maître : Dustin Versade humain Varisien (h)et Kassiel Lylmrain elfe(h) Artiste : Diyl Lunecroc Humain Varisien(h)

La salle capitulaire des novices éclaireurs de Varisia : Au nord du théâtre
Maître : Canayven Heidmarch humain Taldan(h) et Sheila Heidmarch humain vudrani (f)
Eclaireur sur place : Almya Gorangal humain Cheliaxien (f), Joadric Heimurl humain Kellide (h), Korack Xorn nain(h).

L'auberge de la bonne humeur :

Maître : Wazul Riddar halfelin (h) et Okia Riddar(f)
Employé(e) : Balzac humain Shoanti (h)

Le panorama :

Au tisseran d'or

Maître : Tristan Mazarelii humain Varisien(h) et son compagnon Nakar des tempêtes shoanti(h)

Quartier général de la société Aspis : Maître : Mazarl Fratus demi-elfe(h)
Faselia Vork humain Cheliaxien(f) (conseillère)
Employé(e) : Bragon huk Azlante (h)

L'armurerie des titans :

Maîtres : Corialia Yrfilding elfe(f) Eclaireur 3/Expert 2, Wazlor Brisemonde demi-orc Barbare 5/Expert 2, Barargdar Pratch nain(h) Ensorceleur lignage élémentaire terre 9, Viza Titari humain cheliaxien (f) prêtre de Gorum 6.

Au dépôt de Corki :

Maître : Corkiana Kikilia gnome(f) dit l'hérisson, la perdu, la tête en l'aire, l'emmerdeuse

La grande arche :

Monument : Les gardiens (statues des jumelles de 60 mètres)

A la bonne affaire :

Maître : Gaerl Lamn cheliaxien
Marchand de nourriture et de matériel de paysan

Personnalité errante :

Fakirl Rougechant demi-elfe(h) barde 3/prêtre de desna 1 : Artiste ambulant chantant les louanges de Desna et compte des histoires de voyage.

Chapelle dédié à la déesse Desna : Le chant du voyageur

Celle-ci est nettoyée par tous les voyageurs qui lui laissent de nombreuses offrandes pendant l'été.

Le bazar des voiles :

Marchand Vaful Asaan Garundi(h)
Sa spécialité, c'est les fruits exotiques, vin et autres alcool venant de contré lointaine. Marié à Wazia Asaan Aasimar(f) ensorceleuse lignage céleste.

Marchand Rudock Taldan(h)
Vendeur d'animaux exotiques, Il est entouré d'homme de mains (Homme d'arme 1).
Il fait parti de la tristement célèbre corporation de l'Aspis.

Marchand Dorn Joruk Cheliaxien(h)
Vendeur de minerai en tout genre. Il est difficile de commercer avec lui. C'est un marchand avec la langue particulièrement habile pour négocier. Il fait parti de la tristement célèbre corporation de l'Aspis.

Les docks :

Au ventre bien tendu :

Maitre : Saz bafron humain Shoanti(h) Un établissement vendant des mets locaux aux marins et étrangers de passage. C'est une sorte de restaurent ouvert. Sa cuisine est particulièrement bonne et pas cher. Croyant de Sarenae, il est souvent à l'écoute des malheureux.

Personnalité errante : Ho'Kara brisenuit demi-orc(f)
Chasseuse de prime bien connue des autorités. Elle est presque aussi redouté qu'un chevalier infernal.

Le vieux croc (Auberge)
Maître : La vieille mère Grottle humain varisien(f)
Habitué : **Voor'na** varisienne diseuse de bonne aventure Ensorceleuse 2 lignage profane/prêtresse de Pharasma 2, Voor'na aime cet endroit ainsi que la taverne des tempête pour son commerce.
Sergent Tijak gnome(h) Faisant partie de la milice, il adore parler et chanter en buvant de nombreux alcools.
Gotrei humain Ulfen(h) barbare 5 un homme puissant qui s'amuse aux bras de fer et autres jeux où les muscles sont important pour gagner. Cependant il est loin d'être une brute sans cervelle. Venant des contrées du nord, il a le crâne rasé et il est tatoué sur une grande partie de son corps.

