

EKB02-02



LES GRIFFES DU MORSKMOGIL

Une Aventure LIVING GREYHAWK™ en 1 Round
Scénario Régional - Ekbir

par Pierre Couture

S'il est bien un endroit où il ne faut pas être lorsque la tempête se lève, c'est en vue des récifs du Morksmogil. Tous les capitaines d'Ekbir savent cela, et celui qui dirige le navire dans lequel se trouvent les aventuriers le sait aussi.

Alors, la tempête se lève ...

Based on the original DUNGEONS & DRAGONS® rules created by E. Gary Gygax and Dave Arneson and the new DUNGEONS & DRAGONS game designed by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, and Peter Adkison.

This Wizards of the Coast game product contains no Open Game Content. No portion of this work may be reproduced in any form without written permission. To learn more about the Open Gaming License and the d20 system License, please visit www.wizards.com/d20.

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, GREYHAWK and RPGA® are registered trademarks of Wizards of the Coast, Inc. LIVING GREYHAWK is a trademark of Wizards of the Coast, Inc. Scenario detail copyright 2002 by Wizards of the Coast, Inc. ALL RIGHTS RESERVED. This scenario is intended for tournament use only and may not be reproduced without approval of the RPGA Network.

Ceci est une aventure du réseau de jeu RPGA. Une durée de quatre heures a été estimée pour jouer chaque round de ce scénario, mais la durée réelle de jeu avoisinera les trois heures par round. Le reste du temps est consacré à la préparation de la partie et à la notation, si celle-ci est employée, en fin de partie. Les règles suivantes sont là pour vous aider à mener l'étape préalable et la notation de fin de partie. Lisez ces pages avec attention de manière à pouvoir expliquer à vos joueurs les spécificités d'un scénario RPGA.

PREPARATION

Tout d'abord, si tel n'est pas le cas, vous devez imprimer ce scénario. Il a été conçu pour pouvoir être imprimé recto-verso mais le recto seul peut tout à fait convenir. Il y a également assez de place dans la marge pour le relier si vous le désirez.

Lisez cette aventure au moins une fois avant la partie. Familiarisez-vous avec toutes les règles spéciales, sortilèges ou équipements présents dans cette aventure. Il peut être utile à ce titre de surligner les passages les plus importants. Lorsque vous maîtrisez une partie D&D RPGA, nous supposons que vous disposez des livres suivants : *Manuel des joueurs*, *Guide du maître* et *Manuel des monstres*. Nous supposons également que vous disposez d'un set de dés (au moins un d4, d6, d8, d10, d12 et d20), de papier brouillon, d'un crayon, des feuilles de notation RPGA (selon la convention) ainsi que de votre bonne humeur. Cela peut également être une bonne idée d'être en mesure de suivre les mouvements en combat que cela soit via de simples feuilles quadrillées et d'un crayon ou au travers de décors en résine et de figurines.

Indiquez aux joueurs de préparer leurs personnages maintenant ou d'attendre que vous leur ayez donné les instructions en fonction des besoins du scénario.

Gardez en tête que vous devez avoir au moins quatre joueurs (sans compter le meneur) pour la partie pour que cette dernière soit validée auprès de la RPGA. De même, vous ne pouvez avoir plus de six joueurs à la table.

Une fois que vous êtes prêt à jouer, il est courant de demander à chaque joueur de mettre un chevalet avec son nom devant lui. Ce chevalet devrait indiquer le nom, la race et le genre du personnage afin de faciliter sa présentation et sa reconnaissance à la table.

Les joueurs sont libres d'utiliser les livres de règles pour se renseigner sur l'équipement et l'armement dont leur personnage dispose. Cependant, en tant que MD, vous pouvez limiter ou interdire le recours aux livres des règles lors de certaines périodes de jeu. Par exemple, au *Guide du maître* si les joueurs sont confrontés à un certain piège qui pourrait s'y trouver ou au *Manuel des monstres* face à une créature inconnue.

Une partie du texte de ce scénario est écrit de manière à pouvoir le lire tel quel à vos joueurs, tandis que le reste vous est réservé. Le texte pour les joueurs apparaît dans des encadrés gris. Il est fortement recommandé de le paraphraser au lieu de le lire à haute voix, car le texte est général et doit être adapté à la situation précise ou aux actions spécifiques des personnages.

NOTATION

Une fois que les personnages ont terminé le scénario ou que le temps imparti a été épuisé, les personnages et le MD notent la partie. La RPGA a trois manières de noter cette partie. Consultez le coordinateur de votre convention pour déterminer quelle méthode utiliser :

1. *Notation sans vote* : les joueurs écrivent leur nom et numéro sur la grille de notation et vous remplissez la partie supérieure de la grille. Cette méthode est utilisée pour des personnes qui jouent « juste pour le plaisir ».
2. *Notation partielle* : les joueurs notent le maître de jeu et le scénario sur leur bulletin de vote joueur, fournissent des informations personnelles mais ne votent pas pour les autres joueurs. Le meneur de jeu note le scénario et complète à la fois les informations personnelles et celles relatives à la convention, mais il ne note aucun des joueurs, ni le groupe dans son ensemble. Cette méthode est utilisée lorsqu'il n'y a pas de compétition, mais que le coordinateur de la convention veut des informations sur la prestation des meneurs de jeu ou si le meneur souhaite savoir ce que les joueurs ont pensé de sa façon de mener.
3. *Notation complète* : les joueurs et les maîtres de jeu complètent l'ensemble des documents et votent pour le meilleur joueur. Si cette méthode est utilisée, assurez-vous de disposer de 15-20 minutes pour que les joueurs décrivent brièvement leurs personnages aux autres joueurs, et d'environ 5-10 minutes pour voter. Cette méthode est utilisée lorsque les joueurs veulent savoir lequel d'entre eux a le mieux joué sur la table ou lorsque l'aventure est jouée en tournoi avec des gagnants et des lots.

Lorsque vous utilisez la notation complète, classez les joueurs dans l'ordre des votes pendant qu'ils complètent leurs formulaires, de manière à ne pas être influencé par leurs notations. C'est une bonne idée de demander aux joueurs d'évaluer la partie pendant que vous déterminez le montant des trésors et de l'expérience gagnés lors du scénario.

Après avoir voté, transmettez les formulaires au coordinateur de la convention.

Ceci est une aventure LIVING GREYHAWK. En tant qu'aventure LIVING, les personnages sont censés apporter leurs propres personnages avec eux. Si les personnages n'ont pas de personnage LIVING GREYHAWK, obtenez une copie du guide de création de personnage LIVING GREYHAWK ainsi qu'une fiche de personnage auprès du coordinateur de la convention ou sur le site de la RPGA, et faites créer un personnage à tous ces joueurs. Dès que tous les joueurs ont un personnage LIVING GREYHAWK, la partie peut commencer.

Parmi tout le matériel dont vous avez besoin pour jouer une aventure D&D, un exemplaire du LIVING GREYHAWK *Gazetteer* est recommandé pour mieux appréhender l'univers.

NIVEAUX LIVING GREYHAWK

Parce que les joueurs apportent leurs propres personnages aux parties LIVING GREYHAWK, les rencontres et défis de cette aventure sont fonction du niveau moyen des personnages participant à l'aventure. Pour déterminer le niveau moyen du groupe (Average Party Level ou APL) :

1. Déterminez le niveau de personnage pour chacun des PJs participant à l'aventure.
2. Si des PJs apportent des animaux dressés pour le combat (le plus fréquemment des chevaux ou des chiens de guerre), autres que ceux fournis par une capacité de classe (compagnons animaux, montures de paladin etc.) utilisez le tableau ci-dessous pour déterminer le nombre de niveaux à ajouter à la somme des niveaux précédemment calculés. Ajoutez les animaux de chacun des personnages du groupe séparément. Un PJ ne peut avoir que quatre animaux de ce type au maximum et les animaux ayant différents FPs (CRs en anglais) sont ajoutés séparément.

<u>FPs</u>	<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>
1/4 & 1/6	0	0	0	1
1/3 & 1/2	0	0	1	1
1	1	1	2	3
2	2	3	4	5
3	3	4	5	6
4	4	5	6	7

3. Ajoutez les résultats 1 et 2, et divisez par le nombre de personnages jouant l'aventure arrondi au supérieur.
4. Si vous maîtrisez une table de six PJs, ajoutez un à cette moyenne.

En suivant ces quatre étapes, vous avez déterminé l'APL. Tout au long de cette aventure, les APL déterminent le niveau des rencontres des PJs. Les APL sont donnés sous la forme de nombres pairs. Si l'APL de votre groupe correspond à un nombre impair, demandez à vos joueurs s'ils préfèrent jouer une aventure plus facile ou plus ardue. En fonction de leur choix, utilisez l'APL directement supérieur ou inférieur.

L'APL détermine également le nombre de points d'expérience distribués à la fin de l'aventure. Si l'un des personnages est d'un niveau correspondant à trois niveaux au-dessus ou en dessous de la moyenne du groupe, ce personnage ne reçoit que la moitié des points d'expérience normalement décernés. Ceci a pour but de simuler le fait que le personnage n'a pas véritablement pris de risques dans l'aventure ou s'est reposé sur la puissance de personnages de niveau plus élevé pour atteindre ses objectifs.

Note : les aventures LIVING GREYHAWK sont conçues pour des APL supérieurs ou égaux à 2. Trois, quatre ou parfois même cinq personnages de 1^{er} niveau peuvent être mis en difficulté face aux rencontres de l'aventure. Si votre groupe est d'APL 1, il y a deux choses que vous pouvez faire pour améliorer leurs chances.

1. Essayez de monter une table de six personnages de 1^{er} niveau ou d'ajouter un personnage de plus haut niveau à la table.
2. Conseillez aux personnages d'acheter des chiens de monte pour les protéger et combattre avec eux. Tous les chiens de monte sont considérés dressés à l'attaque. Les PJs qui veulent faire attaquer leurs chiens doivent réussir un jet de Dressage ou un jet de Charisme (DD 10). Un échec signifie que l'animal n'attaquera pas ce round. C'est une action libre (ordre oral) qui peut être répété chaque round. Si l'animal perd la moitié de ses points de vie dans un round, il fuit jusqu'à ce qu'un nouveau jet soit réussi.

UNITES DE TEMPS (TIME UNITS) ET NIVEAU DE VIE (UPKEEP)

Ceci est une aventure régionale standard en un round, en Ekbir. Les personnages natifs d'Ekbir payent une unité de temps par round, tous les autres payent deux unités de temps par round. Le niveau de vie standard d'un personnage (Standard Upkeep) coûte 12 po par round. Un niveau de vie riche (Riche Upkeep) coûte 50 po par round, un niveau de vie luxueux (Luxury Upkeep) coûte 100 po par round. Ces coûts sont des coûts d'entretien à payer en début d'aventure.

Les modes de vie sont accompagnés de bonus ou de pénalités aux jets de Diplomatie (p68), Intimidation (p71), Déguisement (p66) et Bluff (p64) à votre discrétion. Les MJ sont encouragés à jouer ces réactions aussi souvent que possible.

RECHERCHES EN DEZBAT

Il se peut que l'un (ou plusieurs) des personnages à la table porte la mention « Recherché en Dezbat » sur son certificat d'aventure courant (N.B. cette mention est à reporter après chaque aventure tant que la peine encourue n'est pas purgée). Si tel est le cas, le passage dans ladite province du ou des personnages – dont le visage est placardé dans toutes les villes et villages – peut se solder par son arrestation.

