

SECONDE ÉDITION

PATHFINDER®



Le Caveau des Abominations

L'INTÉGRALE

Par James Jacobs,
Vanessa Hoskins
et Stephen Radney-MacFarland

LA MORT RÔDE DANS LES TÉNÉBRES !

Une lumière funeste apparaît au sommet de l'étrange phare de Mornelueur, prélude à de bien sinistres événements. Les nouveaux héros d'Otira doivent explorer les ruines autour du phare et s'enfoncer dans les strates du donjon qui s'étend dessous. Affrontez de surnois modeleurs de chair, des diables, des pièges mortels et des fantômes vindicatifs, naviguez dans les remous de la politique des drows, des gnomes morts-vivants et des urdefhans et mettez fin à la menace qui couve dans les entrailles du mégadonjon tentaculaire appelé le caveau des Abominations ! La campagne *Le Caveau des Abominations* est une aventure complète pour des personnages de niveau 1 à 10.



Le Caveau des Abominations comprend :

- Les trois aventures de la campagne *Le Caveau des Abominations*, qui emmèneront les personnages du niveau 1 au niveau 10.
- Des articles de background pour aider le MJ à donner vie à sa campagne, notamment en découvrant Otira, les distordeurs de chair, ou encore les fantômes de la mer Intérieure.
- Une galerie regroupant les PNJ, les trésors et autres objets magiques de la campagne, rassemblés dans deux chapitres pour plus de praticité.
- Un bestiaire composé de 14 types de créatures de tous niveaux pour animer la campagne et proposer de nouveaux défis aux personnages.



black-book-editions.fr



paizo.com/pathfinder

PATHFINDER

BBEPFCAM04

PATHFINDER

POUR PAIZO

Auteurs • Vanessa Hoskins, James Jacobs, Stephen Radney-MacFarland

Contenu supplémentaire • James Jacobs, Ron Lundeen, Quinn Murphy, Mikhail Rekun, Amber Stewart

Développeur • Ron Lundeen

Développement additionnel • Luis Loza

Chargés de conception • Lyz Liddell et Mark Seifter

Correcteur en chef • Judy Bauer

Correcteurs • Judy Bauer, Addley C. Fannin, Leo Glass, BJ Hensley, Patrick Hurley, Stacey Janssen, Avi Kool, Ianara Natividad, Kieran Newton, Eric Prister, Sara Thompson

Illustration de couverture • Kiki Moch Rizky

Illustrations intérieures • João Fiuza, Vlada Hladkova, Luis Salas Lastra, Robert Lazzaretti, Artur Nakhodkin, Christoph Peters, Sandra Posada, Maurice Risulmi, Luis Salas Lastra, Ernanda Souza

Directrices artistiques • Sonja Morris et Sarah E. Robinson

Rédacteur en chef • James Jacobs

Éditeur • Erik Mona

POUR BLACK BOOK ÉDITIONS

Directeur de la publication • David Burckle

Traduction • Jean-Cyril Amiot, Clément Bouilly

Relecture • Roxane Collet

Mise en page • Romano Garnier

L'Équipe de Black Book Éditions • Jean-Cyril Amiot, Éric Bernard, Ghislain Bonnotte, Camille Bourgoin, Anthony Bruno, David Burckle, Julien Collas, Julie Corail, Franck Drevon, Jonathan Duvic, Marie Ferreira, Laura Hoffmann, Justine Largy, Simon Labrousse, Frédéric Lipari, Sélène Meynier, Céline Munoz, Alexandre Nizoux, Ninon Oldman, Emmanuel Personne, Aurélie Pesséas, Thierry Przybyla, Marc Sautriot et Julija Valkuniene

Édité par Black Book Editions

Dépôt légal : Décembre 2022

Imprimé en UE

ISBN : 978-2-38227-355-5

ISBN (collector) : 978-2-38227-463-7

ISBN (PDF) : 978-2-38227-356-2



Paizo Inc.
7120 185th Ave NE, Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
paizo.com

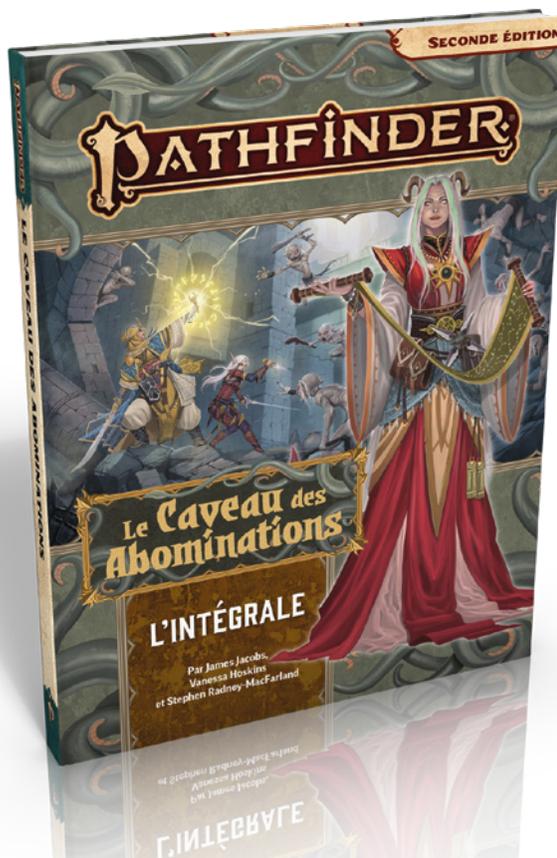
BLACK BOOK ÉDITIONS
50, Jean Zay
69800 St PRIEST
black-book-editions.fr



Le Caveau des Abominations

AVERTISSEMENT LIÉ AU CONTENU

L'aventure *Les Ruines de Mornelueur* contient de l'action et de l'aventure propres à Pathfinder, mais certains thèmes abordent le suicide, le validisme, l'horreur corporelle ou encore l'expérimentation humaine. Avant de commencer, n'oubliez pas que le consentement de tous les joueurs (y compris le maître de jeu) est essentiel pour que tout le monde passe un bon moment. Discutez avec vos joueurs avant de commencer l'aventure et n'hésitez pas à modifier les descriptions et les scénarios proposés en fonction de leurs retours.



TABLER DES MATIÈRES

LE CAVEAU DES ABOMINATIONS

Les Ruines
de Mornelueur

Les Mains
du diable

Les Yeux
de la Mort Vaine

Galerie de PNJ

Background

Boîte à outils

Bestiaire

Les Ruines de Mornelueur	4	Boîte à outils	240
Chapitre 1 : Une lumière dans la brume.....	6	Histoire de Belcorra.....	243
Chapitre 2 : Le donjon oublié.....	20	Résumé de la campagne.....	245
Chapitre 3 : La secte du Chancre.....	36	Artefacts et objets.....	246
Chapitre 4 : Les morts rêvent pour l'éternité.....	54	Objets alchimiques.....	250
Les Mains du diable	68	Emblèmes de la Garde rose.....	251
Chapitre 1 : Dans la zone d'entraînement.....	70	Armes et matériel d'aventurier.....	252
Chapitre 2 : Les expériences de la chair.....	90	Contrats infernaux.....	254
Chapitre 3 : Les gardiens des âmes.....	108	Rituels et sorts.....	256
Les Yeux de la Mort Vaine	126	Archétype d'Arbalétrier d'élite drow.....	258
Chapitre 1 : Jardins en putréfaction.....	128	Archétype de Chasseur de fantômes.....	259
Chapitre 2 : En chasse.....	148	Archétype de Chercheur surnaturel.....	260
Chapitre 3 : Attirer le regard maléfique.....	174	Bestiaire	262
Galerie de pnj	186	Dhuthorex.....	264
Belcorra Haruvex.....	188	Distordus.....	265
Carman Rajani.....	190	Drow.....	267
Jafaki.....	192	Follet clignotant.....	269
Khurfel.....	194	Follet de l'effroi.....	270
Otira Ilvashti.....	196	Gibta.....	271
Quara Orshendiel.....	198	Glouton du vide.....	273
Urévian.....	200	Lueur de cadavre.....	274
Wrin Sivinxi.....	202	Marcheur lumineux.....	275
Background	204	Morlock.....	276
Guide d'Otira.....	207	Scalathrax.....	278
Parmi les feux follets.....	217	Seugathi.....	279
Les distordeurs de chair.....	223	Shanrigol.....	281
Nhimbaloth.....	229	Urdefhan.....	283
Les fantômes de la mer Intérieure.....	235		

