

EKB 4-02

# Pour une poignée d'étoiles

Une Aventure régionale Living Greyhawk

en 1 Round pour Ekbir

par Alain Sénès

Révisions : David Concher et Gérard Colliou

Coordination et Relecture : Gaël Richard

Circle Edit : David Christ

Parfois, raison et sentiments s'opposent. En Ekbir, les traditions et le respect de la famille sont des valeurs essentielles : peuvent-elles être brisées par amour ? Pour une poignée d'étoiles, les personnages seront-ils les complices d'un crime ou d'un geste d'amour ? A travers les terres insulaires de Murenshi, des landes brumeuses au Malvallon, leur quête réservera bien des surprises. Une aventure pour les APL 2-8.

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

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

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

# Introduction

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

## Préparation

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

Lisez cette aventure au moins une fois avant la partie. Familiarisez-vous avec toutes les règles spéciales, sortilèges ou équipements présents dans cette aventure. Il peut être utile à ce titre de surligner les passages les plus importants. Lorsque vous maîtrisez une partie D&D RPGA, nous supposons que vous disposez des livres suivants : *Manuel des joueurs*, *Guide du maître* et *Manuel des monstres*. Nous supposons également que vous disposez d'un 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 via de simples feuilles quadrillées et d'un crayon ou au travers de décors en résine et de figurines.

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

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

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

Les joueurs sont libres d'utiliser les livres de règles pour se renseigner sur l'équipement et l'armement dont leur personnage dispose. Cependant, en tant que MD, vous

pouvez limiter ou interdire le recours aux livres des règles lors de certaines périodes de jeu. Par exemple, au *Guide du maître* si les joueurs sont confrontés à un certain piège qui pourrait s'y trouver ou au *Manuel des monstres* face à une créature inconnue.

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

## Notation

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

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

Lorsque vous utilisez la notation complète, classez les joueurs dans l'ordre des votes pendant qu'ils complètent leurs formulaires, de manière à ne pas être influencé par leurs notations. C'est une bonne idée de demander aux

joueurs d'évaluer la partie pendant que vous déterminez le montant des trésors et de l'expérience gagnés lors du scénario.

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

Ceci est une aventure LIVING GREYHAWK. En tant qu'aventure LIVING, les personnages sont censés apporter leurs propres personnages avec eux. Si les

|                | 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 |    |

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) :

1. Déterminez le niveau de personnage pour chacun des PJ participant à l'aventure.
2. 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.

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

1. Essayez de monter une table de six personnages de 1<sup>er</sup> niveau ou d'adjoindre 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.

## Unités de Temps et Frais d'entretien

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

## Contexte de l'aventure

La province de Murenshi est une grande île située dans l'Océan Dramidj au large des côtes d'Ekbir. A l'écart des grandes routes commerciales, cette province n'a pas connu l'expansion souhaitée par son nayib - un demi-orque, nommé Lugvar. Elle est restée en marge du Califat ne laissant sur ces landes désolées qu'un semblant de civilisation.

La province de Murenshi est une terre sauvage où les hommes et les demi-humains sont rares et les bêtes féroces et les humanoïdes nombreux. Des ruines se dressent parfois au sommet d'une colline ou bien émergent d'un éperon rocheux comme les derniers symboles d'une époque autrefois plus glorieuse. Seuls quelques villages et hameaux occupent les terres. Ils se composent généralement de quelques fermes, d'une forge et écurie et plus rarement d'une auberge pour les voyageurs et d'un temple dédié à Al'Akbar ou Pélor, dieu du Soleil. Ils sont dispersés le long des deux étroites routes qui traversent la partie nord de l'île et qui relient les mines et Murenshi - la capitale - à Ogmir, l'unique port du pays.

Les navires marchands évitent généralement de croiser aux abords des côtes méridionales de l'île où rôdent des bandes de pirates et de naufrageurs très organisées et dangereuses.

## Résumé de l'aventure

Cette aventure commence dans la ville de Murenshi, capitale de l'île du même nom, l'une des quinze provinces du califat d'Ekbir. La ville se trouve dans la région la plus septentrionale de l'île. Les personnages peuvent être venus en ce lieu pour diverses raisons : escorte d'un marchand venu pour affaire, simples voyageurs sur un bateau de commerce en escale, visite rendue à un ami ou à de la famille, et autres.

Un soir, à la nuit tombée, alors qu'ils regagnent leur auberge, les personnages assistent à l'agression d'une jeune et belle demoiselle aux prises avec cinq grosses brutes qui l'agressent sans ménagement. S'ils lui portent

secours, cette dernière leur dit qu'elle se nomme She'rya et leur explique que ses parents, une famille bourgeoise de Kofeh, l'ont fiancée de force à un riche marchand du Mouqollad, nommé O'Shar Ibn Bah, et qu'elle a pris la fuite afin de rejoindre son véritable amour, un capitaine de la marine de Zeif.

Contre une poignée d'étoiles (5 pp, c'est tout ce qu'elle possède), elle demandera aux personnages de l'aider à quitter l'île de Murenshi et de l'escorter à travers les terres sauvages en direction du sud, jusqu'au rivage de l'Océan Dramidj où le navire de son amant l'attend au mouillage dans une baie abritée et brumeuse.

Les personnages devront réussir à quitter la ville sans se faire remarquer par les mercenaires de O'Shar Ibn Bah et les gardes du nayib (légal du calife) de Murenshi. Il semble que les portes de la ville soient bien gardées et que sortir de la cité ne soit pas une chose aisée.

En chemin, guidés par la jeune femme, ils devront se résoudre à traverser le Malvallon afin d'éviter les nombreuses patrouilles des gardes du nayib et des mercenaires du marchand qui sillonnent la région. Ils poursuivront leur route à travers l'étroite et sinueuse vallée et seront aux prises avec divers monstres (orques et autres humanoïdes, tels que des gnolls et des gobelins).

Surpris par un orage, ils devront se réfugier dans une des nombreuses cavernes qui entourent la vallée et seront attaqués par des prédateurs.

Profitant de leur dernière nuit de voyage She'rya, en réalité une voleuse sans scrupule ayant dérobé une gemme de grande valeur dans le trésor du marchand du Mouqollad, cherchera à fausser compagnie à ses protecteurs.

Ses traces conduiront les personnages jusqu'au repaire d'une bande de pirates et de naufrageurs opérant sur l'Océan Dramidj. Ils y découvriront que leur chef nommé Rahl'Am est le fiancé de la belle. Réussiront-ils à rattraper les deux amants avant que leur navire ne gagne les eaux profondes ?

## Introduction

Depuis quelques jours les personnages séjournent sur l'île de Murenshi. Les raisons de leur présence sur l'île peuvent être multiples. Ils peuvent être des membres de l'escorte d'un marchand venu faire du commerce ou rendre visite à un ami ou de la famille. Par exemple un personnage nain peut très bien être venu rendre visite à Mirfin, le forgeron ou encore être des passagers sur un navire de commerce en escale à Ogmir et qui en profitent pour visiter la capitale régionale.

Ce module se déroule normalement à l'automne, bien qu'il puisse être joué à n'importe quelle période de l'année.

*La matinée a été ensoleillée. Le ciel s'est couvert dans l'après-midi. Au début de la soirée, alors que l'aventure commence, le temps est à l'orage. De temps en temps un éclair déchire le ciel. La température est agréable.*

## Rencontre 1 :

### Une jeune fille en détresse

La nuit est tombée depuis plusieurs heures sur Murenshi, alors que les personnages regagnent leur auberge après avoir passé la soirée à la taverne du Troll Borgne ou bien chez des amis, leur attention est attirée par des cris provenant des alentours. Un jet de Perception auditive (p81) DD10 réussit leur permettra d'en connaître la provenance. A une trentaine de mètres, sur une petite place au centre de laquelle se dresse une fontaine, les personnages découvriront une jeune femme aux prises avec un groupe d'individus. Ces derniers tentent de la maintenir au sol et de lui attacher les poignets, mais la jeune femme se débat avec énergie. Quand elle aperçoit les personnages, celle-ci les appelle à l'aide : « au secours, au secours, aidez-moi ! ». Les brutes qui n'avaient toujours pas vu les personnages se retournent et leur font face, tout en maintenant la belle au sol. Ils portent tous des vêtements sombres, un écusson jaune, représentant une bourse et un parchemin, cousu sur la poitrine. Un jet de Connaissance [Local - Meta-Region - Tuflik, Fals, and Velverdyva] (p71) DD15 réussit leur permettra de savoir qu'il s'agit du blason d'un riche marchand local O'Shar Ibn Bah. Celui qui semble être le chef – un affreux demi-orque, le visage couvert de cicatrices – s'adresse aux personnages en ces termes : « dégagez bande de minables, allez-voir ailleurs si j'y suis ». Si les personnages restent sur la place, les brutes sortiront leurs cimenterres et le chef s'exprimera de nouveau : « Dégagez ! ou nous vous taillons en pièce. ».

**Tactique :** Quelles que soient les réactions des personnages à ce moment là, qu'ils tentent de négocier ou pas, ces derniers passent à l'attaque. L'un d'entre eux garde la jeune femme entravée tandis que les autres se jettent sur les personnages. Les hommes de main combattent jusqu'à ce que deux d'entre eux soient tués. Ensuite, ils s'enfuient laissant la jeune femme sur le sol à moitié ligotée.

Si les personnages décident de les poursuivre, ils se dispersent. Si toutefois, les personnages parviennent à suivre l'un d'entre eux, ils pourront constater qu'il se

dirige vers une somptueuse demeure, entourée d'un jardin (voir la carte de Murenshi en Annexe : 5 - la demeure de O'Shar Ibn Bah).

#### APL 2 et APL 4 (EL 2)

☛ **Demi-Orque, Gue1** : pv 12;

cf. *Appendice A*.

☛ **Brutes, humains, HdA1 (2)** : pv 6 (x2);

cf. *Appendice A*.

#### APL 6 et APL 8

Pareil qu'en APL 2 et 4, mais les adversaires ne représentent pas une menace pour des personnages de ce niveau, par conséquent la rencontre ne rapporte aucun point d'expérience.

#### **Trésor :**

APL2 : F : 7 po ; P : 0 po ; M : 3 po.

APL4 : F : 7 po ; P : 0 po ; M : 3 po.

APL6 : F : 7 po ; P : 0 po ; M : 3 po.

APL8 : F : 7 po ; P : 0 po ; M : 3 po.

**Développement :** La jeune femme n'est pas blessée. Elle est très belle. Ses cheveux sont noirs et ses yeux bleus. Elle remercie les personnages de lui être venu en aide. Elle se nomme She'rya et leur explique que ses parents, une riche famille de Kofeh, l'ont fiancée de force à un riche marchand du Mouqollad, nommé O'Shar Ibn Bah et qu'elle a pris la fuite afin de rejoindre son véritable amour, un capitaine de la marine royale de Zeif.

Elle précise que les hommes qui l'ont attaquée sont des mercenaires du marchand et que ce dernier va user de son influence pour que les autorités locales l'aide à la retrouver. Elle semble avoir très peur et demande aux personnages de la cacher.

Si les personnages décident de la ramener à leur auberge, cela ne posera aucune difficulté. Il est déjà tard et l'aubergiste sera couché à leur arrivée. L'employé est endormi derrière le comptoir et ne fera pas attention aux personnages. La sortie en revanche devrait poser plus de difficultés.

Une fois à l'abri, She'rya explique aux personnages qu'elle a reçu un message de l'homme qu'elle aime lui fixant rendez-vous dans deux jours. Elle leur demande de l'escorter à travers les terres sauvages en direction du sud, jusqu'au rivage de l'océan Dramidj où le navire de son amant l'attend au mouillage dans une baie abritée et brumeuse. Elle n'a que 5 pp (5 étoiles) mais elle est prête à les offrir en échange de leur aide. C'est tout ce qu'elle possède et ne pourra pas leur donner d'avantage.

