

EKB 6-01

# Une Bouteille à la Mer

Une aventure régionale D&D<sup>®</sup>  
LIVING GREYHAWK<sup>®</sup> en un round  
pour Ekbir

par David Concher

Relecture et Développements : Gaël Richard et Jean-Philippe Huet

Circle Edit : Tim Sech

Le califat est sur le pied de guerre, les chantiers navals sont en pleine ébullition et l'ensemble de la flotte participe au siège des îles Ataphades. Mais avant de lancer l'offensive, faut-il encore être capable de s'assurer de ne pas être pris à revers. Vous voilà à la poursuite des pirates des îles ... et d'une bouteille qui fut jetée dans les flots... Un aventure pour les APLs 2-12.

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

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

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

Visit the LIVING GREYHAWK website at [www.rpga.com](http://www.rpga.com)

For questions specific to this document and your region please e-mail your triad point of contact (POC) at [gael.loic.richard@wanadoo.fr](mailto:gael.loic.richard@wanadoo.fr) for LIVING GREYHAWK campaign questions email [rpgahq@wizards.com](mailto:rpgahq@wizards.com)

## RPGA® Sanctioned Play

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

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

By sanctioning and reporting this adventure you accomplish a couple of things. First it is an official game, and you can use the AR to advance your LIVING GREYHAWK character. Second player and DMs gain rewards for sanctioned RPGA play if they are members of the DUNGEONS & DRAGONS REWARDS program. Playing this adventure is worth two (2) points.

This adventure retires from RPGA-sanctioned play on December 31, 2006.

To learn more about the LIVING GREYHAWK character creation and development, RPGA event sanctioning, and DUNGEONS & DRAGONS REWARDS, visit the RPGA website at [www.rpga.com](http://www.rpga.com).

### Players Read No Farther

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

### Preparing for Play

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

Throughout this adventure, text in **bold italics** provides player information for you to paraphrase or read aloud when appropriate. Sidebars contain important information for you, including special instruction on running the adventure. Information on nonplayer characters (NPCs) and monsters appear in abbreviated form in the adventure text. Full information on NPCs and monsters are given in Appendix 1. For your convenience, that appendix is split by APL.

Along with this adventure you'll find a RPGA Session Tracking sheet. If you're playing this adventure as part of an RPGA-sanctioned event, complete and turn in this sheet to your senior GM directly after play.

You'll also find a LIVING GREYHAWK Adventure Record (AR).

## Living Greyhawk Levels of Play

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

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

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

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

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

APL also affects the amount of experience and gold a PC can gain at the end of the adventure. If a player character is three character levels or more either higher or lower than the APL at which this adventure is being played, that character receives only one-half of the experience points and gold for the adventure. This

simulates the fact that either the PC was not challenged as much as normal or relied on help by higher-level characters to reach the objectives.

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

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

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

## Time Units and Upkeep

This is a one-round regional adventure, set in Ekbir. Regional characters pay 1 Time Unit per round while out of region characters pay 2 Time Units.

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

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

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

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 et demi. 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.

## Préparation

Tout d'abord, si ce n'est déjà fait, 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 jeu 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, au moyen de simples feuilles quadrillées et d'un crayon, ou au travers de décors en résine et de figurines.

Indiquez aux joueurs de préparer aussitôt leurs personnages 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 MD) 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 en gras italique. 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.

## Validation

Une fois que les personnages ont terminé le scénario ou que le temps imparti a été épuisé, les personnages et le MD remplissent un formulaire. Une fois celle-ci remplie, elle doit être remise au MD principal.

## Living Greyhawk

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 de *l'Atlas de Greyhawk* 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) :

- Déterminez le niveau de personnage pour chacun des PJ participant à l'aventure.
- Si des PJ 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.
- Ajoutez les résultats 1 et 2, et divisez par le nombre de personnages jouant l'aventure arrondi au supérieur.
- Si vous maîtrisez une table de six PJ, 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 PJ. 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<sup>er</sup> 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.

Essayez de monter une table de six personnages de 1<sup>er</sup> niveau ou d'ajouter un personnage de plus haut niveau à la table.

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 PJ 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.

Effet des animaux sur l'APL	nombre d'animaux				
		1	2	3	4
CR de l'animal	1/4 & 1/6	0	0	0	1
	1/3 & 1/2	0	0	1	1
	1	1	1	2	3
	2	2	3	4	5
	3	3	4	5	6
	4	4	6	7	8
	5	5	7	8	9
	6	6	8	9	10
	7	7	9	10	11

### Unités de Temps et Frais d'entretien

Ceci est une aventure régionale en 1 round, qui se passe en Ekbir. Les personnages domiciliés à Ekbir dépensent une unité de temps par round, tous les autres dépensent 2 unités de temps par round. Les frais d'entretien standard de l'aventurier coûtent 12 PO par round. Un entretien riche coûte 50 PO par round. Un entretien luxueux coûte 100 PO par round.

### La Campagne régionale Consumé par son amour

Ce scénario est lié à la campagne « Consumé par son amour » qui comprend les modules suivants : le premier épisode est constitué par le scénario *Consumé par son amour*, le second par *Les Tours naissantes*, le troisième par *L'ombre de la Haine*, le quatrième par *Le chant du tocsin*, le cinquième par *Un Fil à la patte* et le sixième par *En état de grâce*. Cependant ce scénario s'oriente plus précisément vers la guerre contre les Ataphades qui va former une trame régionale en elle-même.

Cette campagne régionale se déroulant en Ekbir s'étalera sur plusieurs scénarios. Il est recommandé aux joueurs de prendre des notes. Certaines informations seront en effet utiles lors de scénarios ultérieurs. Il est cependant possible de jouer chaque épisode comme un scénario isolé même si, la trame globale se dévoilant petit à petit, l'intérêt du jeu sera considérablement augmenté en jouant ces scénarios en campagne.

Attention, ce scénario repose sur une certaine tension, ainsi certaines scènes ont été décrites afin d'inspirer la

crainte et l'horreur. Il peut arriver que certains de vos joueurs soient sensibles à ce genre de mises en scène aussi prévenez-les avant le début du scénario que ce dernier comporte des scènes à caractère d'horreur et n'hésitez pas à passer sur certains détails particulièrement horribles.

*Tant que l'on ne sait pas ce qu'est la vie,  
comment peut-on savoir ce qu'est la mort ?*

*Entretiens de Confucius, Livre XI, 11.*

### **Au large du Dezbat...**

*... « Les fous incrédules, ils pensent pouvoir amener leur flotte jusqu'à nos portes alors que c'est nous qui sommes près des leurs, qui franchissons même leur frontière »... Jenzilla esquissait un sourire en songeant à la flotte pathétique du Calife qui se pressait encore il y a peu dans la baie de la ville d'Ekbir. Un sifflement près de l'oreille la tira de ses songes et lui indiqua que quelqu'un était entré. « Maîtresse, le pilote vous fait dire que nous sommes sortis des récifs et que la carte de ces derniers est à présent prête ». Elle le congédiait d'un geste, sans un mot et sans se retourner... n'osant porter le regard sur elle sans doute, ce n'est qu'après un moment de silence que l'homme referma la porte. « Ce labyrinthe est nôtre à présent, voguez jusqu'aux îles et présentez-nous votre poupe ! » s'exclama-t-elle dans un sarcasme victorieux.*

## **Contexte de l'aventure**

### **Les pirates ataphades**

Les forces des Ataphades observent les armées du Calife se mettre sur le pied de guerre, et sa flotte en particulier. Or il est bien clair que le Calife ne représentera pas une menace tant qu'il sera occupé à défendre ses côtes. D'un autre côté, l'accès aux côtes est d'importance car il permet le commerce avec les différentes factions de l'ancien temple du mal élémentaire.

C'est ainsi que leur est venue l'idée d'établir une carte des récifs du Morskmogil. Ils ont l'intention de pouvoir permettre l'accès aux côtes à de petits navires à fonds plat qui pourraient traverser sans risque les récifs et même s'y cacher.

Ce plan aurait donc les avantages de leur donner un accès aux côtes, de procurer un abri aux contrebandiers mais aussi d'offrir une position stratégique qui rendra dangereuse toute tentative d'attaque sur les îles Ataphades.

Jenzilla est le serviteur qui a été désigné par les Maîtres des îles pour mener à bien ce plan. Habile, elle est parvenue à tromper la marine d'Ekbir suffisamment longtemps pour sillonner la mer des récifs sur sa rapide caravelle aux voiles pourpres où flotte son étendard : un oeil de serpent traversé d'une flèche.

Jenzilla a mené sa mission à bien et la carte qu'elle a dressée est à présent entre les mains des capitaines contrebandiers.

Mais si la marine d'Ekbir n'a pu parvenir à piéger un quelconque navire avant qu'il ne se réfugie dans la mer des récifs, un navire marchand est pourtant parvenu à repérer l'un d'entre eux sortir des récifs pour aller accoster dans une petite crique de la côte du Dezbat. En effet, un jour où la tempête menaçait, le Kel, caravelle marchande affrétée par la famille Kel'igan et son capitaine, Girad al Melik, ont décidé de laisser passer l'orage en se réfugiant dans une petite crique côtière comme ils en ont l'habitude. Quelle ne fut pas leur surprise quand ils ont aperçu un navire pirate venant des récifs qui se dirigeait droit sur la crique. Le Kel, ayant déjà tombé ses voiles, n'avait pas dû être repéré. Son capitaine décida de se laisser entraîner par les forts courants côtiers le poussant à se fracasser sur les falaises sans l'aide de la grande voile pour rejoindre un abri un plus loin et faire part de cette découverte aux autorités.

Le navire fut endommagé mais parvint au port d'Ekbir malgré tout. Girad a ensuite averti la famille Kel'igan, puis les autorités, qui se sont toutes les deux félicitées de la décision de l'intrépide capitaine. Les réparations ont été entreprises sur le navire tandis que les autorités décidaient de l'action à mener : c'est ici que les personnages entrent en jeu...

### **Vaissim**

Parallèlement, les personnages pourront tomber tout à fait fortuitement sur un élément majeur impliquant l'ancien Qadi Vaissim Raminand (voir la série *Consumé par son amour*). Cet élément leur permettra de comprendre l'ensemble de son histoire :

Tout a commencé, il y a dix ans. Vaissim Raminand était un prêtre du prophète, pieu et promu à un brillant avenir. Il était le plus fidèle ami de Jasluan Khajahal, autre disciple au grand temple d'Al'Akbar de la cité d'Ekbir. Les deux amis grandirent ensemble. Vaissim devint prêtre et Jasluan s'orienta vers la voie des Faris. Leur foi et leur dévotion étaient sans faille. Toutefois une rivalité, mêlée de camaraderie, les poussait à toujours se dépasser et à rechercher l'excellence.

Ainsi Vaissim qui était clairvoyant mais aussi érudit, sentit qu'un jour le Mal qui sommeillait dans les Ataphades se réveillerait, et il se mit en tête d'en apprendre le plus possible sur les sorciers dégénérés des îles du nord. Il étudia donc les anciens textes et rechercha tout ce qui touchait de près ou de loin les Ataphades. Il devint spécialiste sur le sujet, et dans ses recherches il découvrit des secrets dont certains sont sans doute encore renfermés dans les bibliothèques du Zashassar. Ses recherches devinrent peu à peu une obsession, et il fut bientôt persuadé qu'il fallait se rendre là-bas pour voir ce qui s'y tramait, ce qu'étaient devenus les anciens sorciers et ce, pour le bien d'Ekbir, car tôt ou tard Vaissim était persuadé qu'ils s'attaqueraient à leur ancien ennemi. Jasluan était inquiet de voir son ami ainsi monopolisé par l'idée d'aller sur les îles Ataphades et tenta, à maintes reprises, de l'en dissuader. Mais déjà Vaissim avait constitué son équipe, Jasluan, lui et quatre autres fidèles compagnons. Le plan était scellé. Ils embarqueraient du Dezbat sur une petite caravelle et arriveraient sur les îles par l'ouest. Jasluan refusa de se joindre à l'épopée, persuadé que le projet était voué à l'échec, et lui-même certain

que de nombreuses autres choses bien plus importantes pour la prospérité d'Ekbir étaient à accomplir.

Le groupe prit la mer sans lui. Mais il sut à ce moment qu'un malheur allait leur arriver. Pris de remords, il s'embarqua à son tour sur un patrouilleur de la flotte, et après quelques jours, eut la confirmation de ses craintes quand il aperçut les restes de la caravelle de ses amis en proie aux flammes et une voile pourpre qui s'éloignait. Du navire sombrant, il ne parvint à retirer que les carcasses calcinées de ses amis et une immense tristesse mêlée de culpabilité.

Cependant ce ne fut pas la fin de Vaissim qui, caprice du destin, parvint finalement à ses fins et rejoignit les îles Ataphades mais en tant que prisonnier (les vils sorciers avaient revêtu un corps de ses effets pensant bien que ce pion leur serait un jour utile !).

Nous ne conterons pas ici les supplices qu'il dut endurer, à la fois physiques et moraux. Les sorciers ataphades avaient en effet trouvé ici une source d'informations appréciable. Et quand ils en eurent fini avec lui, ils poussèrent le vice à le jeter à une créature qui saurait se repaître de son sang mais doucement... il fut vampirisé et devint un serviteur des ataphades.

Mais ce que cette histoire a omis, ce sont les réelles motivations de Vaissim. En effet, Vaissim fut toujours persuadé qu'il ne pourrait jamais approcher des îles maudites et les infiltrer en tant que Qadi. Bientôt il fut évident qu'il ne pourrait y parvenir que d'une seule manière : en se damnant. Si c'était là le prix à payer pour apporter la victoire aux siens, il affronterait alors l'éternelle damnation, il lui faudrait juste un moyen de pouvoir apporter une aide au Califat une fois son sort scellé et pour cela, il échaffauda un plan. Il allait se rendre sur les îles à la tête d'une expédition et se ferait prendre à cause des espions des îles sombres. Il tomberait alors entre les mains des sorciers qui ne manqueraient pas de lui faire subir les pires tortures, et quoi de plus terrible que de damner un prêtre d'Al'Akbar ! Cependant il lui fallait ne laisser aucune trace de son plan dans sa mémoire. Il confectionna donc dans le plus grand secret un flacon renfermant un liquide magique qui avait le pouvoir d'arracher et de conserver des éléments de la mémoire d'un individu.

Quand Vaissim se réveilla au matin de son départ pour les îles, il n'avait donc plus aucun souvenir de son plan pour infiltrer les ataphades, excepté un message lui rappelant qu'il devait se rendre sur ces îles sans plus de détail, ni du fait qu'il avait confié le flacon renfermant l'unique clef qui pourrait lui rendre sa mémoire à un marchand en partance pour Fashtri avec la mission de remettre la fiole à un certain Jasluan Khajahal. Et comme le destin est bien souvent capricieux, le navire du marchand ne parvint jamais jusqu'à Fashtri mais s'échoua dans le Morskmogil. Le marchand fut rejeté par les flots dans une crique de la côte du Dezbat et fut fait prisonnier par les ataphades se servant à l'occasion de l'endroit pour débarquer dans le Dezbat. Le précieux flacon quant à lui est resté prisonnier de l'épave du navire et aujourd'hui encore flotte dans la cabine immergée de l'épave telle une bouteille jetée à la mer et attendant qu'on la découvre...

Le marchand prisonnier est toujours vivant, il est devenu une pitoyable créature au service des ataphades, plus précisément au service d'un membre de la secte de

Fragorox qui est revenu investir les grottes proches de la crique où il s'échoua. Mais toujours demeure dans la mémoire du marchand le serment qu'il fit au Qadi de porter le précieux flacon à Jasluan. Telle la clef de son salut à présent, il saura en voyant un signe du Grand Prêtre (l'arrivée des personnages, vous pouvez aussi insister par exemple sur le fait qu'il reste fixé sur un symbole d'Akl'Akbar que porte un personnage...) qu'il lui faut accomplir ce pourquoi il s'engagea...

## Résumé de l'aventure

Les personnages sont à Ekbir et attendent avec lassitude en regardant les imposantes vagues des marées d'équinoxe qui se brisent sur les digues du port, une caravane ou un navire qui les porterait loin d'ici vers de nouvelles aventures.

### Rencontre 1 : L'appel des flots

Les personnages sont contactés par le temple de Mouqol pour un travail. Il s'agit d'aller explorer une présumée base ataphade et de tenter de s'emparer des cartes marines d'un navire pirate.

### Rencontre 2 : C'est en ramant qu'on devient marin !

Les personnages sont déposés près de la crique dans une chaloupe et doivent à présent accoster, toutefois le courant est fort avec la marée...

### Rencontre 3 : La crique des Hautes-Eaux

Les personnages font l'expérience que les Ataphades sont partout, la crique est gardée...

### Rencontre 4 : La plage

Les personnages devront à présent trouver l'entrée des grottes. Avec la mer haute, il faut nager ou sauter de rocher en rocher...

### Rencontre 5 : Dans les griffes du dragon

Des personnages ont été faits prisonniers par les cultistes de Fragorox, ils sont acteurs de leurs rites...

### Rencontre 6 : Le port des contrebandiers

Les grottes servent en effet de dépôt aux pirates mais elles sont aussi un lieu de culte d'une faction ataphade dangereuse : les cultistes de Fragorox...

### Rencontre 7 : Le navire pirate

Les personnages devront parvenir à attirer le navire pirate dans la crique pour pouvoir soit l'attaquer, soit s'y introduire pour y dérober les précieuses cartes.

### Rencontre 8 : Un message dans une bouteille

Les personnages trouvent la bouteille de Vaissim.

### Rencontre 9 : Retour à Ekbir

Les personnages pourront rentrer à Ekbir.

### Epilogue et Image finale

Les personnages apprennent le fin mot de l'histoire.

## Introduction

C'est la fin de l'été dans la cité d'Ekbir.

Avant de débiter l'aventure, faites tirer trois jets de dés à chaque joueur et notez-les sur une feuille, ils serviront plus tard au cours de l'aventure.

*Déjà l'été touche à sa fin et l'automne arrive à grands pas. Vous pouvez déterminer cela rien qu'en observant les imposantes vagues des marées d'équinoxes qui s'écrasent sur les digues du port. Alors que vous observez avec morosité l'activité portuaire, songeant avec envie à une caravane ou un navire qui vous porterait loin d'ici vers l'aventure, vous êtes tout à coup interpellés par un individu qui se tient à la porte de la taverne dans laquelle vous vous êtes depuis trop longtemps échoués.*

*L'homme est relativement jeune et bien vêtu. Vous pouvez distinguer sur son épaule et retenant son ample tunique une broche avec un symbole que vous avez déjà vu... « Bonjour messires, je me présente, Aloud Jolad, je suis émissaire pour le Consortium du Mouqollad qui voudrait vous entretenir au sujet d'une affaire et vous prie de bien vouloir vous présenter cette après-midi dans son office au grand marché ». L'homme enchaîne sur une rapide courbette et quitte l'auberge d'un pas alerte.*

Il faut déterminer l'entretien des personnages.

Vous pouvez dès à présent donner aux joueurs qui le demandent les dernières nouvelles, les bruits et rumeurs du moment. Les personnages appartenant à des organisations peuvent avoir des renseignements particuliers (voir annexe 10).

Laissez-leur aussi un peu de temps pour faire ce qu'ils veulent dans la ville (prier au temple d'Al'Akbar, faire réparer une armure, acheter une potion...) Ce seront autant d'occasions de divulguer telle ou telle rumeur.

## Rencontre I L'appel des flots

*Vous vous présentez après le déjeuner devant l'immense tente du Consortium qui trône au milieu de la place du marché, marché très calme par ailleurs à cette heure. Il n'empêche que dès que vous approchez les échos des négociations farouches des marchands vous parviennent, ne font-ils donc jamais la sieste !*

Une fois qu'ils se sont présentés, on conduira les personnages dans une pièce de la grande tente.

*« Rahliz Kel'igan ne sera pas long... » On vous invite à vous installer dans une pièce recouverte d'épais tapis et pourvue de larges poufs sur lesquels vous pouvez, en attendant votre hôte, profiter d'un appréciable moment de repos alors que votre digestion s'entame.*

Un jet de Renseignement [DD5] permet d'apprendre que cette influente famille marchande est affiliée au Consortium du Mouqollad et qu'elle est de bonne réputation. Une réussite [DD15] permet d'apprendre que la famille est particulièrement bien implantée à Fashtri et qu'elle est en bon terme avec les nains des collines de Yecha, d'où une activité centrée sur le commerce des pierres et des métaux. Une réussite [DD20] permet d'apprendre que la famille Kel'igan est l'une des rares avec laquelle les nains acceptent de faire le commerce du mithril !