Le Caveau des Abominations

Le rituel *éveiller un portail*, nécessaire pour réactiver ce *cercle de téléportation*, est rédigé dans un folio de la zone C35. Toutefois, chaque *cercle de téléportation* relié doit être réactivé avec ce rituel avant de pouvoir l'utiliser et les héros doivent donc faire le trajet physiquement vers chaque salle s'ils veulent reconnecter au réseau le cercle qu'elle contient.

Les autres salles de téléportation de cette aventure se situent dans les zones C16 et D5 ; il en existe d'autres dans les strates plus profondes.

Récompense en PX. Accordez 30 PX aux héros s'ils réactivent ce portail.

B18. SALLE DÉTRUITE DE MISE À L'EAU DES EMBARCATIONS

L'entrée d'une caverne remplie d'eau marécageuse est visible à l'extrémité nord de cette petite grotte. Quelques barques en piteux état sont entassées sur le sol, à côté de plusieurs rouleaux de cordes emmêlés. Les vestiges d'un système de poulies pendent encore du plafond.

Quand les serveurs de Belcorra vivaient encore dans cette strate, ils utilisaient cet endroit pour transporter les provisions du hangar à bateaux (zone A16) en utilisant le système de poulies et une plate-forme flottante qui faisait des va-et-vient entre ici et le quai, mais l'installation est tombée en décrépitude depuis longtemps.

Plusieurs traînées de terre maculent le sol boueux entre cette caverne et celle inondée au nord. Elles semblent avoir été laissées par les mouvements d'une grande créature reptilienne. Un héros qui Enquête sur les traces et réussit un test d'Arcanes DD 18 pour Se souvenir comprend que ce sont des traces de drake (en cas de succès critique, le héros sait que c'est un drake des rivières).

B19. CAVERNE INONDÉE

FAIBLE 2

Des racines enchevêtrées pendent du plafond bas de cette caverne inondée qui s'élève à un mètre au-dessus de l'eau vaseuse.

Le jour, quelques rayons de soleil pénètrent dans cette caverne depuis une ouverture permettant de sortir au nord-ouest, mais même lors des rares jours ensoleillés, le quai de la zone A17 au-dessus et les épaisses racines enchevêtrées qui pendent du plafond maintiennent cet endroit dans la pénombre. L'eau dans cette caverne est profonde de 3 m en moyenne.

Créature. Une drake des rivières appelée Freznelkesh occupe cette caverne depuis presque deux ans. Elle fait bien attention à ne pas chasser en dehors de Brumarais, pour que personne à Otira ne remarque son existence. Elle était partie chasser quand les voleurs du Coin des escrocs se sont infiltrés ici, mais elle est revenue peu après et leur a coupé le chemin du retour le plus évident pour eux (raison pour laquelle ils ont ensuite été capturés par les morlocks).

Freznelkesh dort souvent dans l'eau au milieu de la caverne et se réveille dès qu'elle entend les bruits d'eau faits par des nageurs qu'elle pourrait manger. La drake est agressive mais pas suicidaire ; s'il ne lui reste que 10 pv ou moins, elle s'enfuit et attend quelques jours avant de revenir. Elle poursuit des adversaires qui s'enfuient vers la zone B18 ou dans le marais, mais a appris à ses dépens l'existence de la dangereuse moisissure dans la zone B20 et ne poursuivra aucune proie qui s'enfuit par là.



Freznelkesh



CHAPITRE 3 : La secte du Chancre

La troisième strate du Caveau des Abominations abritait la bibliothèque tentaculaire de Belcorra et ses salles de recherche. Les serviteurs et bibliothécaires qui travaillaient ici sont devenus de dangereux morts-vivants.

Caractéristiques de la bibliothèque

Sauf indication contraire, la bibliothèque de Belcorra n'est pas éclairée. Les plafonds sont hauts de 2,4 m dans les couloirs et de 3 m dans les salles. Les pièces et les couloirs les plus vastes ont des plafonds en voûte d'une hauteur de 3,6 m. Les portes sont en bois et beaucoup sont dotées de panneaux (décrits ci-après) qui permettaient aux érudits d'identifier les différentes zones.

La secte du Chancre est la faction la plus répandue et active dans la bibliothèque. Composée à l'origine de bibliothécaires, gardiens et scribes, ces individus loyaux ont continué obstinément de travailler après la mort de

Belcorra, en focalisant leurs recherches sur la découverte d'un moyen de ramener leur dirigeante à la vie. Une fois les réserves de nourriture épuisées, les chercheurs ont préféré s'adonner au cannibalisme plutôt que de prendre le risque d'alerter la Garde rose en révélant leur présence par des excursions à la surface. Après tout, il y avait quantité de serviteurs à manger dans le secteur, des serviteurs commodément à portée de main. La propagation de la fièvre des goules a rapidement décimé leurs rangs, mais les chercheurs étaient si obnubilés qu'ils l'ont à peine remarquée. Les recherches des savants ont à présent pris un tournant propre aux goules : ils travaillent pour accumuler suffisamment de « chair chancreuse » qui servira à ressusciter pleinement Belcorra. Le fait que la faim des goules les oblige souvent à se repaître de la chair qu'elles tentent de récupérer a certainement mis un frein à leurs progrès, mais pas à leur zèle.

La carte de la strate de la bibliothèque se trouve en page 38.



LES MAINS DU DIABLE

PAR VANESSA HOSKINS

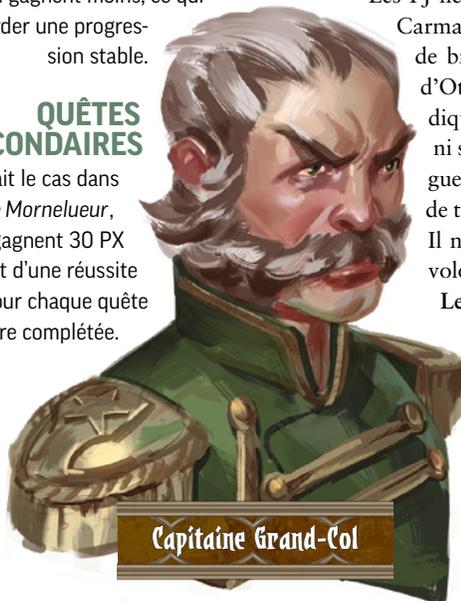
LIBERTÉ D'EXPLORATION

Une fois que les héros auront récupéré les emblèmes leur permettant d'accéder aux strates intermédiaires, ils se rendront vite compte qu'ils sont libres d'aller où ils le souhaitent. Un grand puits (le reflet inversé du phare de *Mornelueur*) connecte en effet ces trois strates et permet aux héros de rejoindre directement la strate la plus dangereuse de cette aventure. Les joueurs devront donc se montrer prudents et ne pas hésiter à faire battre en retraite (ou fuir !) leurs personnages s'ils se retrouvent dans une situation trop dangereuse. Cette liberté de mouvement accrue vous donne plus de responsabilités en tant que MJ. En effet, même si les PJ commencent l'aventure au niveau 5, ils peuvent ici facilement se trouver confrontés à des défis dignes de héros de niveau 7 !