Un jet de Connaissance [Géographie - Meta-Region - Tuflik, Fals, and Velverdyva] (p71) DD15 leur permettra

de savoir que la région n'est pas de tout repos. Le sud de l'île est une région accidentée et dangereuse. Le seul moyen d'atteindre la côte sud de l'île oblige à traverser le Malvallon, une vallée sinistre où seuls s'aventurent les plus audacieux ou les plus fous.

She'rya semble vraiment très triste et complètement affolée. Elle devrait rapidement émouvoir les personnages. Si ces derniers ne semblent pas décidés à l'accompagner, elle leur laissera entendre que son fiancé pourra les récompenser beaucoup plus largement s'ils la conduisent jusqu'à lui.

### **La Véritable histoire de She'rya**

She'rya est la fille d'une riche famille de Kofeh. Il y a deux ans, alors qu'elle se rendait à Ekbir pour rendre visite à de la famille, son navire a été capturé par des pirates. Prisonnière, elle tomba très vite amoureuse du chef des pirates – un homme originaire de Zeif, nommé Rahk'Am. Celui-ci succomba très vite aux charmes de la belle et toute idée de demande de rançon fut oubliée. La famille de She'rya a perdu tout espoir de la retrouver vivante. Aujourd'hui, She'rya est une voleuse sans scrupule. Elle a séduit O'Shar Ibn Bah pour s'introduire dans ses appartements. Elle l'a ensuite drogué et lui a dérobé une gemme de grande valeur avant de prendre la fuite. La gemme est un diamant de grande valeur (5 000 po mais il n'est pas vendable Cf. Conclusion) appelé la *Pierre de Sibur*. Mais le marchand reprit rapidement ses esprits et donna l'alerte. Poursuivie par les gardes, elle s'est retrouvée encerclée sur la petite place où les personnages l'ont trouvée. Toujours en possession de la gemme, She'rya doit maintenant rejoindre son amant dont le navire est au mouillage dans la baie des pirates au sud de l'île. Elle cherchera à émouvoir les personnages par tous les moyens afin qu'ils l'aident à quitter Murenschi. Elle a l'intention de leur fausser compagnie dès qu'elle se sentira suffisamment en sécurité et à proximité du navire des pirates.

### **Au travers des mailles du filet**

Le lendemain matin, les personnages doivent quitter Murenschi et gagner les terres sauvages. Les mercenaires du marchand surveillent les rues et les gardes du nayib en alerte contrôlent les portes de la ville. Le signalement de la jeune femme et des personnages (pas très précis, en ce qui les concerne) leur a été communiqué et il ne leur sera pas facile de quitter Murenschi sans se faire repérer.

***Le ciel est gris. Une pluie fine est tombée durant la nuit. La plaine septentrionale est partiellement recouverte de brume, rendant la visibilité réduite par endroit. La température est agréable.***

She'rya a l'intention de se déguiser, les personnages peuvent tenter de faire de même. Il leur est nécessaire de passer du temps à se préparer. Faire un jet de Déguisement. Le MD laisse les personnages lui décrire l'apparence qu'ils ont l'intention de se donner et applique les modificateurs correspondants au jet de compétence.

Aux portes de la ville, les gardes surveillent. Comme ils sont sur leur garde, on considère qu'ils font automatiquement « 10 » au jet de Détection + les bonus éventuels.

**Note :** Le MD joue les jets de déguisement en secret pour que le joueur ignore s'il a réussi ou pas. En cas de réussite, les personnages sortent de la ville sans être inquiétés. En cas d'échec, le personnage est remarqué par les gardes et ces derniers l'apostrophent, le dévisagent, lui posent des questions. Il faut laisser croire aux joueurs que leur personnage est démasqué, il faut jouer avec leurs nerfs. Après un contrôle plus ou moins long, les gardes laissent le personnage repartir. Cet épisode a pour but de créer une ambiance et mettre les joueurs en condition. Il est nécessaire que les personnages puissent quitter Murenschi pour la suite de l'aventure.

## **Rencontre 2 :**

### **Les Terres sauvages**

Depuis le milieu de la nuit précédente, les mercenaires d'O'Shar Ibn Bah sillonnent les routes et les campagnes à la recherche de la jeune femme. Il s'agit de petits groupes de cavaliers composés de six mercenaires. S'ils ne veulent pas attirer l'attention, les personnages doivent couper à travers la plaine septentrionale en direction du Sud. La plaine est recouverte de pâturage. De nombreux chevaux vont et viennent librement, parfois solitaires ou en petit groupe de quelques animaux. On peut aussi croiser des vaches ou des moutons. Les enclos et les cultures ne sont pas rares. De temps en temps, il est possible d'apercevoir une grange ou une ferme isolée. La brume permet de se déplacer sans se faire remarquer. La distance à parcourir jusqu'à l'entrée du Malvallon est de 10 kilomètres. Ce qui correspond à une demi-journée de marche. S'ils évitent d'emprunter la route, ils l'atteindront sans encombre. Dans le cas contraire, les personnages auront 50% de chance de rencontrer des mercenaires du marchand. S'ils traversent ouvertement un village, ce pourcentage augmente de +10%. En effet, les mercenaires du mouqollad posent des questions aux villageois. Si ces derniers ont vu les personnages traverser le village, ils n'hésiteront pas à le leur dire, ce qui facilitera les recherches.

**Note :** Toute rencontre sur la route avec des mercenaires du marchand ne rapporte aucun point d'expérience. Il n'est pas raisonnable de se déplacer par la route. Si les personnages choisissent cette option, ils prennent des risques inutiles. Le voyage est assez dangereux comme ça.

### Tout APL

♣ **Mercenaires, humains, HdAr (6) :** pv 6; cf. *Appendice*.

### **Développement**

Si les personnages sont repérés par une patrouille, ils peuvent essayer de bluffer ou de parlementer pour s'en sortir. Utilisez les compétences correspondantes (Bluff ou Diplomatie par exemple). S'ils échouent, ils sont arrêtés. Si les personnages combattent les mercenaires et sortent vainqueurs du combat, les patrouilles suivantes sont considérablement renforcées : toute nouvelle rencontre avec une patrouille se solde par une arrestation automatique des personnages (le scénario est alors fini) qui écotent de 2 TU d'emprisonnement (sauf s'ils ont tué des mercenaires auquel cas la durée de l'emprisonnement est de 10 TU).

Si les personnages usent de magie non violente et discrète pour échapper à une arrestation, le MD improvisera.

Si les personnages ont échappé à une arrestation par le bluff ou la diplomatie, les patrouilles suivantes ne sont pas renforcées mais il faut recommencer les discussions pour éviter la prison.

Lors d'une première rencontre, si les personnages ne parviennent pas à persuader les mercenaires de les laisser partir, ils sont arrêtés et écotent de 1 TU d'emprisonnement. She'rya écope, elle, de 10 TU dans tous les cas. La pierre de Sibur est rendue par les mercenaires à son propriétaire si elle est retrouvée. Dans ce cas de figure, le scénario est terminé.

Tout membre d'une des organisations métaludiques d'Ekbir suivantes (sur présentation au MD de la documentation régionale correspondante) échappe à l'arrestation et peut convaincre les mercenaires de laisser continuer tout le groupe pour peu qu'il trouve des arguments cohérents : Clergé de la Foi exaltée (n'importe quel rang ou ordre), Faris (toute confrérie), 'Askar d'Ekbir (tout grade), Marine d'Ekbir (tout grade), Zashassar (mais pas disciple), Mouqollad.

## **Rencontre 3 : Embuscade !**

Après une demi-journée de marche, les personnages arrivent au pied des monts escarpés. Le paysage composé

de hauts reliefs est recouvert de brume dense léchant les pentes rocheuses des collines. Les versants les moins abrupts sont recouverts de pins et de végétation. La route semble se terminer ici. Une inscription sur un rocher indique le chemin des mines et un étroit sentier monte vers les sommets de l'ouest. Un peu plus au sud, une vallée creusée dans le calcaire s'enfonce à travers les montagnes. She'rya indique aux personnages qu'il s'agit de l'entrée du Malvallon.

Un jet de Connaissance [Géographie - Meta-Region - Tuflik, Fals, and Volverdyva] (p71) DD10 permet de savoir que ce lieu est très dangereux. Autrefois le repaire d'un terrible dragon – Fragorox – vaincu par Oudmey et Azourma, il abrite encore aujourd'hui des humanoïdes maléfiques et de nombreuses bêtes sauvages.

La traversée du Malvallon prend une journée de marche. Il faut parcourir 15 km de terrain difficile (surface mauvaise, *Manuel des Joueurs*) pour traverser les montagnes et atteindre la côte sud. Tout autre chemin prendrait deux fois plus de temps en raison des reliefs accidentés et des conditions climatiques (le brouillard en altitude et la pluie).

She'rya insiste pour prendre le plus court chemin et ne pas perdre de temps, prétextant que le navire de son fiancé n'attendra pas indéfiniment. Les personnages doivent rapidement se résoudre à traverser le Malvallon. C'est le milieu de la journée, ils devront passer la nuit dans la vallée.

### Le sentier

Au début la progression est assez facile, quelques arbres petits et courbés bordent le passage, mais au bout de quelques centaines de mètres le sentier devient plus étroit et s'enfonce entre de hautes falaises calcaires. Deux personnages au plus peuvent marcher de front. Des éboulis et des rochers saillants rendent la progression difficile. Seules quelques bruyères poussent ça et là. Par endroit, le chemin quitte le lit de la vallée et s'élève le long des parois escarpées où de nombreux ruisseaux coulent en cascade. Parfois, le bruit de l'eau raisonne si fort entre les roches qu'il n'est pas possible de s'entendre parler.

Après trois heures de marche, alors que les personnages approchent d'un large promontoire (18m x 12m) où coule une cascade, un groupe d'humanoïdes en embuscade s'appête à fondre sur eux. Il s'agit d'un groupe hétéroclite composé de gnolls, d'orques et de gobelins. Profitant du bruit assourdissant de l'eau, les monstres passent à l'attaque. Ces créatures ne sont qu'à quelques mètres des aventuriers. Les personnages doivent réussir un jet opposé de perception auditive (p81) contre le

Déplacement silencieux des créatures (malus de -15 vu les circonstances) pour ne pas être surpris ou gagner un jet opposé de Détection contre la Discrétion des créatures.

**Tactique :** Les gobelins restent en retrait derrière les rochers à une dizaine de mètres des personnages et les attaquent à l'aide de leurs javelots. Les gnolls et hobgobelins chargent avec leurs armes de corps à corps. Ces humanoïdes n'ont aucune envie de discuter, ils veulent tuer les personnages pour les dépouiller de leurs richesses et les dévorer et rien ne pourra les faire changer d'avis. Si les hobgobelins et les gnolls sont tous tués, les gobelins prennent la fuite. Ils n'ont pas beaucoup d'objets de valeur sur eux et leur équipement n'est pas en très bon état.

#### APL 2 (EL 3)

☛ **Gnoll (1) :** pv 11;

cf. *Manuel des Monstres*.

☛ **Hobgobelins (2) :** pv 5 (x2);

cf. *Manuel des Monstres*.

☛ **Gobelins (3) :** pv 4 (x3);

cf. *Manuel des Monstres*.

#### APL 4 (EL 5)

☛ **Chef Gnoll, Rgr2 :** pv 27;

cf. *Appendice*.

☛ **Gnoll (1) :** pv 11;

cf. *Manuel des Monstres*.

☛ **Hobgobelins (2) :** pv 5 (x2);

cf. *Manuel des Monstres*.

☛ **Gobelins (3) :** pv 4 (x3);

cf. *Manuel des Monstres*.

#### APL 6 (EL 7)

☛ **Chef Gnoll, Rgr4 (1) :** pv 39;

cf. *Appendice*.

☛ **Gnoll, HdA2 (2) :** pv 18;

cf. *Appendice*.

☛ **Hobgobelins (2) :** pv 5 (x2);

cf. *Manuel des Monstres*.