Accorder un jet de Discrétion à chaque personnage DD 10 modifié comme suit :

Situation géographique

- Dans une place-forte (ex : Dersheik)	-10
- Dans une ville (ex : Sharkavir)	-5
- Dans un village (ex : Shayalah, Kardur)	-0
- Dans un hameau (ex : Rimiz, Yassur)	+2
- Sur une route de commerce	+2
- Terrain dégagé (plaine, dunes)	+5
- Hors pistes (forêt, falaises, marécages)	*

* *Aucun jet requis*

Circonstances

- PJ méconnaissable (réussi DD 20+)	*
- PJ très bien déguisé (réussi DD 15)	+10
- PJ déguisé (réussi DD 10)	+5
- PJ prudent/imprudent (à votre discrétion)	+2/-2

* *Aucun jet requis*

Ce jet est à mener une fois pour toute pour chaque passage dans la région mentionné pour le personnage. Il représente les risques que le personnage attire l'attention des autorités locales sur lui pendant ce laps de temps.

En cas de capture

La peine encourue s'élève à 12 semaines en APL 2, 24 semaines en APL 4 et 36 semaines en APL 6 soit autant d'unités de temps. La loi martiale étant pratiquement établie en Dezbat, toute tentative de négociation ou de pot de vin se solde par un échec.

Chaque unité de temps passée en prison coûte 10 po au personnage. Si le personnage ne parvient pas à payer la contrepartie financière de son incarcération (en espèce ou par le biais de la vente de son équipement à demi-valeur), il meurt en prison. Les prisons de Dezbat peuvent s'avérer des plus dangereuses pour ceux qui n'ont pas les moyens d'améliorer leur sort. La mention « Recherché en Dezbat » n'est pas reproduite sur le prochain certificat d'aventure du personnage.

BACKGROUND

FASHTRI - PETITE CITE - POP 10,000

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

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

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

LA COTE DU DEZBAT

La côte du Dezbat est particulièrement rocheuse, découpée et bordée de dangereux récifs. Le Morskmogil, véritable cimetière de bateaux en raison des nombreux naufrages, est redouté des navigateurs. Les tempêtes y sont terribles et les navires viennent se briser sur les récifs. Dans certains endroits, la marée provoque de violents courants et tourbillons même par temps calme.

LES GROTTES DU DEZBAT

Les falaises granitiques du Dezbat sont percées d'un important réseau de grottes, certaines sont d'origine naturelle, mais la plupart ont été percées ou élargies par les différentes communautés qui se sont abritées dans cette région désolée. A travers les temps, les tribus humanoïdes, les sahuagins, les communautés religieuses proscrites, les troglodytes, les pirates, les naufrageurs, les contrebandiers ont ajouté, ou plutôt retiré, leur pierre à cette construction.

Ces tunnels s'étendent profondément vers l'intérieur du territoire. Ils recèlent sûrement de grands secrets, mais surtout de terribles créatures, qui contribuent à renforcer la nature mystérieuse et sinistre de la lande de Glendaloch.

LA FAMILLE KEL'IGAN

Cette famille est originaire de Fashtri. Initialement, spécialisée dans le négoce des fourrures avec les nomades du Tigre, son activité s'est étendue à tout ce qui touche aux métaux précieux et aux gemmes qui sont prospectées dans les collines de Yecha.

En moins de vingt ans elle s'est hissée parmi les plus influentes du Califat. Cette progression fulgurante soulève la jalousie et la crainte de plusieurs familles marchandes. La situation de la famille Kel'igan demeure précaire malgré leur fortune. Leur plus grande

préoccupation actuellement est d'obtenir la légitimité et la reconnaissance de leurs pairs et des autorités.

Le récent vainqueur de la fameuse, et mouvementée, course d'About Ety portait les couleurs de la maison Kel'igan.

RESUME DE L'AVENTURE

Lorsque l'aventure commence, les aventuriers se trouvent dans la ville de Fashtri à la frontière nord du Califat d'Ekbir. Ils cherchent à revenir vers le Sud, mais les aléas climatiques et un regain d'activité des humanoïdes de la forêt d'Ugdru rendent la route du Sud impraticable.

Ils réussissent finalement à embarquer à bord d'un navire pour rejoindre Ekbir. Le navire est un vaisseau marchand léger qui emporte « officiellement » une cargaison de fourrures, ainsi que le Capitaine, quelques hommes d'équipage, un artisan et sa femme et, un jeune garçon accompagné de son chien et de sa gouvernante. Le garçon est l'un des fils d'un important commerçant de Fashtri.

En route, le long des côtes du Dezbat, le vent commence à se lever et la tempête menace. Le capitaine se déroute vers une crique abritée, met le navire au mouillage et fait descendre tous les passagers jusqu'à ce que la tempête passe.

Alors que la nuit tombe rapidement, la brume recouvre toute la crique, réduisant la visibilité à seulement quelques mètres. La nuit, les aventuriers sont bercés par le bruit du vent qui souffle au loin et qui, parfois, prend d'étranges sonorités.

Au petit matin, on découvre que le garçon et son chien ont disparu. Les traces s'éloignent en direction d'un éperon rocheux qui surplombe la mer que les aventuriers doivent contourner.

De l'autre côté, le chien semble attendre les aventuriers devant l'entrée d'une grotte qui s'enfonce dans la falaise. Le groupe doit traverser un bassin vaseux rempli de crabes.

La grotte est un très ancien complexe souterrain, qui a été utilisé au fil des siècles par des proscrits, des pirates et des naufrageurs. Il n'est pas détaillé dans toutes ses ramifications, car le chien va guider les aventuriers dans ce complexe.

A divers moment dans la visite, les aventuriers peuvent entendre le son d'une flûte qui semble complètement dérouter les auditeurs.

Après avoir exploré divers passages, les aventuriers pénètrent dans une immense caverne à deux niveaux qui contient un coffre protégé par des zombies et des goules aquatiques.

Ils retrouvent finalement le bon chemin et rejoignent une caverne partiellement immergée dans laquelle tourne un requin. Le maître du requin, un sahuagin mutant se trouve dans une grotte adjacente, qui contient également le garçon. Il viendra défendre son compagnon.

Après la défaite (ou la fuite ou la négociation) avec le Sahuagin, les aventuriers doivent repartir et reprendre la chaloupe du bateau pour embarquer et finir le voyage jusqu'à Ekbir.

INTRODUCTION

Les raisons pour se retrouver à Fashtri sont nombreuses, mais que vous soyez attiré par les dangers de la forêt d'Ugdru, les richesses de collines de Yecha, les mystères des Yatils, l'exotisme de la ville, la découverte de la culture elfique ou des traditions des nomades du Tigre, le négoce du bois, la chasse au renard argenté, la pêche à la baleine, lorsque la mauvaise saison s'approche ces activités s'arrêtent et, à moins de souhaiter y passer plusieurs semaines d'inactivité, il est préférable de repartir vers le sud et son climat plus clément.

Cette année des pluies exceptionnellement importantes ont rendu impraticable la route vers le Sud, mais surtout le Chevalier Noir aurait été aperçu avec ses troupes humanoïdes dans le couvert de la forêt.

La seule alternative est d'embarquer sur l'un des navires qui repartent vers le Sud, mais vous n'êtes pas les seuls à avoir pensé à cette solution.

Vous êtes maintenant à la capitainerie à la recherche d'un embarquement.

RENCONTRE 1 : LA CAPITAINERIE

Cette partie se déroule autour du port de Fashtri.

LE JETON D'EMBARQUEMENT

Dans le cadre de la défense d'Ekbir contre les Ataphades, la piraterie et la contrebande, les autorités portuaires contrôlent tous les navires au départ et à l'arrivée (cargaison et passagers).

Afin d'éviter des contrôles de dernier moment qui pourraient retarder le départ d'un navire et lui faire rater la marée, il est d'usage que tous ceux qui souhaitent embarquer viennent s'identifier à la capitainerie pour indiquer leur identité, leur destination et la date probable de leur départ.

L'officier Isfarsalar, ou l'un de ses adjoints, en charge de la capitainerie remettra alors aux personnages, contre 1 charge (1 PA), un jeton d'embarquement (une pièce en cuivre numérotée et frappée du sceau de Fashtri)

Ce jeton est consigné, et lors du départ d'un navire, l'officier portuaire donnera 1 PA au capitaine en échange des jetons de ses passagers. De cette façon, les capitaines n'ont que des avantages à respecter le système.

L'ENREGISTREMENT

Lorsque les personnages arrivent, l'adjoint de service prend toutes les informations nécessaires pour remplir son registre et délivrer un jeton d'embarquement. Il peut fournir aux personnages toutes les explications pratiques quant à l'utilisation de cet objet (cf. § ci-dessus), notamment qu'ils peuvent le ramener s'ils ne trouvent pas d'embarquement.

Après l'enregistrement, il précise :

Je travaille aussi sur les quais et je ne crois pas que les navires qui doivent prochainement partir prennent encore des passagers, ou alors cela risque de vous coûter beaucoup de pièces d'or...

Tandis que l'adjoint finit sa phrase, un homme (le capitaine du « Kel ») d'une quarantaine d'années, qui vient juste d'entrer dans la pièce par une porte adjacente, continue :

Je peux même vous dire que vous allez sûrement économiser votre or, car mes confrères ont fait le plein de passagers ces dernières heures et ils doivent déjà avoir quitté le port à l'heure qu'il est. Néanmoins, si vous êtes ce que je pense avoir détecté, je suis prêt à vous prendre à bord pour une coupe (PO).

Je finis de me présenter, je suis le Capitaine Girad al Melik et mon navire est le « Kel », nous appareillons au plus tard dans quatre heures. Si vous êtes toujours prêts à partir apportez moi votre jeton d'embarquement.

Girad refuse d'en dire plus aux aventuriers, mais il laisse penser qu'il sera plus loquace à bord de son navire.

LES AVENTURIERS REPARTENT EN VILLE

Ils peuvent glaner les informations suivantes :

- Le capitaine Girad a une excellente réputation,
- Le capitaine Girad travaille pour la famille Kel'igan depuis plusieurs années,
- Le « Kel » est l'un des plus anciens navires de la famille Kel'igan. C'est un navire marchand de petite taille, mais plutôt rapide.
- Le capitaine Girad a été prêtre de Mouqol, mais il ne fait plus partie du clergé Renseignements (p74) DD20, ainsi, que des informations sur la famille Kel'igan (cf. section Informations)

RENCONTRE 2 : VERS LE LARGE

Cette partie se déroule en mer sur le « Kel ».

L'EMBARQUEMENT

Les personnages remettent leur jeton au marin de faction. Dès leur arrivée sur le pont, ils sont accueillis par le capitaine qui donne immédiatement l'ordre d'appareiller, et confie à son second le soin d'effectuer la manœuvre tandis qu'il invite les personnages à le suivre dans sa cabine.

Je vous remercie d'avoir choisi mon navire, votre confiance m'honore et vous pouvez être sûr qu'elle est bien placée. Cependant, je ne souhaite pas que vous restiez dans l'illusion d'être de simples passagers. Je ne vous réclamerai aucun paiement pour cette traversée.

Ce modeste navire transporte un important trésor, mais pour ne pas éveiller de curiosité, je ne dispose ni de gardes, ni de vaisseau de protection. Officiellement, je ne transporte que des passagers et des fourrures, et nous nous en tiendrons là pour l'instant. Je vous rassure, il ne s'agit de rien d'illégal, les marchandises que je transporte ont été dûment déclarées, malheureusement elles ont été chargées par erreur dans le mauvais navire.

J'attends de vous que vous participiez à la protection du navire si nous étions attaqués. C'est une éventualité qui me semble improbable mais que je ne peux pas complètement écarter, comme l'on dit, et à moins que vous ne souhaitiez partir à la nage, « nous sommes tous dans la même galère ».

☞ Girad al Melik, **male humain Clr 3/Exp 4**(cf. annexe)

Note : Girad est vraiment et fondamentalement honnête dans son approche. Il ne pense pas qu'il y ait du danger, mais lorsqu'il a entendu que les personnages voulaient s'embarquer il y a vu son avantage. Il a utilisé son anneau qui contient toute une série de sorts de détection - Détection du bien (p204) et Détection de la Loi (p203) - pour s'assurer de la moralité du groupe.