Cette liberté de mouvement n'a pas d'impact important sur leur gain en PX. Comme dans la précédente aventure, les héros peuvent cumuler largement assez de PX dans chaque strate pour gagner des niveaux, même si vous avez opté pour un mode de progression lente des personnages. Si les héros sortent victorieux de situations destinées à des PJ d'un niveau supérieur, ils gagnent plus de PX, et s'ils remportent des défis trop faciles pour eux, ils en gagnent moins, ce qui permet de garder une progression stable.

QUÊTES SECONDAIRES

Comme c'était le cas dans *Les Ruines de Mornelueur*, les héros gagnent 30 PX (l'équivalent d'une réussite modérée) pour chaque quête secondaire complétée.



Capitaine Grand-Col

le soutien des Menhemes, le maire leur remet la broche en remerciement de tout ce qu'ils ont fait pour lui et la ville.

Le libraire Morlibint possède *Les Seuils de la Vérité*, le livre de Zarmavdian, dans la collection d'ouvrages académiques de sa boutique Étranges histoires. Si Étranges histoires soutient déjà les héros, Morlibint leur permet volontiers d'emprunter le livre. Sinon, les PJ devront promettre à Morlibint qu'ils prendront grand soin du grimoire avant qu'il accepte de le leur confier. Pour le convaincre, les héros devront peut-être lui faire d'autres promesses, lui prouver qu'ils peuvent prendre soin d'un livre ancien, ou les deux. Dans tous les cas, Morlibint exige un récit détaillé de tout ce qu'ils auront fait avec le livre (et il veut connaître tout phénomène magique associé).

L'épée longue de Vol Rajani, nommée l'*Épée de coopération*, est généralement exposée à l'entrée de la bibliothèque de la Fleur de l'Aube, mais elle a été volée la nuit précédente.

LE VOL

Pendant que les héros bravaient les dangers des strates supérieures du caveau des Abominations, Carman Rajani, forgeron d'Otira et dernier descendant de Vol Rajani, a dérobé l'*Épée de coopération*. Il est en effet convaincu que celle-ci et la chance qu'elle est supposée apporter à la ville lui reviennent de droit.

Carman s'est introduit discrètement dans la bibliothèque de la Fleur de l'Aube et a allumé un petit feu dans la salle de restauration des livres. Il a ensuite profité de cette diversion pour briser la vitrine derrière laquelle se trouvait l'*Épée de coopération* et s'est enfui avec l'arme.

Il a fallu une heure au personnel pour éteindre l'incendie. Heureusement, personne n'a été blessé sérieusement et seuls quelques livres ont été perdus, un miracle que les acolytes attribuent à Sarenrae. Le temps que le vol soit découvert, Carman était déjà en route pour une caverne locale surnommée le Refuge des Contrebandiers. Il n'a pas fallu longtemps au guet pour faire de Carman Rajani le principal suspect du crime. Il harcèle en effet le maire au sujet de l'épée depuis des années et quelques témoins ont aperçu quelqu'un correspondant à sa description s'enfuir de la bibliothèque avec un long objet caché sous son manteau.

Vandy Vivebadine, la grande prêtresse de la bibliothèque de la Fleur de l'Aube, rencontre les héros quand ceux-ci viennent l'interroger sur l'épée. Elle a du mal à contenir sa colère, mais elle semble plus contrariée par le vol que par l'incendie. Elle demande aux héros de retrouver Carman et de le ramener vivant afin qu'il soit jugé et reçoive une punition appropriée.

Les PJ ne devraient pas avoir trop de mal à retrouver la trace de Carman, car il a agi dans la précipitation et n'a pas pris le temps de brouiller sa piste ni de trouver un bon alibi. La garnison d'Otira n'est pas d'une grande aide. Le capitaine Grand-Col indique que, dans la mesure où Carman ne se trouve pas en ville ni sur les routes alentour, il se trouve hors de la juridiction du guet. Il se racle la gorge et ajoute : « Bon débarras. Si ce fauteur de trouble sait ce qui est dans son intérêt, il ne reviendra pas. » Il n'aide pas les héros à capturer Carman, mais il l'enferme volontiers si les PJ capturent le forgeron et le ramènent en ville.

Les Lames lumière. La boutique du forgeron est fermée. Les héros ne trouvent aucun indice ici. Si les héros ont déjà le soutien des Lames lumière, ils se souviennent que Carman a mentionné le Refuge des Contrebandiers, une possible cachette, lors d'une précédente conversation.

Interroger les habitants de la ville. Si les héros interrogent les habitants d'Otira pour savoir où Carman pourrait se trouver, presque tout le monde leur suggère d'aller se renseigner au Coin des escrocs. Si un PJ réussit un test de Diplomatie DD 20 pour Recueillir des informations,

La porte au sud donne sur un escalier très raide qui permet d'accéder à la salle des combats (zone C9). Les gladiateurs descendaient rarement dans la zone inférieure par les escaliers, que les perdants des combats étaient cependant obligés d'emprunter pour remonter ici.

Le cercle de runes est un *cercle de téléportation*, permanent et actif, connecté à un autre cercle qui se trouve dans la salle des combats directement en dessous. Ce *cercle de téléportation* est à double sens, mais il n'est pas connecté au réseau de salles de téléportation du caveau des Abominations. Si une créature pénètre dans ce *cercle de téléportation*, elle apparaît dans la salle des combats au milieu d'un cercle de flammes bleu pâle (qui sont seulement là pour l'effet et ne sont pas assez vives ou chaudes pour infliger des dégâts) et un gong retentit. Quiconque utilise le *cercle de téléportation* pour se rendre à la salle des combats apparaît avec un symbole sur le front qui le désigne comme «compétiteur» en aklo. Quiconque utilise le *cercle de téléportation* pour revenir dans cette salle est porteur d'un symbole qui le désigne comme «vainqueur». Tout nouveau *symbole* lancé par le cercle de téléportation remplace l'ancien.

Créature. Les os épars des gladiateurs massacrés ici peu après la mort de Belcorra sont encore habités par l'empreinte sinistre de la mort et du combat. Si une créature vivante pénètre dans la pièce, ils se mettent à vibrer puis se rejoignent en glissant au centre de la salle afin de former un immense gladiateur composite fait des os de plusieurs humanoïdes. Cette créature tente de poursuivre les adversaires qui s'enfuient, mais elle est trop grande pour passer les portes, ce qui rend une fuite assez facile. Il se bat jusqu'à ce qu'il soit détruit.

GLADIATEUR OSSEUX

CRÉATURE 7

Mastodonte squelettique (*Bestiaire Pathfinder* p. 315)

Initiative Perception +16

B26. TRIBUNE DE L'ARÈNE

Cette section correspond à la moitié supérieure d'une grande arène. C'est sur le sol de l'arène (zone C26) que rôde le danger de cette zone.

Une vaste tribune fait le tour de cet espace et surplombe une arène au sol de pierre, 9 m plus bas. Six balcons se détachent de la tribune et offrent une vue privilégiée sur l'arène. Au bout de chacun, une torche éclaire vivement le sol de l'arène tout en laissant les spectateurs dans l'ombre. À l'est de la pièce, un énorme gong de métal est suspendu à d'épaisses chaînes. Au nord, deux escaliers raides partent du balcon central et descendent dans l'arène.