☛ **Gobelins (3) :** pv 4 (x3);

cf. *Manuel des Monstres*.

#### APL 8 (EL 9)

☛ **Chef Gnoll, Rgr6 (1) :** pv 59;

cf. *Appendice*.

☛ **Gnoll, HdA4 (2) :** pv 18;

cf. *Appendice*.

☛ **Hobgobelins (4) :** pv 5 (x4);

cf. *Manuel des Monstres*.

☛ **Gobelins (6) :** pv 4 (x6);

cf. *Manuel des Monstres*.

**Trésor :** L'équipement des humanoïdes n'a pas une très grande valeur, à part celui des gnolls, les armures ne sont pas vendables, elles sont en mauvais état, elles dégagent une forte odeur bestiale et sont mal entretenues. Le reste est aussi dans un triste état et n'a pas de réelle valeur marchande.

APL2 : F : 5 po ; P : 0 po ; M : 0 po.

APL4 : F : 17,5 po ; P : 0 po ; M : 2,5 po.

APL6 : F : 26,5 po ; P : 0 po ; M : 3,5 po.

APL8 : F : 26,5 po ; P : 0 po ; M : 3,5 po.

**Développement :** Le repaire des humanoïdes se trouve quelque part le long de la paroi rocheuse. Il ne représente pas un objectif pour les personnages et le chercher les retarderait trop.

## Rencontre 4 :

### Un abri pour la nuit

Les personnages reprennent leur ascension vers le col du Malvallon supérieur. Il leur faudra encore trois bonnes heures avant d'atteindre le sommet. La progression est longue et très difficile.

*Le temps est à l'orage en cette fin d'après-midi. Un vent froid et modéré souffle entre les falaises. Le ciel se charge de nuages noirs. Dans la soirée, un orage violent éclate accompagné de fortes précipitations.*

La météo se dégrade sensiblement quand les personnages atteignent le sommet du col. Il leur faut rapidement trouver un abri d'autant que la nuit est sur le point de tomber. Le long du versant sud, à quelques dizaines de mètres en contrebas du col, on peut distinguer l'entrée d'une caverne. Un jet de Détection réussi (p74) DD15 est nécessaire pour la voir. La visibilité est réduite à cause de la pluie, du vent et de l'obscurité.

#### La Caverne

L'entrée fait 1,5 m de hauteur sur 3 m de large. L'intérieur de la caverne est plongé dans l'obscurité. Les personnages ne disposant pas de vision nocturne ou de vision dans le noir ont besoin d'une source de lumière pour se diriger.

Il s'agit d'une succession de trois grottes de dimensions différentes. Des colonnes naturelles soutiennent les voûtes du plafond. Ce complexe naturel abrite un ou plusieurs prédateurs.

#### **1 – L'Entrée**

Cette caverne de dimension moyenne de 12m x 7,5m est inoccupée. Deux piliers naturels partent du sol jusqu'au



plafond à une hauteur de 3,5 m. Dans l'angle nord-ouest, se trouvent les restes d'un feu de camp. Celui-ci a certainement plusieurs mois, voire des années. Le vent s'engouffre légèrement par l'ouverture, mais à deux ou trois mètres de l'entrée on est bien à l'abri. Au fond, au nord-est un passage large de 3 m conduit vers une autre caverne.

## 2 – La Caverne centrale

Cette caverne est un peu plus grande que la précédente, 16,5m x 9m. Le plafond est plus haut, 6m. Deux énormes colonnes occupent une partie du centre de la caverne. A l'ouest, une ouverture de 3m donne sur une troisième caverne de dimension plus réduite.

Cette caverne est l'ancre d'un ours-hibou ou d'un ours brun. La créature se cache tout au fond de la caverne, dans un recoin situé au sud-ouest. Depuis l'entrée, il est possible de remarquer une forte odeur animale mêlée à celle de viandes en décomposition. Des os de diverses tailles et origines jonchent le sol un peu partout dans la caverne. Il est possible de reconnaître des crânes d'humanoïdes tels que ceux de gobelins et d'orques. Il n'y a rien de valeur dans cette caverne.

### APL 2 (EL2)

🐾 **Ours noir (1)** : pv 19;  
cf. *Manuel des Monstres*.

### APL 4 (EL 4)

🐾 **Ours-Hibou** : pv 52;  
cf. *Manuel des Monstres*.

### APL 6 (EL 6)

🐾 **Ours-Hibou (2)** : pv 52 (x2);  
cf. *Manuel des Monstres*.

### APL 8 (EL 8)

🐾 **Ours-Hibou (4)** : pv 52 (x4); cf. *Manuel des Monstres*.

**Tactique** : L'ours noir est un omnivore assez tranquille. Mais s'il est surpris dans sa caverne. Il attaque toute créature à sa portée. Il n'a pas de stratégie particulière et attaque en général l'adversaire la plus proche.

L'ours-hibou est un redoutable prédateur féroce et agressif. Il attaque toute créature entrant dans sa caverne. Il n'a pas de stratégie particulière. Il attaque en général l'adversaire la plus proche.

## 3 - La Petite Caverne

Cette caverne de dimensions réduites, 10,5m x 6m est vide de tout occupant. La hauteur du plafond est de 3,5m. Le centre est occupé par une colonne de roche naturelle.

A l'exception d'un étroit conduit s'enfonçant profondément dans la roche, il n'y a rien de particulier dans cette salle.

## 4 – L'Étroit Conduit

Ce conduit étroit conduit à une petite caverne vide.

## Rencontre 5 :

### La Fin du voyage

Au petit matin, les personnages reprennent leur difficile voyage à travers le Malvallon. Ils descendent le versant sud de la vallée, jusqu'à la côte où les attend le fiancé de la belle.

*Le ciel est couvert. Le vent et la pluie ont cessé. La température est fraîche. En altitude la visibilité est correcte, au pied des collines une brume dense recouvre la côte et les terres environnantes.*

La descente du Malvallon s'avère pénible, le sentier est toujours aussi étroit et tortueux. She'rya montre des signes de fatigue. Elle demande à faire de nombreuses poses et s'arrête sans cesse, ralentissant considérablement la progression. Si les personnages se plient à ses quatre volontés, ils n'atteindront la côte sud qu'à la fin de l'après-midi. Un jet de Psychologie (opposé au jet de Bluff de She'rya) réussi permet aux personnages de sentir que She'rya en fait trop et que sa fatigue est simulée. D'autre part, un jet de Détection (p74) DD15 permet de remarquer qu'elle ne se sépare jamais d'une petite bourse en cuir. Le diamant se trouve à l'intérieur. La bourse est toujours suspendue à sa ceinture et She'rya pose sa main dessus à intervalles réguliers.

**Tactique** : She'rya veut à tout prix ralentir la progression du groupe afin de disposer d'une dernière soirée dans les terres sauvages et ainsi fausser compagnie aux personnages. Elle veut éviter que ces derniers ne l'accompagnent jusqu'au repaire des pirates et découvre ainsi la supercherie. Si les personnages se doutent de quelque chose, She'rya dit qu'elle a peur de retrouver celui qu'elle aime, qu'elle ne sait pas comment ce dernier va se comporter avec elle après des mois de séparation. Elle prétexte aussi qu'elle a des remords, que le poids des traditions l'empêche d'être réellement heureuse et qu'elle sait que sa famille va la renier.

**Note** : Il est possible de lancer en secret un jet de Psychologie pour chaque personnage quand ces derniers écoutent She'rya avancer ces arguments. A ce stade de l'aventure, il est bon que le doute s'installe dans la tête des personnages et que leur confiance en la jeune femme s'amenuise un peu.

L'étroit défilé que suivent les personnages s'élargit peu à peu pour laisser place à un paysage de collines désolées. Les arbres sont rares. Il s'agit de pins pliés par le vent. La pente se fait moins raide et depuis le sentier on peut apercevoir la côte recouverte d'un épais manteau de brume.

She'rya annonce aux personnages que le voyage touche presque à sa fin. Elle leur indique qu'à la sortie du Malvallon, il faut encore suivre la côte en direction de l'ouest sur quelques kilomètres pour rejoindre le point de rendez-vous. S'ils demandent précisément combien de kilomètres, elle répondra entre 5 et 10km. En réalité, les personnages ne sont qu'à 5km de la plage. La côte n'est pas aussi dangereuse que les montagnes et elle leur proposera de faire une dernière pose pour la nuit avant de rejoindre le navire de son amant. Elle prétexte que c'est plus facile durant le jour.

### **La Départ de She'rya**

Au milieu de la nuit She'rya tente de quitter le campement sans se faire remarquer. Elle utilise ses compétences : Déplacement silencieux et Discrétion. Si personne ne la remarque, elle s'éloigne et s'enfuit pour rejoindre son amant. Si elle est repérée, elle dit qu'elle n'arrive pas à dormir et qu'elle veut juste faire quelque pas. Les personnages devraient commencer à se méfier de la jeune femme. Il est probable qu'ils décident de lui poser des questions sur ses véritables intentions. Si elle est interrogée avec beaucoup d'insistance et que les personnages découvrent le diamant, She'rya finit par dire la vérité. Au petit matin, elle guide les personnages jusqu'au repaire des pirates - une maison abandonnée sur la falaise.

Si les personnages ne l'ont pas entendue s'éloigner, ils constatent sa disparition au petit matin. Un personnage avec le don Pistage peut essayer de trouver les traces de She'rya est de les suivre. Le sol est ferme et il y a du brouillard faire un jet de Survie (p98 – Pistage) DD18. S'ils suivent les traces, leur vitesse est réduite de moitié. Depuis le campement, Il est nécessaire d'effectuer 4 jets pour atteindre le repaire des pirates situé à 5km de là.

***Le ciel est couvert. Une épaisse brume recouvre la côte et l'intérieur des terres. La température est agréable, l'air est un peu humide.***

Au petit matin, après une deuxième nuit dans les terres sauvages, le groupe se met en route avec ou sans She'rya.

### **Le Repaire des pirates**

Un sentier presque effacé et à demi-recouvert par les herbes folles longent la côte en direction de l'ouest. Une

brume légère recouvre le littoral et réduit quelque peu la visibilité. Par endroit, des mouettes et des goélands survolent les personnages. D'importantes colonies de ces volatiles nichent dans les falaises qui bordent l'océan. La mer est un peu agitée, malgré l'absence de vent. Une houle légère est visible à la surface de l'eau. Les vagues nombreuses viennent se briser sur les récifs en contrebas. Après une longue marche (deux heures ou quatre heures, s'ils suivent des traces), les personnages aperçoivent à une centaine de mètres sur le sentier une petite maison construite au bord de la falaise à une vingtaine de mètres au-dessus de la mer. Elle semble abandonnée et en mauvais état.

La maison est très ancienne, il s'agit d'une vieille bâtisse en pierre blanche. Son architecture n'a rien de très élaborée. De forme rectangulaire, elle compte quatre fenêtres dont deux donnent sur la mer et une porte située sur la façade Est pour être à l'abri du vent. La toiture est en mauvais état et la cheminée est en partie effondrée. Aucune lueur n'est visible depuis l'intérieur de la maison. Elle semble totalement inoccupée.

En réalité, la maison sert de repaire à une bande de pirates et de naufrageurs opérant sur l'océan Dramidj. Leur chef – nommé Rahk'am – est le fiancé de She'rya. C'est là qu'il a donné rendez-vous à sa belle. Si cette dernière a réussi à fausser compagnie aux aventuriers, elle sera en sa compagnie. Après une nuit passée dans sa luxueuse petite chambre (salle 5), les deux amants doivent rejoindre leur navire qui mouille à quelques centaines de mètres de la côte, à l'abri dans la brume. Plusieurs pirates sont présents dans le repaire et Rahk'am laisse toujours un petit groupe d'entre eux sur place même quand son navire regagne la haute mer.