La cargaison est en fait constituée de plusieurs kilos de gemmes, de pierres précieuses et de métaux rares (Mithril) d'une extrême valeur.

RENCONTRE 3 : EN MER

Cette partie se déroule en mer sur le « Kel ».

Le « Kel » est un navire assez performant et le capitaine et son second sont suffisamment expérimentés pour naviguer de nuit aux étoiles.

Il ne se passe rien de particulier pendant la traversée. Le maître de jeu peut en profiter pour montrer la carte et faire quelques commentaires géographiques (cf. Guide d'Ekbir)

En moins de trois jours, le navire arrive en vue de la côte du Dezbat.

Alors que vous finissez la traversée de la Baie de Hadash et que vous apercevez les falaises abruptes qui marquent la côte

septentrionale du Dezbat, le vent commence à se lever et la tempête menace.

Le capitaine, plutôt que s'engager plus en avant dans le franchissement du Fenerkaya et la traversée du Morskmogil se déroute vers une crique abritée, met le navire au mouillage et fait débarquer tous les passagers et la moitié de l'équipage jusqu'à ce que la tempête passe.

Ce débarquement est justifié par le fait que dans certaines circonstances (conjonction de la marée et du vent), le niveau de l'eau dans cette crique peut varier rapidement de plus ou moins 2-3 mètres, tout en provoquant des vagues et des remous suffisamment importants pour retourner un navire tel que le « Kel »

L'EQUIPAGE

L'équipage est constitué du capitaine, de son second et de 12 marins.

LES AUTRES PASSAGERS

En plus des aventuriers, le navire a embarqué les passagers suivants :

- un artisan joaillier et sa femme,
- un jeune garçon accompagné de sa gouvernante et de son chien.

Note : Ces passagers sont également là pour assurer la couverture du transport.

- L'artisan joaillier est un expert au service de la maison Kel, il sera chargé de négocier la vente de la cargaison.
- Le garçon, âgé de 9 ans, est l'un des fils cadets de la famille Kel'igan. Il ne connaît pas son rôle mais il sait qu'il doit être discret sur son identité. Durant cette partie, il ne sort pratiquement de sa cabine. La gouvernante s'occupe des besoins du chien.
- Le chien est un sujet de discussion chez les marins car lors de l'embarquement il était paniqué : c'est un chien qui a peur de l'eau.

RENCONTRE 4 : SUR LA GREVE

Cette partie se déroule sur une plage du Morskmogil (cf. carte en Annexe 1).

LES MAREES

Les marées ont un rôle important dans le déroulement de l'aventure. Celles-ci sont particulièrement difficiles à anticiper du fait de la présence de deux lunes et d'un fort courant côtier.

En cette saison et en ce lieu le cycle des marées est de :

- Marée montante : 4 heures
- Marée haute - étal : 2 heures

- Marée descendante : 4 heures
- Marée basses - étal : Néant

INSTALLATION

(Marée : Haute à 14-16 H / Basse à 20H)

Fin d'après midi, les marins installent, le plus loin possible du rivage (presque 4 m au dessus du niveau de la mer), un campement provisoire à l'abri d'un grand rocher : Une toile goudronnée tendue à l'horizontal pour protéger de la pluie, des pierres empilées sur le côté et une vraie tente pour le garçon et la gouvernante.

LE CAMPEMENT

Seul événement notable, la gouvernante s'est légèrement tordue la cheville lors du débarquement, mais elle refuse de se laisser toucher et/ou de montrer sa cheville.

Alors que la nuit tombe rapidement, la brume recouvre toute la crique, réduisant la visibilité à seulement quelques mètres. A la lueur blafarde d'une lampe tempête, les marins fument la pipe, racontent des histoires et semblent sereins: la tempête va passer au large. La nuit, les aventuriers sont bercés par le bruit du vent qui souffle au loin et, qui parfois prend les sonorités d'une mélodie mélancolique jouée par les dieux oubliés de l'océan.

LE REVEIL

(Marée : Haute 0-2 H / Basse 6H / Haute 10H-12H / Basse 16H)

Le matin, le brouillard ne s'est pas encore levé, mais les marins discutent avec le capitaine qui est descendu à terre. Ils disent que la tempête est passée et que d'ici une à deux heures ils pourront sûrement repartir.

(...)

Soudain la gouvernante vient vous voir, en boitant légèrement, elle regarde tout autour, et affolée, vous interroge "Avez vous vu Samül ?" Il s'est éloigné pour que le chien fasse ses besoins, et il m'avait dit qu'il reviendrait à côté de la lampe pour écouter les histoires des marins.

LES RECOMMANDATIONS DU CAPITAINE

Les marins appellent, mais Samül ne répond pas. Le capitaine demande alors aux aventuriers de rechercher l'enfant, qui est l'un des fils du marchand Kel'igan.

Je vous recommande de vous presser car je quitterai ce lieu dès que la brume commencera à se lever, dans cinq heures, voire six tout au plus. La région est encore partiellement sauvage et ces côtes servent d'abri pour des naufrageurs, des contrebandiers et des pirates, quant à l'intérieur des terres, la réputation néfaste de la lande de Glendaloch n'est plus à faire. Je ne veux pas être immobilisé ici et courir le risque d'y être repéré.

Le petit a du trouver l'entrée d'une caverne et décider de la visiter, les falaises de la région en sont truffées !

Si je ne suis plus là à votre retour attendez moi. Je dois rallier le port d'Ekbir dans les meilleurs délais, mais je peux revenir dans environ cinq jours. D'ici là installez un campement discret dans les grottes de la pointe à l'entrée de la crique et guettez mon retour.

Tenez prenez cette corne ! Elle fait un abominable bruit de chaudron percé, mais il n'y en a pas deux qui font le même son. Lorsque vous verrez le « Kel » s'approcher, sonnez, et j'enverrai une chaloupe vous récupérer.

Note : Le temps est un élément essentiel dans la réussite de cette aventure. Les aventuriers ne le savent pas mais ils ne disposent que de 6 heures pour retrouver le garçon vivant.

Le maître de jeu doit pousser les aventuriers à progresser le plus rapidement possible.

Si les aventuriers décident de se reposer pour reprendre des sorts, avant d'avoir retrouvés le garçon, ils ne pourront jamais obtenir le maximum des récompenses prévues pour cette aventure (pas de bonus d'aventure, perte de 1 TU supplémentaire, pas de faveur)

RENCONTRE 5 :

AU DELA DE L'EPERON

Les aventuriers suivent la trace de Samül sur la plage et doivent contourner l'éperon au sud de la crique.

LES TRACES DANS LE SABLE

Les aventuriers peuvent appeler, mais aucune réponse ne leur revient.

Suivre des traces de pas frais dans le gravier sablonneux ne devrait pas poser de problème particulier, sauf que la visibilité est réduite - jet de Pistage (p84) DD10 (automatique avec « Faire 10 »). Les pas se dirigent vers le sud de la crique, mais s'arrêtent dans les rochers au pied de la paroi de la falaise qui la borde.

Un jet de Pistage (p84) DD25 permet de retrouver la trace qui mène au passage par la faille haut.

En plus des solutions magiques, telles que Pattes d'araignée (p243), il y a plusieurs moyens de contourner la falaise.

Contournement : Saut de rocher en rocher

Le pied de la falaise baigne dans la mer. Des rochers qui se sont détachés de la paroi, permettent de progresser de rocher en rocher, en sautant au-dessus les flots. Mais la présence d'algues et la visibilité réduite rendent cet exercice particulièrement dangereux. Si un aventurier essaie de progresser ainsi, il doit tirer trois jets (quatre s'il est petite taille) de Saut (p74) DD10 ou Acrobaties (p62) DD10 pour rejoindre l'autre partie de la crique. S'il échoue il tombe à l'eau et doit réussir un jet Natation (p72) DD15 pour résister à la houle et au courant).

Contournement : Nager

Si un aventurier essaie de progresser ainsi, il doit tirer trois jets (quatre s'il est petite taille) Natation (p72) DD15.

Contournement : Escalader la paroi

Si un aventurier essaie de progresser ainsi, il doit tirer trois jets (quatre s'il est petite taille) d'Escalade (p69) DD15. En cas de chute, il perd 1d4 PV Dégâts Temporaires, et se retrouve dans l'eau.

Contournement : Utiliser la barque

Les aventuriers peuvent aussi penser à utiliser la barque, mais les marins refusent de la leur prêter à cause du manque de visibilité et des rochers qui affleurent sous l'eau, sauf à leur démontrer qu'il n'y a pas de risques Bluff (p64) DD20. Le risque existe vraiment et s'il n'y a pas de marin dans l'équipe d'aventurier - Profession (Marin) DD15 - la chaloupe racle un rocher et les marins font demi-tour.

Contournement : Le tunnel du haut

Si un aventurier examine attentivement la paroi, un jet de Fouille (p71) DD15 permet de trouver à quelques mètres de hauteur, comme une petite faille/tunnel qui s'enfonce dans la paroi (et rejoint la rencontre n°6). Si un aventurier essaie de rejoindre la faille, il faut tirer un jet d'Escalade (p69) DD10.

APL 2-6 (EL 1)

Franchissement de l'éperon rocheux

Tactique : Ne pas oublier l'option « Faire 10 » (p69). Cette option doit permettre à la plupart des aventuriers (non encombrés) de rejoindre la faille automatiquement.

Sinon, le DM doit bien faire sentir que ce contournement est difficile.

Si les aventuriers hésitent à contourner la paroi, faire aboyer le chien de la rencontre 6 pour les attirer.

Note : Les aventuriers peuvent obtenir un cordage de 30 mètres en le demandant aux marins qui sont en train d'embarquer.

RENCONTRE 6 : L'ENTREE DE LA CAVERNE

Le premier personnage qui a réussi à contourner la paroi voit l'entrée d'une grotte humide.

LE QUAI

La surface devant l'entrée de la caverne est en fait un quai taillé dans la roche.

Debout sur des rochers à l'entrée d'une caverne, le chien de Samûl semble vous attendre. Dès qu'il vous aperçoit il se met à

aboyer. Vous vous rendez compte, malgré les algues, la vase et quelques centimètres d'eau que vous venez de prendre pied sur une espèce de quai.

Chien « Boulou » (cf. Annexes)

La marée qui remonte commence à recouvrir le quai, et la recherche de traces de pas est très difficile - Pistage (p84) DD25.

Une recherche globale - Détection (p67) DD15 - permet de détecter une sorte d'escalier qui mène à une faille qui contourne l'éperon (Retour à la rencontre n° 5).

Note : Le chien refuse de mettre les pieds dans l'eau. Il a peur de l'eau et de ce qu'il y dedans. (Il a été noyé à la naissance avec toute sa portée, mais il a été sauvé in extremis par la mère de Samûl)

RENCONTRE 7 : LE BASSIN INTERIEUR

Il s'agit d'une grande caverne (90 pieds = 27 m = 18 carreaux) remplie d'eau vaseuse. Les aventuriers vont y rencontrer des crabes géants. La rencontre peut être évitée en traversant tout droit et rapidement.

Deux marches permettent d'accéder à une grande caverne submergée. Vous n'en voyez pas l'autre extrémité.

Le sol de cette caverne n'est pas « naturel », il s'agit d'un bassin de 3 m de profondeur, qui est séparé en son milieu par un passage de pierre de 1 m de large.

Au fil des ans, cette pièce qui est la plupart du temps sous le niveau de l'eau s'est entièrement remplie de vase. La vase s'est accumulée jusqu'à remplir presque complètement le bassin (il reste 10-30 cm d'eau) et une simple observation visuelle (il faut tester physiquement) ne permet pas de discerner la surélévation qui permet de franchir cette pièce. De l'autre côté de la caverne le passage rejoint un escalier qui remonte au dessus du niveau de l'eau vers un couloir percé dans la falaise.

APL 2 (Néant)

Pas de rencontre pour cet APL.

APL 4 (EL 4)

☛ **Crabe Monstrueux, taille P(5):** pv 7 (x5);
cf. appendice *Monstres, nouveaux*.

