

Niveau 4 : 2 700

Monstre journalier : 6 800 xp pour 1 PJ 3 800  
xp pour 4 PJ 15 200  
Rencontre : 500 1 000 1 500 2 000

## Le fortin de Rivergard :

Le fortin est une plaque tournante et le QG d'une organisation criminel la déferlante. Elle permet d'avoir un soutien financier rapide pour le culte du feu, d'effectuer les basses besognes du culte de l'air et la protection des fermiers écoutant le culte de la terre.

### Personnalité :

Jolliver grimjaw : chef du fortin rivergard. Dirige les trafics de la région.

holger : chef de garde du corps de garde.

Reash : chef de garde de la tour de l'eau.

Shoalar quanderil : capitaine du rivermaid.

Pike : second du rivermaid.

Drosnin : intendante du fort, prêtresse de la vague fracassante.

Urshnora : sénéchal du fort.

Anya, berd et nayreen : esclave kidnappée de wormford.

1) Quand vient les pj, un groupe de la déferlante arrive avec une cargaison (1 prêtre, 2 saccageurs et 5 bandits). Ils sont à 200m de la porte, les pj peuvent voir le manège de la grande porte.

2) Idem le bateau le rivermaid arrive à ce moment-là, des hommes aident tout le monde à décharger et à entreposer tous cela.

3) Un peu plus tard vient un groupe de 4 bandits voulant travailler pour Rivergard.

Approche amicale : si les PJs viennent se faire embaucher en tant que brigands, 4 bandits les emmènent au grand hall 16 où grimjaw les interroge.

**0 : Enceinte** : 2 bandits sur chaque muraille.

**1 : Grande porte** : entrée du corps de garde.

- Une barre bloque la porte, elle ne peut être ouverte que de l'extérieur.
- 1 bandit sur le mur surveille le passage nord et donne l'alerte s'il voit les pj. Les cultiste dans le corps de garde (2) et au niveau supérieur (3) arrivent.
- Holger, un brigand, dirige le corps de garde et décide du sort des pj (voir approche amicale).

**2 : Corps de garde** : la grande porte sur un large couloir fermé par une herse.

- Sur la droite, une meurtrière.
- Au plafond des trous meurtriers -> 3.

- dans la tour du corps de garde, 4 bandits. En cas d'attaque, l'un d'eux donne l'alarme en 8.
- un escalier donne accès au 3.

**3 : Corps de garde niveau supérieur : baraquement.**

- Le mécanisme d'ouverture de la herse est ici, protégé par un bandit.
- Sous le matelas de holger : un coffre avec 150pa, 40po, potion de soin et diminution.

**4 : Cours du château** : toutes les 30 minutes, les pj peuvent croiser du monde.

**5 : écurie délabrée** : les trésors pillés finissent ici pour être inventoriés et revendus par la suite. Le rivermaid partira avec une nouvelle cargaison pour la vendre.

**6 : armurerie** : 20 lances, 10 épées courtes, 5 cimenterres, 5 arbalètes légères, 15 armures de cuirs et 8 boucliers de carapace de crabe.

**7 : bain** :

**8 : baraquement** : 8 bandits et 2 saccageurs se reposent. Si les PJs se font recruter, il y a 2 lits pour eux.

**9 : tour de l'eau** :

- Reash, un suspicieux fathomer, commande 3 saccageurs.
- Le système pour bloquer l'accès au ponton.
- Trésors : reash possède la clé 13, son sac contient 70po, 12pp et 6 agates (10po)

**10 : ponton** : 5m de profondeur. 1 bateau vide.

**11 : porte de l'eau** :

- 1 sentinelle sur la muraille alerte reash s'il voit des nouveaux venus.
- s'il accepte les pj, ses 2 saccageurs les escortent au grand hall 16.

**12 : bateau à quai** : c'est le rivermaid ou autre si shoalar est mort.

- À son bord shoalar quanderil, pike et 2 hommes d'équipage (bandit).
- Trésors : 190pa, 95po, 3 malachites (10po), potion de soin. Cales : 800po (marchandise).

**13 : courant sombre** : une rivière souterraine alimente la rivière dessarine.

- l'entrée est fermée par une grille, reash et grimjaw possèdent la clé.

**14 : tour nord** : 3 goblours loge ici et attaquent ceux qu'ils ne connaissent.

**15 : chapelle** :

- drosnin, prêtresse de la vague fracassante, est l'intendante avec 2 saccageurs sous ses ordres.