Le pied de la falaise :

La cage dorée
Maitre : Jayleen « Colombe du Matin » Colomatin humain(f)
Salle de danse à la mode.
Autre artistes : Maze gnome(h) Barde 2

Au fumoir de Bradak
Maitre : Bradak Jean furet humain Varisien Expert 6
Ce bâtiment est un lieu où l'on fume de nombreuses herbes mais il est surtout apprécié pour les narguilés de très bonne qualité.
Employé(e)s : Cayiisa humain Keleshites(f) Fridik Bristekker nain(h)
Habitué: Kook Versable demi-orc, Zaz « Boom Boom » gnome(h)

A la lune rose
Maitre : Vazakia Rubie Tiefelin(f) moine 9
Un bordel pour les gens qui ont les moyens. La dirigeante est une beauté exotique aux yeux couleurs rubis étincelante. Sa couleur de peau ébène est d'une beauté frappante. Mais elle reste intouchable par la force car rare ont eu la chance ne serait ce de l'effleurer dans un combat. Sa maison close est celle où les hommes et les femmes travaillant dans le commerce du plaisir se sentent les rassurés. Mais les places sont difficiles à obtenir pour y travailler.
Employé(e)s : Yrwine « Etoile» humain Cheliaxien(f), Tira « Sucre » humain Shoanti(f), Blaze « Flamme » humain Varisien(h), Ezielle « Kiki » halfelin(h)
Habitué: La pierre d'angle

Le temple-forteresse d'Iomédae
Maitre : La chapelaine Tira Ronnova humain azlante(f) prêtre 7/paladin 2 (Chef du troisième cercle de Iomedae)
Les chevaliers de l'épée du troisième cercle : (nombre 20)
Durven Froidargent nain(h) Paladin de Iomedae 4 Tara Radtag humain varisien(f) Guerrier 2/Prêtre de Iomedae 2 Galvin halfelin(h) Eclaireur 3/Elu divin de Iomedae 3
Jeune disciple : Chevalier de l'épée du 4 ème cercle
Maitre : Chevalier de l'épée Theriant d'Argon humain cheliax(h) Paladin de Iomedae 3
Jeune chevalier de l'épée : Nombre 18
Les jeunes chevaliers du cercle sont en apprentissage pour la plus part et rare sont ceux qui ont atteint leur premier niveau dans la prêtrise ou dans la classe de paladin.

La pierre des Oracles (Ecole de magie d'abjuration et de divination)
Maître : Leis Nivlandis demi-elfe(m) magicien 11
Professeur : Maîtresse Xaphina Galadiel elfe Magicien Divination 7, Maître Tarn Bagron humain, Cheliaxien(h) Magicien abjurateur 6, Maître Iodik Saz humain Varisien(h) Magicien Divination 10

Les gardiens
C'est un groupe de druide et de prêtre s'occupant des parcs et de la nature dans l'enceinte de Magnimar. Ils préservent et protège la flore du parc contre toute tentative de dégradation.
La plus connu de ces gardiens reste la druidesse humain varisien(f) Raviel Tempête Druide 7.

Les marches :

Eglise d'abadar
Maître : Gardien du commerce Syvisil'elthai elfe (f) Prêtre d'Abadar 6
Suivant : 10 prêtres de niveau 1 à 3

Le temple du soleil étincelant (temple de sarenae)
Maître : Aile du matin Ashi Garosa humain varisien(h) Prêtre de Sarenae 3/voleur 1
Suivant : 3 prêtres de niveau 1 à 2

L'auberge du voyageur Maître :
Raxs humain cheliaxien(h) expert 3 et Marise Tavernier humain cheliaxien (f) Expert 4

La taverne de l'étranger
Maître : Hourk Warizia demi-orc (h) Expert 2/Barbare 4 et Trishia Warizia Varisien (f) Expert 3

La pointe du Phare :
Monument : Statue « Le guet de la Wyrm »

Taverne le serpent des mers
Maître : Barduk « le borgne roux » Synos humain cheliaxien(h) Guerrier 2/Expert 4
Activité : Beuverie, bagarre, jeu de couteau

Taverne : A la chopine du marin
Maîtresse : Reillya Terysi'llia elfe(f) Ensorceleuse lignage draconique (bronze) 2/Voleuse 2/ barde 1
Description : c'est une elfe aux cheveux dorés et aux yeux vert émeraude. Son visage est défiguré par un coup de griffe qui traverse la totalité de son visage. Son corps est couvert de cicatrice. Elle est très respectée par les marins et les guerriers.
Activité : Fête, Combat à mains nues.
Habitué : Joran Kila humain Taldan(h) : Videur Guerrier 2 (force 16)

La pointe déchiquetée :

Le temple du désir
Maître : Balsas humain varisien(h) Voleur 2 (pion) Rassimeri Jaijarko Humain Tianais(h) Voleur 6/Maitre espion 2(Codex aventureux) (Vrai maître)
Description : lieu de débauche et de consommateur de drogue. Il est le lieu de désespérer et des plaisirs interdit. Les combats à mort sont organisés avec les malheureux ne pouvant plus payer leurs dettes.