Belcorra et ses invités venaient ici observer les jeux sanglants de l'arène et, depuis leurs somptueux fauteuils, encourageaient les gladiateurs se battant entre eux ou contre des monstres terrifiants. Sur le balcon central de la face nord des

tribunes, deux grands leviers et des manivelles contrôlent les herses au pied des escaliers (zone C26). Quiconque explore ce balcon va probablement attirer l'attention des basilics qui rôdent dans la grande galerie (zone B10).

D'ici, les héros n'ont aucun mal à voir le Gigantesque shanrigol béhémot qui se trouve dans l'arène. Sauf si les PJ font un bruit assourdissant lorsqu'ils se déplacent, il sommeille et reste endormi (ce qui est probablement pour le mieux si les héros sont encore de niveau 5).

Trésor. Les six torches fixées aux balcons sont toutes des *torches éternelles* qui peuvent facilement être récupérées.



Gladiateur osseux

LE CAVEAU DES ABOMINATIONS

Les Ruines de Mornelueur

Les Mains du diable

Chapitre 1 : Dans la zone d'entraînement

Chapitre 2 : Les expériences de la chair

Chapitre 3 : Les gardiens des âmes

Les Yeux de la Mort Vaine

Galerie de PNJ

Background

Boîte à outils

Bestiaire



CHAPITRE 3 : Les gardiens des âmes

Il y a cinq cents ans, Belcorra a invoqué le diable des contrats Urévian afin qu'il administre le Caveau des Abominations. Toujours prêt à rendre les choses plus intéressantes, Urévian a également proposé à Belcorra d'entraîner ses armées et de les diriger contre Absalom... mais cela avait un prix. Urévian savait que Vol Rajani, légendaire bretteuse de la Garde rose et membre de la royauté en exil du Nidal, vivait à Absalom et, pour des raisons inconnues du diable, certains habitants des Enfers font preuve d'un intérêt particulier pour la famille Rajani. En échange de l'aide d'Urévian, Belcorra lui garantissait d'obtenir l'âme de Rajani. Puis la Garde rose attaqua *Mornelueur*, amenant cette âme à portée de main de Belcorra alors même qu'Urévian se trouvait dans les Enfers en train de marchander ce qu'il ne possédait pas encore avec une entité bien plus puissante que lui. En rentrant, il découvrit que la Garde rose avait vaincu et tué Belcorra. L'ensorceleuse n'étant plus en mesure de remplir sa part du contrat, Urévian se trouvait pris au piège d'un interminable processus de

préparation d'une invasion qui ne lui apporterait rien. Pire, il ne pouvait pas rentrer aux Enfers sans l'âme de Rajani et les termes du contrat lui interdisaient de se procurer cette âme directement ou par le biais de ses agents infernaux. Urévian était piégé.

Belcorra est maintenant revenue et elle peut ainsi remplir sa part du contrat passé avec le diable. Urévian, qui entraîne son armée, a prévu de commencer l'invasion de la surface par Otira. Ses espions l'ont en effet informé de la présence dans cette ville de Carman Rajani, dont l'âme peut remplacer celle de Vol.

Urévian a mobilisé l'ensemble de ses diables et les a chargés d'entraîner les distortus qui ont rejoint son domaine. Par ailleurs, plusieurs horribles monstres ont été placés en stase par Belcorra. Urévian n'a pas encore trouvé comment les éveiller, mais il en a fait l'une de ses priorités.

Si les diables sont capables d'utiliser *porte dimensionnelle* pour rejoindre rapidement la surface, ce n'est pas le cas des autres troupes d'Urévian. Il a donc dû demander au

STRATE 7 : PRISON
1 CASE = 1,5 M



étendue d'eau trouble six mètres en contrebas. Une grande charogne en décomposition et à l'odeur abjecte forme un amas près du bord de l'escarpement. Un ruisseau s'écoule depuis le nord en passant à côté du tas, puis tombe du haut de l'escarpement en une étroite chute d'eau.

La charogne est celle d'un reptile aquatique Très Grand qui a escaladé l'escarpement pour échapper aux chuuls prédateurs, mais qui est mort ici. Un groupe d'Enfants de Belcorra s'est caché sous la charogne et attend afin d'obtenir des informations sur Urthagul en espérant le capturer. Ils se préparent à suivre le gug Urthagul s'il passe par là (ils ne savent cependant pas que le gug ne passe jamais par là) ou à capturer et interroger les calignis (ils ne savent pas non plus que Belcorra les empêche de passer par là).

Créatures. Quatre Enfants de Belcorra se cachent dans la charogne qui compte comme de la tourbe en ce qui concerne les pouvoirs des momies. Ils attaquent quiconque se rapproche et combattent jusqu'à leur destruction.

ENFANTS DE BELCORRA (4) CRÉATURE 5

PEU COURANT | LM | PETITE | MOMIE | MORT-VIVANT

Momies des tourbières (*Bestiaire 2 Pathfinder* p. 203)

Initiative Discrétion +13

Langues commun, gnomien, commun des profondeurs

A12. CAVERNE AUX ÎLOTS MODÉRÉE 8

Quatre ruisseaux s'écoulent à travers cette salle depuis une mare aux eaux sombres contre la paroi ouest. Les ruisseaux divisent la pièce en îlots recouverts de lichen, de moisissure et de champignons. Des champignons luminescents et d'étranges particules de lumière baignent la caverne d'une inquiétante lumière qui se reflète sur l'eau en dessinant des formes bizarres sur les parois, comme des apparitions humanoïdes dérivant dans l'air. Le son de l'eau qui s'écoule entre les îlots fait penser à d'étranges murmures rauques.

«Haruvex s'est relevée. Il n'y a plus rien que vous puissiez faire», dit l'écho à plusieurs reprises. Le son est hypnotisant et étrangement apaisant.

Des cultistes depuis longtemps disparus utilisaient cette caverne comme lieu de méditation pour calmer leurs émotions et vider leur esprit, mais ce sont à présent les subtils murmures de l'insondable volonté de Nhimbaloth qui résonnent ici. Ces murmures peuvent être aliénants ou édifiants, mais ils sont le plus souvent incompréhensibles.

À l'extrémité nord-ouest de cette caverne, une corniche haute de 3 m permet de rejoindre un pont de roche naturelle qui enjambe le lac 9 m en contrebas. Urthagul avait pour habitude d'emprunter ce passage à peu près une fois par semaine pour chasser dans le lac, mais il a arrêté depuis que les calignis lui apportent des offrandes.

Murmures gênants. Les créatures dans la caverne sont immunisées aux effets d'émotion, mais le temps passé à

entendre les murmures affecte leur esprit. Chaque minute, les créatures dans la grotte doivent faire un jet de Volonté DD 24 ou devenir stupéfiées 1 (stupéfiées 2 en cas d'échec critique) pendant 24 h. Cet état se cumule jusqu'à un maximum de stupéfié 4. Les murmures prononcent une vérité différente chaque fois que l'état stupéfié d'une créature dans la caverne augmente. Voici ce qu'ils disent :

Stupéfié 1. « Les lentilles. Elle connaît les secrets des lentilles. Trois sont à proximité, l'une est très proche. L'autre en possession de Yldaris. La dernière détenue par les mangeurs sanguinaires. »



Urthagul

LE CAVEAU DES ABOMINATIONS

Les Ruines de Mornelueur

Les Mains du diable

Les Yeux de la Mort Vaine

Chapitre 1 : Jardins en putréfaction

Chapitre 2 : En chasse

Chapitre 3 : Attirer le regard maléfique

Galerie de PNJ

Background

Boîte à outils

Bestiaire

Le Caveau des Abominations

KHURFEL EN MARCHÉ

Si les héros attaquent le camp urdefhan et se replient ou s'échappent, Khurfel organise activement les repréailles. Il n'attend pas que les héros reviennent. Au lieu de cela, il prend la tête d'un groupe composé d'un flagelleur, d'un éclaireur de mort et de quatre guerriers urdefhans et part les traquer. La prochaine rencontre aléatoire des héros est avec Khurfel et son groupe de guerre. Sinon, vous pouvez également faire en sorte que le groupe de guerre surgisse dès que les héros sortent d'Yldaris.