Autrefois, la bâtisse servait de base d'opération à un groupe de contrebandiers. Ces derniers transportaient leurs marchandises en longeant la côte ouest depuis le phare situé au sud du bois du mage fou (Cf. carte en annexe). Leur commerce avec des navires de Zeif était florissant et Ils construisirent alors un souterrain pour entreposer leurs stocks de marchandises et cacher leur trésor. Ces derniers ont été tués, il y a plusieurs années par des pirates baklunis qui voulait s'emparer de leurs richesses. Le souterrain qui s'étend sous la maison contient plusieurs salles et caches secrètes fort pratiques pour les hommes de Rahk'am qui en ont fait leur refuge.

#### **1 – La Maison des contrebandiers**

La porte de la maison est fermée à clé (jet de crochetage DD 20). Il s'agit d'une pièce unique (9m x 7,5m), faiblement éclairée par la lumière du jour passant à travers les fenêtres étroites et sales. Une grande table en bois entourée de tabourets occupe le centre de la salle.

Contre le mur nord, une étagère est fixée au mur, divers ustensiles de cuisines, des assiettes et des couverts en mauvais état y sont entreposés. Une cheminée se dresse dans le coin nord-ouest. Le foyer contient des cendres encore tièdes. Le plancher est en bois. Il dissimule une trappe, faire un jet de fouille (p79) DD15 conduisant vers un souterrain qui s'étend sous la maison.

☛ **Porte en bois** : 4cm; Solidité 5 ; Points de résistance 20 ; Enfoncer DD18.

## Rencontre 6 : Souterrains piégés

La trappe donne sur un puits d'une profondeur de 20 mètres. Depuis le haut, il est possible de voir que le puits donne sur une salle légèrement éclairée située à 15 mètres en dessous, puis s'enfonce encore dans l'obscurité. Si un personnage lâche une torche ou un autre objet lumineux, il peut voir que le puits descend encore sur 5 ou 6 mètres et que le fond du puits est immergé. Une échelle métallique est fixée sur la paroi Est. Cette échelle est piégée. Un des barreaux est connecté à un fil qui déclenche un mécanisme à ressort. Quand le piège est activé, les tenants de chaque barreau se séparent et les barreaux s'effondrent. Tout personnage se trouvant sur l'échelle au moment où le piège se déclenche doit effectuer un jet de Réflexe (DD15) pour se rattraper et éviter la chute. Les personnages qui tombent recevront 1d6 points de dégâts pour chaque 3 m de chute subie et se retrouvent dans une petite salle (3m x 3m) en partie immergée sur une profondeur de 50 cm. Depuis la salle située 5 m au-dessus, il est très facile de lancer une corde et de hisser les personnages tombés de l'échelle.

### Piège

#### APL 2 (EL 1)

☛ **Échelle piégée** : FP1; mécanique; déclencheur par pression; remise à zéro manuelle; passe neutralisant : interrupteur dissimulé [Fouille (DD25)]; jet de Réflexes pour l'éviter (DD16); profondeur 6m (2d6 chute); Fouille (DD20); Désamorçage/Sabotage (DD20).

#### APL 4 (EL 1)

☛ **Échelle piégée** : FP1; mécanique; déclencheur par pression; remise à zéro manuelle; passe neutralisant : interrupteur dissimulé [Fouille (DD25)]; jet de Réflexes pour l'éviter (DD20); profondeur 6m (2d6 chute); Fouille (DD24); Désamorçage/Sabotage (DD23).

#### APL 6 (EL 3)

☛ **Échelle piégée** : FP3; mécanique; déclencheur par pression; remise à zéro manuelle; passe neutralisant : interrupteur dissimulé [Fouille (DD25)]; jet de Réflexes

pour l'éviter (DD20); profondeur 18m (6d6 chute); Fouille (DD20); Désamorçage/Sabotage (DD20).

#### APL 8 (EL 3)

☛ **Échelle piégée** : FP4; mécanique; déclencheur par pression; remise à zéro manuelle; passe neutralisant : interrupteur dissimulé [Fouille (DD25)]; jet de Réflexes pour l'éviter (DD24); profondeur 18m (6d6 chute); Fouille (DD24); Désamorçage/Sabotage (DD24).

**Note** : Si des personnages tombent dans le piège et ne prennent aucune précaution pour être discrets, les pirates alertés par le bruit choisiront ce moment pour passer à l'attaque. Rahk'am et She'rya en profite pour prendre la fuite et rejoindre leur navire.

**Note** : Le sol du souterrain est en pierre, sauf précision contraire le plafond est à une hauteur de 3,5 m. Les portes sont en bois, arrondies au sommet, avec des renforcements en métal. La lumière du soleil qui pénètre par l'ouverture dans la falaise éclaire partiellement les salles 2 et 5 (si la porte est ouverte) et totalement la salle 4.

### 2 - L'Entrée du souterrain

Cette salle de dimension moyenne (7,5m x 6m) est éclairée par la lumière du soleil. Une lanterne éteinte est fixée sur le mur Nord. La salle est vide de tout mobilier. Deux couloirs de 1,5 mètres de large partent de cette salle, vers l'Est et le Sud. On entend distinctement le bruit des vagues se brisant sur les récifs. La lumière vient du couloir situé au Sud. Il n'y a rien de particulier dans cette salle.

### 3 – L'Entrepôt

La porte n'est pas fermée à clé, mais elle est coincée par l'humidité. Cette salle (7,5m x 6m) servait autrefois d'entrepôt aux contrebandiers. Elle n'est pas éclairée. Elle est actuellement utilisée par les pirates qui y entreposent principalement de la nourriture contenue dans des caisses en bois et des tonneaux d'alcools. Le stock n'est pas très important et suffit simplement à nourrir une demi-douzaine de personnes.

**Porte en bois** : 4 cm; Solidité 5; Points de résistance 20; Enfoncer DD16.

Les caisses en bois ne sont pas verrouillées, elles contiennent des rations de survie et des tonneaux de vin et de bière.

## Rencontre 7 : Les Pirates

La rencontre finale entre les pirates et les personnages se déroule dans la salle suivante. Il s'agit d'une vaste caverne

en partie creusée artificiellement dans la roche. Au moment de l'arrivée des personnages Rahk'am (et peut être She'rya) s'apprête à rejoindre son navire qui attend au mouillage à quelques centaines de mètres de la côte.

#### 4 – Le Quai de déchargement

Cette salle est éclairée par la lumière du jour et elle est occupée aux deux tiers par les eaux de l'Océan qui s'engouffrent par une ouverture creusée dans la roche. Un quai borde les murs ouest, nord et est. Deux chaloupes en bois de 3m de long y sont amarrées (en A et B sur la carte). Le plafond caverneux se trouve à une hauteur de 10 mètres. Le long du quai, il y a une porte sur le mur est. Celle-ci est fermée à clé. Un jet de Crochetage (DD20) est nécessaire pour l'ouvrir.

**Porte en bois** : 4cm; Solidité 5; Points de résistance 20; Enfoncer DD18.

#### Si She'rya est en compagnie des personnages ou a été démasquée

Si les personnages n'ont pas été repérés, les pirates se trouvent dans cette salle. Ils sont occupés à charger une des deux chaloupes (celle notée en A). A son bord, se trouve un homme d'une trentaine d'année, la peau mat, les cheveux et les yeux noirs, portant une paire de boucles d'oreille en or. Il est vêtu d'une chemise jaune et d'un pantalon marron. Il porte une armure de cuir (ou une armure de cuir cloutée) et un cimenterre est glissé dans un énorme ceinturon de cuir à boucle dorée. Les personnages reconnaîtront sans aucun doute, le chef des pirates – Rahk'am.

**Tactique** : À la vue des personnages, celui-ci leur demande de se présenter et de lui expliquer les raisons de leur présence. Ensuite, il donne l'ordre à ses hommes d'attaquer et de ne pas faire de quartier. Lui-même sort son cimenterre et se lance dans la bataille, utilisant au mieux son style de combat en faisant nombre de feintes. Si She'rya n'est pas avec les personnages, il demande où est passé sa belle. Si les pirates ont 75% de perte ou que Rahk'am est tué, ils se rendent et jettent leurs épées.

#### Si She'rya a réussi à prendre la fuite

Si les personnages n'ont pas été repérés, les pirates se trouvent dans cette salle, ils sont occupés à charger une des deux chaloupes. A son bord, se trouve une jeune femme que les personnages reconnaissent comme étant She'rya et un homme d'une trentaine d'année, la peau mat, les cheveux et les yeux noirs, portant une paire de boucles d'oreille en or. Il est vêtu d'une chemise jaune et d'un pantalon marron, il porte une armure de cuir cloutée et un cimenterre est glissé dans un énorme ceinturon de

cuir à boucle dorée. Les personnages reconnaîtront sans aucun doute, le chef des pirates – Rahk'am.

**Tactique** : À la vue des personnages, celui-ci, sort son cimenterre, coupe les cordes d'amarrage et commence à éloigner son embarcation du quai pour gagner la haute mer. Il demande à ses hommes de couvrir sa fuite et d'attaquer les personnages. La chaloupe sortira de la caverne en 3 rounds. She'rya utilise sa fronde tant qu'elle est à portée de tir des personnages. Rahk'am manœuvre pour se mettre le plus rapidement hors de portée des armes de jet et des sorts. Il part par vers l'est et longe la côte sur une centaine de mètres avant de se diriger vers le sud pour rejoindre son navire. Si les pirates ont 50% de perte ou plus, ils se rendent et jettent leurs épées.

#### APL 2 (EL 4)

☛ **Rahk'am, Gue1** : pv 12;

cf. *Appendice A*.

☛ **She'rya, Rou1** : pv 6;

cf. *Appendice A*.

☛ **Pirates, humains, HdA1 (4)** : pv 7 (x4);

cf. *Appendice A*.

#### APL 4 (EL 6)

☛ **Rahk'am, Gue2/Rou1** : pv 26;

cf. *Appendice A*.

☛ **She'rya, Rou2** : pv 10;

cf. *Appendice A*.

☛ **Second maître, Gue2** : pv 18;

cf. *Appendice A*.

☛ **Pirates, humains, HdA1 (4)** : pv 7 (x4);

cf. *Appendice A*.

#### APL 6 (EL 8)

☛ **Rahk'am, Gue2/Rou3/Pir2** : pv 50;

cf. *Appendice A*.

☛ **She'rya, Rou3** : pv 14;

cf. *Appendice A*.

☛ **Second maître, Gue3** : pv 25;

cf. *Appendice A*.

☛ **Pirates, humains, HdA1 (4)** : pv 7 (x4);

cf. *Appendice A*.

#### APL 8 (EL 10)

☛ **Rahk'am, Gue4/Rou3/Pir2** : pv 66;

cf. *Appendice A*.

☛ **She'rya, Rou5** : pv 22;

cf. *Appendice A*.

☛ **Second maître, Gue5** : pv 39;

cf. *Appendice A*.

☛ **Pirates, humains, HdA2 (4)** : pv 14 (x4);

cf. *Appendice A*.

### Trésor :

APL2 : F : 52 po; P : 0 po; M : *anneau de nage* (208 po), *pierre de Sibur* (0 po).

APL4 : F : 30,5 po; P : 0 po; M : *cimeterre +1* (193 po), *anneau de nage* (208 po), *pierre de Sibur* (0 po).

APL6 : F : 30,5 po; P : 0 po; M : *cimeterre +1* (193 po), *anneau de nage* (208 po), *broche de défense* (125 po), *pierre de Sibur* (0 po).

APL8 : F : 30,5 po; P : 0 po; M : *cimeterre +1* (193 po), *anneau de nage* (208 po), *broche de défense* (125 po), *gilet d'évasion* (433 po), *pierre de Sibur* (0 po).

**Développement :** Si les personnages interrogent les pirates, ces derniers racontent ce qu'ils savent. À la discrétion du MD, She'rya et Rahk'am racontent plus ou moins toute l'histoire. Rahk'am a les clés des salles 5 et 6 dans sa bourse de ceinture. S'il est interrogé sur l'origine de ces deux clés alors que les personnages n'ont pas découvert le passage secret, il répondra que la première ouvre sa chambre et que la deuxième est celle de sa cabine sur le navire.