**16 : grand hall** : sert de salle de banquet et de trône.

- Jolliver grimjaw, humain sanglier garou, fait ses affaires ici. Il fuit si le combat est perdu par la porte secrète. Il porte la clé 13.
- Urshnora, une fathomer, et 2 saccageurs l'aide.
- Plusieurs rapports sur les trafics du coin dont celui de Justran Daehl, du Heaume du zenith à Redlarch qui espionne les PJs.
- Une porte secrète donne en 22 (investigation DC 10).
- les pj sont escorte ici, selon leur discours il les engage ou les attaque.

**17 : quartier des serviteurs** :

- 3 servantes, anya, berd et nayreen ont été kidnappées. Elles viennent de wormford.
- Ils savent qu'il y a une porte secrète dans le grand hall 16.

**18 : cuisine** :

- 5 serviteurs kidnappés de wormford. 3 sont contents d'être là et ils donneront l'alerte.

**19 : vieille bibliothèque** : quartier d'urshnora, elle n'y est que la nuit.

- Porte secrète derrière une étagère, investigation DC 10, vers la chambre du seigneur 21.
- trésors : 80pa, 30po, 4 jasper (80po), livres (300po), parchemin de hâte et mur d'eau.

**20 : salle de garde** : chambre des 6 saccageurs. 4 se reposent là.

**21 : chambre du seigneur** : chambre de Grimjaw.

- Porte secrète (investigation DC 10) donnant sur la vieille bibliothèque 19.
- trésors : 600pa, 450po, 15 azurites (10po).

**22 : ponton secret** :

- La porte secrète du grand hall (16) y mène. Les courants sombres (13) y passent.
- 6 goules sont dans l'eau et attaque ceux allant vers le temple (3km) par bateau ou à la nage et qui ne font pas le signe de l'eau. Perception DC 17 pour les voir.

Rencontre : jolliver grimjaw, shoalar, drosnin, reash, urshnora, 13 saccageurs de la vague fracassante, chef goblours, 3 goblours, pike, holger (swashbukler), 19 bandits, 6 goules.

2 CR 4 + 2 CR 3 + 3 CR 2 + 9 CR 1 + 14 CR 1/2 + 19 CR 1/4

2 X 1 100 + 2 X 700 + 2 X 450 + 10 X 200 + 15 x 100 + 19 X 50

Difficulté : 9 250

XP : 9 250

**Garou, sanglier** : PV 78; CA 10/11 ; MA 2 ; CR 4

FO 17, DE 10, CO 15, IN 10, SA 11, CH 8

Immunité : arme non magique et non en argent.

Change-forme : A = hybride ou sanglier.

Charge : sanglier ou hybride, si bouge de 3+ et touche avec défense = 2D6 + JP For 13 ou à terre.

1 Sans repos : si 14 ou – dégât et arrive à 0 = 1.

- 2 marteaux, 1 défense.
  - marteau à 2 mains : 5, 2D6 + 3.
  - défense : 5, 2D6 + 3 + si humanoïde JP Con 12 ou lycantropie.

**Goule** : PV 22; CA 12 ; MA 2 ; CR 1

FO 13, DE 15, CO 10, IN 7, SA 10, CH 6

Immunité : Poison.

Immunité aux conditions : Empoisonnement, épuisement, charme.

- Morsure : 2, 2D6 + 2
- Griffes : 4, 2D4 + 2 + JP constitution 10 ou paralysie (1 minute, JP / tr).

**Shoalar quanderil** : Sorcier genasi ;

PV 60 ; CA 10 (13 armure de mage) ; MA 2 ; CR 4

for 11, dex 12, con 16, int 14, sag 10, cha 17

Résistance : acide. Amphibien.

- Sort : DC 13, +5.

Tour : **rayon de froid** (20m, att+5, 2D8 froid et vit -3m).

4 sorts niveau 1 : **Projectile magique** (40m, 3 créatures, 1D4 + 1 force).

3 sorts niveau 2 : **misty step** (B, 10m), (1) **image miroir** (3 = 6+, 2 = 8+, 1 = 11+, CA = 10 + dex, 1m).

2 sorts niveau 3 : **raz de marée** (40m, 10m/3m/3m, JP dex 13 ou 4D8 + à terre ou /2).

**Holger** : Swashbuckler :

PV 66 ; CA 17 (cuir) ; MA 2 ; CR 3

FO 12, DE 18, CO 12, IN 14, SA 11, CH 15

Pied léger (B, courir ou se désengager).

- 2 rapières et 1 dague
  - Dague : 6, 1D4 + 4
  - 2 rapières : 6, 1D8 + 4

**reash, urshnora** : Fathomer : Warlock humain ;  
PV 52 ; CA 13 (armure de mage) ; MA 2 ; CR 2  
for 14, dex 11, con 14, int 11, sag 11, cha 15  
Change forme : 2/jr, transforme en serpent d'eau,  
respire sous l'eau, immunité (poison), résistance (feu,  
arme non magique), immunité aux conditions  
(empoisonnement, épuisement, paralysie, restreint,  
inconscient, à terre). Traverse l'espace des adversaires  
et se faufile dans des trous. 4h.