Créatures. Vingt urdefhans ou presque sont tout le temps ici, avec deux ceustodaémons dont la soif de sang est attisée. Un tiers des urdefhans environ dorment, mais ils attrapent rapidement leurs armes et rejoignent un combat si d'autres urdefhans clament et crient. Tous les urdefhans combattent en poussant des grognements et des cris de joie, même s'ils perdent. Si les héros vainquent tous les ennemis autres que les guerriers urdefhans, ceux-ci rompent le combat et fuient comme un seul homme.

Si les héros rompent le combat pour se replier, la plupart des urdefhans les laissent partir, mais 1d6 guerriers urdefhans les suivent en criant pour réclamer le sang des héros.

Si les urdefhans vainquent les héros, ils ne les tuent pas, mais les livrent vivants aux bourreaux de la zone B35 où ils auront peut-être une chance de s'échapper avant d'être sacrifiés.



Calinth Narogblom

B35. CAVERNE DE CONVOCATION

FAIBLE 9

Le sol de cette caverne monte vers une zone plate à son extrémité. Une boîte métallique d'un mètre de côté est posée contre le mur nord, son couvercle bloqué contre la paroi pour empêcher son ouverture. Un cercle de runes rouge sang est peint sur le sol au sud.

Voués à amener plus de daémons auprès d'eux, les urdefhans utilisent cette grotte pour accomplir leurs horribles rituels de convocation. Ils gardent actuellement un prisonnier dans l'intention de le sacrifier : un gardien des roches gnome des profondeurs du nom de Calinth Narogblom (*Bestiaire 1 Pathfinder* p. 188). Le malheureux Calinth est arrivé dans le Caveau des Abominations alors qu'il cherchait des preuves qu'une ramification de son ascendance vivait toujours ici. Il n'avait même pas encore rencontré d'Enfant de Belcorra, dont l'état actuel le scandaliserait, quand il s'est fait capturer par un groupe de soldats urdefhans. Ils maintiennent Calinth prisonnier dans la boîte métallique coincée contre la paroi de la caverne pour qu'il ne puisse pas utiliser *fusion dans la pierre* et s'échapper.

Créatures. Trois bourreaux urdefhans psalmodient et hurlent l'incantation d'un long rituel de convocation avec l'aide d'un mage de sang balafré à l'air cruel. Les bourreaux espèrent accomplir leur rituel *pacte démonique* pour amener ici des daémons plus puissants, mais c'est vous qui décidez s'ils y parviennent. Les quatre urdefhans de cette caverne attaquent quiconque interrompt

leur rituel. Ils combattent jusqu'à la mort.

GUERRIERS URDEFHANS (12)

CRÉATURE 3

Bestiaire 2 Pathfinder p. 278

Initiative Perception +9

BOURREAUX URDEFHANS (2)

CRÉATURE 5

Bestiaire 2 Pathfinder p. 279

Initiative Perception +13

CEUSTODAÉMONS (2)

CRÉATURE 6

Bestiaire 1 Pathfinder p. 66

Initiative Perception +14

ÉCLAIREURS DE MORT URDEFHANS (2)

CRÉATURE 6

Page 283

Initiative Discrétion +14

FLAGELLEURS URDEFHANS (2)

CRÉATURE 7

Page 283

Initiative Perception +16

BOURREAUX URDEFHANS (3)

CRÉATURE 5

Bestiaire 2 Pathfinder p. 279

Initiative Perception +13

MAGE DE SANG URDEFHAN

CRÉATURE 8

Page 284

Initiative Perception +15

Quête secondaire. Calinth ne porte aucun équipement, mais souhaite tout de même savoir si des gnomes des profondeurs vivent ici. Si les héros lui montrent des preuves de l'existence des Enfants de Belcorra, même les restes de leurs corps lors de précédents combats, Calinth est triste, mais sa curiosité est satisfaite. Il peut rentrer chez lui si les héros le mènent jusqu'à l'une des sorties vers l'Ombreterre. Une semaine plus tard, Calinth leur fait parvenir un gage de sa reconnaissance : un jeu de Poursuite noire complet en jais et opale valant 120 po. Si les héros ont raconté à Calinth qu'ils sont en bons termes avec les drows d'Yldaris, il

B49. GROTTÉ DU GOGITETH

SÉRIEUSE 9

Si les héros n'ont pas encore vaincu le gogiteth qui vit ici et qu'ils se rapprochent, ils entendent les claquements secs de ses pattes quand il se déplace. Un héros qui réussit un test d'Occultisme DD 30 sait que ce bruit provient d'un gogiteth.

Créature. Si le gogiteth est ici, il est en train de réduire en morceaux le cadavre d'un urdefhan. Il lâche le corps, qui tombe en faisant un « ploc » dégoûtant, pour se précipiter à toute vitesse sur les héros afin de s'en repaître. Il combat jusqu'à ce qu'on l'abatte, mais ne poursuit aucune créature au-delà des zones B48 et B49.

GOGITETH

CRÉATURE 12

Bestiaire 1 Pathfinder p. 192

Initiative Perception +21

B50. MONNAIE ET LIMON

Des guirlandes de moisissure pendent du plafond de cette grotte. Plusieurs pièces de monnaie sont fichées dans le sol de roche d'une corniche au nord.

Un voyageur a laissé les pièces ici il y a longtemps, espérant les mettre à l'abri, mais il n'est jamais revenu les

chercher. Un limon vert a grandi grâce à la moisissure au-dessus des pièces, d'où il peut tomber sur des chercheurs de trésor trop avares, les dissoudre, remonter au plafond et attendre une nouvelle victime.

Danger. Le limon vert est difficile à repérer parmi les guirlandes de moisissure. Il tombe sur quiconque tente de prendre les pièces.

LIMON VERT

DANGER 9

Guide du Maître p. 78

Discrétion DD 30 (expert)

Trésor. Il n'y a que 15 pa fichées dans le sol et détacher chaque pièce nécessite de tailler la pierre autour pendant quelques minutes ou d'utiliser *façonnage de la pierre* ou une magie similaire (c'est d'ailleurs par ce moyen que les pièces ont été insérées dans la pierre).

B51. MARAIS DE RAVIREX

MODÉRÉE 9

De la boue des marécages, sur laquelle d'épais champignons et plantes grimpantes ont poussé, recouvre la sol de cette vaste caverne. Quelques rochers émergent de la boue.



Ravirex

Belcorra Haruvex

Maîtresse malveillante du Caveau des Abominations

L'histoire de Belcorra est décrite dans la Boîte à outils de la campagne *Le Caveau des Abominations*, p. 243. Elle prépare avec détermination un nouvel assaut sur Absalom, même si sa nature de fantôme la restreint. Malgré son ingéniosité et sa ruse, elle est l'objet d'une fureur qui la ronge en permanence. Elle enrage pendant des jours à la moindre contrainte, ce qui complique la mise en œuvre de son plan complexe de grande envergure. Belcorra connaît le potentiel des *lentilles de focalisation* et le danger qu'elles représentent, mais son esprit trop agité l'empêche de garder les idées claires, même face à cette menace existentielle.