APL 6 (EL 6)

☛ **Crabe Monstrueux, taille P(10):** pv 9 (x10);
cf. appendice *Monstres, nouveaux*.

Tactique : Le maître mot de cette rencontre est de ne pas déranger les crabes.

Les aventuriers peuvent faire autant de bruit qu'ils le souhaitent, éclairer la pièce, envoyer un ou deux pets

cailloux, tester la profondeur de l'eau au niveau de l'entrée, les crabes ne réagissent pas. En revanche, ils se « réveillent » dès qu'un aventurier franchit la deuxième moitié du passage. Normalement, [Round 1] le premier aventurier peut traverser sans risque (c'est ce qu'a fait Samûl), puis [round 2] des bulles apparaissent à la surface (Détection (p67) DD15), et enfin les crabes attaquent.

Les crabes sont à moitié immergés dans l'eau opaque et bénéficient d'un bonus de Camouflage : 25% (p133) = 10% de Chance de Rater. Par ailleurs, les crabes sont des créatures de type « Vermines » et sont immunisée contre les attaques mentales.

Enfin les crabes n'hésitent pas à attaquer les adversaires présents de tous les côtés, bénéficiant ainsi d'un bonus de tenaille de +2.

Les aventuriers peuvent essayer de franchir l'obstacle en vitesse et/ou de sauter par dessus les crabes, la présence de l'eau et des algues (glissantes) peut les gêner (DD -2) et les ralentir (Pénalité de Mouvement x 1/2), mais c'est tout à fait possible.

Trésor : Si les aventuriers ont le temps et/ou la curiosité de faire un Détection de la magie (p203) ou Détection (p67) DD15, ils détectent dans un creux de rocher (A) une sacoche en cuir qui contient une fiole de potion (la sacoche est recouverte par des algues)

APL2 : *Potion de Nage* (valeur 113 po).

APL4 : *Potion d'Endurance* (valeur 225 po).

APL6 : *Potion de Respiration Aquatique*
(valeur 563 po).

RENCONTRE 8 : LES COULOIRS

La grotte est un très ancien complexe souterrain, qui a été utilisé il y a 5 siècles par une secte draconique vouée au culte des dragons et plus spécifiquement à Fragarox. Le chien va guider les aventuriers dans ce complexe (cf. annexe 3).

A divers moment dans la visite, les aventuriers peuvent entendre le son d'une flûte qui a comme effet de complètement dérouter les auditeurs (Hébètement (p220) DD10+APL; par exemple, en APL4 le DD est de 14). Cet effet ne doit pas mettre les aventuriers en danger, sauf si c'est expressément indiqué dans le texte.

Les aventuriers ne peuvent pas identifier la direction et l'origine de ce son.

RENCONTRE 8 A : LE PASSAGE SOUS-MARIN

Le chien est d'abord coincé par un passage qui s'étrécit dans lequel le garçon est passé mais où le niveau de l'eau est remonté. Le chien ne veut pas pénétrer dans l'eau.

Un personnage de taille Petite peut emprunter ce couloir submergé.

- Cinq jets de Natation (p72) DC15,
- L'eau n'est pas très froide,
- En nageant (effort), le personnage peut retenir son souffle autant de round que son score de constitution. Ensuite, il doit effectuer un jet de Constitution DD10 pour garder son souffle, puis chaque round consécutif, la difficulté augmente de 1 (DD+1). Lorsque le personnage échoue à son jet, il commence à se noyer. Premier round : inconscience (0 PV), puis le PJ tombe à -1PV le 2^e round etc.

Le personnage qui a réussi à passer arrive à la rencontre 10 et a juste le temps de faire demi tour ou de se réfugier sur un rocher avant de rencontrer le requin et ses poissons pilotes (les personnages suivants n'ont pas nécessairement cette chance).

Après le passage du premier aventurier, les poissons pilotes s'engouffrent dans le tunnel. Ils gênent le franchissement des autres aventuriers (DD+2).

Un personnage de taille Moyenne doit en plus réussir trois jets d'Évasion (p70) DD15 pour franchir les derniers points du passage sous-marin.

Note : Dès qu'un jet est loupé le personnage n'avance pas.

Les aventuriers peuvent attendre que le niveau de l'eau soit redescendu pour franchir ce passage. La plage horaire est +/- 1 heures autour de la marée basse, soit dans environ 7 heures, autour de 15H)

Note : Il n'est pas nécessaire que les aventuriers franchissent ce passage pour finir l'aventure.

RENCONTRE 8 B : L'ESCALIER

ESCALIER VERS LE HAUT

Le couloir mène à un escalier en spirale qui remonte (50 mètres) vers le haut de la falaise.

Les aventuriers peuvent bien sûr vouloir monter jusqu'en haut, malgré le comportement du chien qui souhaite aller dans l'autre direction.

L'escalier est partiellement éclairé par de petites ouvertures dans la roche. Il n'a pas été utilisé récemment (Pistage (p84) ou Fouille (p71) DD 15)
Le haut de l'escalier est bloqué par une plaque de pierre.

🔪 **Dalle de Pierre** : 12 cm d'épaisseur ; Solidité 8; Points de résistance 90; CA 5; Enfoncer DD 35 ; Soulever DD25

Tactique : La dalle peut être soulevée par la conjonction d'un « Faire 20 » et d'un sort de Force de Taureau (p216) [Force ≥ 20], ou par l'effet d'un sort de Rapetissement (p252) sur la dalle.

Deux aventuriers de même taille peuvent cumuler leur force. Dans ce cas prendre le bonus du plus fort, puis la moitié (arrondi en dessous) du bonus du deuxième.

Les aventuriers peuvent également essayer d'escalader la falaise de l'extérieur.

Une fois ouverte, les personnages peuvent remarquer d'étranges traces de griffures (jet de Connaissance de la Nature DD 15 pour identifier des griffes de plantigrade) qui semblent avoir été données sur le rebord de la dalle de l'extérieur (donc, depuis la crypte).

Note : Les aventuriers ne devraient pas perdre de temps à essayer d'ouvrir cette dalle avant d'avoir retrouvé l'enfant : Il n'a pas pu passer par ici. En revanche, ils peuvent revenir à la fin de l'aventure.

RENCONTRE 8 C : LA CRYPTÉ DU HAUT

La dalle aboutit dans les ruines d'une vieille chapelle en ruine. Il n'y a rien de particulier à y découvrir, sauf le corps d'un chevalier mort mystérieusement.

LA CRYPTÉ

La dalle mène à une ancienne crypte. Arches gothiques voûtées, alcôves obscures, petites ouvertures surplombant la baie embrumée. Cette salle est complètement austère, les inscriptions et motifs qui se trouvaient sur les parois ont été effacés. A la place des anciens symboles, de nouveaux symboles d'Al'Akbar ont été gravés.

Une nouvelle volée de marches conduit à une vieille grille recouverte de roses sauvages qui mène vers l'extérieur.

LE CHEVALIER

Les aventuriers qui ont joué ou qui joueront le module « La Légende de Glendaloch » pourront peut-être comprendre le sens de cette découverte.

Dans l'ombre d'une alcôve, gisant à même le sol se trouve le corps d'un homme. Sa carrure, son armure ainsi que son bouclier brisé à ses côtés témoigne qu'il s'agissait d'un homme d'armes sans doute de haut rang. Son armure est dans un état irrécupérable, mais vous pouvez distinguer un blason qui représente un dragon

cabré ainsi que la présence d'un ours stylisé gravé en plusieurs points.

Enfin, vous êtes frappés par une cavité circulaire d'une régularité parfaite qui orne le front du crâne de l'homme.

La posture du personnage, les deux bras croisés sur son torse et son écu posé à son côté droit laisse à penser que quelqu'un a tenu à lui rendre les derniers hommages dus à son rang

Des notions d'héraldique - jet de connaissance (noblesse et royauté) DC 10 - permettent de reconnaître sur son écu les armoiries de la province de Dezbat (le dragon cabré) mais pas d'identifier l'ours stylisé qui l'accompagne.

Observé avec attention, on peut déduire que la mort remonte à environ 15 ans (Premier secours (p72) DD15).

On remarque également que les os de la jambe droite de l'homme sont complètement disloqués. Un jet de premiers soins (Premiers secours (p72) DD15) permettra de définir que cette blessure incapacitante a été portée du vivant de l'homme et qu'elle est la cause probable de son décès.

RENCONTRE 9 : LA CAVERNE DU COFFRE

Le chien entraîne les aventuriers dans un nouveau couloir lorsque vous entendez comme un cri ou peut être s'agit-il d'un chant.

Boulou tend l'oreille puis s'arrête devant un mur et commence à le gratter frénétiquement. Vous vous rendez compte que derrière une fine couche de mortier se trouve une grande et lourde porte en bois de Deklo¹. Cette porte est recouverte de nombreux motifs en forme de serpents entrecroisés.

🔪 **Porte en bois (Camouflée)** : 6cm d'épaisseur ; Solidité 5; Points de résistance 25; CA 5; Enfoncer DD15 (la porte n'est pas verrouillée, mais elle est difficile à pousser); Fouille (p71) DD25 (Si les aventuriers examinent le pan de mur indiqué par le chien ils réussissent automatiquement : « Faire 20 » + 5 Bonus).

Derrière la porte se trouve un couloir étroit (une personne de front) de 15 mètres qui mène à une immense caverne à deux niveaux.

Vous arrivez en haut d'une grande caverne, trois mètres en dessous de vous, vous entendez le clapotis de l'eau contre le roc. Plus loin, vous apercevez comme un trait lumineux dans l'obscurité.

Le trait lumineux est comparable à de la lumière qui passerait sous une porte. Il s'agit d'un objet lumineux placé dans un coffre mal fermé (cf. Trésor).

¹ Bois de Deklo : il sert à faire les coques de navire. Sa résistance et sa flottabilité sont exceptionnelles.

UN PETIT PLONGEON

Les aventuriers doivent descendre la paroi ou plonger, puis rejoindre l'autre côté de la caverne à la nage (Natation DD10)

La profondeur de l'eau est de 8 mètres au pied de la paroi.

Il n'y a à priori aucune difficulté, ni danger, sauf si un aventurier est lourdement chargé.

Note :

- A l'exception du trait de lumière, la grotte est plongée dans l'obscurité la plus complète,
- Les aventuriers ingénieux ne manqueront pas d'utiliser la porte d'entrée comme radeau. La porte peut porter deux aventuriers en armure (200 Kg),
- Si les aventuriers hésitent à avancer (et s'ils n'ont pas perdu de temps auparavant), leur faire entendre un cri d'enfant (Samûl vient de glisser sur les rochers).

UN TRESOR PROTEGE

Le trésor est doublement protégé, d'abord par des zombis qui sont debout à côté du coffre et ne sont là que pour « occuper » les PJs et leur donner le sentiment que tout est facile, puis par des goules/ghasts qui sortent de l'eau et attaquent les PJs au moment le plus favorable.

Vous vous rapprochez (à la nage) du bord de ce qui semble être un îlot. Des rochers humides s'élèvent sur quelques mètres et d'où vous êtes vous ne voyez plus le trait de lumière.

A condition d'avoir de la lumière, l'escalade des rochers ne pose pas de problème.

A la lueur de votre lanterne/torche, vous voyez trois formes humanoïdes qui semblent garder un corps allongé sur un autel de pierre. La lumière que vous aviez aperçue de loin vient de l'intérieur d'un coffre entrouvert posé au pied du corps.

APL 2 (EL 3)

👉 **Zombies** (2): pv 10, 10;
cf. Manuel des Monstres page 191.

👉 **Lacédon** (2): pv 10, 10;
cf. Manuel des Monstres page 109.

APL 4 (EL 6)

👉 **Zombies** (3): pv 16, 16, 16;
cf. Manuel des Monstres page 191.

👉 **Lacédon**, 3 DV (2): pv 22, 22;
cf. Manuel des Monstres page 109.