*Un moment plus tard, trois personnes entrent et s'installent parmi vous. L'homme qui prend la parole se présente comme Rahliz Kel'igan, représentant de la famille et des intérêts du Consortium. On peut remarquer un symbole de Mouqol à son cou au milieu de colliers scintillants, il introduit ensuite Girad al Melik, capitaine du navire « Le Kel », dont on pourrait effectivement déduire la profession à en juger son allure, et enfin un homme en habits citadins dont il tait le nom pour le moment mais qu'il nomme juste Hakim. « Avant tout, je tiens à vous dire que l'affaire dont nous allons parler doit rester des plus secrètes pour la sécurité de tous. Il ne s'agit pas simplement d'une affaire commerciale ordinaire mais d'une mission patriotique pour le futur du Califat. Comme vous le savez, la guerre contre les Ataphades gronde. Les dangers sont grands, voilà ce que je peux vous dire, mais avant d'aller plus loin, il me faut savoir si vous êtes prêts à risquer vos vies pour le Califat en combattant le mal issu des îles du nord ».*

Si les joueurs acceptent, continuez, dans le cas contraire, c'est la fin du scénario pour eux, on les remercie toutefois de s'être présentés.

*« Bien ! Alors laissez-moi vous présenter Hakim Aldarazim, amiral de la flotte du Califat, et vous en dire plus sur notre affaire ». Il se tourne alors vers Hakim qui prend la parole d'un ton ferme : « Comme vous le savez, le Califat a mis ses chantiers navals en branle et prépare une campagne contre les îles Ataphades. Toutefois, nous ne pouvons prétendre aller leur porter un coup décisif avant d'avoir sécurisé nos côtes. Or il est encore un endroit qui nous pose problème. Les pirates de ces îles maudites possèdent des petites caravelles à fond plat qu'ils utilisent pour la contrebande. Si ce genre de navire n'est pas un problème en haute mer, il en est tout autrement près des côtes et en particulier près des récifs du Morskmogil. Pendant plusieurs mois nos vaisseaux ont tenté sans succès de piéger l'un d'eux, une caravelle du Havre Noir aux voiles pourpres arborant un drapeau où l'on distinguait un œil de serpent transpercé d'une flèche. Mais plus grave à présent, ce sont plusieurs autres caravelles similaires qui ont été aperçues au large des côtes du Dezbat et elles ont semé nos vaisseaux dans les*

*récifs. Nous pensons que le premier navire était en fait là pour dresser une carte des récifs. Les Ataphades seraient donc parvenus à trouver une route au travers des roches mortelles du Morskmogil et nous ne pouvons espérer les attaquer sachant qu'ils peuvent à tout moment nous prendre à revers avec des navires embusqués là-bas. Mais le Prophète est avec nous et la chance nous a souri » Il se tourne vers le capitaine Girad al Melik qui prend la parole.*

*Voilà une semaine, alors que je convoyais une cargaison depuis Fashtri, la tempête approchant m'a contraint à m'abriter car les récifs étaient proches et la mer devenait mauvaise. Je connais quelques criques abritées où l'on peut laisser passer l'orage. Je me dirigeais vers l'une d'entre-elles, voiles abattues, lorsque ma vigie aperçut un navire pirate qui sortait des récifs et fonçait droit vers la côte. J'ai deviné où il se rendait. A coup sûr il ne m'avait pas repéré avec mes voiles abattues. Deux solutions s'offraient alors, l'attendre dans la crique ou tenter ma chance plus loin en regonflant mes voiles pour naviguer trois heures vers l'abri côtier suivant que je connais en tentant de leur échapper. J'ai choisi une troisième solution : naviguer sans mes grandes voiles dans les courants côtiers au risque de me fracasser contre les falaises et ce dans l'unique but de pouvoir vous raconter cela aujourd'hui ! Ces pirates étaient des contrebandiers car malgré les vents forts de la tempête qui arrivait, leur navire était lent, oui, chargé et c'est donc pour le décharger qu'ils venaient dans cette crique. Je sais que des grottes s'enfoncent dans la falaise à cet endroit car c'est là que j'ai failli perdre un passager un peu présomptueux qui s'y était aventuré, il y a près de trois ans et je pense qu'il y a un repaire de contrebandiers là-bas ».*

*Hakim reprend la parole : « Voilà votre mission, vous rendre là-bas en vous faisant déposer par le navire du capitaine Girad, un navire commercial n'éveillant pas de soupçon, et vous infiltrer pour voir ce qui s'y trame, attendre un navire et lui voler ses cartes de navigation ».*

Laisser à vos joueurs le temps de poser des questions et aux différents PNJs d'apporter des précisions.

*Tout à coup vous voyez les deux gardes qui sont près de l'ouverture de cette pièce se raidir en barrant l'entrée... puis se dégageant peu à peu. « Comment commence à proférer Hakim en se levant... » Vous apercevez alors un homme avec la robe noire et rouge des inquisiteurs du Zashassar qui entre dans la pièce et dévisage chacune des personnes présentes.*

Certains personnages pourront reconnaître l'inquisiteur Fesser el Dawinn (revenu d'entre les morts semble-t-il !).

*« L'inquisition vient partager des informations utiles avec vous. Le lieu où vous allez vous rendre est plus qu'un repaire de contrebandiers » dit-il en sortant de ses robes une boîte qu'il ouvre pour révéler une amulette avec le symbole d'un dragon*

*replié sur lui-même. « C'était autrefois le lieu de culte d'une étrange secte liée au dragon Fragorox qui fut abattu, il y a plusieurs siècles, par le très Saint Oudmey et le Valeureux Azourma. Ne vous attendez pas à affronter des pirates, mais bel et bien des serviteurs des Ataphades, des créatures que des siècles de dégénérescence ont perverti. Par ailleurs, vous pourrez trouver une faille dans ces grottes qui mène dans une ancienne crypte en haut de la falaise. Là-bas se trouve la dépouille d'un ancien chevalier. Ramenez-la car il mérite la sépulture que le Dezbat lui a refusé ». Il redresse alors la tête d'un coup en regardant l'un des murs de toile et prononce une prière dans un très ancien baklunien. La tente semble tout à coup animer d'un soubresaut et le mur de toile bondit pour s'enrouler autour d'une forme humanoïde qui se débat... une dague est tirée, de la toile coupée... mais bientôt vous voyez une jolie femme aux traits fins, prisonnière des lambeaux de toile qui forment autant de tentacules.*

Les initiés auront reconnu un sortilège d'animation d'objet judicieusement utilisé ! Un jet de Détection [DD25] permet de déceler tout de suite des traits reptiliens (langue bifide, pupilles triangulaires).

*« Voyez, leurs serviteurs sont partout. Avez-vous remarqué ses pupilles, elle est du peuple des hommes-serpents que les anciens nommaient Yuan-Ti. Nous verrons ce que nous pourrions tirer de toi, espionne... ». La jeune femme regarde le prêtre avec mépris, mais elle est prise au piège et rien n'y fait, elle ne peut s'échapper, elle se relâche alors vaincue, se trouve auréolée d'une lueur verte et n'est plus que poussière l'instant suivant...*

*« Ce lieu est sacré et rien n'a pu en sortir, votre mission est encore secrète, ne perdez pas davantage de temps et partez sur le champs... Puisse le Grand Prêtre guider vos pas... »*

Un initié pourra ici reconnaître un sortilège de contingence déclenchant une désintégration ! Il est vrai que les espions ataphades n'aiment pas être pris. Sur ce, Girad invite donc les personnages à prendre leurs affaires et à le retrouver au port sur son navire Le Kel.

Les personnages le désirant pourront se renseigner sur le capitaine et son navire. Avec un jet de Renseignement [DD20], ils apprendront que Girad était autrefois un prêtre de Mouqol, avant de devenir ce capitaine habile et respecté. Son navire, Le Kel, est une caravelle rapide et son équipage lui est fidèle.

En arrivant près du Kel, il deviendra évident que le navire avait subi d'importants dommages. On peut noter que la coque a été refaite à plusieurs endroits, des hommes sont encore en train de changer des gréments. Sur le quai, il y a encore des piles de bois et des cordages. Un jet de Détection [DD25] permet même de distinguer la marque de l'arsenal de la ville sur des poutres (Girad a été dédommagé des frais de réparation pour son courage).

*Le capitaine fait un signe à son second quand il vous aperçoit et ce dernier vous accueille à bord. Peu*



***après le navire appareille et sort de la baie de la ville d'Ekbir sous l'œil protecteur de l'imposante forteresse surplombant le port.***

Prenez un peu de temps pour décrire le trajet aux joueurs et pour jouer Girad comme un capitaine calme et sérieux mais qui sait être intrépide. Les vents sont contraires et il faudra deux jours pour atteindre les récifs et la crique. Le voyage se passe sans encombre.

***Après deux jours de navigation avec des vents contraires, vous arrivez enfin sur la zone, le capitaine vous fait chercher afin de vous indiquer les récifs, ces petits traits d'écume près de l'horizon. « Nous serons là-bas dans deux heures, préparez-vous car je ferai un passage rapide près de la crique des Hautes-Eaux et vous larguerai avec la chaloupe. Je repasserai dans trois jours en descendant du nord quand le soleil sera à l'aplomb, ne soyez pas en retard, sinon vous devrez traverser la lande maudite de Glendaloch pour rentrer ! »***

Deux heures plus tard, les personnages sont dans la chaloupe qui est prête à être larguée et ils peuvent percevoir les falaises approcher...

## Rencontre 2

### C'est en ramant qu'on devient marin !

Le capitaine expliquera qu'il doit passer près de la crique alors que la marée monte afin d'avoir assez de fond mais aussi pour que les courants les poussent vers la côte et ne les entraînent pas au large. Toutefois les courants peuvent être dangereux. En passant près de l'entrée de la crique, Girad donne l'ordre qu'on largue la chaloupe, les personnages devront parvenir à entrer dans la crique pour finalement arriver épuisés dans celle-ci et voir qu'on les y attendait.

***« Largueez ! » crie le capitaine, et vous manquez de tomber à l'eau lorsque la chaloupe heurte les flots. Le courant est fort près des falaises et c'est à peine si vous portez attention aux adieux de Girad et de l'équipage car déjà vous commencez à vous démener pour lutter contre les flots.***

(Voir l'annexe 3 pour un plan de la crique). A noter que si on lui a demandé, Girad a pu fournir un croquis de la crique).

Il y a deux paires de rames dans la chaloupe, il faudra par conséquent deux rameurs et une personne au gouvernail. Les rameurs devront effectuer des jets de Force [DD10] pour aider la personne au gouvernail en lui donnant +2 par jet réussi chaque round. Le barreur quant à lui devra effectuer un jet de dés auquel il ajoutera ses bonus de dextérité et d'intelligence. En dix rounds, le trio devra réussir trois jets de difficulté ([DD15]) à la suite pour parvenir sans encombre dans la crique. Notez que chacun des bonus peut être substitué avec le bonus de profession marin. Avec seulement deux jets réussis à la suite, ils heurteront une falaise et

devront tous effectuer un jet de Réflexe [DD8+APL] pour ne pas tomber à l'eau. Avec aucune réussite enchaînée, la chaloupe sera disloquée sous le choc et tous seront à l'eau. Un personnage qui tombe à la mer doit effectuer deux jets (trois s'il est de petite taille) Natation [DD17]. En cas d'échec, il perd 1d6 PV Dégâts Temporaires à cause du ressac qui le pousse contre les rochers.

Dans les deux cas, ils seront poussés dans la crique par les courants...

### Développement

Il est important pour les personnages qu'ils arrivent dans la barque pour éviter une position défavorable. Deux rounds plus tard, ils sont attaqués, les personnages dans l'eau devront effectuer des jets de Natation [DD12] pour rester en surface étant donné le courant.

## Rencontre 3

### La crique des Hautes-Eaux

***L'étroit goulot de l'entrée passé, vous êtes entraînés rapidement par les courants de la marée montante à l'intérieure de la crique. Le goulot s'élargit et vous apercevez devant vous une large plage surplombée par des falaises de plus d'une cinquantaine de mètres de haut battues par les vents. La plage s'étend sur la droite jusqu'à un promontoire rocheux à partir duquel les falaises plongent à nouveau dans une eau des plus écumeuses du fait du ressac. Il est sans doute plus sage de vous diriger vers les grèves sablonneuses de la plage...***

Mais c'est dans le goulot que rôde(nt) le(s) gardien(s) ataphades. Chaque personnage doit à présent tirer une Initiative puis un jet de Détection [DD15+APL] ([DD10+APL] s'il nage sous l'eau) pour ne pas être surpris.

***Vous voyez tout à coup des tentacules émerger des flots et tenter de vous agripper.***

Un jet de connaissance de la nature permettra de reconnaître des tentacules de calamar géant (pas naturelles dans le cas des créatures diaboliques).

### Les monstres marins

#### APL 2 (EL 4)

**Fiendish Advanced Squid** : 33 pv ; Cf. Annexe 1.

**Squid** : 13 pv ; Cf. *Manuel des monstres*.

#### APL 4 (EL 6)

**Fiendish Advanced Squid (2)** : 49, 33 pv ; Cf. Annexe 1.

#### APL 6 (EL 8)

**Aboleth** : 46 pv ; Cf. *Manuel des monstres*.  
**Fiendish Advanced Squid (1)** : 49 pv ; Cf. Annexe 1.

#### **APL 8 (EL 10)**

**Aboleth** : 46 pv ; Cf. *Manuel des monstres*.

**Giant Squid** : 72 pv ; Cf. *Manuel des monstres*.

#### **APL 10 (EL 12)**

**Aboleth (2)** : 46 pv chacun; Cf. *Manuel des monstres*.

**Giant Squid (2)** : 72 pv chacun; Cf. *Manuel des monstres*.

#### **APL 12 (EL 14)**

**Advanced Aboleth** : 250 pv ; Cf. Annexe 1.

**Advanced Giant Squid (2)** : 123 pv chacun; Cf. Annexe 1.

#### **Tactique**

Les calmars tentent d'agripper des victimes afin de les amener à leur gueule dans l'eau ou de renverser et pulvériser la chaloupe. Les Aboleths sont plus intelligents et tenteront de charmer des personnages et de les amener dans l'eau. Les créatures ont pour ordre de défendre, et si possible, de capturer des proies. Ainsi un personnage proche de la noyade ou inconscient sera plutôt amené par les créatures marines dans le repère des cultistes de Fragorox. Si un personnage est pris ici, il sera fait prisonnier par les cultistes (interrogé et torturé, voir rencontre 5) mais pour peu que d'autres s'en sortent, ils pourront le libérer plus tard.

#### **Développement**

A l'issue de ce chapitre, les personnages se retrouveront soit dans le ventre des monstres marins soit sur la grève avec la chaloupe ou ses débris ou bien encore dans les grottes aux mains des cultistes de Fragorox. Si les créatures ataphades parviennent à s'enfuir, elles alerteront les cultistes en se rendant dans la salle 8.

## Rencontre 4

### La plage

*La plage est faite de gros grains de sable parsemée de galets et devient plus pierreuse à mesure que l'on s'approche de la falaise. On y est à l'abri des vents. Elle ne révèle aucune construction ou même trace d'une présence humaine.*

Girad aura indiqué sur le croquis de la crique qu'il a fait, l'endroit où se trouve l'entrée des grottes.

Les personnages pourront découvrir un passage pour leur éviter de passer dans l'eau.

Attention car c'est la marée montante, et si les personnages attendent trop (plus d'une demi-heure), il leur sera impossible de passer sans plonger.

#### **Contournement : Sauter 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 des 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 de petite taille) de Saut [DD10] ou Acrobaties [DD10] pour rejoindre l'autre partie de la crique. S'il échoue, il tombe à l'eau et doit réussir un jet de Natation [DD12] pour résister à la houle et au courant). Ensuite, il a le choix entre poursuivre à la nage ou recommencer avec le même nombre de jets restant à faire pour chaque nouvelle tentative (s'il échoue au premier jet, il décide de remonter et devra faire 3 nouveaux jets ; s'il échoue au deuxième jet, il décide de remonter et devra faire encore 2 jet ; etc) ;

#### **Contournement : Nager**

Si un aventurier essaie de progresser ainsi, il doit tirer trois jets (quatre s'il est de petite taille) Natation [DD12]. En cas d'échec, il perd 1d4 PV Dégâts Temporaires à cause du ressac qui le pousse contre les rochers et doit recommencer avec le même nombre de jets restant à faire.

#### **Contournement : Escalader la paroi**

Si un aventurier essaie de progresser ainsi, il doit tirer trois jets (quatre s'il est de petite taille) d'Escalade [DD15]. En cas de chute, il perd 1d4 PV Dégâts Temporaires, et se retrouve dans l'eau. Là, il a le choix entre recommencer depuis le début ou suivre l'un des deux premiers contournements en commençant avec trois jets comme si cela était la première fois (ce qui est le cas)

#### **Contournement : Utiliser la barque**

Les aventuriers peuvent aussi utiliser la barque, mais les marins refusent de 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 [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 [DD15] permet de trouver à quelques mètres de hauteur, comme une petite faille/tunnel qui s'enfonce dans la paroi (et rejoint la rencontre 6). Si un aventurier essaie de rejoindre la faille, il faut tirer un jet d'Escalade [DD10]. S'il échoue, il tombera et se blessera (1d4 points de coup) sur les roches coupantes.

#### **Développement**

Une fois que les personnages sont parvenus à se rendre d'une manière ou d'une autre à l'entrée de la grotte, passez à la rencontre 6.

## Rencontre 5

### Dans les griffes du dragon

Ce qui suit ne concerne que les personnages qui auraient été fait prisonniers au cours de la rencontre précédente.

Les personnages seront alors emmenés par les créatures sous marines jusque dans la salle 8 du complexe (des galeries sous-marines permettent d'accéder de la crique à cette salle). Là, ils seront pris en charge par les cultistes qui les mettront sous fers dans la salle 10. Les personnages seront gardés vivants (même en cas de début de noyade, les cultistes parviendront à les maintenir en vie en les soignant juste ce qu'il faut si besoin (1 pv).

***Vous reprenez connaissance dans une grotte humide où règne la pénombre. Vous êtes allongés dans une petite dépression où se sont accumulées des eaux issues d'infiltrations, à en juger par l'humidité de l'endroit et le clapotis des gouttes qui tombent du plafond. Vos mains, comme vos pieds, sont solidement ferrés et des chaînes fixées au mur limitent vos mouvements. Autour de vous, vous distinguez quelques autres formes dans l'obscurité, des prisonniers aussi, abattus. Sur le mur opposé, vous distinguez une niche à mi-hauteur, elle renferme une masse ovale pourrissante d'un mètre de haut, c'est sans doute de là que provient l'épouvantable odeur qui règne dans la pièce. Un jus noir suinte de la chose et s'accumule dans une petite dépression taillée à sa base. Une coupe de jais est posée à côté.***

(Pour la description complète de la salle, voir la rencontre 6).

Les personnages sont en habits simples et leurs possessions ont été disposées en tas dans une malle de la salle 9, derrière la statue.

Les prisonniers sont des marins dont les navires se sont échoués sur les récifs, et quelques produits de rapt en Ekbir qu'on envoie comme esclaves vers les îles.

A noter qu'à partir de l'APL 6, si un Aboleth est resté vivant, on considérera que les prisonniers auront été automatiquement affectés par son pouvoir de mutation et que la transformation aura commencée. Lire alors ce qui suit :

***Vous remarquez que votre peau devient peu à peu transparente, prenant l'aspect de la chair des méduses que vous avez déjà vu échouer sur des plages. Vous pouvez dès à présent apercevoir vos veines pulser sous votre peau diaphane. Dès que vous mettez un bras hors de l'eau vous sentez déjà votre peau fragilisée qui se dessèche et semble prête à se rompre. Un peu plus loin, vous avez l'impression qu'il y a une autre grotte de laquelle s'échappent des chuchotements.***

Vous pouvez accorder aux personnages un jet de Connaissance (dungeoning) [DD23] pour qu'ils sachent qu'un sortilège de *guérison des maladies* peut stopper le processus avant qu'il ne soit achevé (quelques minutes) et qu'ensuite seul un sort de *guérison* pourra l'inverser (voir Manuel des monstres). Ils sauront en outre qu'une fois la transformation terminée, ils ne doivent rester plus d'une dizaine de minutes hors d'un milieu aqueux. Laissez une minute aux personnages pour éventuellement jeter un sort ou deux (*guérison des maladies*), cela attirera les cultistes.