Rôle dans la campagne

Durant leur périple dans les strates les plus profondes du Caveau des Abominations, il est probable que les héros affrontent plusieurs fois Belcorra avant de trouver les *lentilles de focalisation* nécessaires pour la détruire une bonne fois pour toutes. Elle découvre la présence des héros par le biais de ses alliés follets, comme décrit dans l'encadré en page 131, et vous pouvez ensuite l'utiliser pour que ses apparitions provoquent le plus de tension possible. Elle devrait attaquer au moins une fois dans chaque strate du donjon, et à raison d'une fois tous les deux ou trois jours. Évitez que Belcorra combatte en compagnie d'autres créatures avant la scène finale de l'aventure, car elle est déjà bien assez coriace à elle seule !

Chaque fois que Belcorra attaque, elle en apprend davantage sur les méthodes de combat des héros et adapte en conséquence ses tactiques et ses préparatifs. Elle pourrait lancer *immunité contre les sorts* pour se protéger contre les sorts des héros les plus efficaces, *vision lucide* ou *détection de l'invisibilité* pour ne pas les perdre de vue, ou *dissipation de la magie* pour contrer leurs défenses magiques. Elle se moque de leurs échecs et leurs réussites l'enragent. N'oubliez pas qu'elle connaît leur existence depuis son tir d'essai de *Mornelueur* dans *Les Ruines de Mornelueur*.

Première attaque. Dès que Belcorra apprend que les héros sont présents, elle les cherche en passant par le puits de *Mornelueur* (zones A37 et B28). Elle lance *calamité imaginaire* en gardant ses distances puis se replie en traversant les murs si nécessaire pour empêcher les héros de la suivre.

Deuxième attaque. Belcorra veut que les héros la craignent. Pour cela, elle se rapproche un peu plus d'eux la

deuxième fois et utilise des sorts à cible unique comme *débilité* et *assassin imaginaire* tout en leur ordonnant de fuir le Caveau des Abominations. Elle se replie au bout de quelques rounds seulement après leur avoir transmis son message.

Attaques ultérieures. Une fois que les héros ont récupéré une *lentille de focalisation* ou le *rack de focalisation*, Belcorra sait qu'ils représentent une réelle menace, mais sa colère l'emporte sur sa prudence. Elle attaque de toutes ses forces en utilisant son *Regard corrompueur*, ses mains spectrales et ses sorts. Si elle défait un héros, elle se replie, convaincue qu'ils la laisseront tranquille.

Mobilisation des agents. Belcorra dispose de plusieurs alliés dans le Caveau des Abominations, notamment le culte d'urdefhans et les Enfants de Belcorra. Elle pourrait ordonner à ces groupes de traquer les héros, en insistant pour qu'ils leur fassent savoir que c'est elle qui les a envoyés. Heureusement, aucun de ces groupes ne peut rassembler un nombre important de créatures et les héros devraient donc pouvoir tenir face à leurs attaques.

Tuer leurs alliés. Belcorra sait si les héros ont noué des alliances avec les calignis ou les drows, par exemple. Elle sait qu'il vaut mieux ne pas affronter les chefs puissants et retranchés comme Galudu ou Quara, mais elle peut tuer quelques gardes ou inciter des monstres à aller là où ils pourront infliger le plus de dégâts aux alliés des héros. Il lui importe de laisser des preuves (généralement un unique survivant blessé) pour que les héros sachent que c'est elle qui a orchestré l'attaque.

Dans le puits. Belcorra possède le pouvoir *Phare hanté*, elle est donc au sommet de son efficacité lorsqu'elle combat les héros dans le puits de *Mornelueur* (zones A37 et B28)

L'attaque finale. Si les héros défont Belcorra peu avant qu'ils atteignent le Caveau Vide, elle utilise le pouvoir de la *lentille de focalisation ébène* pour accélérer sa reconstruction afin de les affronter dans son sanctuaire.

Belcorra ne se rend pas ni ne fuit dans le Caveau Vide. Il est possible que les héros l'affrontent sans avoir les moyens de la détruire définitivement. Le cas échéant, ils devront se replier pour récupérer les *lentilles de focalisation* et revenir pour l'affronter à nouveau. Une fois que les héros ont focalisé le regard de Nhimbalothe sur Belcorra, ils peuvent vaincre l'ensorceleuse une bonne fois pour toutes.

Compétences Acrobaties +12, Connaissance des esprits +16, Connaissance en Astrologie +12, Nature +12, Occultisme +12, Religion +13, Représentation +10

For +0, **Dex** +3, **Con** +0, **Int** +2, **Sag** +3, **Cha** +4

Claustrophobie. Wrin perd tous ses moyens quand elle se trouve sous terre ou dans un endroit clos qui fait moins de 3 m de diamètre. Le cas échéant, elle est malade 2 et ne peut réduire son état malade que quand elle se retrouve dehors.

Perception des esprits. Wrin peut voir les créatures ayant le trait esprit dans un rayon de 9 m, qu'elles soient visibles ou non à l'œil nu. Ce pouvoir permet parfois à Wrin de repérer certaines auras surnaturelles, comme l'accumulation d'énergie spirituelle au sommet de *Mornelueur*.

Objets jeu du tourment, symbole religieux en argent, *lamétoile* +1, violon

CA 20 ; **Réf** +15, **Vig** +9, **Vol** +12

PV 75

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ♦ *lamétoile*, +12 (agile, finesse, magique, mortelle d6, polyvalent T), **Dégâts** 1d4 perforants

Corps à corps ♦ queue, +10 (agile, finesse, mains nues), **Dégâts** 1d4 contondants

À distance ♦ *lamétoile*, +12 (agile, jet 6 m, magique, mortelle d6, polyvalent T), **Dégâts** 1d4 perforants

Sorts primordiaux spontanés DD 22, attaque +14 ; **3°** (3 emplacements) *délivrance des maladies, discours captivant, guérison* ; **2°** (4 emplacements) *fou rire, poussière scintillante, restauration, toile d'araignée* ; **1°** (4 emplacements) *bourrasque, charme, feuille morte, forme de nuisible* ; **Tours de magie (3°)** *destruction de mort-vivant, lumières dansantes, rayon de givre, son imaginaire, stabilisation*

Sorts de lignage 1 point de focalisation, DD 22 ; **3°** *poussière féerique* (*Livre de base* p. 393)

Lecture des étoiles (divination, exploration, prédiction, primordiale). **Fréquence** une fois par jour ; **Effet.** Wrin tente de lire l'avenir dans les étoiles en passant une heure à observer le ciel nocturne. Elle ne peut utiliser ce pouvoir lorsqu'il fait jour, si le ciel nocturne est nuageux ou si elle ne peut observer les étoiles pour une autre raison. Wrin effectue le plus souvent cette lecture pour un individu ou pour répondre à l'une de ses questions pressantes, mais dans le cadre de cette campagne, elle lit les étoiles pour l'ensemble du groupe. Elle effectue un test de Connaissance en Astrologie en utilisant le DD correspondant au niveau actuel des héros (voir le tableau 10-5 : DD par niveau, *Livre de base* p. 503).

Succès critique. Le résultat de la lecture astrologique de Wrin produit les effets du sort *lire les présages* et les héros gagnent un bonus de circonstances de +1 aux jets de sauvegarde pendant 24 h.

Succès. Le résultat de la lecture astrologique de Wrin produit les effets du sort *augure*, mais peut prédire des résultats dans un futur de 24 h.

Échec. Aucune lecture.

Échec critique. Wrin effleure des forces spirituelles hostiles et ne peut plus Lire les étoiles pendant 1 semaine.

Magie du sang. Quand Wrin lance *charme, discours captivant, poussière féerique, son imaginaire* ou *fou rire*, des étincelles féeriques colorées virevoltent autour d'elle ou d'une cible du sort qui est ainsi masquée pendant 1 round. Un camouflage aussi évident ne permet pas de Se cacher.