### 5 – La Chambre des Amants

La porte d'entrée est fermée à clé (voir salle 4). Rahk'am a la clé dans sa bourse de ceinture. La pièce n'est pas éclairée. Cette salle (4,5m x 4,5m) est richement décorée. Un lit confortable, un fauteuil, une coiffeuse, une petite table et un large coffre occupent cette salle. Des tapisseries recouvrent les murs. Elles représentent des scènes de batailles navales. Un chandelier argenté est posé sur la petite table. Les bougies, aux trois-quart fondues, sont éteintes.

Le coffre n'est pas verrouillé. Il contient quelques vêtements sans grande valeur. Ces vêtements appartiennent à Rahk'am et She'rya.

Sur le mur nord, se trouve un passage dissimulé derrière une des tapisseries. Il faut réussir un jet de Fouille (p79) DD20 pour le découvrir. Le personnage remarquera qu'à cet endroit la tapisserie n'est pas faite d'une seule pièce de tissu, mais de deux superposées. Une fois la tapisserie écartée, les contours d'une porte apparaissent clairement sur le mur. Pour actionner l'ouverture, il faut appuyer sur une pierre située à droite de l'ouverture.

**Porte en pierre :** 10cm; Solidité 8; Points de résistance 60, Enfoncer DD 28.

### 6 – Le Passage Secret

Un couloir étroit de 1,5m de large s'enfonce dans l'obscurité. Il conduit face à une porte fermée à clé. Il débouche sur une petite salle. Elle n'est pas éclairée. Il s'agit d'une salle rectangulaire (4,5m x 3m) contenant une

partie du trésor des pirates. Les murs sont gorgés d'humidité et l'eau ruisselle par endroit.

**Porte en bois :** 4 cm; Solidité 5; Points de résistance 20; Enfoncer DD18.

Deux coffres non verrouillés (un petit et un gros) sont disposés au centre de la salle. Ils contiennent les objets suivants en fonction de l'APL :

### Trésor :

En APL 2, le premier coffre contient trois parchemins de magie profane avec les sorts de *charme personne*, *identification* et *verrou de mage*; une *potion de grâce féline*. Le deuxième coffre contient des pièces et pierres précieuses (pièces d'or, d'argent et de cuivre, améthystes, citrines et turquoises). En APL 4, 6 et 8, le premier coffre contient en plus une *baguette de détection de la magie*.

APL2 : F : 0 po; P : 128 po; M : 52 po [*parchemin de charme-personne* (2 po), *parchemin d'identification* (10 po), *parchemin de verrou de mage* (15 po), *potion de grâce féline* (25 po)].

APL4 : F : 0 po; P : 105,5 po; M : 83 po [*baguette de détection de la magie* (31 po), *parchemin de charme-personne* (2 po), *parchemin d'identification* (10 po), *parchemin de verrou de mage* (15 po), *potion de grâce féline* (25 po)].

APL6 : F : 0 po; P : 220,5 po; M : 83 po [*baguette de détection de la magie* (31 po), *parchemin de charme-personne* (2 po), *parchemin d'identification* (10 po), *parchemin de verrou de mage* (15 po), *potion de grâce féline* (25 po)].

APL8 : F : 0 po; P : 227,5 po; M : 83 po [*baguette de détection de la magie* (31 po), *parchemin de charme-personne* (2 po), *parchemin d'identification* (10 po), *parchemin de verrou de mage* (15 po), *potion de grâce féline* (25 po)].

## Conclusion

Si les personnages rapportent la gemme à O'Shar Ibn Bah et lui expliquent toute l'histoire, il se montrera compréhensif.

Si les personnages ont vaincu (tué ou capturé) les pirates et leur chef Rahk'am, ils sont récompensés par les autorités de Murenshi (par le nayib Lugvar lui-même). Chacun d'eux obtient l'accès aux objets magiques suivants : *Potion d'héroïsme* et *Éventail enchanté* (en APL 4 ou plus). Si le personnage appartient à l'une des organisations métaludiques d'Ekbir suivantes : Clergé de la Foi exaltée, Faris, 'Askar d'Ekbir, Marine d'Ekbir ou Zashassar, il obtient en plus l'accès aux objets magiques suivants : *Amulette de constitution +2*, *Cimeterre à deux mains +2* (APL 6 ou plus), *Cimeterre +2* (APL 6 ou plus).

Un personnage de l'organisation métaludique de la Marine d'Ekbir victorieux des pirates (Cf. ci-dessus) monte en grade. Le nayib transmet en effet un rapport élogieux sur son compte à l'amirauté d'Ekbir. En APL 4 ou plus, un marin devient amir de 5 pourvu que son bonus de base à l'attaque soit au moins de +3. En APL 8, un amir de 5 devient amir de 10 si son bonus de base à l'attaque est au moins de +7. Ces promotions ne nécessitent pas de vérifier les conditions d'admission normales (à l'exception des dépenses éventuelles de TU ou de po). En revanche, le personnage bénéficie de tous les avantages (et inconvénients) liés au titre.

Si les personnages lui ont ramené la pierre de Sibur, O'Shar Ibn Bah fait jouer en leur faveur ses contacts au sein du Mouqollad. Chacun d'eux obtient l'accès aux objets magiques suivants : *Pierre d'alerte* et *Harpe de suggestion* (en APL 6 minimum). En APL 4 ou plus, si le personnage fait en plus partie de l'organisation métaludique du Mouqollad, il obtient l'accès à l'objet suivant : *Cape de Charisme +2*.

Si les personnages ont trouvé et gardé la *pierre de Sibur*, un seul d'entre eux peut la conserver. La valeur de ce diamant peut être estimée à 5 000 po mais il ne peut être vendu tant qu'il n'a pas été restitué à son propriétaire légitime O'Shar Ibn Bah. Le Mouqollad propage en effet dans tous les milieux marchands la nouvelle du vol. Les milieux des voleurs refusent aussi de l'écouler car la Pierre irradie une aura maléfique faible et une aura magique faible (sans école discernable). La Pierre semble posséder des pouvoirs latents bien qu'il soit impossible de les identifier ou de les utiliser.

Si She'rya parvient à prendre la fuite et emporte la gemme, les personnages ne seront pas les bienvenus dans la ville de Murensi. Du fait qu'ils ne sont pas directement compromis et que rien ne prouve qu'ils ont aidé She'rya à s'enfuir, le marchand et les autorités locales oublieront vite l'incident, mais ils garderont une certaine méfiance à l'égard des personnages. Cette méfiance se traduit par un malus de - 2 aux jets de Diplomatie face à des membres de l'autorité locale et du Mouqollad local. Evidemment, ce malus peut disparaître si par la suite les personnages venaient à capturer Rakh'am et She'rya dans un futur scénario, les livrer aux autorités locales et rapporter la gemme à son propriétaire.

**Fin**

## Points d'Expérience

Pour distribuer l'expérience pour cette aventure, additionnez les valeurs de chacun des objectifs accomplis. Puis assignez la récompense pour le jeu des personnages à

vos discrétion. Cette récompense doit être donnée pour un jeu d'acteur consistant et une participation active au plaisir de jeu. Vous pouvez récompenser différemment les personnages sur le critère du « roleplay ».

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

### Rencontre 1

Vaincre les mercenaires d'O'Shar Ibn Bah

|      |       |
|------|-------|
| APL2 | 60 xp |
| APL4 | 60 xp |
| APL6 | 0 xp  |
| APL8 | 0 xp  |

### Rencontre 3 : Embuscade !

Vaincre la bande d'humanoïdes

|      |        |
|------|--------|
| APL2 | 90 xp  |
| APL4 | 150 xp |
| APL6 | 210 xp |
| APL8 | 270 xp |

### Rencontre 4 : Un Abri pour la Nuit

Vaincre les créatures de la grotte

|      |        |
|------|--------|
| APL2 | 60 xp  |
| APL4 | 120 xp |
| APL6 | 180 xp |
| APL8 | 240 xp |

### Rencontre 6 : Souterrains Piégés

Désamorcer/Subir le piège de l'échelle

|      |       |
|------|-------|
| APL2 | 30 xp |
| APL4 | 30 xp |
| APL6 | 90 xp |
| APL8 | 90 xp |

### Rencontre 7 : Les Pirates

Vaincre Rakh'am et ses hommes

|      |        |
|------|--------|
| APL2 | 120 xp |
| APL4 | 180 xp |
| APL6 | 240 xp |
| APL8 | 300 xp |

### Expérience additionnelle

Les points suivants sont distribués aux PJ en récompense de leur prestation à la table et d'éventuels actes de courage. La première valeur doit récompenser un jeu de personnage correct. La seconde valeur est la limite maximum qui ne doit être atteinte que pour un ou deux personnages qui ont fait particulièrement preuve d'audace et de perspicacité.

|      |            |
|------|------------|
| APL2 | 60/90 xp   |
| APL4 | 105/135 xp |
| APL6 | 150/180 xp |
| APL8 | 195/225 xp |

## Total Expérience possible

|      |          |
|------|----------|
| APL2 | 450 xp   |
| APL4 | 675 xp   |
| APL6 | 900 xp   |
| APL8 | 1,125 xp |

## Résumé des trésors

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

Le butin total est le nombre de pièces d'or que chaque personnage acquiert en débarrassant les ennemis défaits de tous leurs biens matériels. Fouiller les corps prend en général 10 minutes par tranche de 5 ennemis. Si les personnages ne prennent pas ce temps, ils n'acquièrent pas ces valeurs. Si vous considérez raisonnable qu'ils puissent revenir sur leur pas pour détrousser les corps et que ces derniers ont toutes les chances de rester tels quels, le butin peut être récupéré par la suite. Si les personnages ne fouillent pas les corps, la valeur en or du butin est déduite des totaux par rencontres décrits ci-dessous.

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

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

Une fois que vous avez soustrait la valeur des trésors non obtenus pour chaque rencontre, faite la somme. Ce total est le nombre de pièces d'or (PO) total dont le personnage s'enrichit en fin d'aventure. Inscrivez ce total dans le champ « PO Gagnées » du certificat d'aventure. Comme

ce scénario est un scénario régional, les personnages peuvent dépenser des Unités de Temps supplémentaires pour s'exercer dans une profession ou créer des objets à la fin de l'aventure. Ainsi, le total de l'aventure peut-être modifié selon les circonstances.

## Légende des trésors

F : Fruit de fouilles / présents

P : Pièces, gemmes, bijoux et autres valeurs

M : Objets magiques

### Rencontre 1 : une jeune fille en détresse

Vaincre les mercenaires d'O'Shar Ibn Bah

#### Trésor :

APL2 : F : 7 po ; P : 0 po ; M : 3 po.

APL4 : F : 7 po ; P : 0 po ; M : 3 po.

APL6 : F : 7 po ; P : 0 po ; M : 3 po.

APL8 : F : 7 po ; P : 0 po ; M : 3 po.

### Rencontre 3 : Embuscade !

Vaincre la bande d'humanoïdes

#### Trésor :

APL2 : F : 5 po ; P : 0 po ; M : 0 po.

APL4 : F : 17,5 po ; P : 2,5 po ; M : 0 po.

APL6 : F : 26,5 po ; P : 3,5 po ; M : 0 po.

APL8 : F : 26,5 po ; P : 3,5 po ; M : 0 po.

### Rencontre 7 : Les Pirates

Vaincre Rakh'am et ses hommes

#### Trésor :

APL2 : F : 52 po ; P : 128 po ; M : 260 po [*anneau de nage* (208 po), *parchemin de charme-personne* (2 po), *parchemin d'identification* (10 po), *parchemin de verrou de mage* (15 po), *potion de grâce féline* (25 po), *Pierre de Sibur* (0 po)].

APL4 : F : 30,5 po ; P : 105,5 po ; M : 484 po [*cimeterre +1* (193 po), *anneau de nage* (208 po), *baguette de détection de la magie* (31 po), *parchemin de charme-personne* (2 po), *parchemin d'identification* (10 po), *parchemin de verrou de mage* (15 po), *potion de grâce féline* (25 po), *Pierre de Sibur* (0 po)].