Dans tous les cas, le prêtre de la secte leur rendra alors une petite visite.

***Vous voyez plusieurs hommes portant des robes rouges sombres à capuchon entrer dans la grotte, l'un d'eux s'approche plus près et rejette son capuchon. Vous distinguez alors les traits d'une créature mi-homme mi-reptilienne. Sa peau, d'un reflet rougeâtre, semble écailleuse et, comme il ouvre la bouche pour s'adresser à vous, vous pouvez distinguer des crocs acérés. « Et bien qu'avons-nous pêché aujourd'hui, vous n'avez pas vraiment l'air de marins égarés ... »***

Un jet de Connaissance (arcanes) [DD15] permet de reconnaître des traits draconiques, l'homme est un demi-dragon rouge. Laissez vos joueurs s'exprimer. Le prêtre est immensément mauvais, et il désire savoir qui sont les personnages et ce qu'ils sont venus faire ici. Pour cela, il n'hésitera pas à avoir recours à la torture, d'ailleurs quelque soit l'issue de la conversation, il torturera les personnages par sadisme (voir AR). A l'issue de la séance de torture, il offrira aux prisonniers « le baiser du dragon » (en régurgitant la bile maudite issue de l'œuf de dragon décomposé). S'il y a plusieurs prisonniers, tirez au hasard celui par qui il commencera. Ensuite il prendra une autre victime après une demi-heure et ainsi de suite jusqu'à ce que le reste des personnages parviennent au temple de la salle 9 ou que tous les personnages aient été victimes de son baiser.

***Le prêtre entame une psalmodie et s'approche de la niche. Il saisit la coupe et prend une peu de liquide noir qu'il avale. Il repose la coupe et se rapproche toujours en chantant son hymne maudit. Vous remarquez avec horreur que ses yeux sont à présent d'un noir de jais.***

Un jet de Religion [DD20] permet de reconnaître un hymne à Tharizdun.

***Il tire un poignard et s'entaille la main, il la passe ensuite sur ton torse dessinant une rune à l'aide de son sang. Tu sens la brûlure profonde que provoque son sang maudit. Il se saisit alors de toi comme tu sens ta conscience défaillir et t'embrasse, vomissant alors sa bile draconique qui t'embrase de l'intérieur. Tu perds connaissance.***

Le personnage devra effectuer deux jets de Fortitude [DD10+ niveau du prêtre] pour résister au poison :

- APL 2-4 : 1d3 Con puis 1d3 Con après une minute).
- APL 6-8 : 1d6 Con puis 1d6 Con après une minute).
- APL 10-12 : 2d6 Con puis 1d6 Con après une minute).

S'il survit, il devra effectuer un jet de Volonté [DD10+niveau du prêtre] ou commencer sa transformation en rejeton draconique (voir AR). Quoi qu'il en soit le personnage aura désormais une horrible marque, semblable à une brûlure à l'acide sur le torse, un jet de Connaissance (arcanes) [DD20] permettra de reconnaître une rune de ténèbres.

Les prisonniers peuvent tenter de s'échapper après cela (toutes les demi-heure en fait). Les chaînes peuvent être brisées avec un jet de Force [DD21] en APL 2-4, [DD23] en APL 6-8 ou [DD25] en APL 10-12. Un jet de

Contorsion [DD20+APL] permet aussi de se libérer des chaînes. Si un personnage possédait des outils très bien dissimulés, il peut alors tenter un jet de Crochetage [DD20+APL] pour se libérer. Il est toutefois sage d'attendre des renforts...

Si des personnages demeurent prisonniers sans parvenir à s'échapper, ils seront considérés comme perdus. On considère qu'ils pourront s'enfuir au bout du compte mais auront perdu 10 TU et gagneront automatiquement la faveur du « baiser du dragon ». S'ils s'échappent ou que leur libération se fait avant la rencontre 6, alors poursuivez avec la description des grottes dans la rencontre 6.

## Rencontre 6

### Le port des contrebandiers

Les personnages parviennent à l'entrée des grottes à la marée montante, il faut faire vite.

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

La grotte est un très ancien complexe souterrain, qui était déjà utilisé il y a 5 siècles par la secte draconique vouée au culte des dragons et plus spécifiquement à Fragorox. La secte a réinvesti les lieux à présent pour perpétrer ses sombres rituels.

Voir l'annexe 4 pour les plans et la description des grottes.

#### 1- La grotte

*Vous vous trouvez à présent devant l'entrée béante d'une grotte qui doit être submergée quand la marée est haute, cela ne saurait d'ailleurs tarder car déjà l'écume des plus grosses vagues pénètre dans la grotte. Deux marches permettent d'accéder à cette grande caverne submergée. Vous n'en voyez pas l'autre extrémité. Cette dernière paraît d'ailleurs pleine d'eau, le centre de la grotte paraît toutefois plus haut si bien qu'il semble qu'on puisse avancer à pied.*

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.

*Il fait de plus en plus sombre à mesure qu'on s'avance dans la grotte. Finalement, vous apercevez un boyau sombre de l'autre côté, des marches glissantes semblent monter et s'enfoncer dans la falaise. Vous progressez dans ce qui pourrait*

*ressembler à des tunnels creusés par l'érosion. L'endroit est très humide et les torches crépitent.*

#### 2- L'éboulement

*Le couloir se termine par un cul de sac, la galerie s'est visiblement écroulée, il y a bien longtemps déjà à en juger par les lichens et mousses qui foisonnent sur les éboulis.*

Il n'y a rien de plus ici.

#### 3- La faille

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

L'escalier est partiellement éclairé par de petites ouvertures dans la roche. Il n'a pas été utilisé récemment (Pistage ou Fouille [DD15]).

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 [DD35] ; Soulever [DD25].

**Tactique** : La dalle peut être soulevée par la conjonction d'un « Faire 20 » et d'un sort de Force de Taureau [Force  $\geq$  20] ou par l'effet d'un sort de Rapetissement 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 par défaut) du bonus du deuxième.

Une fois la dalle soulevée, on peut apercevoir l'ancienne crypte (voir en 11). Les aventuriers peuvent également essayer d'escalader la falaise de l'extérieur pour s'y rendre.

#### 4- Le conduit submergé

*Vous vous trouvez à présent devant l'entrée béante d'une grotte qui doit être submergée quand la marée est haute.*

Un personnage de taille Petite peut emprunter ce couloir submergé. Cinq jets de Natation [DD15] sont nécessaires. L'eau n'est pas très froide. Toutefois des poissons pilotes donneront un malus de 2 à ces jets à partir du second round. Il faut effectuer des jets de Contorsion [DD15] chaque round en plus pour des personnages de taille moyenne. Il est bien entendu impossible à une créature de grande taille ou à quelqu'un en armure lourde d'emprunter ce passage.

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. 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<sup>e</sup> round etc... Si un autre PJ le voit en difficulté, il peut intervenir pour le secourir.

Le personnage qui a réussi à passer arrive à la **salle 8**.

Après le passage du premier aventurier, les poissons pilotes s'engouffrent dans le tunnel. Ils gênent le franchissement des autres aventuriers leur occasionnant un malus de 2.

Un personnage de taille Moyenne doit en plus réussir trois jets de Évasion [DD15] pour franchir les derniers points du passage sous-marin.

Ce passage mène au siphon de la grotte 8 et aussi à la crique mais il faut alors nager sur plusieurs dizaines de mètres.

### **5- La porte secrète**

**Vous vous rendez compte que derrière une fine couche de mortier se trouve une grande et lourde porte en bois de Deklo. 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 [DD25].

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

Les quartiers des cultistes ne sont composés que de quelques paillasses et objets personnels se résumant à des vêtements et des symboles religieux de la secte de Fragorox.

Dans cette pièce, terré dans un recoin, se trouve Ferzin, le marchand à qui naguère Vaissim remis la bouteille renfermant ses souvenirs. Ferzin a été totalement brisé par la secte. Il n'a plus la volonté de lutter et se comporte comme un esclave abjecte. Il a été touché par le sang de Fragorox et a commencé une lente mutation qui lui a fait surgir quelques écailles ça et là et a coloré sa peau avec des pigments rougeâtres près des articulations (il a reçu le baiser du dragon et a participé à de nombreux rituels d'où l'apparition de traits draconiques comme pourront l'obtenir les PJs, voir l'AR).

### **Tout APL**

**Ferzin Gardanya:** Baklunien ; Com 2; 9 pv.

Ferzin est loyal à la secte, pourtant, il a gardé le souvenir des dômes polychromes du mausolée du prophète. Il est possible de parler avec Ferzin, mais un jet de Diplomatie [DD20] sera nécessaire pour qu'il ne se referme pas dans un mutisme proche de la catatonie. Toute personne arborant un symbole d'Al'Akbar aura un bonus de +3 à ce jet. Si les personnages parviennent à gagner la confiance de Ferzin, ce dernier leur contera l'histoire de son naufrage (à bord du Fils de Balagan), puis de sa capture par les cultistes. Il insistera ensuite sur le fait qu'il ne peut trouver le repos car il sait qu'il a

failli à accomplir la « mission du Grand Prêtre » : remettre une sainte fiole remise par un Qadi à un chevalier du nom de Jasluan Khajahal à la ville de Fashtri.

Il peut indiquer où se trouve l'endroit présumé du naufrage, dans les récifs un peu au nord de la crique, près d'un endroit réputé et craint des récifs que l'on nomme la dorsale du serpent. Un jet de Connaissance locale ou d'histoire [DD15] permet de reconnaître l'endroit comme étant un cimetière marin réputé.

Ferzin pourra aider les personnages en leur donnant de précieuses informations (à la discrétion du MDJ, il pourra par exemple révéler où sont retenus d'éventuels prisonniers, indiquer que le prêtre du culte commande aux morts... le MDJ pourra en particulier aider davantage les joueurs en bas APL). Toutefois, Ferzin ne participera pas aux assauts, sa peur du prêtre est trop grande.

### **6- La plateforme**

***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.***

Cette plateforme est aussi utilisée lors des cérémonies avec les créatures marines. Les cultistes sont alors sur la plateforme et chantent leur liturgie alors que le grand prêtre procède aux rituels sombres en contrebas près de l'autel.

### **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.

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 (des prisonniers sont torturés).

### **7- L'autel**

***Un autel de pierre se situe sur un minuscule îlot relié au bord par une étroite bande de terre. Des cérémonies sont sans doute pratiquées ici. A en juger par les quelques objets de cultes présents, on peut imaginer sans peine des sacrifices offerts en offrande à des dieux marins.***

C'est en fait dans cette salle que se déroule la vénération d'une étrange créature (l'aboeth) par des cultistes (dont

certains ne sont autres que des naufragés devenus ses esclaves – voir ses pouvoirs).

Le petit lac est d'ailleurs toujours peuplé d'une demi-douzaine d'esclaves de l'Aboleth. Ils ont été victimes de ses sécrétions et leur peau est quasi transparente à présent, ils ne peuvent plus s'éloigner d'un milieu aqueux plus de quelques minutes. Leur apparence est terrible, comme s'ils avaient entamé une lente mutation leur donnant l'apparence d'une méduse humanoïde.

## 8- Le siphon

*Vous vous trouvez à présent devant l'entrée béante d'une grotte. On note aux traces d'algues sur les parois que la marée doit faire monter les eaux ici.*

Une douzaine de petits poissons pilotes se trouvent dans le plan d'eau. Ils sont là pour ajouter du piment car ils gênent tout nageur. Au milieu du bassin se trouve un siphon qui conduit à deux galeries, l'une menant au conduit submergé en 4, l'autre menant dans la baie (c'est par là que les monstres marins amènent d'éventuels captifs).

Au fond de la grotte, dans l'eau, on peut retrouver près du siphon les restes d'une mâchoire de requin...

Une clochette a été placée près de l'entrée du temple afin que les créatures aquatiques puissent avertir les cultistes de leur présence.

### Entrée par le siphon

Les aventuriers peuvent rejoindre cette grotte en franchissant le passage décrit dans la rencontre 4. Après le passage du premier aventurier, les poissons pilotes s'engouffrent dans le tunnel.

### Entrée par le tunnel

*Le tunnel a été renforcé et étayé ici, il semble qu'il se serait effondré dans le passé. Vous débouchez en haut de quelques marches dans une nouvelle caverne. Cette caverne est éclairée par des mousses lumineuses qui lui confèrent une aura mystérieuse.*

Il paraît évident que les lieux sont habités à en juger par les rénovations récentes (un jet de Connaissance de l'architecture [DD15] permet de les dater de moins d'un an).

## 9- Le temple

Un escalier percé dans le roc remonte de quelques mètres avant de déboucher dans une magnifique salle 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. Elles renferment des statues de dragons dans des positions menaçantes. Sur la gauche, se tient une énorme statue de dragon brunâtre, vous constatez bientôt que cette couleur provient du sang dont on l'a aspergée ! En y regardant de plus près, il semble que des ossements reposent aux pieds de la statue. En face de la statue, de l'autre côté de la salle, se dresse un autel de pierre. Des cadavres se

tiennent devant ce dernier, les victimes récentes d'une sombre cérémonie.

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

Un examen des ossements aux pieds de la statue révélera qu'il s'agit du squelette d'une créature de taille importante à la mâchoire puissante et dotée d'ailes. Un jet de Connaissance des arcanes [DD15] permettra de reconnaître un squelette de dragon.

Les cultistes

### APL 2 (EL 4)

**Ipox Clr 1** : 8 pv ; Cf. Annexe 1.

**Serviteur (2)** : Skeleton ; 5 pv chacun ; Cf. *Manuel des monstres*.

### APL 4 (EL 6)

**Ipox Clr 3** : 21 pv ; Cf. Annexe 1.

**Serviteur (2)** : Ghoul ; 11 pv chacune ; Cf. *Manuel des monstres*.

### APL 6 (EL 8)

**Ipox Clr 5** : 35 pv ; Cf. Annexe 1.

**Serviteur (2)** : Ghast ; 29 pv chacun ; Cf. *Manuel des monstres*.

### APL 8 (EL 10)

**Ipox Clr 7** : 49 pv ; Cf. Annexe 1.

**Serviteur (2)** : Advanced mummy spellstiched ; 55 pv chacune ; Cf. Annexe 1.

### APL 10 (EL 12)

**Ipox Clr 9** : 63 pv ; Cf. Annexe 1.

**Serviteur (2)** : Advanced mummy spellstiched ; 81 pv chacune ; Cf. Annexe 1.

### APL 12 (EL 14)

**Ipox Clr 11** : 77 pv ; Cf. Annexe 1.

**Serviteur (2)** : Advanced mummy spellstiched ; 133 pv chacune ; Cf. Annexe 1.

### Trésor

APL 2 : L – 50 po ; C – 300 po ; M – 0 po.

APL 4 : L – 50 po ; C – 0 po ; M – 0 po.

APL 6 : L – 10 po ; C – 0 po ; M – 0 po.

APL 8 : L – 10 po ; C – 0 po ; M – 0 po.

APL 10 : L – 10 po ; C – 0 po ; M – *Scepter of Obedience* (1042 po par personnage).

APL 12 : L – 10 po ; C – 0 po ; M – *Scepter of Obedience* (1042 po par personnage).

### Tactique

Il y a 80% de chances que Ipox soit dans cette pièce. Les serviteurs y sont toujours et en cas de combat Ipox arrivera le round suivant dans la pièce. A partir de l'APL6, Ipox utilisera son sortilège d'animation des morts afin d'animer le squelette de dragon (comptez un dragon rouge de deux fois les niveaux de Ipox, très jeune en APL6, jeune en APL8... pour les dés de vie,

voir DMG). A partir de l'APL4, l'endroit est sous le joug d'un sort de *desecrate* jeté par IpoX.

IpoX a dissimulé des notes dans la gueule de la statue du dragon (voir annexe 5).

## 10- L'anti-chambre du serpent

*Cette grotte est humide et la pénombre y règne. A droite se trouve une petite dépression où se sont accumulées des eaux issues d'infiltrations, à en juger par l'humidité de l'endroit et le clapotis des gouttes qui tombent du plafond. Plusieurs personnes, des humains, sont solidement ferrées et des chaînes fixées aux parois. Sur le mur opposé, vous distinguez une niche à mi-hauteur, elle renferme une masse ovale pourrissante d'une mètre de haut, c'est sans doute de là que provient l'épouvantable odeur qui règne dans la pièce. Un jus noir suinte de la chose et s'accumule dans une petite dépression taillée à sa base. Une coupe de jais est posée à côté.*

Il y a 20% de chance que IpoX soit dans cette pièce (voir sa tactique ci-dessus). Les humains enchaînés sont des prisonniers bakluniens qui vont être envoyés sur les Iles Ataphades par le prochain navire pour être vendus comme esclaves sur le marché des plans. Si des personnages ont été faits prisonniers et n'ont pu se libérer ou être libérés par leurs collègues durant l'aventure, on considère qu'ils pourront s'enfuir au bout du compte au moment du transfert sur les navires pour aller sur les îles et ils auront perdu 10 TU et gagneront automatiquement la faveur du « baiser du dragon ».

### **La pierre noire**

Un jet de Fouille [DD20] permettra de découvrir une étrange pierre sombre enchâssée dans la paroi de la caverne près de l'œuf en putréfaction.

Cette pierre est semblable à quelques autres existant en Ekbir (Le Gouffre). Ces pierres maudites proviennent en fait des entrailles de la terre et furent pendant des siècles en contact avec la sombre humeur du dieu noir Tharizdun (voir le temple sous le Dezbab dans le module VTF5-05). Elles ont été par la suite données à de dignes serviteurs afin que ces derniers puissent étendre l'influence du dieu sombre au travers de leur pouvoir.

Cette pierre est le catalyseur des rituels de la secte dans ces grottes, par son pouvoir, IpoX créé l'humeur noire à partir de l'œuf de dragon putréfié.

**Pierre noire** : Hardness 12, pv 200.

## 11- La Crypte

*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. 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 et ours stylisé. Finalement, vous êtes frappés par la 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.*

Ce sont là les restes du Faris Rautha de l'Ours qui fut pourchassé et tué par Keyn Ashir (voir la série des modules « Faris Rautha »).

Des notions d'héraldique - jet de Connaissance (noblesse et royauté) [DD10] - permettent de reconnaître sur son écu les armoiries de la province de Dezbab (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 19 ans (Premier secours [DD15]).

On remarque également que les os de la jambe droite de l'homme sont complètement disloqués. Un jet de premiers soins (Premiers secours [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.

### **Développement**

A l'issue de la visite des grottes, les personnages auront sans doute affronté les cultistes et appris l'arrivée imminente d'un navire ataphade. Passez à la rencontre 7 pour l'arrivée du navire, à la rencontre 8 si les personnages ont la possibilité d'aller explorer le cimetière marin sans l'aide de Girad et du Kel.

## **Rencontre 7**

### **Le navire pirate**

Deux nuits plus tard (les personnages pourront se reposer), le navire d'Atios (une des premières îles ataphades) se présentera au large de la crique des Hautes-eaux. Il enverra son éclaireur, un sahuagin.

### **Tout APL**

**Eclaireur** : Sahuagin ; 11 pv ; Cf. *Manuel des monstres*.

La créature a pour mission de s'introduire dans les grottes et de signaler sa présence grâce à la cloche se situant dans la caverne 8. Elle devra ensuite vérifier la présence des prêtres et que tout est en ordre avant de

donner le feu vert au navire pour qu'il puisse entrer dans la crique et jeter l'ancre.

Il existe plusieurs manières de gérer la rencontre avec le sahuagin. Ce dernier parle un commun basique et il sera par conséquent possible de discuter. Un jet de Bluff qui bat sa compétence de Psychologie (+3) permettra de le convaincre. Attention, il faudra sans doute aussi que les personnages (un au moins) se déguisent, cela impliquera donc aussi un jet de Déguisement opposé à la compétence de Détection du sahuagin (+6).