APL 6 (EL 8)

👉 **Zombies** (3): pv 22, 22, 22;
cf. Manuel des Monstres page 191.

👉 **Blême** (3): pv 28, 28, 28;
cf. Manuel des Monstres page 109.

Trésor : Coffret contenant des pièces d'argent, des pièces d'or datant du règne d'Oudmey, ainsi que des perles noires:

- APL 2 : pièce (415 po)
- APL 4 : pièce (1 005 po)
- APL 6 : pièce (1 365 po)
- + APL 2-6 : *Torche éternelle* (68 po) ;

Le corps sur l'autel est parfaitement conservé. Il porte une tenue de cérémonie pourpre et or (Connaissances (p65) Religion DD25 : Secte Draconique de Fragorox) et il tient un médaillon dans ses mains.

Dès que le médaillon est retiré, le corps se désagrège complètement.

APL 2-6 *Symbole Infernal* [Profanation (p248) + Protection contre les projectiles (p250), rayon de 3 mètres]

Tactique :

- Les zombis défendent le coffre et bénéficient de l'aura de 3 mètres des sorts de Profanation (p248) (-6 au jet de renvoi des Morts-vivants, +2 aux jets de ces derniers : jets d'attaque, de dégâts et de sauvegarde) et de Protection contre les projectiles (p250), rayon de 3 mètres.
- Les zombis ne sortent pas de la zone de protection de 3 mètres, si un aventurier attaque avec une arme ayant une portée de 3 mètres, les zombis reculent de 1,5 mètre, attendent un adversaire (Retarder son action), et avancent de 1,5 mètre dès qu'un adversaire est à portée.
- Le 3^e round de combat contre les zombis, les aventuriers doivent résister à Hébètement (p220) DD10 + APL (La musique n'a jamais été aussi claire jusqu'à présent).
- Le 4^e round, les Goules sortent de l'eau du côté gauche des aventuriers (les aventuriers qui ont le dos tourné et/ou ne réussissent pas un jet de Détection (p67) DD15 sont surpris).
- L'odeur des blêmes ne peut être sentie que lorsqu'ils sont sortis de l'eau.
- Les Goules ne cherchent pas à bénéficier de l'aura de Profanation (p248).

Rencontre 10 :

Le Lagon des Requins

Durant la bataille précédente, les aventuriers ont pu entendre clairement le son d'une flûte provenant d'un tunnel latéral. Il s'agit d'une mélodie étrange et complexe, qui n'est pas sans rappeler les étranges sonorités portées par la tempête de la nuit précédente. Le groupe suit ce chemin et rejoint une nouvelle caverne partiellement immergée dans laquelle tourne un requin.

Un plan d'eau - à contourner - est occupé par un requin (compagnon du Sahuagin) et une douzaine de petits poissons pilotes. Ces derniers sont juste là pour ajouter du

piment (Le requin n'est que de taille normale et ne s'aventure pas en faible profondeur).

Le maître du requin, un sahuagin mutant se trouve dans une grotte adjacente.

ENTREE PAR LE SIPHON

Les aventuriers peuvent rejoindre cette grotte en franchissant le passage décrit dans la rencontre 8. Après le passage du premier aventurier, les poissons pilotes s'engouffrent dans le tunnel, tandis que le requin tourne dans la caverne de sortie.

ENTREE PAR LE TUNNEL

Après avoir dégagé quelques éboulis, vous débouchez dans une nouvelle caverne. Cette caverne est éclairée par des mousses luminescentes qui lui confèrent une aura mystérieuse. Un accord musical, semble provenir d'une ouverture à quelques dizaines de mètres sur votre droite.

En franchissant les rochers qui bordent cette grotte pour rejoindre l'ouverture, vous trouvez des marques de sang (plus ou moins frais selon le temps que les aventuriers ont perdu en chemin).

Boulou, marque un arrêt devant les taches marrons, puis se précipite en avant et s'enfonce dans l'ouverture vers laquelle vous vous dirigiez (...) peu de temps après, (si l'enfant est mort) vous l'entendez hurler à la mort, puis plus rien... (si l'enfant est dans le coma) il ressort et aboie frénétiquement.

APL 2-6 (EL 2)

🐉 **Requin Moyen** (1): pv 30;
cf. Manuel des Monstres page 202.

🐟 **Poissons pilotes** (14): pv 2;
cf. Appendice A

Tactique : Il est inutile pour les aventuriers de s'attaquer au requin. Si un membre du groupe peut parler aux animaux, il pourra savoir qu'un petit homme est venu, puis qu'il est tombé sur la terre dure et que son sang s'est versé. Son ami l'a emporté dans une grotte.

RENCONTRE 11 : ON CONNAIT LA MUSIQUE

La bataille « finale » aura lieu dans cette grotte.

Un escalier percé dans le roc remonte de quelques mètres avant de déboucher dans une magnifique salle hémisphérique percée dans une veine de granit noir. Les parois polies semblent absorber votre lumière. A six mètres de hauteur, une série de douze sombres alcôves percées dans le roc encerclent la salle.

Le long de la paroi opposée, se trouve le corps allongé de Samûl, baignant dans une flaque de sang.

Si l'enfant est mort, préciser :

Le corps inerte du chien est allongé à côté de lui, son sang se mêlant à celui de son petit maître².

🐉 **Samûl Kel'igan, male humain (Enfant)**

Lors de son entrée dans la grotte du Sahuagin, l'enfant s'est hissé sur les rochers par peur du requin, mais il a fait une mauvaise glissade juste avant d'atteindre la plage et il s'est blessé à la tête. Cette blessure était mortelle mais elle s'est stabilisée. Le Sahuagin (qui est plus fou que mauvais) l'a déposé dans sa grotte personnelle et l'a laissé là sans lui faire de mal, ni lui prodiguer de soins.

Si les aventuriers ont perdu du temps durant l'aventure :

- Une nuit pour se reposer,
- Remontée de l'escalier et visite du temple en ruine au sommet de la falaise,
- Toute attente que le DM juge anormale,
- Retraite devant Terasaxel.

⇒ L'enfant sera mort à cause de l'absence de soins (Le groupe ne recevra pas de point d'influence de la part de la famille Kel'igan).

L'accès aux alcôves s'effectue par un autre couloir qui rejoint un escalier dont la sortie se situe maintenant dans le bassin du requin, sous le niveau de l'eau.

Terasaxel est assis silencieusement dans la deuxième alcôve à gauche de l'entrée. Il empêchera les aventuriers de faire sortir le corps de Samûl. Dès qu'au moins un aventurier s'aventurera dans la pièce Terasaxel sautera (Saut) et passera à l'attaque.

APL 2 (EL 4)

🐉 **Terasaxel, Sahuagin Mutant, Barde2/Ranger1** : pv 37;
cf. Appendice A

APL 4 (EL 6)

🐉 **Terasaxel, Sahuagin Mutant, Barde3/Ranger2** : pv 51;
cf. Appendice A

APL 6 (EL 8)

🐉 **Terasaxel, Sahuagin Mutant, Barde4/Ranger3** : pv 74;
cf. Appendice A

Tactique : Le Sahuagin combat avec deux bras, tout en jouant de la flûte avec ses deux autres bras. Il sera protégé par un sort *Armure de mage* (p176). Il ne peut pas lancer de sorts durant le combat, mais la flûte continue de générer

² Le chien, trop bruyant, aura été tué par Terasaxel (Projectile: petite dague en corail)

un Hébètement (p220), ce qui rend cet adversaire particulièrement dangereux.

- Se boucher les oreilles (cire) : Cette simple mesure permet d'éviter l'effet de l'Hébètement, en revanche le MJ doit interdire aux joueurs de communiquer oralement (tous les ordres doivent être transmis par écrit).
- Silence : Si les aventuriers utilisent Silence (p260) sur le Sahuagin, il va lâcher la flûte et attaquer avec ses quatre bras en frénésie sanguinaire (Ooops).
- Frapper la flûte : Les aventuriers peuvent essayer un Attaquer un Objet (p135) ou un Désarmement (p137) sur la flûte (CA:25 / Solidité: 1 / points de résistance : 1) afin de la briser ou de la faire tomber au sol (même effet que Silence) - Sa CA est calculée à partir de la CA 'surpris' (CA 19) et de la petite taille de l'objet (+6) de Terasaxel.
- Représentation : Si un membre du groupe possède la compétence de Représentation (chant / musique), il peut essayer un jet opposé (Représentation (p74), DD8+APL) qui s'il est réussi annule l'effet de l'Hébètement (p220), pour le round.
- La Corne de Girad : Dans la rencontre 4, Girad a remis une corne aux aventuriers. Si un aventurier souffle dedans et réussit un jet de Représentation (p74) Dd8+APL ou Constitution DD8+APL, le Sahuagin se couvrira les oreilles avec ses deux mains disponibles et ne combattra pas ce round. Par ailleurs, il sera considéré comme étourdi.

Il s'agit d'une action d'un round complet, qui prend effet au début du round suivant.

Pour chaque round consécutif par le même utilisateur la difficulté s'accroît d'un point (perte de souffle, DC=DC+1). La pénalité ne peut pas être supérieure à la moitié du score de constitution du souffleur. Si cela survient l'utilisateur doit reprendre son souffle.

L'utilisateur peut faire une pose d'un round pour reprendre son souffle.

Dans tous les cas l'utilisation de la corne annule l'effet de l'Hébètement (p220).

Note : Cette caverne présente une particularité acoustique qui amplifie tous les sons, les lanceurs de sorts doivent réussir un Jet de Concentration (p65) DD8+APL+Niveau de Sort à chaque round ou la corne est soufflée.

Trésor : APL 2-6 : Flûte Magique (100 gp)

APRES LA BATAILLE

Hormis un passage sous-marin qui permet de quitter cette grotte par le bassin, les seules autres sorties sont le siphon (rencontre 8a), et le couloir qui mène à la rencontre 9.

Si les aventuriers quittent le complexe sans affronter la rencontre 9, le MJ peut leur accorder 50% des XP de cette rencontre (pas les PO) en récompense du franchissement du siphon.

RENCONTRE 12 : RETOUR A EKBIR

EMBARQUEMENT

Si le garçon est encore vivant, le bateau est là. La brume ne s'étant pas levée avant la marée, le capitaine n'a pas pris la mer.

Si le garçon est mort, ce qui signifie que les aventuriers ont perdu du temps, alors le Capitaine vient les rechercher dans une semaine : **Il faut rajouter 1 TU à la durée de l'aventure** (sans payer le coût en po).

Rencontre 13 : Rien à déclarer ?

Après une fin de voyage qui se déroule sans difficultés, vous rejoignez le port de commerce d'Ekbir et vous vous préparez à débarquer. Comme toujours dans ce type de situation, un officier du port accompagné de plusieurs assistants procède à une visite du navire tandis que le capitaine présente son registre de bord et différents documents.

(Si les aventuriers ramènent l'amulette)

L'inspection semble avoir satisfait l'officier lorsqu'il se retourne vers vous et vous examine attentivement, voire suspicieusement avant de vous demander: « Rien à déclarer ? ».

Un jet de (Psychologie (p73) DD15) permet d'identifier que son attention est plus spécifiquement orientée vers le porteur de l'amulette.

Ces formalités passées les aventuriers peuvent descendre du navire. Il serait souhaitable que les aventuriers aient pensé à déclarer le symbole religieux maudit.

Les aventuriers déclarent le symbole maudit:

L'objet est saisi par les autorités (fin de la rencontre).

Les aventuriers ne déclarent pas le symbole maudit :

L'officier qui est monté à bord est un Paladin, qui a ressenti l'influence négative. Alors que les aventuriers quittent la zone portuaire, ils sont interceptés par une troupe armée de 12 gardes qui ont pour ordre de les arrêter et de les mener à la Capitainerie. Ils sont immédiatement séparés en deux groupes qui partent dans deux directions différentes.