Armure d'olhydra : forme humaine, lance armure de  
mage à volonté.

- Sort : forme humaine, DC 12, +4. 3 sorts.

Tour : **eldritch blast** (40m, att +4, 2 C, 1D10 force).

Niveau 1 : **armure d'agathys** (+5 pv, si touché 5 froid,  
1h), **bouclier** (R, CA +5).

Niveau 2 : **invisibilité** (C 1h).

Niveau 3 : **touché vampirique** (att +4, 3D6 nécrotique,  
regagne les pv provoqués/2, C 1m).

- constriction : forme de serpent, 4, 2D6 + 2, si  
M ou - agrippé évasion DC 12.
- dague : forme humaine, 4, 1D4 + 2

**Prêtre de la vague fracassante** : humain ;  
PV 52 ; CA 13 (chemise de maille) ; MA 2 ; CR 2  
for 15, dex 11, con 14, int 10, sag 11, cha 16

- Sort : DC 13, +5.

Tour : **Rayon de froid** (20m, att+5, 2D8 froid et vit-3m).

4 niveau 1 : **couteau de glace** (20m, att +5, 1D10 et à  
1,5m2 JP dex DC 13 ou 2D6 froid), **bouclier** (R, CA + 5).

3 niveau 2 : **tempête de neige de Snilloc** (30m, 1,5m2,  
JP DC 13 ou 3\*D6 froid ou /2), **invisibilité** (C 1h).

2 niveau 3 : (1) **\*mur d'eau** (20m, 10m/3m/30cm ou  
anneau 3,5m2/ 7m/30cm, des att distance, dégât feu  
/2, C 10m), (2) **blink** (début tr si éthéré revient à 3m, fin  
tr 11+ = éthéré, 1m).

- Bâton : 4, 1D8 + 2

**Bandit** : PV 11; CA 12 ; MA 2 ; CR 1/4  
FO 11, DE 12, CO 12, IN 10, SA 10, CH 10

- cimeterre : 3, 1D6+1.

**Goblours, chef** :

PV 65 ; CA 17 ; MA 2 ; CR 3

FO 17, DE 14, CO 14, IN 11, SAG 12, CH 11

Attaque surprise (si attaque surprise = +2D6), cœur de  
Hruggek (av VS charme, terreur, paralysie, poison,  
étourdissement et sommeil).

- 2 morningstar : 5, 2D8 + 3
- javelot : 10/40m, 5, 1D6 + 2

**Goblours** :

PV 27 ; CA 16 (cuir bouillit et bouclier) ; MA 2 ; CR 1

FO 15, DE 14, CO 13, IN 8, SAG 9, CH 11

Attaque surprise : si attaque surprise = +2D6

- morningstar : 4, 2D8 + 3
- javelot : 10/40m, 4, 1D6 + 2

**Pike** : brigand halfling

PV 28; CA 13 ; MA 2 ; CR 1/2

FO 11, DE 15, CO 12, IN 10, SA 10, CH 12

Tactique (Avantage en attaque s'il attaque avec un allié),  
chanceux (relance les 1).

- 2 épées courtes : 4, 1D6+2.

**Saccageur de la vague fracassante** : Humain ;

PV 22 ; CA 14 (bouclier en carapace de crabe géant) ;  
MA 2 ; CR 1/2

for 15, dex 14, con 13, int 10, sag 10, cha 8

- épée longue en dent de requin : 4, 1D8 + 2 +  
1D8 si l'adversaire n'a pas d'armure.
- Javelot : 7/20m, 4, 1D6 + 2.

## Représailles du culte :

Le culte de la terre attaque en envoyant dans le village redlarch une dizaine d'ankhegs, leurs objectifs étant la  
tombe des pierres mouvantes pour la détruire :

Rencontre : Ankheg.

10 CR 2

10 X 450

Difficulté : 4 500

XP : 4 500

**Ankheg** : PV 39 ; CA 14 ; MA 2 ; CR 2

FO 17, DE 11, CO 13, IN 1, SA 13, CH 6

tremorsens 20m, avantage VS C qu'elle agrippe

- Morsure : 5, 2D6 + 3 + 1D6 acide + si C grand  
+ agrippé (évasion DC 13).
- jet d'acide : 6 : 10m/1,5m, JP De DC 13 ou 3D6  
acide ou /2.