### **Le sahuagin n'est pas convaincu**

Si les personnages ne parviennent pas à bernier le sahuagin, quelque soit leur manière, alors ce dernier tentera de s'enfuir. S'il est pris, il ne parlera pas. Il sait très bien qu'il n'a qu'une heure à attendre afin que l'alerte soit donnée sur le navire et que ce dernier ne s'éloigne.

A haut niveau, il est possible que les personnages parviennent à lire les pensées (attention, un sort de *lecture des pensées* n'est pas suffisant, il pourra juste indiquer que le sahuagin joue la montre au mieux).

Il révélera toutefois la présence du navire et le fait qu'il doit y retourner avant une heure si on le menace d'une fiole d'eau bénite de la déesse Geshtai (en effet, les sahuagins ne supportent pas l'eau douce et encore moins celle issue des sources de la déesse). Un personnage qui demande expressément les faiblesses de la créature pourra faire un jet selon la méthode normale, mais il pourra aussi effectuer alors un jet de religion [DD25] (ramené à [DD15] pour les prêtres de Geshtai) afin d'apprendre l'aversion et la peur des Sahuagins face au culte de la déesse des sources.

Si les personnages parviennent à réagir avant une heure, vous pouvez gérer au mieux l'assaut du navire si les personnages arrivent à repérer le navire et s'en approcher, ce qui semble fort peu probable à moins de pouvoir disposer de moyens magiques (pour faire parler le sahuagin ou pour explorer l'océan proche).

Le navire disposera de toutes ses troupes si les personnages l'attaquent au large d'où des chances réduites (vous pouvez préciser avec tact aux personnages qui observeraient le navire que ce dernier paraît fort bien armé et qu'il serait sans doute présomptueux de s'y attaquer). Comptez alors l'ensemble des troupes : l'escouade ataphade et les forces présentes sur le navire ataphade (ce qui rend la rencontre très mortelle dans ce cas).

Après une heure passée, et sans retour du sahuagin, le navire prend le large et envoie une escouade pour déterminer ce qui s'est passé.

### **L'escouade ataphade**

#### **APL 2 (EL 4)**

**Serviteur (3)** : Skum ; 11 pv chacun ; Cf. *Manuel des monstres*.

#### **APL 4 (EL 6)**

**Serviteur (3)** : Advanced Skum ; 42 pv chacun ; Cf. Annexe 1.

#### **APL 6 (EL 8)**

**Serviteur (6)** : Advanced Skum ; 42 pv chacun ; Cf. Annexe 1.  
monstres.

#### **APL 8 (EL 10)**

**Serviteur (3)** : Chuul ; 98 pv chacun ; Cf. *Manuel des monstres*.

#### **APL 10 (EL 12)**

**Serviteur (6)** : Chuul ; 98 pv chacun ; Cf. *Manuel des monstres*.

#### **APL 12 (EL 14)**

**Horreur des profondeurs** : Kraken ; 290 pv ; Cf. *Manuel des monstres*.

**Serviteur (6)** : Chuul ; 98 pv chacun ; Cf. *Manuel des monstres*.

### **Trésor**

APL 2 : L - 50 po ; C - 100 po ; M - 0.

APL 4 : L - 50 po ; C - 100 po ; M - 0.

APL 6 : L - 50 po ; C - 487 po ; M - 0.

APL 8 : L - 50 po ; C - 1179 po ; M - 0.

APL 10 : L - 50 po ; C - 1179 po ; M - 0.

APL 12 : L - 50 po ; C - 2846 po ; M - 0.

Ce trésor consiste en des pierres précieuses et de l'ancienne monnaie découverte par les créatures aquatiques dans les épaves des cimetières marins du Morskmogil.

### **Tactique**

Les forces ataphades vont attendre à l'extérieur dans la crique et tendre une embuscade aux personnages quand ces derniers tenteront de rejoindre le navire qui les a déposés.

### **Développement**

Dans ce cas de figure, les personnages ne sont pas parvenus à capturer le navire. Passez à la rencontre 8, ou la rencontre 9 s'ils décident de partir explorer le cimetière marin.

### **Le sahuagin est berné**

Le navire entrera dans la crique et jetera l'ancre. Les canots seront mis à la mer et le navire entamera le déchargement de sa cargaison et, éventuellement, le chargement des esclaves et des minerais précieux si la secte est encore présente dans le repaire et n'a pas été neutralisée par les personnages. Il ne restera plus sur le navire que les forces qui suivent.

Pour les plans du navire, voir l'annexe 6.



## Les forces ataphades

### APL 2 (EL 4)

**Azrin** : Tiedling Sor 1 ; 7 pv ; Cf. Annexe 1.

**Ezfar** : Tiedling Brb 1 ; 9 pv ; Cf. Annexe 1.

**Serviteur** : Skum ; 11 pv ; Cf. *Manuel des monstres*.

### APL 4 (EL 6)

**Azrin** : Tiedling Sor 3 ; 15 pv ; Cf. Annexe 1.

**Ezfar** : Tiedling Brb 3 ; 26 pv ; Cf. Annexe 1.

**Serviteur** : Advanced Skum ; 42 pv chacun ; Cf. Annexe 1.

### APL 6 (EL 8)

**Azrin** : Tiedling Sor 5 ; 25 pv ; Cf. Annexe 1.

**Ezfar** : Tiedling Brb 5 ; 48 pv ; Cf. Annexe 1.

**Serviteur (2)** : Advanced Skum ; 42 pv chacun ; Cf. Annexe 1.  
monstres.

### APL 8 (EL 10)

**Azrin** : Tiedling Sor 7 ; 35 pv ; Cf. Annexe 1.

**Ezfar** : Tiedling Brb 7 ; 67 pv ; Cf. Annexe 1.

**Serviteur** : Chuul ; 98 pv chacun ; Cf. *Manuel des monstres*.

### APL 10 (EL 12)

**Azrin** : Tiedling Sor 9 ; 45 pv ; Cf. Annexe 1.

**Ezfar** : Half-dragon Brb 7 ; 81 pv ; Cf. Annexe 1.

**Serviteur (2)** : Chuul ; 98 pv chacun ; Cf. *Manuel des monstres*.

### APL 12 (EL 14)

**Azrin** : Tiedling Sor 11 ; 55 pv ; Cf. Annexe 1.

**Ezfar** : Half-dragon Brb 9 ; 103 pv ; Cf. Annexe 1.

**Serviteur (4)** : Chuul ; 98 pv chacun ; Cf. *Manuel des monstres*.

## Trésor

APL 2 : L – 50 po ; C – 0 po ; M – *Bracers of Quickstrike* (100 po par personnage).

APL 4 : L – 50 po ; C – 0 po ; M – *Bracers of Quickstrike* (100 po par personnage).

APL 6 : L – 0 po ; C – 0 po ; M – *Bracers of Quickstrike* (100 po par personnage), *Boots of Charging* (437 po par personnage).

APL 8 : L – 0 po ; C – 0 po ; M – *Bracers of Quickstrike* (100 po par personnage), *Boots of Charging* (437 po par personnage), *Staff +1 Deflecting* (692 po par personnage).

APL 10 : L – 0 po ; C – 0 po ; M – *Bracers of Quickstrike* (100 po par personnage), *Boots of Charging* (437 po par personnage), *Staff +1 Deflecting* (692 po par personnage).

APL 12 : L – 0 po ; C – 0 po ; M – *Bracers of Quickstrike* (100 po par personnage), *Boots of Charging* (437 po par personnage), *Staff +1 Deflecting* (692 po par personnage), *Ring of Theurgy* (1667 po par personnage).

## Tactique

Ezfar et Azrin tenteront de protéger les cartes, et ne les détruiront qu'en dernier recours s'ils savent qu'ils n'ont plus aucune chance d'en sortir. Les serveurs seront juste là pour s'interposer.

Attention, le but des personnages est de mettre main basse sur les cartes marines qui se trouvent dans la cabine du capitaine, et non pas de capturer le navire. Il est possible pour des aventuriers de s'introduire dans la cabine, de dérober les cartes et de s'enfuir sans combattre.

Si les personnages parviennent à tuer leurs ennemis, ils pourront toutefois tenter de s'enfuir avec le navire, cela aura pour effet d'alerter l'équipage qui décharge les marchandises, les hommes se jetteront alors à leur poursuite à l'aide des canots en tentant de les intercepter avant qu'ils ne sortent de la crique, et ensuite, ils seront attaqués par l'escouade ataphade de créatures marines (vous pouvez faire comprendre à vos joueurs que ce serait très dangereux de tenter le vol du navire, l'objectif est de dérober les cartes, pas le bateau). L'attaque des personnages risque fort de donner l'alerte (à moins de précautions particulières), ils auront alors 10 rounds avant que les marins déchargeant les marchandises ne reviennent et montent à bord. Au début du 11<sup>e</sup> round, le second du navire brisera une fenêtre de la cabine du capitaine et jettera un feu alchimique sur les cartes maritimes.

Si les pirates ont le choix, ils préféreront faire des prisonniers, et donc n'achèveront sous aucun prétexte un personnage. Au contraire, ils tenteront de le sauver pour sa valeur marchande !

Il reste un canot sur le navire qui peut être utilisé pour s'enfuir discrètement. Il sera alors possible de rejoindre le Kel.

Attention, si l'alerte est donnée, les pirates poursuivront les aventuriers, toutefois ces derniers ne seront attaqués par les créatures marines que s'ils dérobent le navire.

Dans le cas contraire, il faudra déterminer si les pirates peuvent les suivre. Il pourrait être sage par exemple de saborder le navire avant de le quitter afin d'éviter toute poursuite.

## Développement

Les personnages prisonniers pourront se libérer au bout de 10 TU, période pendant laquelle ils auront reçu la faveur du « baiser du dragon ». A l'issue de cette rencontre, les personnages peuvent avoir récupéré les cartes des ataphades ou non. Passez à la rencontre 8 ou 9 s'ils ont déjà exploré le cimetière d'épaves.

## Rencontre 8

### Un message dans une bouteille

Une fois que les personnages s'enfuient pour retrouver le Kel, vous devez déterminer s'ils sont poursuivis. Un jet de Profession marin [DD10+APL] ou trois jets de Force [DD15] (un rameur et un autre qui l'aide) permettent d'échapper aux ataphades et de rejoindre le Kel (les personnages peuvent aussi utiliser la magie ou ils peuvent décider de saborder le navire et les chaloupes des ataphades empêchant toute poursuite... adaptez en conséquence).

Si les personnages ratent ces jets, alors les ataphades pourront voir le nom du navire qui les prend. Le Kel sera alors la cible des navires ataphades croisant dans la région (voir rencontre 9).

Une fois le Kel rejoint, son capitaine Girad mettra cap sur les récifs (avec l'aide des nouvelles cartes éventuellement), c'est selon lui la meilleure façon de s'enfuir car on ne les cherchera pas là-bas.

***Le Kel fait route plein nord et a mis le cap sur les récifs...***

C'est le moment pour les personnages de passer par la dorsale du serpent pour tenter de récupérer la fiole qui fut remise à Ferzin Gardanya, il y a des années.

Le capitaine Girad fera la moue si on lui demande de s'approcher de la dorsale mais pour peu qu'on lui explique l'importance de la chose, il acceptera. Toutefois, il ne voudra pas rester plus d'un quart d'heure près de la dorsale car ce serait mettre son navire en trop grand danger étant donnée les courants et les déferlantes.

Un jet de Détection [DD20] permettra d'apercevoir les restes de la coque du Fils de Balagan.

Les personnages pourront alors prendre un canot et se rendre jusqu'au cimetière marin. Ce n'est pas sans danger. Comme précédemment, il y a deux paires de rames dans la chaloupe, il faudra par conséquent encore deux rameurs et une personne au gouvernail. Les rameurs devront effectuer des jets de Force [DD15] pour aider la personne au gouvernail en lui donnant +2 par jet réussi chaque round. Le barreur quant à lui devra effectuer un jet de dé auquel il ajoutera ses bonus de dextérité et d'intelligence. En dix rounds, le trio devra réussir trois jets de difficulté [DD15] à la suite pour parvenir sans encombre dans la crique. Notez que chacun des bonus peut être substitué avec le bonus de profession marin. Avec seulement deux jets réussis à la suite, ils heurteront une falaise et devront tous effectuer un jet de Réflexe [DD8+APL] pour ne pas tomber à l'eau. Avec aucune réussite enchaînée, la chaloupe sera disloquée sous le choc et tous seront à l'eau.

Si un aventurier essaie de nager jusqu'à l'épave du Fils de Balagan (par choix ou à la suite d'un canot brisé) il doit tirer trois jets (quatre s'il est de petite taille) de Natation [DD20]. En cas d'échec, il perd 1d8 PV Dégâts Réels à cause de la houle qui le jette contre les récifs.

Il leur faudra ensuite réussir un jet de Fouille [DD20] dans le navire pour, une fois parvenus dans la cale, trouver la cassette que Vaissim remit autrefois à Ferzin. N'hésitez pas à rajouter des détails macabres pour l'ambiance : le squelette d'un marin mort prisonnier dans la cale, des mouvements étranges dans l'eau de la cale, des poissons frolant les jambes des personnages.

La cassette est fendue en deux, on peut y retrouver un tube de parchemin contenant le message pour Jasluan (voir annexe 7). La bouteille quant à elle flotte dans un coin de la cale.

## Rencontre 9

### Retour à Ekbir

Il suffit en suite aux personnages de rentrer à Ekbir. Bien entendu, les forces ataphades leur donneront la chasse.

Ils parviendront automatiquement à échapper aux ataphades si :

- Ils possèdent les cartes des récifs.
- Ils ont sabordé le navire pirate.
- Ils ont échappé à leurs poursuivants dans la crique (début de la rencontre 8).

Dans le cas contraire, son navire sera harcelé par les forces ataphades jusqu'à son arrivée à Ekbir et il entrera dans le port dans un triste état...

Selon la réussite des personnages, passez à la conclusion appropriée qui suit.

#### **Les personnages ont récupéré les cartes :**

***Peu après votre retour dans la ville d'Ekbir, vous êtes invités à vous rendre au port militaire dans les baraquements de l'amirauté. Là, vous reconnaissez quelques uns des aides de camp de l'amiral Aldazarim. Manifestement, les stratèges sont en train d'étudier une vaste opération navale. Un jeune commandant de l'armada vous félicite pour votre bravoure. Il vous assure aussi de la gratitude de l'amiral, qui a fait donner des ordres afin que vous puissiez puiser dans les trésors de la marine.***

***Un jeune lieutenant entre alors dans la pièce, un peu pâle et va murmurer quelque chose à l'oreille du commandant. Ce dernier se retourne alors vers vous : « Le navire amiral a été attaqué et se trouve entre les mains de l'ennemi ». Nombreux sont les***

*officiers dont les regards se perdent alors sur la vaste représentation navale de l'attaque des îles ataphades.*

*« Nous appareillerons dès ce soir et mettront à exécution notre plan d'attaque en espérant que l'ennemi n'en sait pas déjà trop. J'espère que nous pourrons frapper suffisamment vite pour que l'ensemble de notre plan ne soit pas compromis par cette perte terrible. »*

Aucune information supplémentaire n'est disponible pour le moment. Toutefois, si les personnages insistent, le commandant leur indiquera qu'il tentera tout ce qui est envisageable pour porter assistance à d'éventuels survivants (y compris l'amiral). A cette fin, les loyaux serviteurs du Califat seront toujours appréciés, et si tel est leur souhait, alors les personnages peuvent se tenir prêt pour répondre à son appel.

Vous pouvez passer à l'épilogue.

### Les personnages n'ont pas récupéré les cartes :

*Peu après votre retour dans la ville d'Ekbir, vous êtes invités à vous rendre au port militaire dans les baraquements de l'amirauté. Là, vous reconnaissez quelques uns des aides de camp de l'amiral Aldazarim. Manifestement, les stratèges sont en train d'étudier une vaste opération navale. Un jeune commandant de l'armada vous félicite pour votre bravoure.*

*Un jeune lieutenant entre alors dans la pièce, un peu pâle et va murmurer quelque chose à l'oreille du commandant. Ce dernier se retourne alors vers vous : « Le navire amiral a été attaqué et se trouve entre les mains de l'ennemi ». Nombreux sont les officiers dont les regards se perdent alors sur la vaste représentation navale de l'attaque des îles ataphades.*

*« Nous allons suspendre tout progrès d'attaque jusqu'à nouvel ordre. Je crains en effet que l'ennemi n'en sache déjà trop. Et sans le support de la cartographie des récifs, il serait trop dangereux de lancer une attaque en découvrant nos arrières. C'est une perte terrible pour le Califat mais nous ne devons pas nous lancer tête baissée dans le conflit. Une guerre ne se gagne pas en un jour et il y aura d'autres batailles. »*

Les personnages sont tout de même remercier pour leur courage par le jeune lieutenant.

L'attaque des îles a été différée, la flotte a reçu pour ordre de continuer le blocus des îles et de se ravitailler sur l'île de Murensi.

### La bouteille de Vaissim :

Si les personnages sont en possession de la bouteille de Vaissim, il s'offre à eux plusieurs alternatives :

- Chercher Jasluan afin de lui remettre la fiole. Les personnages pourront contacter le Faris auprès d'une antenne des Faris de l'Ordre du Calice dans la ville. Jasluan lira la lettre (leur en fera part) et indiquera alors qu'il remettra la fiole à l'église pour en apprendre davantage.
- Remettre la fiole à l'église d'Al'Akbar, à l'inquisition ou plus généralement à tout autre organisation du Califat. Cela aura pour effet de la voir finalement arriver aux mains de l'inquisition.
- Etudier la fiole, reportez-vous alors à l'introduction et gérez au mieux les informations que vous pouvez dispenser aux personnages en fonction des moyens utilisés.

## Epilogue et Image de fin

Selon les actions des personnages, les conséquences pourront varier. Les faveurs suivantes sont uniquement accordées si les conditions stipulées sont remplies.

### Girad al Melik

Il accorde sa faveur aux personnages s'il parvient à bon port avec son navire non endommagé.

Il est donc pour cela nécessaire que les personnages parviennent à dérober les cartes pour les remettre au capitaine du Kel afin qu'il puisse échapper aux forces ataphades ou à saborder le navire pirate, voir encore à quitter la crique sans que les ataphades voient le Kel (voir rencontre 9).

### L'amiral Hakim Aldazarim

Il a fait donner des ordres pour qu'on donne aux héros ayant rapporté les précieuses cartes maritimes le droit d'accès au trésor de la marine.

### Les cultistes

Les personnages fait prisonniers par les cultistes ont été les victimes de rituels étranges et de tortures, ils devront en cas de mort attendre le module « L'île du sang » avant de pouvoir être rejoués.

### Le Clergé de la Foi exaltée

Les personnages obtiendront la faveur du clergé s'ils rapportent les restes du Faris.

### L'inquisition et le Zashassar

Si la fiole a été ramenée et remise à un quelconque PNJ par les personnages, alors l'inquisition la récupèrera. Vous pouvez si vous le désirez révéler à un personnage de cette organisation que Vaissim le vampire est prisonnier des donjons de l'inquisition et que bientôt une réunion décidera de son sort... mais l'élément nouveau de la fiole ne viendra-t-il pas influencer cela... Adaptez cela en fonction de la réussite des personnages bien entendu.

*Jasluan s'incline devant le grand inquisiteur. Kadims, archontes et maîtres mages sont réunis pour cette rencontre. Au centre de la pièce, au centre de l'imposante table circulaire repose une fiole cristalline. Il semble que des choses*

*importantes vont être débattues, des choses qui vont affecter de façon déterminante le futur de tous...*

**Fin**

## Bilan du scénario

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

[triade.ekbir.pdc@wanadoo.fr](mailto:triade.ekbir.pdc@wanadoo.fr)

Des réponses reçues dépendra la version officielle de cette histoire.

- 1) Qui a reçu le Baisé du Dragon ?
- 2) Qu'est-il advenu de l'œuf putréfié ?
- 3) La Pierre noire a-t-elle été détruite ?
- 4) Ipox est mort ?
- 5) Les restes du Faris Rautha ont-ils été ramenés ?
- 6) Ferzin Gardanya a-t-il été secouru ?
- 7) Les cartes ont-elles été dérobées ?
- 8) Les personnages ont-ils donné la bouteille aux autorités/ à Jasluan ?
- 9) Le navire de Girad a-t-il été coulé ?
- 10) À quel APL a été joué le scénario ?