APL6 : F : 30,5 po ; P : 220,5 po ; M : 609 po [*cimeterre +1* (193 po), *anneau de nage* (208 po), *broche de défense* (125 po), *baguette de détection de la magie* (31 po), *parchemin de charme-personne* (2 po), *parchemin d'identification* (10 po), *parchemin de verrou de mage* (15 po), *potion de grâce féline* (25 po), *Pierre de Sibur* (0 po)].

APL8 : F : 30,5 po ; P : 227,5 po ; M : 1042 po [*cimeterre +1* (193 po), *anneau de nage* (208 po), *broche de défense* (125 po), *gilet d'évasion* (433 po), *baguette de détection de la magie* (31 po), *parchemin de charme-personne* (2 po), *parchemin d'identification* (10 po),

*parchemin de verrou de mage* (15 po), *potion de grâce féline* (25 po), *Pierre de Sibur* (0 po)].

### Trésor total possible

|        |         |
|--------|---------|
| APL2 : | 450 po  |
| APL4 : | 650 po  |
| APL6 : | 900 po  |
| APL8 : | 1300 po |

## Items for the Adventure Record

Barrez les articles qui n'ont pas été obtenus (cross all items not found) :

### Victorieux des pirates

Pour avoir vaincu les pirates et leur chef Rahk'am, le personnage est récompensé par les autorités de Murenschi. Il obtient l'accès aux objets magiques suivants : *Potion of Heroism* et *Wind Fan* (en APL 4 ou plus). Si le personnage appartient à l'une des organisations métaludiques d'Ekbir suivantes : Clergé de la Foi exaltée, Faris, 'Askar d'Ekbir, Marine d'Ekbir ou Zashassar, il obtient en plus l'accès aux objets magiques suivants : *Amulet of Health +4*, *+2 Falchion* (APL 6 ou plus), *+2 Scimitar* (APL 6 ou plus). (Frequency : Regional).

### Avancement dans la marine

Un personnage de l'organisation métaludique de la Marine d'Ekbir victorieux des pirates (Cf. ci-dessus) monte en grade. En APL 4 ou plus, un marin devient amir de 5 pourvu que son bonus de base à l'attaque soit au moins de +3. En APL 8, un amir de 5 devient amir de 10 si son bonus de base à l'attaque est au moins de +7. Ces promotions ne nécessitent pas de vérifier les conditions d'admission normales (à l'exception des dépenses éventuelles de TU ou de po). En revanche, le personnage bénéficie de tous les avantages et inconvénients liés au titre.

### Récompense de O'Shar Ibn Bah

Pour lui avoir ramené la pierre de Sibur, O'Shar Ibn Bah fait jouer en faveur du personnage ses contacts au sein du Mouqollad. Le personnage obtient l'accès aux objets magiques suivants : *Stone of Alarm* et *Harp of Charming* (en APL 6 minimum). En APL 4 ou plus, si le personnage fait en plus partie de l'organisation métaludique du Mouqollad, il obtient l'accès à l'objet suivant : *Cloak of Charisma +4* (Frequency : Regional).

### Pierre de Sibur

Si les personnages ont trouvé et gardé la *pierre de Sibur*, un seul d'entre eux peut la conserver. Ce diamant a une

valeur estimée à 5 000 po mais ne peut être vendu tant qu'il n'a pas été restitué à son propriétaire légitime O'Shar Ibn Bah. Le Mouqollad a en effet propagé dans tous les milieux marchands la nouvelle du vol. Tout personnage vu en possession de la Pierre par un marchand subit une pénalité de -6 à tout jet de Diplomatie ou Bluff envers lui. Les milieux des voleurs refuseront de l'écouler car la Pierre irradie une aura maléfique faible et une aura magique faible (sans école discernable). La Pierre semble posséder des pouvoirs latents bien qu'il soit impossible de les identifier ou de les utiliser. Market Price : 0 gp ; (Frequency : Adventure)

### Disgrâce à Murenschi

L'échec des personnages leur attire la méfiance des autorités locales et du Mouqollad dans la cité de Murenschi. Cela se traduit par un malus de -2 à leurs jets de Diplomatie, Bluff et Renseignement avec leurs membres. A noter que la disgrâce pourrait disparaître si les aventuriers venaient à capturer Rahk'am et She'rya dans un futur scénario.



## Appendice A : Statistiques PNJ – APL2

### Les Brutes

**Demi-Orque, Guerrier 1** : FP1; Humanoïde de taille M (Demi-Orque); DV 1d10+2; pv 12; Init +5 (+1 Dex); VD 9m; CA 14 (surpris 13, contact 11) [+3 armure de cuir cloutée, +1 Dex]; Att +4 corps à corps (1d6+2 [crit 18-20/x2], cimeterre), Att +3 corps à corps (1d4+2 [crit 19-20/x2], dague), +2 distance (1d4+2 [crit 19-20/x2], dague); AL LN; JS: Réf +1, Vig +4, Vol +0; For 14, Dex 12, Con 15, Int 10, Sag 10, Cha 7.

*Compétences et dons* : Escalade +4, Saut +4; Arme de prédilection (cimeterre), Science de l'initiative.

*Possessions* : Armure de cuir cloutée, cimeterre, dague, bourse avec 8po et 20pa.

**Brute, humain, Homme d'Arme 1** : FP1/2; Humanoïde de taille M (Humain); DV 1d8+1; pv 6; Init +1 (+1 Dex); VD 9m; CA 15 (surpris 12, contact 11) [+2 armure de cuir, +1 Dex]; Att +3 corps à corps (1d6+1 [crit 19-20/x2], épée courte), Att +2 corps à corps (1d4+1 [crit 19-20/x2], dague), +2 distance (1d4+1 [crit 19-20/x2], dague); AL LN; JS: Réf +1, Vig +3, Vol +0; For 13, Dex 13, Con 12, Int 11, Sag 10, Cha 10.

*Compétences et dons* : Escalade +5, Natation +5, Saut +5; Arme de prédilection (épée courte), Science de l'initiative.

*Possessions* : Armure de cuir, dague, épée courte, bourse avec 3po et 10pa.

### Les Mercenaires

**Mercenaire, humain, Homme d'Arme 1** : FP1/2; Humanoïde de taille M (Humain); DV 1d8+1; pv 6; Init +1 (+1 Dex); VD 9m; CA 16 (surpris 12, contact 11) [+4 chemise de maille, +1 rondache en bois, +1 Dex]; Att +4 corps à corps (1d6+4 [crit 18-20/x2], cimeterre), Att +3 corps à corps (1d4+2 [crit 19-20/x2], dague), +2 distance (1d6, [crit x3], arc court); AL LN; JS: Réf +1, Vig +3, Vol +0; For 14, Dex 12, Con 13, Int 10, Sag 10, Cha 10.

*Compétences et dons* : Dressage +4, Equitation +5, Escalade +4, Saut +4; Arme de prédilection (cimeterre).

*Possessions* : Chemise de maille, rondache en bois, cimeterre, dague, arc court (20 flèches), bourse avec 2po et 5pa.

### Les Pirates

**Pirate, humain, Homme d'Arme 1** : FP1/2; Humanoïde de taille M (Humain); DV 1d8+2; pv 7; Init +2 (+2 Dex);

VD 9m; CA 14 (surpris 12, contact 12) [+2 armure de cuir, +2 Dex]; Att +3 corps à corps (1d6+1 [crit 18-20/x2], cimeterre), Att +2 corps à corps (1d4+1 [crit 19-20/x2], dague), +3 distance (1d4+2 [crit 19-20/x2], dague); AL NM; JS: Réf +2, Vig +4, Vol +0; For 12, Dex 14, Con 14, Int 10, Sag 10, Cha 9.

*Compétences et dons* : Acrobaties +3, Equilibre +4, Escalade +5, Evasion +4, Natation +4, Saut +3; Arme de prédilection (cimeterre), Funambule.

*Possessions* : Armure de cuir, cimeterre, dague.

**She'rya, humaine, Roublard 1** : FP1; Humanoïde de taille M (Humain); DV 1d6; pv 6; Init +7 (+3 Dex, +4 Science de l'initiative); VD 9m; CA 16 (surpris 12, contact 14) [+1 Esquive, +2 armure de cuir, +3 Dex]; Att +0 corps à corps (1d6 [crit 19-20/x2], épée courte), Att +0 corps à corps (1d4 [crit 19-20/x2], dague), +3 distance (1d4 [crit 19-20/x2], dague); Part : attaque sournoise; AL CN; JS: Réf +5, Vig +0, Vol +0; For 10, Dex 16, Con 10, Int 12, Sag 10, Cha 15.

*Compétences et dons* : Acrobaties +4, Bluff +5, Crochetage +6, Déplacement silencieux +5, Déguisement +5, Désamorçage/sabotage +5, Détection +2, Discrétion +5, Equilibre +4, Escalade +2, Escamotage +7, Evasion +4, Fouille +5, Natation +1, Perception auditive +2, Psychologie +3, Saut +2; Esquive, Science de l'initiative.

*Possessions* : Armure de cuir, épée courte, 2 dagues.

**Rahk'am, humain, Guerrier 1** : FP1; Humanoïde de taille M (Humain); DV 1d10+2; pv 12; Init +2 (+2 Dex); VD 9m; CA 16 (surpris 13, contact 13) [+1 Esquive, +3 armure de cuir cloutée de qualité supérieure, +2 Dex]; Att +4 corps à corps (1d6+2 [crit 18-20/x2], cimeterre qualité supérieure), Att +2 corps à corps (1d4+2 [crit 19-20/x2], dague), +2 distance (1d4+2 [crit 19-20/x2], dague); AL NM; JS: Réf +1, Vig +4, Vol +0; For 14, Dex 13, Con 14, Int 13, Sag 10, Cha 12.

*Compétences et dons* : Acrobaties +2, Escalade +6, Intimidation +3, Natation +11, Saut +6; Arme de prédilection (cimeterre), Arme en main, Esquive.

*Possessions* : Anneau de Nage, Armure de cuir cloutée de qualité supérieure, cimeterre qualité supérieure, dague.

## Appendice A : Statistiques PNJ – APL4

### Les Brutes

**Demi-Orque, Guerrier 1** : FP1; Humanoïde de taille M (Demi-Orque); DV 1d10+2; pv 12; Init +5 (+1 Dex); VD 9m; CA 14 (surpris 13, contact 11) [+3 armure de cuir cloutée, +1 Dex]; Att +4 corps à corps (1d6+2 [crit 18-20/x2], cimeterre), Att +3 corps à corps (1d4+2 [crit 19-20/x2], dague), +2 distance (1d4+2 [crit 19-20/x2], dague); AL LN; JS: Réf +1, Vig +4, Vol +0; For 14, Dex 12, Con 15, Int 10, Sag 10, Cha 7.

*Compétences et dons* : Escalade +4, Saut +4; Arme de prédilection (cimeterre), Science de l'initiative.

*Possessions* : Armure de cuir cloutée, cimeterre, dague, bourse avec 8po et 20pa.

**Brute, humain, Homme d'Arme 1** : FP1/2; Humanoïde de taille M (Humain); DV 1d8+1; pv 6; Init +1 (+1 Dex); VD 9m; CA 15 (surpris 12, contact 11) [+2 armure de cuir, +1 Dex]; Att +3 corps à corps (1d6+1 [crit 19-20/x2], épée courte), Att +2 corps à corps (1d4+1 [crit 19-20/x2], dague), +2 distance (1d4+1 [crit 19-20/x2], dague); AL LN; JS: Réf +1, Vig +3, Vol +0; For 13, Dex 13, Con 12, Int 11, Sag 10, Cha 10.

*Compétences et dons* : Escalade +5, Natation +5, Saut +5; Arme de prédilection (épée courte), Science de l'initiative.