Les gardes ne savent pas pourquoi ils sont arrêtés.

A leur arrivée, ils sont encore séparés. Finalement, celui qui porte le symbole est arrêté pour contrebande et détention d'objet interdit. Les autres sont immédiatement libérés.

La sanction est une amende de 10 PO x APL x 3 jets de Diplomatie DD15 par joueur. Si les trois jets sont réussis pas d'amende.

Par exemple un personnage en APL loupe 2 jets. Son amende sera de 10 PO x APL 4 x 2 jets loupés = 80 PO.

Cette pénalité est retirée du total du trésor trouvé dans l'aventure.

Note : Quoiqu'il arrive, les aventuriers ne doivent pas garder l'amulette.

CONCLUSION

LA RECOMPENSE DE LA FAMILLE

KEL'IGAN

Pour avoir ramené Samûl vivant, les aventuriers reçoivent :

- **Une prime de :**

APL 2 : pièces (60 gp)

APL 4 : pièces (120 gp)

APL 6 : pièces (180 gp)

- **Une faveur de la famille Kel'igan:**

Le bénéficiaire de cette faveur bénéficie d'une réduction de 10% sur la valeur de tout objet métallique (arme ou armure) non magique (y compris en argent et/ou équipement de qualité), à l'exclusion des métaux spéciaux (mithril / adamantite).

FIN

Points d'Expérience

Pour distribuer l'expérience pour cette aventure, additionner les valeurs de chacun des objectifs accomplis. Puis assignez la récompense pour le jeu des personnages à votre discrétion. Cette récompense doit être donnée pour un jeu d'acteur consistant et une participation active au plaisir de jeu. Vous pouvez récompenser différemment les personnages sur le critère du « roleplay ».

Accordez la valeur totale (objectifs et roleplay) à chaque personnage.

Rencontre 5

Franchir l'éperon rocheux
APL2-6 30 xp

Rencontre 7

Défaire les Crabes Monstrueux
APL2 0 xp
APL4 90 xp
APL6 210 xp

Rencontre 9

Défaire les Morts-vivants
APL2 90 xp
APL4 180 xp
APL6 240 xp

Rencontre 11

Défaire Terasaxel le Sahuagin
APL2 120 xp
APL4 180 xp
APL6 240 xp

Bonus d'histoire

Samûl est ramené vivant
APL2 60 xp
APL4 120 xp
APL6 180 xp

Expérience total possible

APL2 300 xp
APL4 600 xp
APL6 900 xp

TRESORS

Pendant une aventure, les personnages découvrent des trésors, généralement en la possession d'ennemis. Chaque rencontre dans laquelle un trésor peut être obtenu dispose d'une section « trésor » incluse dans la description de la rencontre donnant plus d'informations sur la nature des objets magiques ou non et le montant en pièces qui constituent ledit trésor.

Le butin total est le nombre de pièces d'or que chaque personnage acquiert en débarrassant les ennemis défaits de tous leurs biens matériels. Fouiller les corps prend en général 10 minutes par tranche de 5 ennemis. Si les personnages ne prennent pas ce temps, ils n'acquièrent

pas ces valeurs. Si vous considérez raisonnables qu'ils puissent revenir sur leur pas pour détrousser les corps et que ces derniers ont toutes les chances de rester tels quels, le butin peut être récupéré par la suite. Si les personnages ne fouillent pas les corps, la valeur en or du butin est déduit des totaux par rencontres décrits ci-dessous.

Les personnages peuvent conserver les objets du scénario qui sont énumérés sur la liste de trésor ci-dessous ou qui satisfont les conditions suivantes :

Le nombre de pièces total est la quantité de pièces d'or que les personnages gagnent en cours d'aventure. Si pour une raison quelconque, ils passent à côté d'un trésor, le nombre de pièces correspondant doit être soustrait des totaux par rencontres décrits ci-dessous.

Enfin, les objets magiques sont listés. Les trésors magiques sont les plus durs à évaluer parce qu'ils sont variés et parce que les personnages peuvent vouloir les utiliser pendant l'aventure. Souvent, les personnages doivent lancer *identification*, *analyse d'enchantement* ou d'autres sortilèges similaires pour déterminer ce que fait l'objet et comment l'activer. Dans d'autres cas, ils peuvent tenter d'utiliser l'objet en aveugle. Si l'objet magique peut être consommé (potion, parchemin, etc.) et que l'objet est utilisé avant la fin de l'aventure, sa valeur est déduite des totaux par rencontres décrits ci-dessous.

Une fois que vous avez soustrait la valeur des trésors non-obtenus pour chaque rencontre, faite la somme. Ce total est le nombre de pièces d'or (PO) total dont le personnage s'enrichit en fin d'aventure. Inscrivez ce total dans le champ « PO Gagnées » du certificat d'aventure. Comme ce scénario est un scénario régional, les personnages peuvent dépenser des Unités de Temps supplémentaires pour s'exercer dans une profession ou créer des objets à la fin de l'aventure. Ainsi, le total de l'aventure peut-être modifié selon les circonstances.

LEGENDE DES TRESORS

F : Fruit de fouilles / présents

P : Pièces, gemmes, bijoux et autres valeurs

M : Objets magiques

Rencontre 7

Retrouver la Potion
APL2 : F : 0 po ; P : 0 po ; M : 23 po
APL4 : F : 0 po ; P : 0 po ; M : 45 po
APL6 : F : 0 po ; P : 0 po ; M : 113 po

Rencontre 9

Défaire les Morts-vivants
APL2 : F : 0 po ; P : 83 po ; M : 14 po
APL4 : F : 0 po ; P : 201 po ; M : 14 po
APL6 : F : 0 po ; P : 273 po ; M : 14 po

Rencontre 11

Défaire Terasaxel le Sahuagin
APL2 : F : 0 po ; P : 20 po ; M : 0 po
APL4 : F : 0 po ; P : 20 po ; M : 0 po

APL6 : F : 0 po ; P : 20 po ; M: 0 po

Epilogue

Samûl est ramené vivant

APL2 : F : 0 po ; P : 60 po ; M: 0 po

APL4 : F : 0 po ; P : 120 po ; M: 0 po

APL6 : F : 0 po ; P : 180 po ; M: 0 po

Total maximum de l'aventure

APL2 : L : 200 po ; C : 0 po ; M: 0 po

APL4 : L : 400 po ; C : 0 po ; M: 0 po

APL6 : L : 600 po ; C : 0 po ; M: 0 po

Spécial

Flûte Magique

Cette flûte enchantée ne fonctionne plus normalement. Ses effets sont erratiques. Depuis plusieurs semaines, elle produit un effet de « **Hébètement** » presque automatiquement – Il suffit à peine de souffler dans la flûte pour que la musique se déclenche toute seule.

Durant la bataille cet objet sera définitivement endommagé et perdra ses qualités magiques.

Symbole maudit

Cet objet ne peut pas être « gardé » par les aventuriers (cf. épilogue).

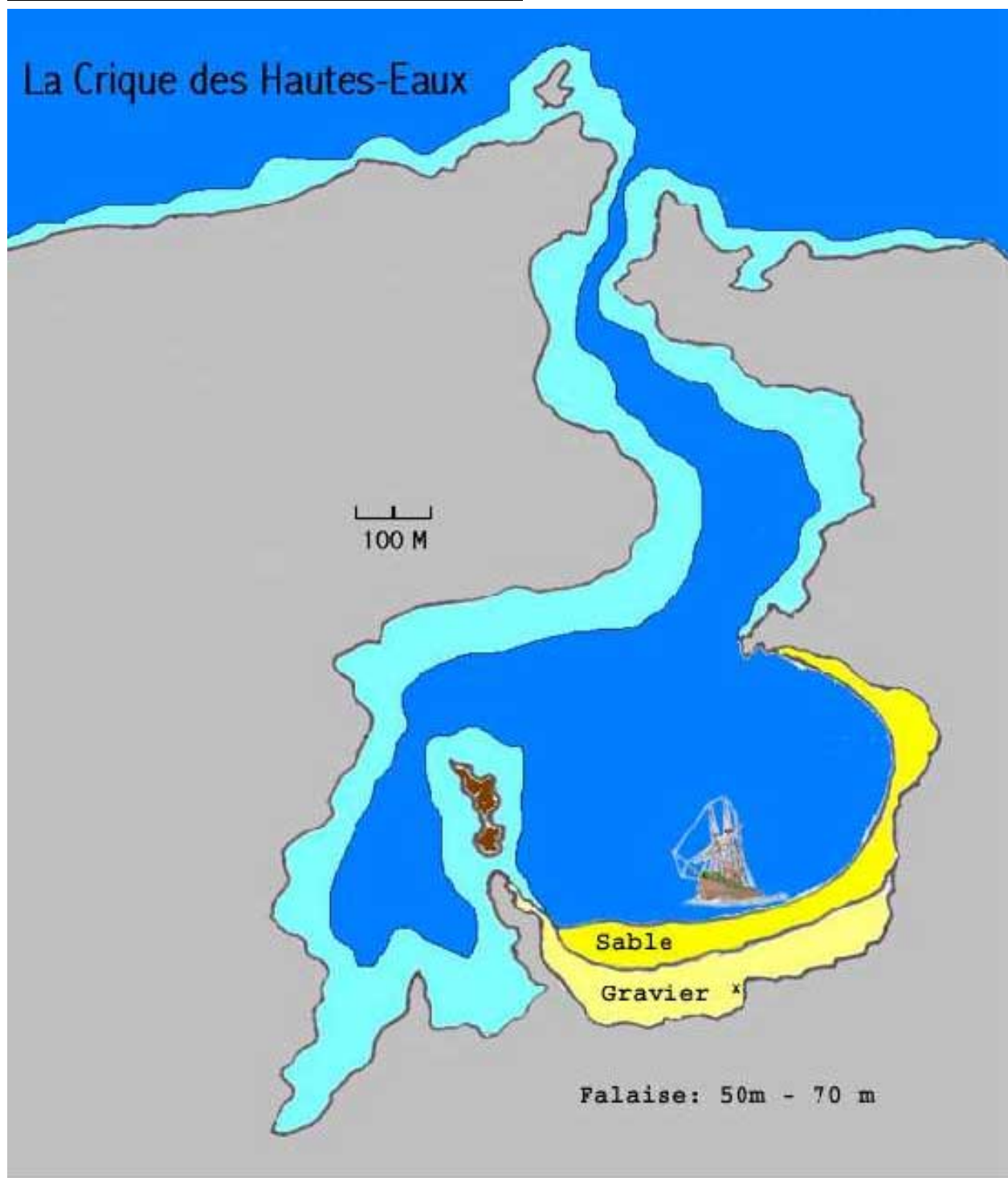
Faveur Kel'igan

Le bénéficiaire de cette faveur bénéficie d'une réduction de 10% sur la valeur de tout objet métallique (arme ou armure) non magique (y compris en argent et/ou équipement de qualité), à l'exclusion des métaux spéciaux (mithril / adamantite).

Cette faveur n'est utilisable qu'à la fin d'un module régional ou d'un module adapté se déroulant dans le Califat d'Ekbir (Un comptoir Kel'igan est présent dans les villes suivantes: Fashtri, Ekbir, Kofeh).