## Adventure Expérience

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

### La crique des Hautes-eaux

Vaincre les gardiens de la crique.

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

### Le port des contrebandiers

Vaincre les cultistes.

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

### Le navire pirate

Vaincre l'escouade ataphade.

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

OU

### Le navire pirate

Dérober les cartes.

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

### La pierre sombre

Détruire la pierre noire.

APL 2	30 xp
APL 4	45 xp
APL 6	60 xp
APL 8	75 xp
APL 10	90 xp
APL 12	105 xp

### La bouteille

Retrouver la bouteille à la mer.

APL 2	30 xp
APL 4	45 xp
APL 6	60 xp
APL 8	75 xp
APL 10	90 xp
APL 12	105 xp

### Performance des joueurs

Ces points récompenseront les joueurs ayant particulièrement bien évolué lors du scénario

APL 2	30 xp
APL 4	45 xp
APL 6	60 xp
APL 8	75 xp
APL 10	90 xp
APL 12	105 xp

### Expérience totale possible

<b>APL 2</b>	<b>450 xp</b>
<b>APL 4</b>	<b>675 xp</b>
<b>APL 6</b>	<b>900 xp</b>
<b>APL 8</b>	<b>1125 xp</b>
<b>APL 10</b>	<b>1350 xp</b>
<b>APL 12</b>	<b>1575 xp</b>

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

## Résumé du trésor

### Le port des contrebandiers

Piller le port contrebandier et les cultistes :

APL 2 : L – 50 po ; C – 300 po ; M – 0 po.

APL 4 : L – 50 po ; C – 0 po ; M – 0 po.

APL 6 : L – 10 po ; C – 0 po ; M – 0 po.

APL 8 : L – 10 po ; C – 0 po ; M – 0 po.

APL 10 : L – 10 po ; C – 0 po ; M – *Scepter of Obedience*

(1042 po par personnage).

APL 12 : L – 10 po ; C – 0 po ; M – *Scepter of Obedience* (1042 po par personnage).

### **Le navire pirate**

L'escouade ataphade

APL 2 : L – 50 po ; C – 100 po ; M – 0.

APL 4 : L – 50 po ; C – 100 po ; M – 0.

APL 6 : L – 50 po ; C – 487 po ; M – 0.

APL 8 : L – 50 po ; C – 1179 po ; M – 0.

APL 10 : L – 50 po ; C – 1179 po ; M – 0.

APL 12 : L – 50 po ; C – 2846 po ; M – 0.

Ou

Le butin des pirates

APL 2 : L – 50 po ; C – 0 po ; M – *Bracers of Quickstrike* (100 po par personnage).

APL 4 : L – 50 po ; C – 0 po ; M – *Bracers of Quickstrike* (100 po par personnage).

APL 6 : L – 0 po ; C – 0 po ; M – *Bracers of Quickstrike* (100 po par personnage), *Boots of Charging* (437 po par personnage).

APL 8 : L – 0 po ; C – 0 po ; M – *Bracers of Quickstrike* (100 po par personnage), *Boots of Charging* (437 po par personnage), *Staff +1 Deflecting* (692 po par personnage).

APL 10 : L – 0 po ; C – 0 po ; M – *Bracers of Quickstrike* (100 po par personnage), *Boots of Charging* (437 po par personnage), *Staff +1 Deflecting* (692 po par personnage).

APL 12 : L – 0 po ; C – 0 po ; M – *Bracers of Quickstrike* (100 po par personnage), *Boots of Charging* (437 po par personnage), *Staff +1 Deflecting* (692 po par personnage), *Ring of Theurgy* (1667 po par personnage).

### **Le navire pirate**

Voler le navire ataphade

Tout APL : L – 1000 po ; C – 0 po ; M – 0 po.

### **Retour à Ekbir**

Récompense des autorités :

APL 2 : L – 0 po ; C – 100 po ; M – 0 po.

APL 4 : L – 0 po ; C – 200 po ; M – 0 po.

APL 6 : L – 0 po ; C – 300 po ; M – 0 po.

APL 8 : L – 0 po ; C – 400 po ; M – 0 po.

APL 10 : L – 0 po ; C – 500 po ; M – 0 po.

APL 12 : L – 0 po ; C – 600 po ; M – 0 po.

### **Trésor total possible**

**APL 2 : 450 po.**

**APL 4 : 650 po.**

**APL 6 : 900 po.**

**APL 8 : 1300 po.**

**APL 10 : 2300 po.**

**APL 12 : 3300 po.**

# Annexe 1 (document pour le MD)

## Les PNJ et Monstres par ordre d'apparition

### APL 2

#### La crique des Haures-Eaux

**Fiendish Advanced Squid:** CR 3; Medium Animal (10 ft tall); HD 6d8+6; hp 33; Init +3 (Dex); Spd swim 60 ft.; AC 16 (+3 Dex, +3 natural); Base Attack/Grapple +4/+10; Atks Arms +6 melee (0), FullAtks Arms +6 melee (0) and Bite +1 melee (1d6+1); Space 5ft, Reach 5ft; SA Improved grab; SQ Ink cloud, jet, low-light vision, Damage reduction 5/magic, Resistance to cold and fire 5; AL NE; SV Fort +6, Ref +8, Will +3; Str 14, Dex 17, Con 12, Int 5, Wis 12, Cha 2.

*Skills & Feats:* Listen +7, Spot +7, Swim +10; Alertness, Endurance.

#### Le port des contrebandiers

**Ipox :** Human half-dragon (Red) Cle 1; CR 3; Medium outsider (native) (5.5 ft tall); HD 1d8+1; hp 8; Init +1 (Dex); Spd 30 ft.; AC 21 (+4 natural, +1 Dex, +5 Breastplate, +1 light shield); BaseAttack/Grapple +0/+5; Atk +5 melee (1d8+5+poison, morningstar) or +1 missile (1d8, light crossbow); Full Atk +5 melee (1d8+5+poison, morningstar) and +1 melee (1d6+2, bite) or +1 missile (1d8, light crossbow), Space 5ft, Reach 5ft; SA Breath weapon; SQ Darkvision 60 ft, low-light vision, immune to fire, sleep and paralysis, Rebuclé undead; AL LE; SV Fort +4, Ref +1, Will +5; Str 21, Dex 13, Con 14, Int 14, Wis 16, Cha 14.

*Skills & Feats:* Bluff +3, Heal +4, Concentration +8, Knowledge Religion +5; Combat casting.

Equipment: breastplate, shield gauntlet, morningstar.

Breath weapon : 6d8 30-foot cone of fire, DC 13 Reflex for half.

Spells prepared (3/3 Base DC=13+spell level): 0 lvl- *Detect magic, Cure minor wounds, Guidance*; 1st lvl- *Protection from good, Command, Doom*.

**Poison:** Extrait de sanvert/Greenblood oil, DC13 1Con initial damage & 1d2 Con secondary damage.

#### Le navire pirate

**Ezrin :** Planetouched (Tiefling) Sor 1; CR 1; Medium outsider (native) (5.5 ft tall); HD 1d4+1; hp 7; Init +1 (Dex); Spd 30 ft.; AC 11 (+1 Dex); BaseAttack/Grapple +0/+1; Atk +1 melee (1d4+1/19-20+poison, dagger); Full Atk +1 melee (1d4+1/19-20+poison, dagger), Space 5ft, Reach 5ft; SA Darkness; SQ Darkvision 60 ft, resistance to cold 5, electricity 5 and fire 5; AL LE; SV Fort +1, Ref +1, Will +1; Str 13, Dex 13, Con 12, Int 14, Wis 9, Cha 16.

*Skills & Feats:* Concentration +4, Hide +5, Move Silently +2, Knowledge Arcana +4, Spellcraft +4; Toughness.

Equipment: dagger.

*Spells prepared* (5/4 Base DC=13+spell level): 0 lvl- *Detect magic, (spell of your choice), Ray of frost, Daze*; 1st lvl- *Disguise self, Sleep*.

**Poison:** Extrait de sanvert/Greenblood oil, DC13 1Con initial damage & 1d2 Con secondary damage.

**Ezfar :** Planetouched (Tiefling) Bbn 1; CR 1; Medium outsider (native) (6 ft tall); HD 1d12+2; hp 9; Init +1 (Dex); Spd 40 ft.; AC 16 (+1 Dex, +5 chainmail); BaseAttack/Grapple +1/+4; Atk +5 melee (2d4+4/18-20+poison, falchion); Full Atk +5 melee (2d4+4/18-20+poison, falchion), Space 5ft, Reach 5ft; SA Darkness; SQ Darkvision 60 ft, resistance to cold 5, electricity 5 and fire 5, Rage, Fast movement; AL CE; SV Fort +4, Ref +1, Will -1; Str 16, Dex 13, Con 15, Int 12, Wis 9, Cha 6.

*Skills & Feats:* Intimidate +3, Hide +4, Move Silently +1, Jump +4, Survival +3; Weapon focus (falchion).

Equipment: chainmail, falchion, *Bracers of Quickstrike*.

**Poison:** Extrait de sanvert/Greenblood oil, DC13 1Con initial damage & 1d2 Con secondary damage.

**Horreurs visqueuses :** Skum avancés; CR 3; Large Aberration (aquatic) (10 ft. tall); HD 6d8+24; hp 42; Init +0 (Dex); Spd 20 ft Swim 20 ft.; AC 13 (-1 Size, +4 natural); BaseAttack/Grapple +4/+16; Atk Bite +5 melee (3d6+8); Full Atk Bite +11 melee (3d6+8) and 2 Claws +6 melee (1d6+4); Space 10 ft, Reach 10 ft; SA Rake 1d8+4; SQ Dark vision 60 ft, amphibious; AL LE; SV Fort +6, Ref +2, Will +5; Str 27, Dex 11, Con 18, Int 10, Wis 10, Cha 6.

*Skills and Feats:* Hide +8, Listen +9, Move silently +8, Spot +9, Swim +12; Alertness, Improved bull rush, Power attack.

## APL 4

### La crique des Hautes-eaux

**Fiendish Advanced Squid:** CR 5; Large Animal (10 ft tall); HD 9d8+9; hp 49; Init +4 (Dex); Spd swim 60 ft.; AC 16 (-1 size, +4 Dex, +3 natural); Base Attack/Grapple +6/+12; Atks Arms +8 melee (0), FullAtks Arms +8 melee (0) and Bite +3 melee (1d6+1); Space 5ft, Reach 5ft; SA Improved grab; SQ Ink cloud, jet, low-light vision, Damage reduction 5/magic, Resistance to cold and fire 10; AL NE; SV Fort +7, Ref +10, Will +4; Str 14, Dex 18, Con 12, Int 5, Wis 12, Cha 2.

*Skills & Feats:* Listen +7, Spot +7, Swim +10; Alertness, Endurance.

**Fiendish Advanced Squid:** CR 3; Medium Animal (10 ft tall); HD 6d8+6; hp 33; Init +3 (Dex); Spd swim 60 ft.; AC 16 (+3 Dex, +3 natural); Base Attack/Grapple +4/+10; Atks Arms +6 melee (0), FullAtks Arms +6 melee (0) and Bite +1 melee (1d6+1); Space 5ft, Reach 5ft; SA Improved grab; SQ Ink cloud, jet, low-light vision, Damage reduction 5/magic, Resistance to cold and fire 5; AL NE; SV Fort +6, Ref +8, Will +3; Str 14, Dex 17, Con 12, Int 5, Wis 12, Cha 2.

*kills & Feats:* Listen +7, Spot +7, Swim +10; Alertness, Endurance.

### Le port des contrebandiers

**Ipox :** Human half-dragon (Red) Clr3 ; CR 5; Medium outsider (native) (5,5 ft tall); HD 3d8+6; hp 21; Init +1 (Dex); Spd 30 ft.; AC 22 (+4 natural, +1 Dex, +5 Breastplate, +2 heavy shield); BaseAttack/Grapple +2/+8; Atk +8 melee (1d8+5+poison, morningstar) or +3 missile (1d8, light crossbow); Full Atk +8 melee (1d8+5+poison, morningstar) and +4 melle (1d6+2, bite) or +3 missile (1d8, light crossbow), Space 5ft, Reach 5ft; SA Breath weapon; SQ Darkvision 60 ft, low-light vision, immune to fire, sleep and paralysis, Rebuclue undead; AL LE; SV Fort +5, Ref +2, Will +6; Str 21, Dex 13, Con 14, Int 14, Wis 16, Cha 14.

*Skills & Feats:* Bluff +3, Heal +5, Concentration +9, Knowledge Religion +6; Combat casting.

Equipment: breastplate, shield gauntlet, morningstar.

Breath weapon : 6d8 30-foot cone of fire, DC 14 Reflex for half.

Spells prepared (4/4/3 Base DC=13+spell level): 0 lvl- *Detect magic, Cure minor wounds, Guidance, (spell of your choice)*; 1st lvl- *Protection from good, Command, Doom, Cause fear*; 2nd lvl- *Desecrate, (spell of your choice), Sound burst*.

**Poison:** Venin de vipère à tête noire/ Black adder venom, DC11 1d6 Con initial & secondary damage.

### Le navire pirate

**Ezrin :** Planetouched (Tiefling) Sor 3 ; CR 3; Medium outsider (native) (5,5 ft tall); HD 3d4+3; hp 15; Init +1 (Dex); Spd 30 ft.; AC 11 (+1 Dex); BaseAttack/Grapple +1/+2; Atk +2 melee (1d4+1/19-20+poison, dagger);

Full Atk +2 melee (1d4+1/19-20+poison, dagger), Space 5ft, Reach 5ft; SA Darkness; SQ Darkvision 60 ft, resistance to cold 5, electricity 5 and fire 5; AL LE; SV Fort +2, Ref +2, Will +2; Str 13, Dex 13, Con 12, Int 14, Wis 9, Cha 16.

*Skills & Feats:* Concentration +6, Hide +4, Move Silently +2, Knowledge Arcana +6, Spellcraft +6; Toughness, Empower spell.

Equipment: dagger.

Spells prepared (6/6 Base DC=13+spell level): 0 lvl- *Detect magic, (spell of your choice), Ray of frost, Daze, Ghost sound*; 1st lvl- *Disguise self, Sleep, Magic Missiles*.

**Poison:** Venin de vipère à tête noire/ Black adder venom, DC11 1d6 Con initial & secondary damage.

**Ezfar :** Planetouched (Tiefling) Bbn 3 ; CR 3; Medium outsider (native) (6 ft tall); HD 3d12+6; hp 26; Init +1 (Dex); Spd 40 ft.; AC 16 (+1 Dex, +5 chainmail); BaseAttack/Grapple +3/+6; Atk +7 melee (2d4+4/18-20+poison, falchion); Full Atk +7 melee (2d4+4/18-20+poison, falchion), Space 5ft, Reach 5ft; SA Darkness; SQ Darkvision 60 ft, resistance to cold 5, electricity 5 and fire 5, Rage, Fast movement, Uncanny dodge, Trap sens +1; AL CE; SV Fort +5, Ref +2, Will +0; Str 16, Dex 13, Con 15, Int 12, Wis 9, Cha 6.

*Skills & Feats:* Intimidate +5, Hide +4, Move Silently +1, Jump +5, Survival +4; Weapon focus (falchion), power attack.

Equipment: chainmail, falchion, *Bracers of Quickstrike*.

**Poison:** Venin de vipère à tête noire/ Black adder venom, DC11 1d6 Con initial & secondary damage.

**Horreurs visqueuses :** Advanced Skum; CR 3; Large Aberration (aquatic) (10 ft. tall); HD 6d8+24; hp 42; Init +0 (Dex); Spd 20 ft Swim 20 ft.; AC 13 (-1 Size, +4 natural); BaseAttack/Grapple +4/+16; Atk Bite +5 melee (3d6+8); Full Atk Bite +11 melee (3d6+8) and 2 Claws +6 melee (1d6+4); Space 10 ft, Reach 10 ft; SA Rake 1d8+4; SQ Dark vision 60 ft, amphibious; AL LE; SV Fort +6, Ref +2, Will +5; Str 27, Dex 11, Con 18, Int 10, Wis 10, Cha 6.

*Skills and Feats:* Hide +8, Listen +9, Move silently +8, Spot +9, Swim +12; Alertness, Improved bull rush, Power attack.

## APL 6

### La crique des Hautes-eaux

**Fiendish Advanced Squid**: CR 5; Large Animal (10 ft tall); HD 9d8+9; hp 49; Init +4 (Dex); Spd swim 60 ft.; AC 16 (-1 size, +4 Dex, +3 natural); Base Attack/Grapple +6/+12; Atks Arms +8 melee (0), FullAtks Arms +8 melee (0) and Bite +3 melee (1d6+1); Space 5ft, Reach 5ft; SA Improved grab; SQ Ink cloud, jet, low-light vision, Damage reduction 5/magic, Resistance to cold and fire 10; AL NE; SV Fort +7, Ref +10, Will +4; Str 14, Dex 18, Con 12, Int 5, Wis 12, Cha 2.

*Skills & Feats*: Listen +7, Spot +7, Swim +10; Alertness, Endurance.

### Le port des contrebandiers

**IpoX**: Human half-dragon (Red) Clr 5; CR 7; Medium outsider (native) (5.5 ft tall); HD 5d8+10; hp 35; Init +1 (Dex); Spd 30 ft.; AC 22 (+4 natural, +1 Dex, +5 Breastplate, +2 heavy shield); BaseAttack/Grapple +3/+9; Atk +9 melee (1d8+5+poison, morningstar) or +4 missile (1d8, light crossbow); Full Atk +9 melee (1d8+5+poison, morningstar) and +5 melee (1d6+2, bite) or +4 missile (1d8, light crossbow), Space 5ft, Reach 5ft; SA Breath weapon; SQ Darkvision 60 ft, low-light vision, immune to fire, sleep and paralysis, RebuCke undead; AL LE; SV Fort +6, Ref +2, Will +7; Str 21, Dex 13, Con 14, Int 14, Wis 17, Cha 14.

*Skills & Feats*: Bluff +3, Heal +7, Concentration +11, Knowledge Religion +8; Combat casting, Divine spell power.

Equipment: breastplate, shield gauntlet, morningstar.

Breath weapon: 6d8 30-foot cone of fire, DC 14 Reflex for half.

Spells prepared (5/5/4/3 Base DC=13+spell level): 0 lvl- *Detect magic, Cure minor wounds, Guidance, (spell of your choice), Read magic*; 1st lvl- *Protection from good, Command, Doom, Cause fear, Shield of faith*; 2nd lvl- *Desecrate, (spell of your choice), Sound burst, Silence*; 3rd lvl- *Magic circle against good, Bestow curse, (spell of your choice)*.

**Poison**: Venin de vipère à tête noire/ Black adder venom, DC11 1d6 Con initial & secondary damage.

### Le navire pirate

**Ezrin**: Planetouched (Tiefling) Sor 5; CR 5; Medium outsider (native) (5.5 ft tall); HD 5d4+5; hp 25; Init +1 (Dex); Spd 30 ft.; AC 11 (+1 Dex); BaseAttack/Grapple +2/+3; Atk +3 melee (1d4+1/19-20+poison, dagger); Full Atk +3 melee (1d4+1/19-20+poison, dagger), Space 5ft, Reach 5ft; SA Darkness; SQ Darkvision 60 ft, resistance to cold 5, electricity 5 and fire 5; AL LE; SV Fort +2, Ref +2, Will +3; Str 13, Dex 13, Con 12, Int 14, Wis 9, Cha 17.

*Skills & Feats*: Concentration +8, Hide +4, Move Silently +2, Knowledge Arcana +8, Spellcraft +8; Improved toughness, Empower spell.

Equipment: dagger.

Spells prepared (6/7/5 Base DC=13+spell level): 0 lvl- *Detect magic, (spell of your choice), Ray of frost, Daze, Ghost sound, Mage hand*; 1st lvl- *Disguise self, Benign transposition, Magic Missiles, Grease*; 2nd lvl- *(spell of your choice), Blindness*.