*Possessions* : Armure de cuir, dague, épée courte, bourse avec 3po et 10pa.

### Les Mercenaires

**Mercenaire, humain, Homme d'Arme 1** : FP1/2; Humanoïde de taille M (Humain); DV 1d8+1; pv 6; Init +1 (+1 Dex); VD 9m; CA 16 (surpris 12, contact 11) [+4 chemise de maille, +1 rondache en bois, +1 Dex]; Att +4 corps à corps (1d6+4 [crit 18-20/x2], cimeterre), Att +3 corps à corps (1d4+2 [crit 19-20/x2], dague), +2 distance (1d6, [crit x3], arc court); AL LN; JS: Réf +1, Vig +3, Vol +0; For 14, Dex 12, Con 13, Int 10, Sag 10, Cha 10.

*Compétences et dons* : Dressage +4, Equitation +5, Escalade +4, Saut +4; Arme de prédilection (cimeterre).

*Possessions* : Chemise de maille, rondache en bois, cimeterre, dague, arc court (20 flèches), bourse avec 2po et 5pa.

### Les Humanoïdes

**Chef Gnoll, Ranger 2** : FP3; Humanoïde de taille M (Gnoll); DV 4d8+4; pv 27; Init +0; VD 6m; CA 15 (surpris 15, contact 10) [+1 naturelle, +4 armure d'écaille]; Att +7 corps à corps (1d12+3 [crit 20/x3], grande hache), Att +6 corps à corps (1d4+3 [crit 19-20/x2], dague), +3 distance (1d6, [crit x3], arc court); Part : ennemie juré (Humain +2); AL CM; JS: Réf +3, Vig +7, Vol +0; For 16, Dex 10, Con 13, Int 8, Sag 11, Cha 8.

*Compétences et dons* : Déplacement silencieux -2, Détection +3, Discrétion -2, Perception auditive +3, Survie +5; Arme de prédilection (grande hache), Attaque en puissance, Pistage, Tir rapide.

*Possessions* : Armure d'écaille, grande hache, dague, arc court (20 flèches), bourse avec 15po.

### Les Pirates

**Pirate, humain, Homme d'Arme 1** : FP1/2; Humanoïde de taille M (Humain); DV 1d8+2; pv 7; Init +2 (+2 Dex); VD 9m; CA 14 (surpris 12, contact 12) [+2 armure de cuir, +2 Dex]; Att +3 corps à corps (1d6+1 [crit 18-20/x2], cimeterre), Att +2 corps à corps (1d4+1 [crit 19-20/x2], dague), +3 distance (1d4+2 [crit 19-20/x2], dague); AL NM; JS: Réf +2, Vig +4, Vol +0; For 12, Dex 14, Con 14, Int 10, Sag 10, Cha 9.

*Compétences et dons* : Acrobaties +3, Equilibre +4, Escalade +5, Evasion +4, Natation +4, Saut +3; Arme de prédilection (cimeterre), Funambule.

*Possessions* : Armure de cuir, cimeterre, dague.

**Second maître, humain, Guerrier 2** : FP2; Humanoïde de taille M (Humain); DV 2d10+2; pv 18; Init +3 (+3 Dex); VD 9m; CA 16 (surpris 13, contact 13) [+1 targe, +3 armure de cuir cloutée, +3 Dex]; Att +5 corps à corps (1d6+4 [crit 19-20/x2], épée courte); AL NM; JS: Réf +2, Vig +4, Vol +2; For 14, Dex 15, Con 12, Int 12, Sag 10, Cha 12.

*Compétences et dons* : Acrobaties +3, Escalade +4, Intimidation +5, Natation +6, Saut +4; Arme de prédilection (épée courte), Attaque en finesse, Attaque en puissance, Volonté de fer.

*Possessions* : Armure de cuir cloutée, Targue, 2 épées courtes.

**She'rya, humaine, Roublard 2** : FP2; Humanoïde de taille M (Humain); DV 2d6; pv 10; Init +7 (+3 Dex, +4 Science de l'initiative); VD 9m; CA 16 (surpris 12, contact 14) [+1 Esquive, +2 armure de cuir, +3 Dex]; Att +1 corps à corps (1d6 [crit 19-20/x2], épée courte), Att +1 corps à corps (1d4 [crit 19-20/x2], dague), +4 distance (1d4 [crit 19-20/x2], dague); Part : attaque sournoise, esquive total; AL CN; JS: Réf +6, Vig +0, Vol +0; For 10, Dex 16, Con 10, Int 12, Sag 10, Cha 15.

*Compétences et dons* : Acrobaties +8, Bluff +7, Crochetage +6, Déplacement silencieux +5, Déguisement +5, Désamorçage/sabotage +5, Détection +2, Discrétion +5, Equilibre +6, Escalade +2, Escamotage +10, Evasion +5, Fouille +5, Natation +1, Perception auditive +2, Psychologie +5, Saut +4; Attaque en finesse, Esquive, Science de l'initiative.

*Possessions* : Armure de cuir, épée courte, 2 dagues.

**Rahk'am, humain, Guerrier 2/Roublard 1** : FP3; Humanoïde de taille M (Humain); DV (2d10)+(1d6)+6; pv 26; Init +2 (+2 Dex); VD 9m; CA 16 (surpris 13, contact 13) [+1 Esquive, +3 armure de cuir cloutée de qualité supérieure, +2 Dex]; Att +6 corps à corps (1d6+3 [crit 18-20/x2], cimeterre +1), Att +3 corps à corps (1d4+2 [crit 19-20/x2], dague), +3 distance (1d4+2 [crit 19-20/x2], dague); Part : attaque sournoise; AL NM; JS: Réf +3, Vig +5, Vol +2; For 14, Dex 13, Con 14, Int 13, Sag 10, Cha 12.

*Compétences et dons* : Acrobaties +4, Bluff +4, Escalade +7, Intimidation +4, Maîtrise des cordes +4, Natation +11, Profession (Marin) +4, Saut +7; Arme de prédilection (cimeterre), Arme en main, Attaque en finesse, Esquive, Volonté de fer.

*Possessions* : *Anneau de Nage*, Armure de cuir cloutée de qualité supérieure, *cimeterre* +1, dague.

## Appendice A : Statistiques PNJ – APL6

### Les Brutes

**Demi-Orque, Guerrier 1** : FP1; Humanoïde de taille M (Demi-Orque); DV 1d10+2; pv 12; Init +5 (+1 Dex); VD 9m; CA 14 (surpris 13, contact 11) [+3 armure de cuir cloutée, +1 Dex]; Att +4 corps à corps (1d6+2 [crit 18-20/x2], cimeterre), Att +3 corps à corps (1d4+2 [crit 19-20/x2], dague), +2 distance (1d4+2 [crit 19-20/x2], dague); AL LN; JS: Réf +1, Vig +4, Vol +0; For 14, Dex 12, Con 15, Int 10, Sag 10, Cha 7.

*Compétences et dons*: Escalade +4, Saut +4; Arme de prédilection (cimeterre), Science de l'initiative.

*Possessions*: Armure de cuir cloutée, cimeterre, dague, bourse avec 8po et 20pa.

**Brute, humain, Homme d'Arme 1** : FP1/2; Humanoïde de taille M (Humain); DV 1d8+1; pv 6; Init +1 (+1 Dex); VD 9m; CA 15 (surpris 12, contact 11) [+2 armure de cuir, +1 Dex]; Att +3 corps à corps (1d6+1 [crit 19-20/x2], épée courte), Att +2 corps à corps (1d4+1 [crit 19-20/x2], dague), +2 distance (1d4+1 [crit 19-20/x2], dague); AL LN; JS: Réf +1, Vig +3, Vol +0; For 13, Dex 13, Con 12, Int 11, Sag 10, Cha 10.

*Compétences et dons*: Escalade +5, Natation +5, Saut +5; Arme de prédilection (épée courte), Science de l'initiative.

*Possessions*: Armure de cuir, dague, épée courte, bourse avec 3po et 10pa.

### Les Mercenaires

**Mercenaire, humain, Homme d'Arme 1** : FP1/2; Humanoïde de taille M (Humain); DV 1d8+1; pv 6; Init +1 (+1 Dex); VD 9m; CA 16 (surpris 12, contact 11) [+4 chemise de maille, +1 rondache en bois, +1 Dex]; Att +4 corps à corps (1d6+4 [crit 18-20/x2], cimeterre), Att +3 corps à corps (1d4+2 [crit 19-20/x2], dague), +2 distance (1d6, [crit x3], arc court); AL LN; JS: Réf +1, Vig +3, Vol +0; For 14, Dex 12, Con 13, Int 10, Sag 10, Cha 10.

*Compétences et dons*: Dressage +4, Equitation +5, Escalade +4, Saut +4; Arme de prédilection (cimeterre).

*Possessions*: Chemise de maille, rondache en bois, cimeterre, dague, arc court (20 flèches), bourse avec 2po et 5pa.

### Les Humanoïdes

**Chef Gnoll, Ranger 4** : FP5; Humanoïde de taille M (Gnoll); DV 6d8+6; pv 39; Init +0; VD 6m; CA 15 (surpris 15, contact 10) [+1 naturelle, +4 armure d'écaille]; Att +9 corps à corps (1d12+3 [crit 20/x3], grande hache), Att +8 corps à corps (1d4+3 [crit 19-20/x2], dague), +5 distance (1d6, [crit x3], arc court); Part: ennemie juré (Humain +2); AL CM; JS: Réf +4, Vig +8, Vol +1; For 16, Dex 10, Con 13, Int 8, Sag 11, Cha 8.

*Compétences et dons*: Déplacement silencieux +3, Détection +3, Discrétion +3, Perception auditive +3, Survie +5; Arme de prédilection (grande hache), Attaque en puissance, Endurance, Pistage, Tir rapide.

*Possessions*: Armure d'écaille, grande hache, dague, arc court (20 flèches), bourse avec 15po.

**Gnoll, Homme d'Arme 2** : FP2; Humanoïde de taille M (Gnoll); DV 4d8+4; pv 27; Init +0; VD 6m; CA 17 (surpris 17, contact 10) [+1 naturelle, +4 armure d'écaille, +2 Ecu en acier]; Att +6 corps à corps (1d8+2 [crit 20/x3], hache d'armes), +3 distance (1d6, [crit x3], arc court); AL CM; JS: Réf +0, Vig +7, Vol +0; For 15, Dex 10, Con 13, Int 8, Sag 11, Cha 8.

*Compétences et dons*: Déplacement silencieux -6, Détection +3, Discrétion -6, Perception auditive +2, Survie +1; Arme de prédilection (hache d'armes), Attaque en puissance.

*Possessions*: Armure d'écaille, hache d'armes, arc court (20 flèches), bourse avec 3po.

### Les Pirates

**Pirate, humain, Homme d'Arme 1** : FP1/2; Humanoïde de taille M (Humain); DV 1d8+2; pv 7; Init +2 (+2 Dex); VD 9m; CA 14 (surpris 12, contact 12) [+2 armure de cuir, +2 Dex]; Att +3 corps à corps (1d6+1 [crit 18-20/x2], cimeterre), Att +2 corps à corps (1d4+1 [crit 19-20/x2], dague), +3 distance (1d4+2 [crit 19-20/x2], dague); AL NM; JS: Réf +2, Vig +4, Vol +0; For 12, Dex 14, Con 14, Int 10, Sag 10, Cha 9.

*Compétences et dons*: Acrobaties +3, Equilibre +4, Escalade +5, Evasion +4, Natation +4, Saut +3; Arme de prédilection (cimeterre), Funambule.

*Possessions*: Armure de cuir, cimeterre, dague.

**Second maître, humain, Guerrier 3** : FP3; Humanoïde de taille M (Humain); DV 3d10+3; pv 25; Init +3 (+3 Dex); VD 9m; CA 16 (surpris 13, contact 13) [+1 targe, +3 armure de cuir cloutée, +3 Dex]; Att +4 combat à deux armes (principale) (1d6+4 [crit 19-20/x2], épée courte), Att +3 combat à deux armes (secondaire) (1d6+3 [crit 19-20/x2], épée courte), Att +6 corps à corps (1d6+4 [crit 19-20/x2], épée courte); AL NM; JS: Réf +4, Vig +4, Vol +3; For 14, Dex 15, Con 12, Int 12, Sag 10, Cha 12.