LE CAVEAU DES ABOMINATIONS

Les Ruines
de Mornelueur

Les Mains
du diable

Les Yeux
de la Mort Vaine

Galerie de PNJ

Background

Boîte à outils

Bestiaire

Marais des Lueurs Spectrales. Situé à la frontière du Belkzen et du Pays des Tombes, le Marais des Lueurs Spectrales est réputé pour la curieuse habitude qu'ont ses feux follets de flotter sous la nouvelle lune en grands chapelets de plus de trente individus. Ils contribuent aux défenses du marais en s'en prenant non seulement aux orcs et aux humains, mais également aux serviteurs morts-vivants du Tyran qui Murmure, dont ils prennent le contrôle en se logeant dans leur cavité crânienne, dont les orbites vides projettent alors un inquiétant halo de lumière.

Marais du Mush. Les marais de la Varisie du sud abritent de nombreux dangers naturels et surnaturels. Les feux follets qui y résident sont réputés pour leur enthousiasme à chasser en compagnie d'autres types de créatures. Les feux follets des marais du Mush chassent souvent avec des géants des marais, guidant leurs proies jusque dans leurs filets et se nourrissant ensuite de la terreur des infortunés sur le point d'être cuisinés et mangés. Les feux follets se réunissent également autour des ruines thassiloniennes qui se dressent encore dans le marais. Ils semblent attirés là par le sentiment persistant de perte et de terreur qui y semble imprégné depuis la Chute, quelques milliers d'années auparavant.

Ninshabur. Les ruines de l'antique Ninshabur abritent des feux follets sadiques qui ont lentement muté suite à l'influence pernicieuse des énergies s'échappant de la fosse de Gormuz. Les feux follets ont été attirés dans la fosse par l'oppressante terreur qui a suivi l'émergence du rejeton de Rovagug, ils hantent maintenant ces ruines et se nourrissent des explorateurs et récupérateurs qui s'y aventurent.

Premier Monde. Bien qu'ils ne soient pas des fées, on rencontre souvent des feux follets dans le Premier Monde. Habités aux humeurs mercuriales des fées, ils se réunissent en petits groupes aux appétits singuliers, se nourrissant d'émerveillement ou de colère autant que de peur. Les feux follets du Premier Monde qui se nourrissent de peur suivent généralement les fées qui pénètrent sur le plan matériel afin de trouver leur subsistance auprès des victimes de leurs mauvais tours. Les puissants feux follets qui servent à la cour des Aînés sont des messagers ou des courtisans, généralement au service de celui qui se fait appeler le Roi Lanterne.

Thuvie. Les chandelles des dunes rôdent dans les déserts de Thuvie centrale et orientale, ainsi que dans l'ouest de l'Osirion, attirant les gardes des caravanes et les druides itinérants dans des sables mouvants ou des zones sujettes aux glissements de terrain. De nombreux feux follets thuviens établissent des parcours de chasse d'une précision impressionnante et centrés sur la maison de l'Oubli hantée par les divs. De l'extérieur, on pourrait comparer ces parcours à des lignes de limaille de fer suivant le flux magnétique d'un puissant aimant.



Paire de chasseurs

LE CAVEAU DES ABOMINATIONS

Les Ruines de Mornelueur

Les Mains du diable

Les Yeux de la Mort Vaine

Galerie de FNJ

Background

Boîte à outils

Bestiaire



Artefacts et objets

Les objets qui suivent apparaissent dans *Le Caveau des Abominations*. Certains ont un impact sur toute la campagne.

BRACELET DU VACHER

RARE ENCHANTEMENT INVESTI MAGIQUE MISE HORS DE COMBAT

Prix 675 po

Utilisation protège-bras portés ; **Encombrement** L
Ce protège-poignet en cuir noir est serti d'une gemme rouge vif qui vient se placer contre l'intérieur du poignet. Il est possible de distinguer des glyphes et des mots de domination flottant à l'intérieur de la gemme. Quand cet objet est investi, votre prononciation devient plus dure et sèche.

Activation ◆◆◆ injonction ; **Fréquence** une fois par jour ; **Effet.** Vous imposez votre volonté à une créature dénuée d'intelligence qui se trouve dans un rayon de 9 m. Si la cible est une créature dénuée d'intelligence de niveau 3 ou inférieur, elle fait un jet de Volonté DD 20. Si vous êtes un diable, la cible diminue d'un cran le degré de succès du résultat de son jet de sauvegarde.

Succès critique. La créature ciblée n'est pas affectée.

Succès. La cible est troublée par votre ordre et se trouve donc dans l'état ralenti 1 pendant 1 round.

Échec. Vous contrôlez la créature pendant 1 h, mais elle n'obéit pas à vos ordres qui la mettraient clairement en danger.

Échec critique. Comme l'échec, mais la durée de l'effet est d'un jour.

OBJET 7



Lanterne de lumière creuse

d'une façon ou d'une autre, à la luisance d'un fantôme lorsqu'il est consommé par la déesse Extérieure Nhimbaloth. Une *lanterne de lumière creuse* n'est pas un objet intrinsèquement mauvais, bien qu'il reste un outil apprécié de ceux qui manipulent les esprits pour de sinistres raisons. On peut l'utiliser comme une lanterne à capote ordinaire, mais l'utilisateur, s'il l'utilise trop longtemps, aura la vague impression d'être observé par des yeux invisibles.

Activation ◆◆ Interagir (émotion, visuel) ; **Fréquence** une fois par jour ; **Effet.** Vous dirigez la lumière de la lanterne sur une créature vivante dans un rayon de 18 m. La créature doit tenter un jet de Volonté DD 20 pour résister aux effets de la lumière.

Succès critique. La créature n'est pas affectée et réalise que vous avez tenté de l'influencer mentalement avec la lumière.

Succès. La créature n'est pas affectée, mais croit que la lumière était inoffensive, sauf si elle connaît déjà la véritable nature de la lanterne.

Échec. La créature devient fascinée par la lanterne et le reste tant que vous Maintenez l'activation, jusqu'à un maximum de 10 min.

Échec critique. Comme un échec, mais vous pouvez Maintenir l'activation jusqu'à un maximum d'une heure. Quand l'effet prend fin, la créature fascinée se souvient des événements qui se sont déroulés lorsqu'elle était fascinée, mais ses souvenirs sont indistincts et semblables à un rêve.

Activation ◆◆ Interagir ; **Fréquence** une fois par jour ; **Effet.** Vous dirigez la lumière de la lanterne sur un mort-vivant intangible dans un rayon de 18 m pour siphonner une partie de son essence, ce qui lui inflige 4d8 dégâts positifs (jet de Volonté basique DD 20).

ÉLIXIR DE SCEPTICISME

PEU COURANT ALCHEMIQUE CONSOMMABLE ÉLIXIR

Utilisation tenu à une main ; **Encombrement** L

Activation ◆ Interagir

L'élixir affûte votre esprit et vous permet de déceler les mensonges, le manque de franchise et les subterfuges magiques. Vous gagnez un bonus d'objet aux tests de Perception et aux DD de Perception pour déceler les mensonges, qu'ils soient exprimés verbalement ou par écrit. Vous gagnez ce même bonus d'objet aux jets de Volonté.

Type inférieur ; **Niveau** 1 ; **Prix** 4 po

Le bonus est de +1 et la durée de 1 min.

Type modéré ; **Niveau** 6 ; **Prix** 50 po

Le bonus est de +2 et la durée de 10 min.

Type supérieur ; **Niveau** 11 ; **Prix** 300 po

Le bonus est de +3 et la durée de 1 h.