**Poison**: Venin de vipère à tête noire/ Black adder venom, DC11 1d6 Con initial & secondary damage.

**Ezfar**: Planetouched (Tiefling) Bbn 5; CR 5; Medium outsider (native) (6 ft tall); HD 5d12+15; hp 48; Init +1 (Dex); Spd 40 ft.; AC 16 (+1 Dex, +5 chainmail); BaseAttack/Grapple +5/+8; Atk +9 melee (2d4+4/18-20+poison, falchion); Full Atk +9 melee (2d4+4/18-20+poison, falchion), Space 5ft, Reach 5ft; SA Darkness; SQ Darkvision 60 ft, resistance to cold 5, electricity 5 and fire 5, Rage 2/Day, Fast movement, Improved uncanny dodge, Trap sens +1; AL CE; SV Fort +7, Ref +2, Will +0; Str 16, Dex 13, Con 16, Int 12, Wis 9, Cha 6.

*Skills & Feats*: Intimidate +7, Hide +4, Move Silently +1, Jump +6, Survival +5; Weapon focus (falchion), Power attack.

Equipment: chainmail, falchion, *Bracers of Quickstrike, Boots of Charging*.

**Poison**: Venin de vipère à tête noire/ Black adder venom, DC11 1d6 Con initial & secondary damage.

**Horreurs visqueuses**: Advanced Skum; CR 3; Large Aberration (aquatic) (10 ft. tall); HD 6d8+24; hp 42; Init +0 (Dex); Spd 20 ft Swim 20 ft.; AC 13 (-1 Size, +4 natural); BaseAttack/Grapple +4/+16; Atk Bite +5 melee (3d6+8); Full Atk Bite +11 melee (3d6+8) and 2 Claws +6 melee (1d6+4); Space 10 ft, Reach 10 ft; SA Rake 1d8+4; SQ Dark vision 60 ft, amphibious; AL LE; SV Fort +6, Ref +2, Will +5; Str 27, Dex 11, Con 18, Int 10, Wis 10, Cha 6.

*Skills and Feats*: Hide +8, Listen +9, Move silently +8, Spot +9, Swim +12; Alertness, Improved bull rush, Power attack.



## APL 8

### Le port des contrebandiers

**IpoX** : Human half-dragon (Red) Clr 7 ; CR 9; Medium outsider (native) (5.5 ft tall); HD 7d8+14; hp 49; Init +1 (Dex); Spd 30 ft.; AC 22 (+4 natural, +1 Dex, +5 Breastplate, +2 heavy shield); BaseAttack/Grapple +4/+10; Atk +10 melee (1d8+5+poison, morningstar) or +5 missile (1d8, light crossbow); Full Atk +10 melee (1d8+5+poison, morningstar) and +6 melee (1d6+2, bite) or +5 missile (1d8, light crossbow), Space 5ft, Reach 5ft; SA Breath weapon; SQ Darkvision 60 ft, low-light vision, immune to fire, sleep and paralysis, Rebucke undead; AL LE; SV Fort +7, Ref +3, Will +8; Str 21, Dex 13, Con 14, Int 14, Wis 17, Cha 14.

*Skills & Feats*: Bluff +3, Heal +9, Concentration +13, Knowledge Religion +10; Combat casting, Divine spell power.

Equipment: breastplate, shield gauntlet, morningstar.

Breath weapon : 6d8 30-foot cone of fire, DC 15 Reflex for half.

Spells prepared (5/6/5/4/2 Base DC=13+spell level): 0 lvl- *Detect magic, Cure minor wounds, Guidance, (spell of your choice), Read magic*; 1st lvl- *Protection from good, Command, Doom, Cause fear, Shield of faith x2*; 2nd lvl- *Desecrate, (spell of your choice), Sound burst, Silence x2*; 3rd lvl- *Magic circle against good, Bestow curse, (spell of your choice), Animate dead*; 4rd lvl- *Unholy blight, (spell of your choice)*.

**Poison**: Venin de vipère à tête noire/ Black adder venom, DC11 1d6 Con initial & secondary damage.

**Serviteur** : Advanced Ghast spellstitched ; CR 5; Medium Undead (6 ft tall); HD 8d12+3; hp 55; Init +3 (Dex); Spd 30 ft.; AC 17 (+3 Dex, +4 natural); BaseAttack/Grapple +4/+8; Atk +8 melee (1d8+4+paralysis, Bite); Full Atk +8 melee (1d8+4+paralysis, Bite) and +6 melee (1d4+2+paralysis, 2 Claws), Space 5ft, Reach 5ft; SA Choul fever (DC17), paralysis (DC17), stench (DC17); SQ Darkvision 60 ft, +4 turn resistance, Damage reduction 5/magic and silver, Spell resistance 18, undead traits; AL CE; SV Fort +4, Ref +7, Will +10; Str 18, Dex 17, Con -, Int 13, Wis 14, Cha 16.

*Skills & Feats*: Balance +12, Climb +9, Hide +12, Jump +13, Move silently +12, Spot +12; Multiattack, Toughness.

Equipment:-

Spell-Like Abilities (DC=12+spell level) as a 8<sup>th</sup> caster : 3/day – *Magic missile, Scorching ray* ; 1/day – *Ray of enfeeblement, Blindness, Fireball, Lightning bolt*.

### Le navire pirate

**Bzrin** : Planetouched (Tiefling) Sor 7 ; CR 7; Medium outsider (native) (5.5 ft tall); HD 7d4+7; hp 35; Init +1 (Dex); Spd 30 ft.; AC 11 (+1 Dex); BaseAttack/Grapple +3/+4; Atk +4 melee (1d4+1/19-20+poison, dagger); Full Atk +4 melee (1d4+1/19-20+poison, dagger),

Space 5ft, Reach 5ft; SA Darkness; SQ Darkvision 60 ft, resistance to cold 5, electricity 5 and fire 5; AL LE; SV Fort +3, Ref +3, Will +4; Str 13, Dex 13, Con 12, Int 14, Wis 9, Cha 17.

*Skills & Feats*: Concentration +10, Hide +4, Move Silently +2, Knowledge Arcana +10, Spellcraft +10; Toughness, Empower spell, Explosive spell.

Equipment: *Staff +1 Deflecting*, dagger.

Spells prepared (6/7/7/5 Base DC=13+spell level): 0 lvl- *Detect magic, (spell of your choice), Ray of frost, Daze, Ghost sound, Mage hand, Read magic*; 1st lvl- *Disguise self, Benign transposition, Magic Missiles, Grease, Shield*; 2nd lvl- *(spell of your choice), Blindness, Invisibility*; 3rd lvl- *Fire ball, (spell of your choice)*.

**Poison**: Venin de vipère à tête noire/ Black adder venom, DC11 1d6 Con initial & secondary damage.

**Ezfar** : Planetouched (Tiefling) Bbn 7 ; CR 7; Medium outsider (native) (6 ft tall); HD 7d12+21; hp 67; Init +1 (Dex); Spd 40 ft.; AC 16 (+1 Dex, +5 chainmail); BaseAttack/Grapple +7/+10; Atk +11 melee (2d4+4/18-20+poison, falchion); Full Atk +11 melee (2d4+4/18-20+poison, falchion), Space 5ft, Reach 5ft; SA Darkness; SQ Darkvision 60 ft, resistance to cold 5, electricity 5 and fire 5, Rage 2/Day, Fast movement, Improved uncanny dodge, Trap sens +2, Damage reduction 1/-; AL CE; SV Fort +8, Ref +3, Will +3; Str 16, Dex 13, Con 16, Int 12, Wis 9, Cha 6.

*Skills & Feats*: Intimidate +7, Hide +4, Move Silently +1, Jump +6, Survival +5; Weapon focus (falchion), Power attack, Iron will.

Equipment: chainmail, falchion, *Bracers of Quickstrike, Boots of Charging*.

**Poison**: Venin de vipère à tête noire/ Black adder venom, DC11 1d6 Con initial & secondary damage.

## APL 10

### Le port des contrebandiers

**IpoX** : Human half-dragon (Red) Clr 9 ; CR 11; Medium outsider (native) (5,5 ft tall); HD 9d8+18; hp 63; Init +1 (Dex); Spd 30 ft; AC 22 (+4 natural, +1 Dex, +5 Breastplate, +2 heavy shield); BaseAttack/Grapple +6/+11; Atk +11 melee (1d8+5+poison, morningstar) or +7 missile (1d8, light crossbow); Full Atk +11/6 melee (1d8+5+poison, morningstar) and +7 melee (1d6+2, bite) or +7 missile (1d8, light crossbow), Space 5ft, Reach 5ft; SA Breath weapon; SQ Darkvision 60 ft, low-light vision, immune to fire, sleep and paralysis, Rebuclue undead; AL LE; SV Fort +8, Ref +4, Will +10; Str 21, Dex 13, Con 14, Int 14, Wis 18, Cha 14.

**Skills & Feats**: Bluff +3, Heal +11, Concentration +15, Knowledge Religion +12; Combat casting, Divine spell power.

Equipement: breastplate, shield gauntlet, morningstar, *Scepter of Obedience*.

Breath weapon : 6d8 30-foot cone of fire, DC 16 Reflex for half.

Spells prepared (6/6/6/5/4/3 Base DC=13+spell level): 0 lvl- *Detect magic* x2, *Cure minor wounds*, *Guidance*, (spell of your choice), *Read magic*; 1st lvl- *Protection from good*, *Command*, *Doom*, *Cause fear*, *Shield of faith* x2; 2nd lvl- *Desecrate*, (spell of your choice) x2, *Sound burst*, *Silence* x2; 3rd lvl- *Magic circle against good*, *Bestow curse*, (spell of your choice), *Animate dead*, *Blindness*; 4th lvl- *Unholy blight*, (spell of your choice), (spell of your choice), *Freedom of movement*; 5th lvl- *Dispel good*, (spell of your choice), *Slay living*.

**Poison**: Venin de Wiverne/Wyvern poison, DC17 2d6 Con initial & secondary damage.

**Serviteur** : Advanced Mummy spellstitched ; CR 7; Medium Undead (6 ft tall); HD 12d12+3; hp 81; Init +0 (Dex); Spd 20 ft; AC 26 (+10 natural, +6 Banded mail); BaseAttack/Grapple +6/+13; Atk +13 melee (1d6+10+mummy rot, slam); Full Atk +13 melee (1d6+10+mummy rot, slam), Space 5ft, Reach 5ft; SA Despair (DC19), mummy rot (DC19); SQ Darkvision 60 ft, Damage reduction 5/-, vulnerability to fire, Damage reduction 10/Silver and magic, Turn resistance +2, Spell resistance 18, undead traits; AL LE; SV Fort +6 Ref +6, Will +12; Str 24, Dex 10, Con -, Int 6, Wis 14, Cha 16.

**Skills & Feats**: Hide +2, Listen +9, Move silently +2, Spot +9; Alertness, Great fortitude, Toughness, Power attack, Cleave.

Equipement: Banded mail.

Spell-Like Abilities (DC=13+spell level) as a 12<sup>th</sup> caster : 3/day – *Magic missile*, *Scorching ray* ; 1/day – *Ray of enfeeblement*, *Blindness*, *Fireball*, *Lightning bolt*.

### Le navire pirate

**Ezrin** : Planetouched (Tiefling) Sor 9 ; CR 9; Medium outsider (native) (5,5 ft tall); HD 9d4+9; hp 45; Init +1 (Dex); Spd 30 ft; AC 11 (+1 Dex); BaseAttack/Grapple +4/+5; Atk +5 melee (1d4+1/19-20+poison, dagger);

Full Atk +5 melee (1d4+1/19-20+poison, dagger), Space 5ft, Reach 5ft; SA Darkness; SQ Darkvision 60 ft, resistance to cold 5, electricity 5 and fire 5; AL LE; SV Fort +4, Ref +4, Will +6; Str 13, Dex 13, Con 12, Int 14, Wis 10, Cha 18.

**Skills & Feats**: Concentration +10, Hide +4, Move Silently +2, Knowledge Arcana +10, Spellcraft +10; Improved toughness, Sudden Empower spell, Explosive spell, Empower spell.

Equipement: *Staff +1 Deflecting*, dagger.

Spells prepared (6/7/7/7/5 Base DC=14+spell level): 0 lvl- *Detect magic*, (spell of your choice), *Ray of frost*, *Daze*, *Ghost sound*, *Mage hand*, *Read magic*, *Disrupt undead*; 1st lvl- *Disguise self*, *Benign transposition*, *Magic Missiles*, *Grease*, *Shield*; 2nd lvl- (spell of your choice), *Blindness*, *Invisibility*, *Mirror image*; 3rd lvl- *Fire ball*, (spell of your choice), *Blink*; 4th lvl- *Blast of flame\**, *Evard's black tentacles*.

**Poison**: Venin de Wiverne/Wyvern poison, DC17 2d6 Con initial & secondary damage.

**Ezfar** : Human half-dragon (Blue) Bbn 7 ; CR 9; Medium outsider (native) (6 ft tall); HD 7d12+35; hp 81; Init +3 (Dex); Spd 40 ft; AC 22 (+4 natural, +3 Dex, +5 breastplate); BaseAttack/Grapple +7/+14; Atk +15 melee (2d4+10/18-20+poison, falchion); Full Atk +15/+10 melee (2d4+10/18-20+poison, falchion), Space 5ft, Reach 5ft; SA Darkvision 60 ft, low-light vision, immune to electricity, sleep and paralysis, Rage 2/Day, Fast movement, Improved uncanny dodge, Trap sens +2, Damage reduction 1/-; AL CE; SV Fort +10, Ref +4, Will +4; Str 24, Dex 16, Con 20, Int 14, Wis 10, Cha 10.

**Skills & Feats**: Intimidate +7, Hide +4, Move Silently +1, Jump +6, Survival +5; Weapon focus (falchion), Power attack, Iron will.

Equipement: chainmail, falchion, *Bracers of Quickstrike*, *Boots of Charging*.

Breath weapon : 6d8 60-foot line of electricity, DC 13 Reflex for half.

**Poison**: Venin de Wiverne/Wyvern poison, DC17 2d6 Con initial & secondary damage.

## APL 12

### La crique des Hautes-eaux

**Advanced Aboleth:** CR 11; Gargantuan Aberration; HD 20d8+160; hp 250; Init +1 (Dex); Spd 10 ft., swim 60 ft.; AC 18 (-4 size, +1 Dex, +11 natural); Base Attack/Grapple +15/+47; Atks Tentacle +27 melee (19-20/1d8+8+slime), FullAtks 4 Tentacles +27 melee (19-20/1d8+8+slime); Space 20ft, Reach 15ft; Enslave, psionic, slime (DC30); SQ Aquatic subtype, darkvision 60 ft., mucus cloud (DC30); AL LE; SV Fort +7, Ref +3, Will +11; Str 34, Dex 12, Con 26, Int 15, Wis 17, Cha 18.

*Skills & Feats:* Concentration +30, Knowledge nature +13, Listen +23, Spot +23, Swim +14; Alertness, Combat casting, Iron will, Ability focus (slime), Ability focus (mucus cloud), Power attack, Improved critical.

**Advanced Giant Squid:** CR 11; Huge Animal (10 ft tall); HD 18d8+36; hp 123; Init +3 (Dex); Spd swim 80 ft.; AC 17 (-2 size, +3 Dex, +6 natural); Base Attack/Grapple +13/+33; Atks Tentacle +19 melee (1d6+8), FullAtks 10 Tentacles +19 melee (1d6+6) and Bite +14 melee (2d8+4); Space 5ft, Reach 5ft; SA Constrict 1d+8, Improved grab; SQ Ink cloud, jet, low-light vision, Damage reduction 5/magic, Resistance to cold and fire 10; AL NE; SV Fort +13, Ref +14, Will +7; Str 26, Dex 17, Con 14, Int 5, Wis 12, Cha 2.

*Skills & Feats:* Listen +10, Spot +11, Swim +16; Alertness, Diehard, Endurance, Toughness (2).

### Le port des contrebandiers

**Ipox :** Human half-dragon (Red) Clr 11; CR 11; Medium outsider (native) (5.5 ft tall); HD 11d8+22; hp 77; Init +1 (Dex); Spd 30 ft.; AC 22 (+4 natural, +1 Dex, +5 Breastplate, +2 heavy shield); BaseAttack/Grapple +8/+13; Atk +13 melee (1d8+5+poison, morningstar) or +9 missile (1d8, light crossbow); Full Atk +13/+8 melee (1d8+5+poison, morningstar) and +9 melee (1d6+2, bite) or +9 missile (1d8, light crossbow), Space 5ft, Reach 5ft; SA Breath weapon; SQ Darkvision 60 ft, low-light vision, immune to fire, sleep and paralysis, Rebucke undead; AL LE; SV Fort +9, Ref +4, Will +11; Str 21, Dex 13, Con 14, Int 14, Wis 18, Cha 14.

*Skills & Feats:* Bluff +3, Heal +13, Concentration +20, Knowledge Religion +14; Combat casting, Divine spell power.

Equipment: breastplate, shield gauntlet, morningstar, *Scepter of Obedience*.

Breath weapon : 6d8 30-foot cone of fire, DC 17 Reflex for half.

Spells prepared (6/7/6/6/5/4/3 Base DC=13+spell level): 0 lvl- *Detect magic x2, Cure minor wounds, Guidance, (spell of your choice), Read magic*; 1st lvl- *Protection from good, Command, Doom, Cause fear, Shield of faith x2*; 2nd lvl- *Desecrate, (spell of your choice) x2, Sound burst, Silence x2*; 3rd lvl- *Magic circle against good, Bestow curse, (spell of your choice), Animate dead, Blindness, Prayer*; 4th lvl- *Unholy blight, (spell of your choice), (spell of your choice), Freedom of movement, Spell immunity*; 5th

lvl- *Dispel good, (spell of your choice), Slay living, Spell resistance*; 6th lvl- *Harm, Blade barrier, Dispel magic greater*.

**Poison:** Venin de Wiverne/Wyvern poison, DC17 2d6 Con initial & secondary damage.

**Serviteurs :** Advanced Mummy spellstitched; CR 9; Large Undead (9 ft tall); HD 20d12+3; hp 133; Init -1 (Dex); Spd 20 ft.; AC 20 (-1 size, -1 Dex, +12 natural); BaseAttack/Grapple +10/+22; Atk +22 melee (1d6+15/19-20+mummy rot, slam); Full Atk +22 melee (1d6+15/19-20+mummy rot, slam), Space 10ft, Reach 10ft; SA Despair (DC23), mummy rot (DC23); SQ Darkvision 60 ft, Damage reduction 5/, vulnerability to fire, Damage reduction 10/Silver and magic, +2 Turn resistance, Spell resistance 18, undead traits; AL LE; SV Fort +8 Ref +8, Will +16; Str 34, Dex 8, Con -, Int 6, Wis 14, Cha 16.

*Skills & Feats:* Hide +10, Listen +11, Move silently +10, Spot +11; Alertness, Great fortitude, Toughness, Power attack, Quicken spell-like ability (scorching ray), Quicken spell-like ability (ray of enfeeblement), Improved critical.

Spell-Like Abilities (DC=13+spell level) as a 20<sup>th</sup> caster : 3/day – *Magic missile, Scorching ray*; 1/day – *Ray of enfeeblement, Blindness, Fireball, Lightning bolt*.

### Le navire pirate

**Ezrin :** Planetouched (Tiefling) Sor 11; CR 11; Medium outsider (native) (5.5 ft tall); HD 11d4+11; hp 55; Init +1 (Dex); Spd 30 ft.; AC 11 (+1 Dex); BaseAttack/Grapple +4/+5; Atk +5 melee (1d4+1/19-20+poison, dagger); Full Atk +5 melee (1d4+1/19-20+poison, dagger), Space 5ft, Reach 5ft; SA Darkness; SQ Darkvision 60 ft, resistance to cold 5, electricity 5 and fire 5; AL LE; SV Fort +4, Ref +4, Will +6; Str 13, Dex 13, Con 12, Int 14, Wis 10, Cha 18.

*Skills & Feats:* Concentration +15, Hide +4, Move Silently +2, Knowledge Arcana +10, Spellcraft +10; Improved toughness, Sudden Empower spell, Explosive spell, Empower spell.

Equipment: *staff +1 deflecting, ring of theurgy (cone of cold, orb of cold, dimension door)*, dagger.