L'usine alchimique de Gartro
Maître : Gartro Humain varisien(h) Magicien transmutation 6

Gartro est un alchimiste de talent mais cruel. Il emploi les infortunés de la pointe déchiquetée pour manipulé et fabriqué des élixirs dangereux en grande quantité. Mais malgré cela, il vend très bien ses produits car essentiel pour de nombreux commerces. Personnalité : Radok demi-orc(h) garde du corps de Gartro barbare 4 (Force 18)

L'auberge des perdus
Maître : Fezel Gras Humain cheliaxien(h) Voleur 2/Expert 1 et Doris Gras Humain cheliaxien(f) Homme d'arme 1/Expert 1

Cimetière du repos de la dame du destin :
Maître : Gardien du repos Kesilielle Humain shoanti(f) Prêtresee de Pharasma 4

Rivargent :
Aquaretum (Musée marin)
Maître : Nireed Wadincoast

La boutique d'Arthur :
Maitre : Arthur Langlier humain cheliaxien(h) expert 2 et Dalia Langlier cheliaxien(f) expert 2/ensorceleuse lignage mort-vivant 1
Une très bonne boutique qualité/prix pour des vêtements de toutes sortes. (Sauf les plus riches)
Employée : Vagielle Langlier humain chelixien(f) Ensorceleuse lignage mort-vivant 1

L'armurerie des crocs de Varisie :
Maître : Le maître forgeron Norkul Coeuracier halfelin(h) expert 3/prêtre de Torag 1 et Frie Cœuracier halfelin(f) Expert 2
Employés : apprenti Dizit Coeuracier (pas de niveau encore trop jeune) Halfelin(h) et apprentie zaza Tachion demi-elfe(f) Expert 1

Les fiers de hache (Mercenaire)
Maître : Oprack humain Varisien(h) Rodeur 3, Quati humain Cheliaxien(f) Evocateur 3, Warak nain(h) Guerrier 3, Alisys elfe(f) rodeur 3, Xavros humain Kellid(h) Barbare 3, BorBorg Ogre(h) Barbare 2
Employés : 14 mercenaires de niveau 1 (classes variables).

L'île de Kyver
Chantier Naval d'Aspsis
Maître : Travis Demont humain cheliaxien(h) Expert 2/Transmutateur 6 et Quatesis tiefelin(h) Roublard 3/Prêtre d'asmodeus 1
Employés : Maître de chantier humain Keleshite(h) Riddle Mark Expert 6, Maître de la sécurité Zanick Demi-orc/shoanti(h) Rodeur 5

Ordellia :
Théâtre de la rose et du chevalet :
Maître : Brafis Nain(h) Barde 3/guerrier 1
Employés : Dortu Grismont humain Cheliaxien(h) Roublard 2, Malki Rosevent humain Cheliaxien(f) Barde 4

La tour d'Ordelia (Caserne de la milice locale)
Maître : Maréchal Vivirielle Elza'niz elfe(f) Guerrier 7
Sous officier : Gardien Akopzia keleshite Paladin de Iomadae 3, Gardien Yu Zing Yang humain Tianais Guerrier 1/Roublard 2
Milice : 40 miliciens de niveau 1 à 2