OBJET 1+



Élixir de scepticisme

LE MURMURE DES ROSEAUX

RARE ARTEFACT DIVINATION OCCULTE

Utilisation tenu à deux mains ; **Encombrement** 2

Ce livre épais est l'œuvre d'un auteur anonyme qui souhaitait compiler la totalité des paraboles, mythes, histoires et rencontres concernant la déesse Extérieure Nhimbaloth.

D'après l'introduction, l'auteur avait initialement l'intention de créer une œuvre que les adversaires de la Mort Vaine pourraient utiliser pour combattre son influence, mais en parcourant les pages de ce livre, on comprend que c'est plutôt l'effet inverse qui semble se produire. En effet, en compilant ces histoires, l'auteur a malencontreusement créé une œuvre qui permet

à Nhimbaloth d'influencer plus facilement le monde. Ceux qui vénèrent la Mort Vaine cherchent les copies de ce livre pour l'utiliser comme un manuel et un texte religieux, tandis que ceux qui manquent de discernement et parcourent le livre comme s'il n'était qu'une simple anthologie d'histoires se retrouvent involontairement victimes du culte ou des agents de Nhimbaloth. Ceux qui étudient *Le Murmure des roseaux* trop longtemps sont

LANTERNE DE LUMIÈRE CREUSE

RARE ENCHANTEMENT MAGIQUE

Prix 240 po

Utilisation tenu à une main ; **Encombrement** 1

On raconte que la lumière bleu pâle que diffuse cette étrange lanterne provient d'une autre dimension ou même qu'elle serait liée,

OBJET 6

Open Game License Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions : (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content ; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted ; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute ; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity.(e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress ; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations ; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities ; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs ; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content ; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use," "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content.(h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License : This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance : By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration : In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute : If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright : You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content You Distribute.

7. Use of Product Identity : You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification : If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License : Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License : You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits : You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply : If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination : This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation : If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc. ; auteurs : Jonathan Tweet, Monte Cook et Skip Williams, basé sur les travaux de E. Gary Gygax et Dave Arneson.

Pathfinder Core Rulebook (Second Edition) © 2019, Paizo Inc. ; auteurs : Logan Bonner, Jason Bulmahn, Stephen Radney-MacFarland et Mark Seifter.

Daemon, Guardian from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Ian McDowall.

Daemon, Derghodaemon from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Frogemoth from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Soul Eater from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by David Cook.

Skulk from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and

PAIZO INC.

Rédacteurs en chef • James Jacobs, Robert G. McCreary

Directeur de la conception du jeu • Jason Bulmahn

Directrice de la conception visuelle • Sarah E. Robinson

Responsables du développement • Adam Daigle

Responsable développement du jeu organisé • Linda Zayas-Palmer

Développeurs • Eleanor Ferron, Jason Keeley, Luis Loza, Ron Lundeen, Patrick Renie, Jason Tondro

Responsable concepteur de Starfinder • Joe Pasini

Responsable développement Starfinder • John Compton

Développeur de la Starfinder Society • Jenny Jarzabski, Thurston Hillman

Développeur de la Pathfinder Society • Thurston Hillman, James Case

Développeur du jeu organisé • Jenny Jarzabski

Responsable de la conception • Mark Seifter

Responsable concepteur de Pathfinder • Logan Bonner

Concepteurs • James Case, Michael Sayre

Gestion de la rédaction • Judy Bauer

Rédacteur en chef • Leo Glass

Rédacteurs • Addley Fannin, Patrick Hurley, Avi Kool, Ianara Natividad, Kieran

Newton, Lu Pellazar

Responsable de la direction artistique • Sonja Morris

Directeurs artistiques • Kent Hamilton, Kyle Hunter, Adam Vick

Responsable conception graphique • Emily Crowell

Conception graphique • Tony Barnett

Chef de marque • Mark Moreland

PDG Paizo • Lisa Stevens

Président • Jeffrey Alvarez

Directeur de la création • Erik Mona

Directeur financier • David Reuland

Directeur technique • Vic Wertz

Directeur de la gestion de projet • Glenn Elliott

Coordinateur de projet • Lee Rucker

Directeur commercial • Pierce Watters

Assistant commercial • Cosmo Eisele

Vice-président du marketing et des licences • Jim Butler

Directeur des licences • John Feil

Responsable des relations publiques • Aaron Shanks

Gestion des médias sociaux • Payton Smith

Responsable du service client et de la communauté • Sara Marie

Responsable des opérations • Will Chase

Responsable du jeu organisé • Tonya Woldridge

Associé du jeu organisé • Alex Speidel

Comptable • William Jorenby

Expert comptabilité & AP • Eric Powell

Spécialiste des opérations bancaires • B. Scott Keim

Gestionnaire des ressources humaines • Devinne Caples

Directeur technologique • Raimi Kong

Gestionnaire du contenu internet • Maryssa Lagervall

Responsable du développement logiciel • Gary Teter

Coordination de la boutique en ligne • Katina Davis

Équipe du service client • Rian Davenport, Keith Greer, Logan Harper, Joan Hong,

Samantha Phelan, Calliope Taylor, Diego Valdez

Coordinateur logistique • Kevin Underwood

Directeur des entrepôts • Jeff Strand

Équipe des entrepôts • Mika Hawkins, James Mafi, Heather Payne

Équipe du site internet • Brian Bauman, Robert Brandenburg, Whitney Chatterjee,

Erik Keith, Levi Steadman, Josh Thornton, Andrew White

distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Simon Muth.

Pathfinder Adventure Path #163: Ruins of Gauntlight © 2021, Paizo Inc.; Author: James Jacobs.

Pathfinder Adventure Path #164: Hands of the Devil © 2021, Paizo Inc.; Authors: Vanessa Hoskins, with Ron Lundeen, Quinn Murphy, and Amber Stewart.

Pathfinder Adventure Path #165: Eyes of Empty Death © 2021, Paizo Inc.; Authors: Stephen Radney-MacFarland, with James Jacobs and Mikhail Rekun.

Le Caveau des Abominations - Pathfinder Seconde édition. Black Book Éditions. French translation © 2022, Paizo Inc.

This product is compliant with the Open Game License (OGL) and is suitable for use with the Pathfinder Roleplaying Game (Second Edition).

Product Identity : The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Game Content : All trademarks, registered trademarks, proper nouns (characters, deities, locations, etc., as well as all adjectives, names, titles, and descriptive terms derived from proper nouns), artworks, characters, dialogue, locations, organizations, plots, storylines, and trade dress.(Elements that have previously been designated as Open Game Content, or are exclusively derived from previous Open Game Content, or that are in the public domain are not included in this declaration.)

Open Game Content : Except for material designated as Product Identity, the game mechanics of this Paizo game product are Open Game Content, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(f). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

Pathfinder Adventure Path #163: Ruins of Gauntlight, Pathfinder Adventure Path #164: Hands of the Devil, Pathfinder Adventure Path #165: Eyes of Empty Death © 2020, Paizo Inc. All Rights Reserved. Paizo, the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, Pathfinder Society, Starfinder, and the Starfinder logo are registered trademarks of Paizo Inc.; Agents of Edgewatch, the Pathfinder P logo, Pathfinder Accessories, Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Card Society, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Adventures, Pathfinder Battles, Pathfinder Combat Pad, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Flip-Tiles, Pathfinder Legends, Pathfinder Lost Omens, Pathfinder Pawns, Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Tales, Starfinder Adventure Path, Starfinder Combat Pad, Starfinder Flip-Mat, Starfinder Pawns, Starfinder Roleplaying Game, and Starfinder Society are trademarks of Paizo Inc.