Spells prepared (6/7/7/7/7/5 Base DC=14+spell level): 0 lvl- *Detect magic, (spell of your choice), Ray of frost, Daze, Ghost sound, Mage hand, Read magic, Disrupt undead*; 1st lvl- *Disguise self, Benign transposition, Magic Missiles, Grease, Shield*; 2nd lvl- *(spell of your choice), Blindness, Invisibility, Mirror image*; 3rd lvl- *Fire ball, (spell of your choice), Blink*; 4th lvl- *Blast of flame\**; *Evard's black tentacles, Greater invisibility*; 5th lvl- *Reciprocal gyre\**; *Arc of lightning*.

**Poison:** Venin de Wiverne/Wyvern poison, DC17 2d6 Con initial & secondary damage.

**Ezfar :** Human half-dragon (Blue) Bbn 9; CR 11; Medium outsider (native) (6 ft tall); HD 9d12+45; hp 103; Init +3 (Dex); Spd 40 ft.; AC 22 (+4 natural, +3 Dex, +5 breastplate); BaseAttack/Grapple +7/+14; Atk

+15 melee (2d4+10/18-20+poison , falchion); Full Atk +15/+10 melee (2d4+10/18-20+poison , falchion), Space 5ft , Reach 5ft; SA Darkvision 60 ft, low-light vision, immune to electricity, sleep and paralysis, Rage 3/Day, Fast movement, Improved uncanny dodge, Trap sens +3, Damage reduction 1/-; AL CE; SV Fort +11, Ref +5, Will +5; Str 24, Dex 16, Con 20, Int 14, Wis 10, Cha 10.

*Skills & Feats:* Intimidate +9, Hide +6, Move Silently +3, Jump +9, Survival +9; Weapon focus (falchion), Power attack, Iron will.

Equipement: chainmail, falchion, *bracers of quickstrike*, *boots of charging*.

Breath weapon : 6d8 60-foot line of electricity, DC 13 Reflex for half.

**Poison:** Venin de Wiverne/Wyvern poison, DC17 2d6 Con initial & secondary damage.

### Autres PNI

**Girad, baklunien Cle 1 Rgr 5 Rog 2 LeCpt 5**, pv 101.

## Annexe 2

### Nouvelles règles.

#### Nouveaux dons :

##### **CHAIN SPELL [METAMAGIC]**

###### ***Complete Arcane***

You can cast spells that arc to other targets in addition to the primary target.

Prerequisite: Any metamagic feat.

Benefit: Any spell that specifies a single target and has a range greater than touch can be chained so as to affect that primary target normally, then arc to a number of secondary targets equal to your caster level (maximum 20). Each arc affects one secondary target chosen by you, all of which must be within 30 feet of the primary target, and none of which can be affected more than once. You can choose to affect fewer secondary targets than the maximum.

If the chained spell deals damage, the secondary targets each take half as much damage as the primary target (rounded down) and can attempt Reflex saving throw for half damage (whether the spell allows the original target a save or not). For spells that don't deal damage, the save DCs against arcing effects are reduced by 4. For example, if a 10<sup>th</sup>-level wizard normally cast *cause fear* at DC 14, a chained *cause fear* could target a goblin chieftain at DC 14 and up to ten of his nearby guards at DC 10.

A chained spell uses a spell slot three levels higher than the spell's actual level.

Source: Complete Arcane, page 76

##### **DIVINE SPELL POWER [DIVINE]**

###### ***Complete Divine***

You can channel positive or negative energy to enhance your divine spellcasting ability.

Prerequisites: Ability to turn or rebuke undead, able to cast 1<sup>st</sup>-level divine spells.

Benefit: You can spend a turn or rebuke attempt as a free action and roll a turning check (with a special +3 bonus, plus any other modifiers you'd normally apply to your turning check). Treat the result of the turning check as a modifier to your caster level on the next divine spell cast in that round.

For example, if a cleric used this feat and rolled a 16 on his turning check, he would add a +2 bonus to his caster level for the next divine spell he casts in the round. Had he rolled an 8, he would imply a -1 penalty to his caster level for the next divine spell he casts in the round.

If you don't cast a divine spell before your next turn, you lose the effect of the check result. This feat has no effect on your arcane spellcasting ability.

Source: Complete Arcane, page 80

##### **EXPLOSIVE SPELL [METAMAGIC]**

###### ***Complete Arcane***

You can cast spells that blast creatures off their feet.

Benefit: On a failed Reflex save, an explosive spell ejects any creature caught in its area, sending it to a location outside the nearest edge of the area, dealing additional damage and further knocking creature prone. For example, all creatures in the areas of an explosive *fireball* that fail their saving throws not only take full damage but are pushed to the closest square outside the perimeter of the spell's 20-foot-radius spread. Likewise, an explosive *lightning bolt* moves target that fail their saves to outside the area defined by the square the bolt's line passes through. Any creature moved in this manner also take an additional 1d6 points of damage per 10 feet moved (no additional damage if moved less than 10 feet by the effect) and is knocked prone. If some obstacle prevents a blasted creature from being moved to the edge of the effect, the creature is stopped and takes 1d6 points of damage from striking the barrier (in addition to any damage taken from the distance moved before then). In any event, this movement does not provoke attacks of opportunity.

Explosive spell can be applied only to spells that allow Reflex saves and affect an area (a cone, a cylinder, line or burst). An explosive spell uses up a spell slot two levels higher than the spell's actual level.

Source: Complete Arcane, page 79

##### **IMPROVED TOUGHNESS**

###### ***Complete Warrior***

You are significantly tougher than normal.  
Prerequisite: Base Fortitude save bonus +2  
Benefit: You gain a number of hit points equal to your current Hit Dice. Each time you gain a HD (such as by gaining a level), you gain 1 additional hit point. If you lose a HD (such as by losing a level), you lose 1 point permanently.

Source: Complete Warrior, page 101

##### **SUDDEN EMPOWER SPELL [METAMAGIC]**

You can cast a spell to greater effect without special preparation.

Prerequisite: Any metamagic feat.

Benefit: Once per day, you can apply the effect of the Empower Spell feat to any spell you cast without increasing the level of the spell or specially preparing it ahead of time. You can still use Empower Spell normally if you have it.

Source: Complete Arcane, page 83

#### Nouveaux sorts :

##### **ARC OF LIGHTNING**

Conjuration (creation) [electricity]

Level: Druid 4, Sor/Wiz 5, Windstorm 5

Components: V, S, M/DF

Casting Time: 1 standard action

Range: Close  
Area: A line between two creatures  
Duration: Instantaneous  
Saving Throw: Reflex half  
Spell Resistance: No

Static fills the air as you complete the spell. With a gesture you create magical conductivity between two creatures, and a bolt of electricity arcs between them with a shockingly loud crackle.

This bolt deals 1d6 points of electricity damage per caster level (maximum 15d6) to both creatures and to anything in the line between them.

Both creatures must be in range, and you must be able to target them (as if this spell had them as its targets). Draw the line from any corner in one creature's space to any corner in the other's space. The bolt affects all squares in this line.

Arcane material component: Two small iron rods.  
Source: Spell Compendium, page 15

### **BANDS OF STEEL**

Conjuration (creation)  
Level: Sor/Wiz 3  
Components: V, S, M  
Casting Time: 1 standard action  
Range: Medium  
Target: One creature  
Duration: 1 round/level  
Saving Throw: Reflex partial  
Spell Resistance: No

The interlocking hoops become briefly hot then disappear even as similar, larger bands streak from your outstretched hand toward the creature you indicate. With a satisfying metallic clank, the bands wrap around the indicated creature.

The victim must succeed on a Reflex save or be immobilized and thus unable to move. If the saving throw succeeds, the victim is only partially trapped by the bands, and is entangled.

A creature immobilized by the bands can attempt escape as a full-round action, either by bursting free (strength DC 18) or wriggling out (Escape Artist DC 18).

An entangled creature can use a full-round action to break or disentangle itself with a DC 13 Strength check or a DC 13 Escape Artist check.

Material Component: Three small silver hoops, interlocked.

Source: Spell Compendium, page 24

### **BENIGN TRANSPOSITION**

Conjuration (Teleportation)  
Level: Sor/Wiz 1  
Components: V  
Casting Time: 1 standard action  
Range: Close  
Targets: Two willing creatures of up to Large size  
Duration: Instantaneous  
Saving Throw: None  
Spell Resistance: No

Calling out the arcane words, you suddenly stand where your companion was, and he has taken your place, outside the reach of his foes.

Two target creatures, of which you may be, instantly swap positions. Both targets must be within range. Objects carried by the target creatures (up to the creature maximum loads) go with them, but other creatures do not, even if they are carried. The movement is instantaneous and does not provoke attacks of opportunity.

Source: Spell Compendium, page 27

### **BLAST OF FLAME**

Conjuration (creation) [fire]  
Level: Sor/Wiz 4  
Components: V, S, M  
Casting Time: 1 standard action  
Range: 60 ft.  
Area: Cone-shaped burst  
Duration: Instantaneous  
Saving Throw: Reflex half  
Spell Resistance: No

As you cast the spell, your hand becomes sheathed in barely perceptible yellow flames. With a roar, the flames burst from your hand in the shape of a cone, leaving your hand trailing wisps of smoke.

Flames fill the area, dealing 1d6 points of fire damage per caster level (maximum 10d6) to any creature in the area that fails its saving throw.

Material Component: A bit of wick soaked in oil.  
Source: Spell Compendium, page 31

### **ORB OF FORCE**

Conjuration (creation) [force]  
Level: Sor/Wiz 4  
Components: V, S  
Casting Time: 1 standard action  
Range: Medium  
Target: One orb of force  
Duration: Instantaneous  
Saving Throw: None  
Spell Resistance: No

As you gather the energies of the spell, you feel against your palm a spherical weight that seems almost bonded to your skin. The sphere grows, until with a final precise movement, you release the translucent blue orb, sending it hurtling toward your target.

You create a globe of force 3 inches across, which streaks from your palm towards your target. The orb deals a total of 1d6 points of damage per caster level (maximum 10d6).

Source: Spell Compendium, page 74.

### **RECIPROCAL GYRE**

Abjuration  
Level: Sorcerer/wizard 5  
Components: V, S, M  
Casting Time: 1 standard action  
Range: Medium  
Area: One creature or object  
Duration: Instantaneous

Saving Throw: Will half, then Fortitude negates; see text

Spell Resistance: No

You finger the tiny loop of wire in your hands as you complete the spell. You manipulate the magical aura of the target, creating a damaging feedback reaction, and the target explodes with white sparks.

The subject takes 1d12 points of damage per functioning spell or spell-like ability currently affecting it (maximum 25d12). In addition, any creature that fails its Will save must then succeed on a Fortitude save or be dazed for 1d6 rounds.

Only spells specifically targeted on the creature in question can be used to create the backlash of a *reciprocal gyre*, so spells that affect an area can't be used to deal reciprocal damage to creatures within the area. Likewise, persistent or continuous effects from magic items can't be used to deal reciprocal damage, but targeted spell effects can be.

*Material component:* A tiny closed loop of copper wire.

Source: Spell Compendium, page 170.

### RECITATION

Conjuration (Creation)

Level: Cleric 4, Purification 3

Components: V, S, DF

Casting Time: 1 standard action

Range: 60 ft.

Area: All allies and foes within a 60-ft.-radius burst centered on you

Duration: 1 round/level

Saving Throw: None

Spell Resistance: Yes

By reciting a sacred passage or declaration, you invoke your deity's blessing upon yourself and your.

The spell affects all allies and foes within the spell's area at the moment you cast it. Your allies gain a +2 luck bonus to AC, on attack rolls, and saving throws, or a +3 luck bonus if they worship the same patron deity as you.

*Divine focus.* In addition to your holy symbol, this spell requires a sacred text as a divine focus.

Source: Spell Compendium, page 170.

### STALWART PACT

Evocation

Level: Cleric 5, Pact 5

Components: V, S, M, DF

Casting Time: 10 minutes

Range: Touch

Area: Willing living creature touched

Duration: Permanent until triggered, then 1 round/level

Saving Throw: Will negates (harmless)

Spell Resistance: Yes (harmless)

You touch your ally and empower him with a spell that will later take effect in dire need.

Once this spell is cast, the pact remains dormant until the target is reduced to half or less of her full normal hit points. Once the subject has taken enough damage to reduce it to half or lower hit points, it

immediately gains 5 temporary hit points per two caster levels (maximum 35 hit points at 14<sup>th</sup> level), damage reduction of 5/magic, and a +2 luck bonus on saving throws. The hit points, damage reduction, and saving throw bonus evaporate when the spell ends.

*Material component:* Incense worth 250 gp.

Source: Spell Compendium, page 170.

### Nouveaux objets magiques :

#### BLOOD SEEKING WEAPON UPGRADE

Weapons with the blood seeking ability often have strange-looking sights on them. Ammunition fired from blood seeking weapons flies around cover if necessary to strike a living creature, negating any bonus to Armor Class the target might have due to intervening cover. The shooter can even fire at a target with full cover, but she must know the target is there, there must be an unobstructed path for the ammunition to reach the target, and the target still has total concealment (and thus a 50% miss chance). The blood seeking ability doesn't function against plants, oozes, undead, and constructs.

Moderate divination; CL 9<sup>th</sup>; Craft Magic Arms and Armor, *arcane eye*; Price +1 bonus.

Source: Complete Warrior, page 134

#### DEFLECTING WEAPON UPGRADE

If you're wielding a deflecting weapon of your size or one size larger, you can try to knock projectiles aimed at you out of the air. Once per round when you would normally be hit by a ranged weapon, you may make a DC 20 Reflex saving throw (if the ranged weapon has magical enhancement bonus, the DC increases by that amount). If you succeed, the ranged weapon or projectile deflects away harmlessly. You must be aware of the attack and not flatfooted. Only melee weapon can have this ability.

Faint transmutation; CL 5<sup>rd</sup>; Craft Magic Arms and Armor, *entropic shield*; Price +1 bonus.

Source: Complete Warrior, page 134

#### EXIT WOUND WEAPON UPGRADE

Weapons with the exit wound ability propel their ammunition entirely through living targets they hit. This effect deals an extra 1d6 points of damage. The weapon or projectile continues in a straight line beyond the original target. Targets in that path are attacked using the same attack roll as the original target; these additional targets gain a +4 bonus to AC for each previous target in the path. When an exit wound weapon or projectile hits an object, it stops. The exit wound ability can be applied to any ranged weapon; projectile weapons so enhanced bestow the ability on their ammunition.

Moderate transmutation; CL 8<sup>th</sup>; Craft Magic Arms and Armor, *Melf's acid arrow*; Price +2 bonus.

Source: Complete Warrior, page 134

#### RING OF THEURGY

Often carved from a single piece of polished coral, a *ring of theurgy* function differently depending on which type of arcanespellcaster wears it. For wizards and other characters who prepare spells, the ring serves as a small and quickly accessible spellbook

capable of storing up to three spells of any level the wearer can cast. As a move action, the wearer can transfer any spell in the ring to an empty spell slot of the appropriate level, with the spell instantly ready to be cast as if previously prepared. The wearer can't transfer a spell from a *ring of theurgy* to an expended spell slot, but only to a spell slot that he deliberately left empty in order to prepare a spell, providing some degree of spontaneity in the spells he has available even though he gains no additional spells per day. For example, a 5<sup>th</sup>-level wizard might store *fireball*, *dispel magic*, and *fly* in the ring, then leave one 3<sup>rd</sup>-level spell slot open to be used for offense, defense, or escape as necessary.

Sorcerers and other characters who don't prepare spells gain a different benefit from a *ring of theurgy*. Each spell stored in the ring is usable as an additional spell known as long as the character has an unused spell slot of the appropriate level. The stored spell disappears from the ring when cast, but the wearer can then have spells not on her spell list cast into the ring to be used again. For example, a bard who doesn't have *invisibility sphere* on her list of spells known could have the spell put into a *ring of theurgy* by her party's wizard so that both characters have the spell available if needed.

Any material component or XP components are provided at the time the spell is cast from the ring, not at the time it is put into the ring to be stored for later retrieval.

Moderate universal; CL 12rd; Craft Ring, *Rary's mnemonic enhancer*; Price 20000 gp.

Source: Complete Arcane, page 145

### SHIELD, GAUNTLET

A favourite of divine spellcasters, this exotic shield is a heavy steeled shield built with a special bracing gauntlet. The special gauntlet allows you to carry other items in your shield hand (such as material spell components), although you cannot use weapons with it. The shield hand is likewise free to perform somatic spell components.

Shield bonus : +2; Armor Check Penalty: -2; Arcane spell Failure Chance: 35%; Weight: 20 lb.; Price 50 gp.

Source: Races of Stone, page 158

### Nouveaux monstres :

#### SPELLSTITCHED

Spellstitched creatures are undead creatures that have been powerfully enhanced and fortified by arcane means. The undead gain the ability to cast spells, can resist being turned, and become more difficult to attack in melee. The process benefits undead with intelligence far more than it helps those that are mindless, since intelligent undead can discharge their spells tactically.

The outward sign that an undead creature has been spellstitched is its rune-covered body. The rune Faint transmutation; CL 3rd; Craft Wondrous Item, *Bear's endurance*; Price 2500 gp.s are carved into the bones of skeletal undead or tattooed on the rotting flesh of other corporeal undead. These runes may not be immediately noticeable to an observer, appearing to be cracks in bones or wrinkles in the skin.

Spellstitched creatures can be created only by a wizard or sorcerer of sufficient level to cast the spells to be imbued in the undead's body. The process for creating a spellstitched creature requires the expenditure of 1000 gp for carving or tattooing materials as well as 00 XP for every point of Wisdom that the undead creature possesses. Undead that are spellcasters can spellstitch themselves.

#### CREATING A SPELLSTITCHED CREATURE

"Spellstitched" is a template that can be added to any corporeal undead (referred to hereafter as the base creature). The template uses all the base creature's statistics and special abilities except as noted here.

Special attacks: A spellstitched creature retains all the special attacks of the base creature and gains the following special attack.

Spell-like abilities: A spellstitched creature with a Wisdom score of 10 or higher can be imbued with spell-like abilities. All spells selected must be from the schools of Conjuration, Evocation, or Necromancy. These abilities are used as if the spells were cast by a sorcerer of the same level as the number of Hit Dice the spellstitched creature possesses.

Wisdom	Example undead	Spells known	Times/Day
10	Skeleton, zombie	2 1st level	4
11-12	Bodak	+2 2nd level	4/4
13-14	Ghost, ghoul, wight	+2 3rd level	4/4/2
15-16	Devourer	+2 4th level	4/4/2/2
17-18	Lich	+2 5th level	4/4/2/2/2
19+	Nightshade	+1 6th level	4/4/2/2/2/1

*Spells known* is the number of different spells the creature has access to as spell-like abilities. A creature with a Wisdom score higher than 10 gains the spells from the row on the table corresponding to its Wisdom score, and the spells from all the rows above that row.

*Times/Day* is the number of times per day that the creature can use spell-like abilities of a given level. The creator of the creature must decide how to allocate the spells known. Once this determination has been made for a particular ability, it cannot be changed. For instance, the sample spellstitched creature has *magic missile* and *obscuring mist* as its 1<sup>st</sup>-level spell-like abilities. It can use *magic missile* three times per day and *obscuring mist* once per day. The creator cannot later change either the spells or the times per day each can be used.

Special qualities: A spellstitched creature retains all the special qualities of the base creature and gains the following special qualities.

*Damage reduction*: A spellstitched creature with 1-3 HD has DR 5/silver. One with 4-7 HD has DR 5/magic; one with 8-11 HD has DR 5/silver and magic; and one with 12 or more HD has DR 10/silver and magic.

*Spell resistance*: A spellstitched creature has spell resistance equal to 15 + base creature's Charisma bonus.

Turn resistance (Ex): A spellstitched creature has a +2 turn resistance. This value is added to the base creature's turn resistance (if any).

If the base creature already has one or more of these special qualities, use the better value.