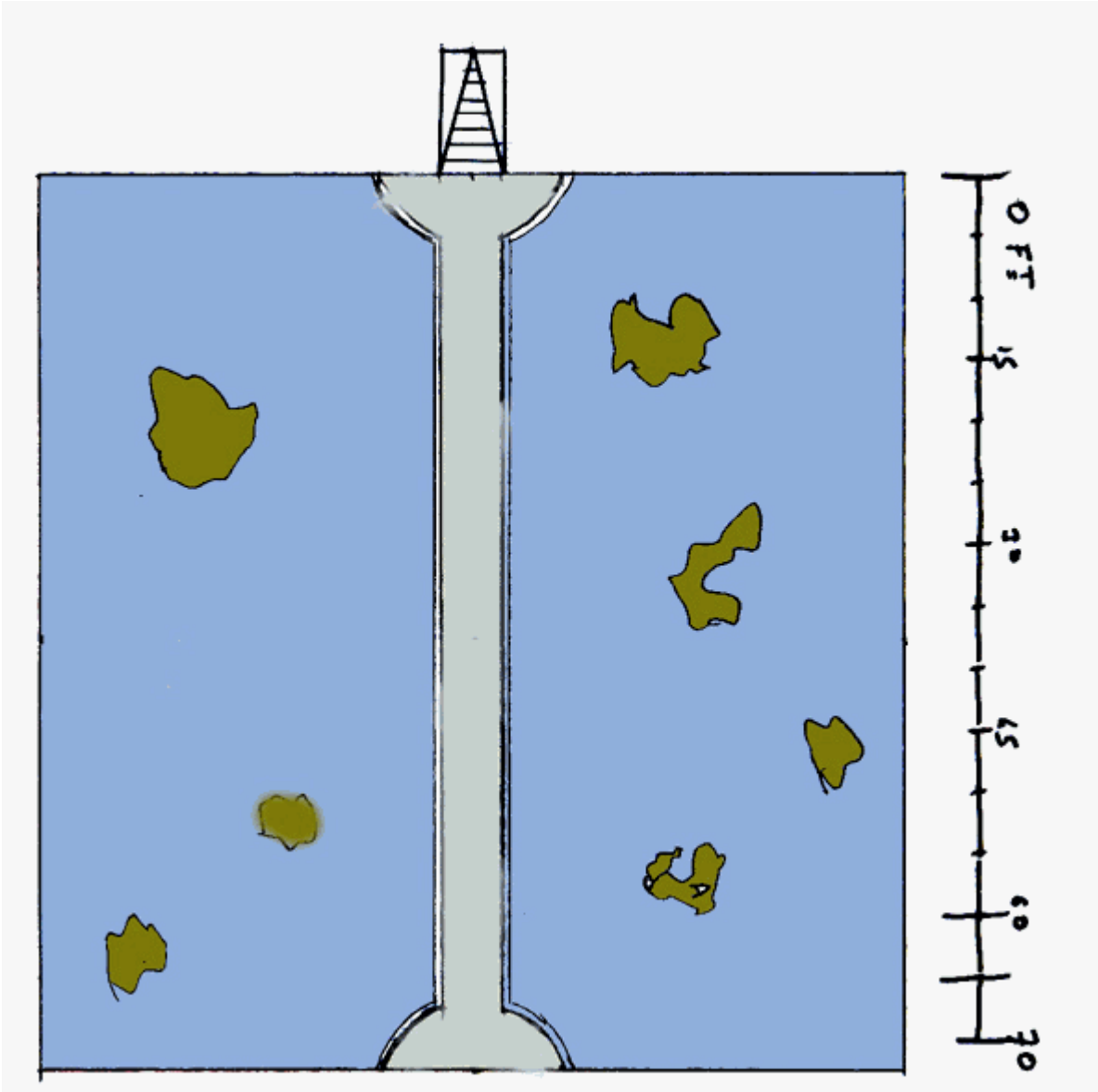
Le joueur doit mentionner dans sa fiche le prix normal d'acquisition de l'objet, puis il doit également mentionner un revenu correspondant à la réduction de 10%.

ANNEXE #1 : LA CRIQUE DES HAUTES EAUX

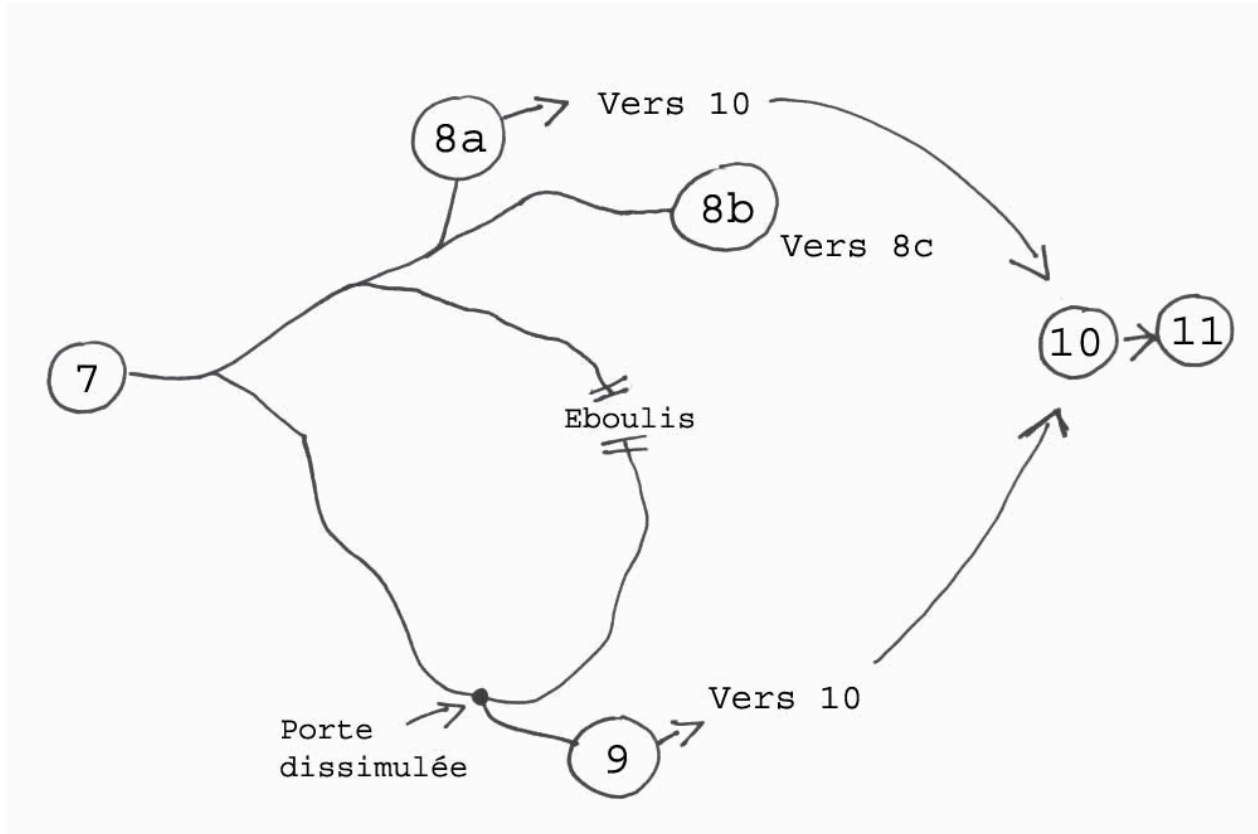


ANNEXE #2 : ENTREE DES GROTTES (RENCONTRE 7)

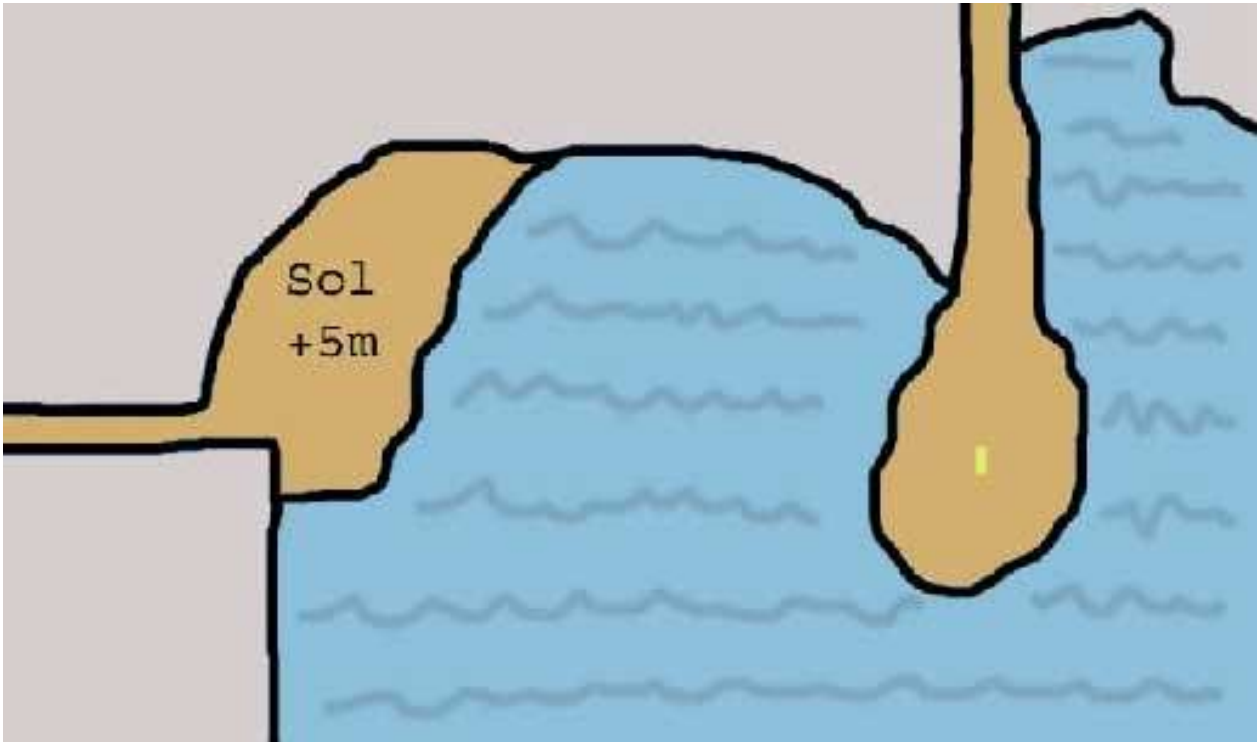
Entrée



ANNEXE #3 : PLAN DES GROTTES



ANNEXE #4 : GROTTES DU PRETRE (RENCONTRE 9)



NOUVEAUX MONSTRES

CRABE MONSTRUEUX, taille P :

Vermine de taille P (60 cm de long)

Dés de Vie :	1d8+2 (7 Pv)
Initiative :	+0
Vitesse de déplacement :	10m
CA :	16 (+1 taille, +5 naturelle)
Attaques :	2 coups de griffes (+2 corps à corps)
Dégâts :	griffe 1d4+1
Espace occupé/allonge :	1,50m x 1,50m/1,50m
Attaques spéciales :	étréinte, pinces
Particularités :	vermine
Jet de sauvegarde :	Réf+0, Vig+4, Vol+0
Caractéristiques :	For 12, Dex 10, Con 14, Int -, Sag 10, Char 2
Compétences :	Détection+3, Discrétion+12, Escalade +4
Dons :	-
Milieu naturel/climat :	régions chaudes ou tempérées, aquatique
Organisation sociale :	colonie (2-5) ou nuée (6-12)
Facteur de Puissance :	1/2
Trésor :	Aucun
Alignement :	toujours neutre
Puissance possible :	-

COMBAT :

Etreinte (Ext) :

- Pour utiliser cette capacité, le crabe monstrueux doit commencer par toucher à l'aide d'une de ses pinces. S'il parvient à saisir l'adversaire, il obtient un bonus de +2 sur la prochaine attaque de pince.

Pinces (Ext) :

- Dès que le crabe monstrueux se saisit d'une créature dont la catégorie de taille est inférieure ou égale à la sienne, il lui inflige automatiquement 1d4+1 points de dégâts de pince tant qu'il maintient sa prise.

APPENDICE A : STATISTIQUES PNJ

🐾 **Boulou, Chien** : FP1/3; TA Animal de taille P; DV 1d8+3; pv 8; Init +3 (+3 Dex); VD 13m; CA 15 (+1 taille, +3 Dex, +1 naturelle); Att +2 corps à corps (1d4+1, morsure); Part : odorat; AL toujours neutre; JS: Réf +5, Vig +5, Vol +1; For 12, Dex 16, Con 16, Int 2, Sag 12, Cha 6.