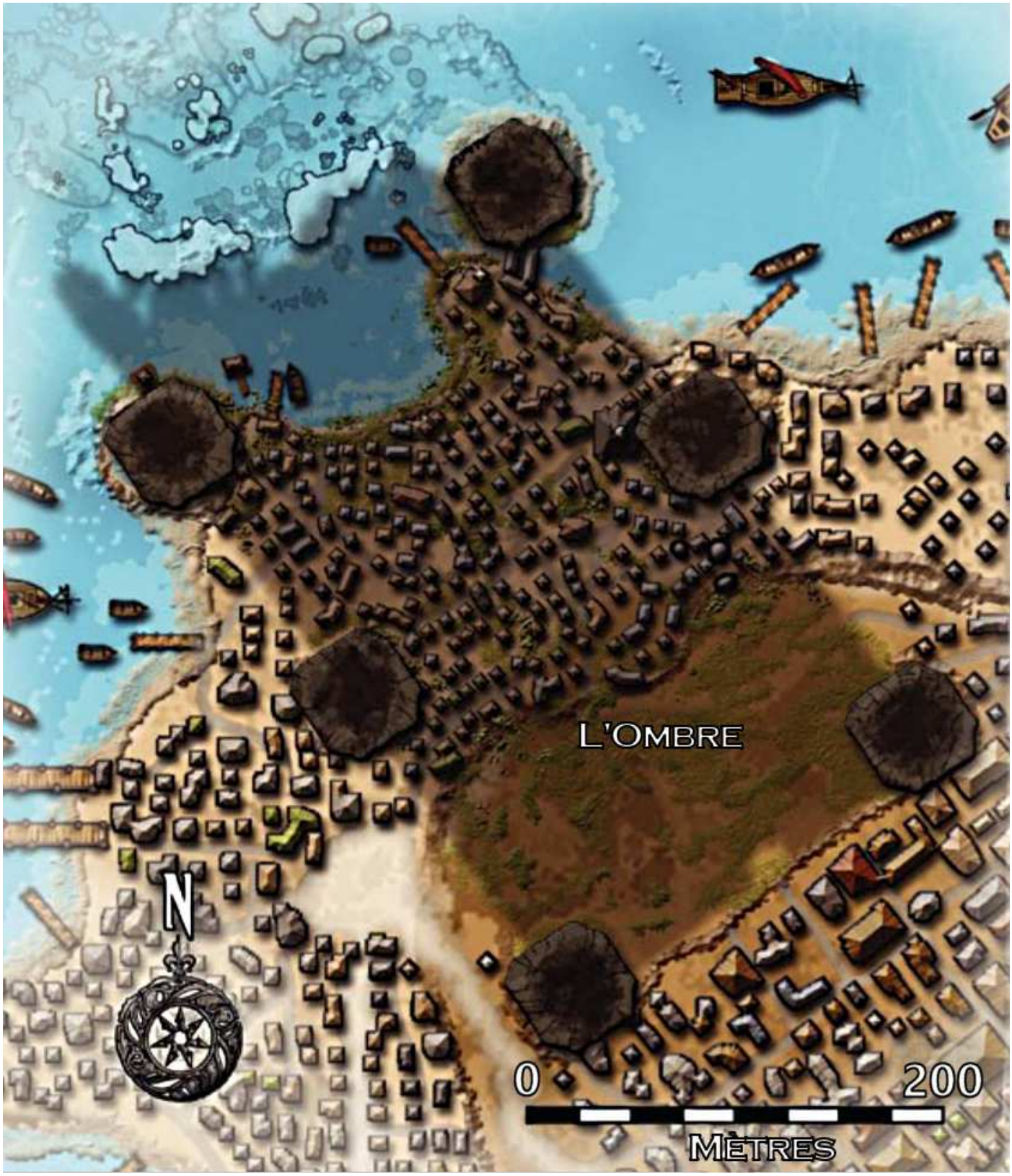
Au bon tonneau d'ordelia :
Maître : Tarantula demi-orc(f) Roublard 2/Expert 2 (Charisme 16)
Employés : Gizelle humain varisien(f) Expert 1, Frederion humain varisien(h) Expert1, Etarile humain shoanti(f) Expert 1/barbare 1

Le pied du pont :
Maison close : A la diablesse du désir
Maître : Orion Balus Barbare 5 (Réel maîtresse des lieux : Ezulie Tiefelin(f) Prêtresse de Nocticula 7 ensorceleuse lignage abyssal 2)

Le tripot du renard
Maître : Wator Nain(h) Expert 2/Voleur 2
Garde : 12

Auberge de la fosse
Prêt de la fosse qui est une décharge publique.
Maîtresse : Valia Halfelin(f) barde 3/Voleur 1
Employé : Robin humain varisien(h) Expert 1, Maril humain shoanti (f) Expert 1/homme d'arme 1, Ysdron Gnome (h) voleur 1, Pyra demi-elfe (h) Expert 1.

La ville de Magnimar : Pathfinder-fr.org

Magnimar
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
N
0
640
feet

1) Le Quartier d’Albâtre
2) Le Quartier de Marbre
3) Le Naos
4) Sous le Pont
5) Le Quartier du Pont
6) Le Quartier Central
7) La Grande Arche
8) Le Panorama
9) Le Bazar des Voiles
10) Les Docks
11) Sous la Falaise
12) La Tour de L’Arvensoar
13) La Pierre d’Angle
14) La Pointe du Phare
15) La Pointe Déchiquetée
16) Les Marches
17) Les Rivages d’Argent
18) Ile de Kyver
19) Le Quartier d’Ordellia