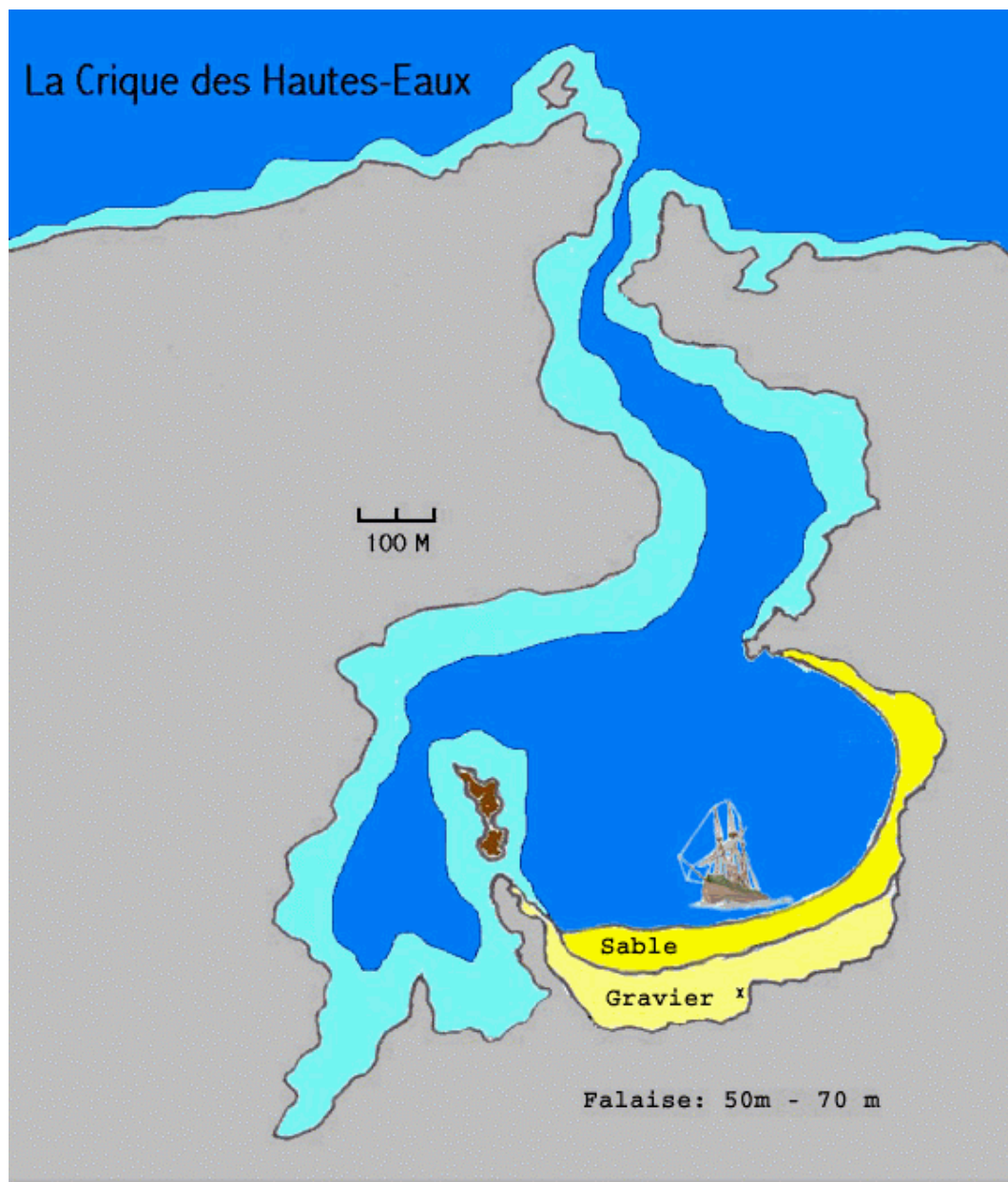


Saves: Same as base creature +2.  
Abilities: Same as base creature.  
Skills: Same as base creature.  
Feats: Same as base creature.  
Climate/Terrain: Same as base creature.

Organization: Same as base creature.  
Challenge Rating: Same as base creature +1.  
Treasure: Same as base creature.  
Alignment: Same as base creature.  
Advancement: Same as base creature.  
Source: *Monster Manual II*, page 215

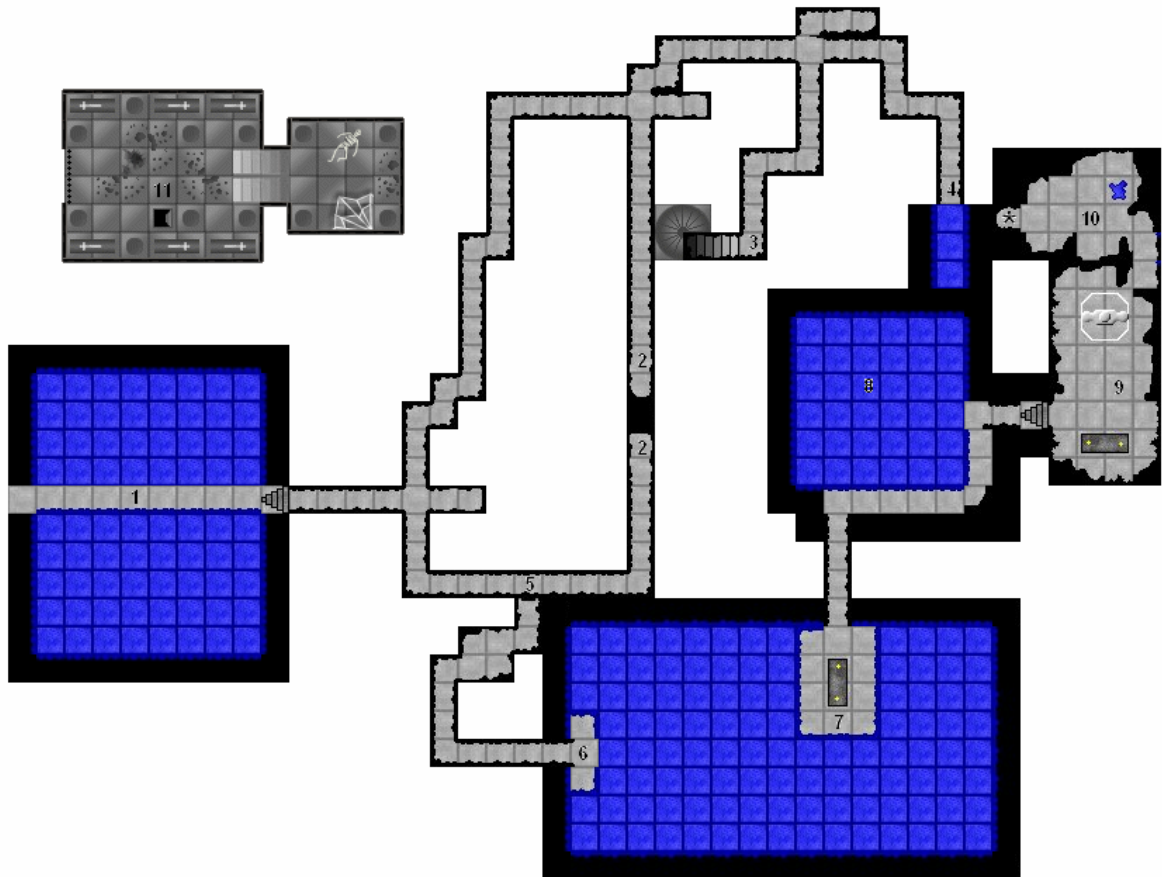
## Annexe 3 (Document pour le MD)

### La crique des Hautes-Eaux



## Annexe 4 (Document pour le MD)

### Les grottes



#### 1- Le gué

On peut traverser la grotte sur cette arrête en n'ayant pas d'eau au-dessus de la taille.

#### 2- Eboulis

Ce passage est éboulé et il faudrait plusieurs heures pour le dégager.

#### 3- La Crevasse

Ce passage donne sur une crevasse que l'on peut escalader, on trouve ensuite un escalier en colimaçon qui mène à une imposante dalle. Au-dessus se trouve la crypte.

#### 4- Couloir submergé

Ce couloir submergé mène au bassin de la salle 8.

#### 5- Porte secrète

C'est la porte dérobée. On trouve les quartiers de cultistes dans la petite grotte qui suit.

#### 6- Plateforme

Surélevée par rapport au niveau de l'eau, elle sert aussi pour les rituels.

#### 7- Chambre mortuaire

Les esclaves qui ne supportent pas les tortures ou les adeptes périsant aux tests du sang du dragon sont remis aux eaux sombres après une messe dans cette chambre.

#### 8- Bassin

Un bassin communique avec le couloir en 4 et la chambre mortuaire par un étroit siphon et avec la mer par une ouverture plus grande. Les créatures aquatiques peuvent arriver ici.

#### 9- Temple

La secte prie un aspect du dieu sombre Tharizdun. La représentation qui en est faite est celle d'un dragon. Autour de la statue d'ailleurs, a été disposé le squelette d'un dragon. L'autel porte la spirale du dieu noir.

10- L'anti-chambre du temple  
Cette pièce renferme la pierre noire de Tharizdun ainsi que l'œuf de dragon putréfié. En outre, elle sert de geôle aux prisonniers.

11- La Crypte  
C'est là que reposent les restes du chevalier Faris Rautha.

## Annexe 5 (Document pour les joueurs) Les notes d'Ipox

Cette lettre semble avoir été terminée récemment, elle est pliée et un bâtonnet de cire est posé dessus, comme si l'on voulait la relire une dernière fois avant de la sceller. Elle est écrite en Dracon :

« *Monseigneur,*

*J'ai à présent la preuve qu'il est possible de faire plus que d'animer vulgairement les restes d'un dragon. Grâce aux pouvoirs de la Pierre Sombre, je suis parvenu à entrer à nouveau en contact, par delà les limbes, avec l'esprit de l'un des fils de Fragorox.*

*J'espère que les notes que je vous ai fait parvenir vous satisferont. J'ai décidé à présent de passer à l'étape suivante qui consistera à ramener l'esprit de la bête d'entre les morts. Les potentialités sont énormes, nous pourrions ainsi nous doter de tueurs aussi redoutables qu'infatigables.*

*Votre sombre serviteur,  
Ipox »*

La seconde lettre (aussi en Draconic) a été ouverte depuis longtemps, elle porte un sceau représentant un dragon dans un cercle.

« *Très cher,*

*Vos notes m'ont été précieuses. Poursuivez vos recherches, animez votre créature afin d'en faire la gardienne de ces côtes et des récifs.*

*L'espion du Califat auquel j'ai fait allusion m'a rapporté les renseignements que j'attendais et j'ai intercédé auprès de Gorshared afin qu'on lui accorde un navire. Faites le nécessaire afin que sa galère ne croise d'autres navires, les nôtres inclus, et surtout qu'aucun esclave ne lui soit dispensé.*

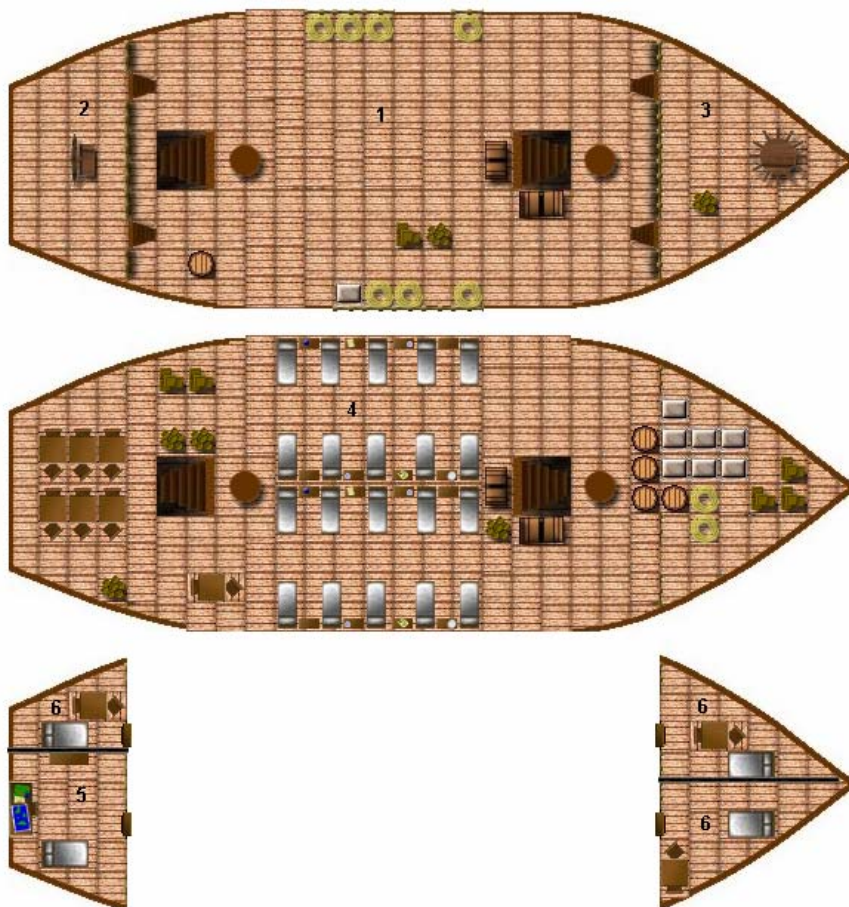
*Je vous veux à mes côtés avant le prochain solstice d'hiver pour un grand événement.*

*Comptant sur votre diligence.*

*Knygath Zhaum. »*

## Annexe 6 (Document pour le MD)

### Le navire ataphade.



Échelle : 1 carré = 1,5 m

- 1- Pont
- 2- Château arrière
- 3- Château avant
- 4- Quartiers de l'équipage
- 5- Cabine du capitaine
- 6- Cabines passagers

**Annexe 7 (Document pour les joueurs)**  
**La bouteille à la mer**

« *Jasluan,*

*Tu comprendras mon geste en temps et en heure. Toutefois, soit persuadé que c'est la seule solution qu'il nous est donné de pénétrer chez l'ennemi. Conserve cette fiole car elle est tout ce qui restera de moi une fois que je serai passé de l'autre côté, et ma dernière chance de revoir la lumière.*

*Puisses-tu me pardonner un jour.*

*Ton ami,  
Vaissim. »*

## Annexe 8 (Document pour le MD)

### Situation géographique



Échelle : 1 cm = 20 km

- 1 - Crique des Hautes-eaux
- 2 - Epave de la bouteille



## Annexe 9 (Documents pour les joueurs)

### Coursier baklunien

Coursier baklunien :

CR 1 ; Animal de taille G ; DV 3d8+12 ; pv 33; Init +2; Spd 60 ft / 18 m ; AC 15 (contact 11, pris au dépourvu 13) [+2 Dex, -1 size, +4 naturel]; Atk +4 corps à corps (1d4+3, 2 coups de sabot), -1 corps à corps (1d3+1, morsure) ; SQ Odorat; AL N ; SV Ref +5, Vig +7, Vol +3; For 17, Dex 14, Con 18, Int 2, Sag 14, Cha 7.

Compétences et Dons : Détection +8, Perception auditive +8; Vitesse.

Vélocité (Dash) : La créature se déplace plus vite que la normale pour un représentant de sa race. Si la créature porte une armure légère ou aucune, et si sa charge ne dépasse pas le stade léger, alors sa vitesse de déplacement est accrue de 5 ft / 1,5 m.

Charge transportable : Les charges se répartissent de la façon suivante pour un coursier baklunien : légère jusqu'à 129 kg, intermédiaire de 129 à 260 kg et lourde de 260 à 390 kg. Le cheval peut tirer jusqu'à 1,950 tonnes.

Description : Le coursier baklunien est semblable au cheval de guerre léger si ce n'est qu'il est plus rapide, plus agile, plus fort et plus robuste. Il est dressé au combat. Il peut combattre quand il est monté, mais son cavalier ne peut attaquer lui aussi que s'il réussit au préalable un jet d'équitation (DD 10).

## Annexe 10 (Documents pour les joueurs)

À découper et à distribuer aux joueurs dont les personnages appartiennent aux organisations métaludiques correspondantes. Les informations de chaque organisation sont confidentielles et ne doivent pas être divulguées aux joueurs des autres organisations ou sans organisation.

✂ .....  
Information communiquée au personnage par son organisation métaludique (Citadins [Ekbir], Cour des Miracles, Fils du Soleil, Voie du Quêteur) :  
*La guerre contre les Ataphades semble s'enliser, voilà déjà des mois que la flotte est partie et on attend toujours des nouvelles de victoires.*

✂ .....  
Information communiquée au personnage par son organisation métaludique (Grandes Familles marchandes, Consortium du Mouqollad) :  
*Plusieurs navires auraient aperçu des bateaux pirates qui croiseraient dans la région des récifs du Morskmogil. Les moins chanceux d'entre eux ne sont manifestement pas parvenus à bon port. La guerre contre les Ataphades semble s'enliser, voilà déjà des mois que la flotte est partie et on attend toujours des nouvelles de victoires. Le consortium serait en négociation avec les autorités pour quelque affaire importante.*

✂ .....  
Information communiquée au personnage par son organisation métaludique (Clergé de la Foi exaltée, Zashassar [à partir du rang d'initié seulement], Askar d'Ekbir [à partir du rang d'amir de cinq seulement], Garde sacrée, Faris d'Ekbir, Marine d'Ekbir [à partir du rang d'amir de cinq seulement], Noblesse royale, Noblesse) :  
*Plusieurs navires auraient aperçu des bateaux pirates qui croisaient dans la région des récifs du Morskmogil. Les moins chanceux d'entre eux ne sont manifestement pas parvenus à bon port. La flotte cherche une base secrète des Ataphades dans cette région avant d'attaquer les îles maudites. Il serait dangereux de se faire prendre à revers. Par conséquent, nombres de navires croisent autour de Murenshei ou mouillent au port de Ogmir en attendant. La guerre contre les Ataphades semble s'enliser, voilà déjà des mois que la flotte est partie et on attend toujours des nouvelles de victoires.*

✂ .....  
Information communiquée au personnage par son organisation métaludique (Gardiens des Pinacles) :  
*Le Gardien des Pinacles Adib Faslumni, parti en quête d'un objet connu sous le nom de la Flûte d'Or et d'Airain, objet légendaire qui aurait le pouvoir d'éloigner les monstres marins et d'apaiser les tempêtes, aurait rejoint la flotte afin de lancer l'attaque des îles Ataphades.*

✂ .....  
Information communiquée au personnage par son organisation métaludique (Clergé d'Istus, Zawiyar) :  
*Des pillards écumeraient le Darboz, il ne vaut mieux pas s'y aventurer sans une escorte. Le festival du solstice d'été sera entaché de la disparition de nombreux bardes et artistes en tous genres qui furent massacrés sur le lieu d'une congrégation connue sous le nom de Plein Air de Koyamik. Parmi les suspects, on parle des bandits du Darboz ou des goblinoïdes de L'Udgru. La guerre contre les Ataphades semble s'enliser, voilà déjà des mois que la flotte est partie et on attend toujours des nouvelles de victoires. Une devineresse d'Istus de la famille Khajahal aurait prophétisé l'attaque de la flotte : « Le sang apportera la connaissance, la sueur l'assurance. Avec la sueur et le sang, la méloppée ouvrira la voie de la victoire de la lumière. Mais allumer une flamme projette toujours une ombre ».*

✂ .....  
Information communiquée au personnage par son organisation métaludique (Clergé de Geshtai) :  
*Les sources de la déesse blessent bien des créatures issues des abysses insondables des océans.*

✂ .....  
Information communiquée au personnage par son organisation métaludique (Inquisiteur du Zashassar) :  
*L'ordre soupçonne que le pays est infesté d'espions des îles maudites. Ces individus œuvrent à tous les niveaux, de la rumeur qui naît dans un village aux manipulations politiques. L'ennemi emploie notamment des créatures qui ont le pouvoir de changer de forme ou des compétences innées pour se fondre dans la population. On compte parmi ces créatures des Doplegangers (attention, ces derniers ont le pouvoir de lire les pensées des êtres faibles), des Yuan-ti (homme reptiles) ainsi que des humains d'ascendance diabolique (voir parfois même des sangs mêlés issus de l'accouplement avec des habitants de Baator). L'ordre a aussi des raisons de penser que des créatures des plans inférieurs prêteraient leur aide aux ataphades. Ils convient de rester des plus discret et de démasquer ces espions. L'inquisition est aussi en ce moment en train d'étudier une secte ataphade en relation avec des cultes draconic. Le nom de Fragorox aurait été prononcé...*

✂.....  
Information communiquée au personnage par son organisation métaludique (Cour des Miracles) :  
*La cour ne peut tolérer plus longtemps la présence des espions ataphades. Il est vital d'arrêter ces individus, pour le prestige de la Cour.*  
✂.....