Compétences et dons : Détection +5, Natation +5, Perception auditive +5, Sens de la nature +1

🐾 **Girad al Melik, Humain, Clr3/Exp4** : FP6; Humanoïde de taille M (Humain; DV 4d6 + 3d8 +14; pv 48; Init +5 (+3 Dex, +4 Science de l'initiative); VD 10m; CA 13 (+2 cuir, +1 Dex); Att +6 corps à corps (1d4/19-20, dague), +6 tir (1d8/19-20, arbalète légère); Part : sorts, renvoi des morts-vivants 6/jour; AL LB; JS: Réf +3, Vig +6, Vol +1; For 12, Dex 12 Con 14, Int 14, Sag 14, Cha 16.

Compétences et dons : Renseignements +4; Science de l'initiative, Vigilance, Volonté de Fer.

Possessions : Anneau de Sorts [Divination], cuir, dague, arbalète légère.

🐾 **Poissons pilotes (14)** : FP ¼; TA Animal de taille Min (aquatique); DV ½d8; pv 2; Init +4 (+4 Dex); VD, nage 20m; CA 17 (surpris 11, contact 16) [+4 Dex, +1 naturelle, +2 taille], Att Aucune;

🐾 **Teraxel, Sahuagin Mutant, Barde2/Ranger1** : FP5; Humanoïde de taille M (aquatique); DV (2d8)+(2d6)+(1d10)+10; pv 37; Init +7 (+3 Dex, +4 Science de l'initiative); VD 10m, nage 20m; CA 18 [22] (surpris 15, contact 13) [+3 Dex, +5 naturelle, +4 Armure de mage (p176)]; Att +7 corps à corps (1d2+3, 4 griffes), +6 corps à corps (1d4+3, morsure); AS frénésie, musique de barde 2/jour, ennemie juré (Elfe); Part : amphibie, communication avec les requins, perception sous-marine, savoir bardique, sensibilité à l'eau douce, vulnérabilité à la lumière; AL CN; JS: Réf +6, Vig +7, Vol +3; For 16, Dex 16, Con 14, Int 14, Sag 10, Cha 16.

Compétences et dons : Acrobatie +8, Décryptage +4, Déplacement silencieux +5, Détection +14, Discrétion +9, Empathie avec les animaux +6, Perception auditive +12, Profession (chasseur) +2, Représentation +11, Saut +10, Arme de prédilection (griffe), Attaques multiple, Science de l'initiative, Vigilance.

Possessions : Flûte Magique.

Frénésie : Une fois par jour, tout sahuagin subissant des dégâts au combat peut entrer dans une rage folle dès le round suivant, auquel cas il attaque sauvagement à l'aide de ses pattes griffues et de sa gueule jusqu'à la mort de l'adversaire. Cette frénésie se traduit par un bonus de +2 en Force et en Constitution, ainsi qu'un malus de -2 à la CA. Le sahuagin ne peut pas y mettre un terme volontairement.

Amphibie (Ext.) : Ils peuvent vivre hors de l'eau pendant 1 heure tous les 2 points de Constitution (passé

ce délai, référez-vous aux règles de la noyade, page 85 du GdM).

Communication avec les Requins (Ext.) : Les sahuagins sont capables de communiquer télépathiquement avec les requins distants de moins de 50 mètres. Ce mode de communication est limité aux concepts simples, tels que « nourriture », « danger » ou « ennemi ». Les sahuagins utilisent la compétence Empathie avec les animaux pour dresser les requins.

Perception Sous-marine (Ext.) : Sous l'eau, ils localisent automatiquement toutes les créatures distantes de moins de 10 mètres, ce qui annule les effets de l'invisibilité ou du manque de visibilité. Ce pouvoir est moins efficace contre les créatures sans système nerveux centralisé (morts-vivants, vases et créatures artificielles), puisque les sahuagins ne les détectent qu'à 5 mètres de distance (au lieu de 10). Toujours sous l'eau, les sahuagins ne sont jamais abusés par les illusions du type chimère.

Sensibilité à l'Eau douce (Ext.) : Les sahuagins totalement immergés dans l'eau douce doivent réussir un jet de Vigueur (DD 15) sous peine d'être obligés d'en sortir sans attendre. Si cela leur est impossible, ils subissent un malus de moral de -4 aux jets d'attaques, de sauvegarde, de compétence et de caractéristique. Même en cas de succès, ils doivent rejouer un jet de Vigueur toutes les 10 minutes qu'ils passent immergés.

Vulnérabilité à la Lumière (Ext.) : Les sahuagins sont aveuglés pendant 1 round s'ils se retrouvent brusquement exposés à une vive lumière (telle que celle générée par le sort *lumière du jour*) de plus, ils subissent un malus de moral de -1 aux jets d'attaque, de sauvegarde, de compétence et de caractéristique.

🐾 **Teraxel, Sahuagin Mutant, Barde3/Ranger2** : FP7; TA M (aquatique); DV (2d8)+(3d6)+(2d10)+14; pv 51; Init +8 (+4 Dex, +4 Science de l'initiative); VD 10m, nage 20m; CA 19 [23] (surpris 15, contact 14) [+4 Dex, +5 naturelle, +4 Armure de mage (p176)]; Att +9 corps à corps (1d2+3, 4 griffes), +8 corps à corps (1d4+3, morsure); AS frénésie, musique de barde 3/jour, ennemie juré (Elfe); Part : amphibie, communication avec les requins, perception sous-marine, savoir bardique, sensibilité à l'eau douce, vulnérabilité à la lumière; AL CN; JS: Réf +7, Vig +9, Vol +3; For 16, Dex 18, Con 14, Int 14, Sag 10, Cha 16.

Compétences et dons : Acrobatie +12, Décryptage +4, Déplacement silencieux +6, Détection +14, Discrétion +12, Empathie avec les animaux +6, Perception auditive +12, Profession (chasseur) +2, Représentation +13, Saut +12, Arme de prédilection (griffe), Attaques multiple, Science de l'initiative, Vigilance.

Possessions : Flûte Magique.

Frénésie : Une fois par jour, tout sahuagin subissant des dégâts au combat peut entrer dans une rage folle dès le round suivant, auquel cas il attaque sauvagement à l'aide de ses pattes griffues et de sa gueule jusqu'à la

mort de l'adversaire. Cette frénésie se traduit par un bonus de +2 en Force et en Constitution, ainsi qu'un malus de -2 à la CA. Le sahuagin ne peut pas y mettre un terme volontairement.

Amphibie (Ext.) : Ils peuvent vivre hors de l'eau pendant 1 heure tous les 2 points de Constitution (passé ce délai, référez-vous aux règles de la noyade, page 85 du GdM).

Communication avec les Requins (Ext.) : Les sahuagins sont capables de communiquer télépathiquement avec les requins distants de moins de 50 mètres. Ce mode de communication est limité aux concepts simples, tels que « nourriture », « danger » ou « ennemi ». Les sahuagins utilisent la compétence Empathie avec les animaux pour dresser les requins.

Perception Sous-marine (Ext.) : Sous l'eau, ils localisent automatiquement toutes les créatures distantes de moins de 10 mètres, ce qui annule les effets de l'invisibilité ou du manque de visibilité. Ce pouvoir est moins efficace contre les créatures sans système nerveux centralisé (morts-vivants, vases et créatures artificielles), puisque les sahuagins ne les détectent qu'à 5 mètres de distance (au lieu de 10). Toujours sous l'eau, les sahuagins ne sont jamais abusés par les illusions du type chimère.

Sensibilité à l'Eau douce (Ext.) : Les sahuagins totalement immergés dans l'eau douce doivent réussir un jet de Vigueur (DD 15) sous peine d'être obligés d'en sortir sans attendre. Si cela leur est impossible, ils subissent un malus de moral de -4 aux jets d'attaques, de sauvegarde, de compétence et de caractéristique. Même en cas de succès, ils doivent rejouer un jet de Vigueur toutes les 10 minutes qu'ils passent immergés.

Vulnérabilité à la Lumière (Ext.) : Les sahuagins sont aveuglés pendant 1 round s'ils se retrouvent brusquement exposés à une vive lumière (telle que celle générée par le sort *lumière du jour*) de plus, ils subissent un malus de moral de -1 aux jets d'attaque, de sauvegarde, de compétence et de caractéristique.

cf. *Manuel des Monstres* page 157.

➤ **Teraxel, Sahuagin Mutant, Barde4/Ranger3** : FP9; TA M (aquatique); DV (2d8)+(4d6)+(3d10)+27; pv 74; Init +8 (+4 Dex, +4 Science de l'initiative); VD 10m, nage 20m; CA 19 [20/24] (surpris 15, contact 14) [+4 Dex, +5 naturelle, +4 Armure de mage (p176) / +1 Esquive (p82)]; Att +12 corps à corps (1d2+4, 4 griffes), +11 corps à corps (1d4+4, morsure); AS frénésie, musique de barde 4/jour, ennemie juré (Elfe); Part: amphibie, communication avec les requins, perception sous-marine, savoir bardique, sensibilité à l'eau douce, vulnérabilité à la lumière; AL CN; JS: Réf +9, Vig +10, Vol +5; For 18, Dex 18, Con 16, Int 14, Sag 10, Cha 16.

Compétences et dons : Acrobatie +15, Décryptage +4, Déplacement silencieux +6, Détection +16, Discrétion +12, Empathie avec les animaux +6, Perception auditive +14, Profession (chasseur) +2, Représentation +15, Saut +13, Arme de prédilection (griffe), Attaques multiple, Science de l'initiative, Vigilance.

Possessions : Flûte Magique.

Frénésie : Une fois par jour, tout sahuagin subissant des dégâts au combat peut entrer dans une rage folle dès

le round suivant, auquel cas il attaque sauvagement à l'aide de ses pattes griffues et de sa gueule jusqu'à la mort de l'adversaire. Cette frénésie se traduit par un bonus de +2 en Force et en Constitution, ainsi qu'un malus de -2 à la CA. Le sahuagin ne peut pas y mettre un terme volontairement.

Amphibie (Ext.) : Ils peuvent vivre hors de l'eau pendant 1 heure tous les 2 points de Constitution (passé ce délai, référez-vous aux règles de la noyade, page 85 du GdM).

Communication avec les Requins (Ext.) : Les sahuagins sont capables de communiquer télépathiquement avec les requins distants de moins de 50 mètres. Ce mode de communication est limité aux concepts simples, tels que « nourriture », « danger » ou « ennemi ». Les sahuagins utilisent la compétence Empathie avec les animaux pour dresser les requins.

Perception Sous-marine (Ext.) : Sous l'eau, ils localisent automatiquement toutes les créatures distantes de moins de 10 mètres, ce qui annule les effets de l'invisibilité ou du manque de visibilité. Ce pouvoir est moins efficace contre les créatures sans système nerveux centralisé (morts-vivants, vases et créatures artificielles), puisque les sahuagins ne les détectent qu'à 5 mètres de distance (au lieu de 10). Toujours sous l'eau, les sahuagins ne sont jamais abusés par les illusions du type chimère.

Sensibilité à l'Eau douce (Ext.) : Les sahuagins totalement immergés dans l'eau douce doivent réussir un jet de Vigueur (DD 15) sous peine d'être obligés d'en sortir sans attendre. Si cela leur est impossible, ils subissent un malus de moral de -4 aux jets d'attaques, de sauvegarde, de compétence et de caractéristique. Même en cas de succès, ils doivent rejouer un jet de Vigueur toutes les 10 minutes qu'ils passent immergés.

Vulnérabilité à la Lumière (Ext.) : Les sahuagins sont aveuglés pendant 1 round s'ils se retrouvent brusquement exposés à une vive lumière (telle que celle générée par le sort *lumière du jour*) de plus, ils subissent un malus de moral de -1 aux jets d'attaque, de sauvegarde, de compétence et de caractéristique.

cf. *Manuel des Monstres* page 157.