*Compétences et dons* : Acrobaties +5, Escalade +5, Intimidation +5, Natation +6, Saut +5; Arme de prédilection (épée court), Attaque en finesse, Attaque en puissance, Combat à deux armes, Volonté de fer.

*Possessions* : Armure de cuir cloutée, Targue, 2 épées courtes.

**She'rya, humaine, Roublard 3** : FP3; Humanoïde de taille M (Humain); DV 3d6; pv 14; Init +7 (+3 Dex, +4 Science de l'initiative); VD 9m; CA 16 (surpris 12, contact 14) [+1 Esquive, +2 armure de cuir, +3 Dex]; Att +5 corps à corps (1d6 [crit 19-20/x2], épée courte), Att +5 corps à corps (1d4 [crit 19-20/x2], dague), +5 distance (1d4 [crit 19-20/x2], dague); Part : attaque sournoise, esquive total; AL CN; JS: Réf +5, Vig +1, Vol +1; For 10, Dex 16, Con 10, Int 12, Sag 10, Cha 15.

*Compétences et dons* : Acrobaties +8, Bluff +7, Crochetage +8, Déplacement silencieux +8, Déguisement +7, Désamorçage/sabotage +5, Détection +2, Discrétion +8, Equilibre +6, Escalade +2, Escamotage +10, Evasion +5, Fouille +5, Natation +1, Perception auditive +2, Psychologie +5, Saut +4; Attaque en finesse, Esquive, Science de l'initiative.

*Possessions* : *Broche de défense*, Armure de cuir, épée courte, 2 dagues.

**Rahk'am, humain, Guerrier 2/Roublard 3/Pirate redoutablez** : FP7; Humanoïde de taille M (Humain); DV (2d10)+(5d6)+14; pv 50; Init +2 (+2 Dex); VD 9m; CA 16 (surpris 13, contact 13) [+1 Esquive, +3 armure de cuir cloutée de qualité supérieure, +2 Dex]; Att +8/+3 combat à deux armes (principale) (1d6+3 [crit 18-20/x2], cimeterre +1), Att +6 combat à deux armes (secondaire) (1d4+1 [crit 19-20/x2], dague), Att +10/+5 corps à corps (1d6+3 [crit 18-20/x2], cimeterre +1), Att +8/+3 corps à corps (1d4+2 [crit 19-20/x2], dague), +8/+3 distance (1d4+2 [crit 19-20/x2], dague); Part : attaque sournoise, esquive total; AL NM; JS: Réf +8, Vig +9, Vol +3; For 14, Dex 14, Con 14, Int 13, Sag 10, Cha 12.

*Compétences et dons* : Acrobaties +10, Bluff +7, Connaissance (Géographie - Meta-Region - Tuflik, Fals, and Volverdyva) +4, Détection +5, Equilibre +8, Escalade +7, Estimation +9, Intimidation +6 (+8 Angoissante réputation), Maîtrise des cordes +7, Natation +12, Profession (Marin) +8, Saut +9, Survie +2; Arme de prédilection (cimeterre), Arme en main, Attaque en finesse, Esquive, Expertise du combat, Volonté de fer.

*Possessions* : *Anneau de Nage*, Armure de cuir cloutée de qualité supérieure, *cimeterre* +1, dague.

## Appendice A : Statistiques PNJ – APL8

### Les Brutes

**Demi-Orque, Guerrier 1** : FP1; Humanoïde de taille M (Demi-Orque); DV 1d10+2; pv 12; Init +5 (+1 Dex); VD 9m; CA 14 (surpris 13, contact 11) [+3 armure de cuir cloutée, +1 Dex]; Att +4 corps à corps (1d6+2 [crit 18-20/x2], cimeterre), Att +3 corps à corps (1d4+2 [crit 19-20/x2], dague), +2 distance (1d4+2 [crit 19-20/x2], dague); AL LN; JS: Réf +1, Vig +4, Vol +0; For 14, Dex 12, Con 15, Int 10, Sag 10, Cha 7.

*Compétences et dons* : Escalade +4, Saut +4; Arme de prédilection (cimeterre), Science de l'initiative.

*Possessions* : Armure de cuir cloutée, cimeterre, dague, bourse avec 8po et 20pa.

**Brute, humain, Homme d'Arme 1** : FP1/2; Humanoïde de taille M (Humain); DV 1d8+1; pv 6; Init +1 (+1 Dex); VD 9m; CA 15 (surpris 12, contact 11) [+2 armure de cuir, +1 Dex]; Att +3 corps à corps (1d6+1 [crit 19-20/x2], épée courte), Att +2 corps à corps (1d4+1 [crit 19-20/x2], dague), +2 distance (1d4+1 [crit 19-20/x2], dague); AL LN; JS: Réf +1, Vig +3, Vol +0; For 13, Dex 13, Con 12, Int 11, Sag 10, Cha 10.

*Compétences et dons* : Escalade +5, Natation +5, Saut +5; Arme de prédilection (épée courte), Science de l'initiative.

*Possessions* : Armure de cuir, dague, épée courte, bourse avec 3po et 10pa.

### Les Mercenaires

**Mercenaire, humain, Homme d'Arme 1** : FP1/2; Humanoïde de taille M (Humain); DV 1d8+1; pv 6; Init +1 (+1 Dex); VD 9m; CA 16 (surpris 12, contact 11) [+4 chemise de maille, +1 rondache en bois, +1 Dex]; Att +4 corps à corps (1d6+4 [crit 18-20/x2], cimeterre), Att +3 corps à corps (1d4+2 [crit 19-20/x2], dague), +2 distance (1d6, [crit x3], arc court); AL LN; JS: Réf +1, Vig +3, Vol +0; For 14, Dex 12, Con 13, Int 10, Sag 10, Cha 10.

*Compétences et dons* : Dressage +4, Equitation +5, Escalade +4, Saut +4; Arme de prédilection (cimeterre).

*Possessions* : Chemise de maille, rondache en bois, cimeterre, dague, arc court (20 flèches), bourse avec 2po et 5pa.

### Les Humanoïdes

**Chef Gnoll, Ranger 6** : FP7; Humanoïde de taille M (Gnoll); DV 8d8+16; pv 59; Init +0; VD 6m; CA 15 (surpris 15, contact 10) [+1 naturelle, +4 armure d'écaille]; Att +11/+6 corps à corps (1d12+3 [crit 20/x3], grande hache), Att +10/+5 corps à corps (1d4+3 [crit 19-20/x2], dague), +7+2 distance (1d6, [crit x3], arc court); Part: ennemie juré (Humain +4, Animal +2); AL CM; JS: Réf +5, Vig +10, Vol +2; For 16, Dex 10, Con 14, Int 8, Sag 11, Cha 8.

*Compétences et dons* : Déplacement silencieux +6, Détection +7, Discrétion +6, Perception auditive +7, Survie +5; Arme de prédilection (grande hache), Attaque en puissance, Endurance, Feu Nourri, Pistage, Tir rapide, Vigilance.

*Possessions* : Armure d'écaille, grande hache, dague, (20 flèches), bourse avec 15po.

**Gnoll, Homme d'Arme 4** : FP3; Humanoïde de taille M (Gnoll); DV 6d8+6; pv 39; Init +0; VD 6m; CA 17 (surpris 17, contact 10) [+1 naturelle, +4 armure d'écaille, +2 Ecu en acier]; Att +9 corps à corps (1d8+3 [crit 20/x3], hache d'armes), +5 distance (1d6, [crit x3], arc court); AL CM; JS: Réf +1, Vig +8, Vol +1; For 16, Dex 10, Con 13, Int 8, Sag 11, Cha 8.

*Compétences et dons* : Déplacement silencieux -6, Détection +3, Discrétion -6, Perception auditive +3, Survie +1; Arme de prédilection (hache d'armes), Attaque en puissance, Enchaînement.

*Possessions* : Armure d'écaille, hache d'armes, arc court (20 flèches), bourse avec 3po.

### Les Pirates

**Pirate, humain, Homme d'Arme 2** : FP1; Humanoïde de taille M (Humain); DV 2d8+4; pv 14; Init +2 (+2 Dex); VD 9m; CA 14 (surpris 12, contact 12) [+2 armure de cuir, +2 Dex]; Att +4 corps à corps (1d6+1 [crit 18-20/x2], cimeterre), Att +3 corps à corps (1d4+1 [crit 19-20/x2], dague), +3 distance (1d4+2 [crit 19-20/x2], dague); AL NM; JS: Réf +2, Vig +4, Vol +0; For 12, Dex 14, Con 14, Int 10, Sag 10, Cha 9.

*Compétences et dons* : Acrobaties +3, Equilibre +4, Escalade +5, Evasion +4, Natation +5, Saut +5; Arme de prédilection (cimeterre), Funambule.

*Possessions* : Armure de cuir, cimeterre, dague.

**Second maître, humain, Guerrier 5** : FP5; Humanoïde de taille M (Humain); DV 5d10+5; pv 39; Init +3 (+3 Dex); VD 9m; CA 16 (surpris 13, contact 13) [+1 targe, +3 armure de cuir cloutée, +3 Dex]; Att +7 combat à deux armes (principale) (1d6+4 [crit 19-20/x2], épée courte), Att +6 combat à deux armes (secondaire) (1d6+3 [crit 19-20/x2], épée courte), Att +9 corps à corps (1d6+4 [crit 19-

20/x2], épée courte); AL NM; JS: Réf +5, Vig +4, Vol +3; For 14, Dex 16, Con 12, Int 12, Sag 10, Cha 12.

*Compétences et dons* : Acrobaties +8, Escalade +7, Intimidation +6, Natation +7, Saut +7; Arme de prédilection (épée court), Attaque en finesse, Attaque en puissance, Combat à deux armes, Spécialisation martiale (épée courte), Volonté de fer.

*Possessions* : Armure de cuir cloutée, Targue, 2 épées courtes.

**She'rya, humaine, Roublard 5** : FP5; Humanoïde de taille M (Humain); DV 5d6; pv 22; Init +7 (+3 Dex, +4 Science de l'initiative); VD 9m; CA 16 (surpris 12, contact 14) [+1 Esquive, +2 armure de cuir, +3 Dex]; Att +6 corps à corps (1d6 [crit 19-20/x2], épée courte), Att +6 corps à corps (1d4 [crit 19-20/x2], dague), +6 distance (1d4 [crit 19-20/x2], dague); Part: attaque sournoise, esquive instinctive, esquive total; AL CN; JS: Réf +7, Vig +1, Vol +1; For 10, Dex 16, Con 10, Int 13, Sag 10, Cha 15.

*Compétences et dons* : Acrobaties +10, Bluff +10, Crochetage +12, Déplacement silencieux +9, Déguisement +7, Désamorçage/sabotage +5, Détection +5, Discrétion +9, Equilibre +8, Escalade +2, Escamotage +10, Evasion +12, Fouille +5, Natation +5, Perception auditive +5, Psychologie +5, Saut +4; Attaque en finesse, Esquive, Science de l'initiative.

*Possessions* : *Broche de défense*, *Gilet d'évasion*, Armure de cuir, épée courte, 2 dagues.

**Rahk'am, humain, Guerrier 4/Roublard 3/Pirate redoutablez** : FP9; Humanoïde de taille M (Humain); DV (4d10)+(5d6)+18; pv 66; Init +2 (+2 Dex); VD 9m; CA 16 (surpris 13, contact 13) [+1 Esquive, +3 armure de cuir cloutée de qualité supérieure, +2 Dex]; Att +10/+5 combat à deux armes (principale) (1d6+5 [crit 18-20/x2], cimeterre +1), Att +8 combat à deux armes (secondaire) (1d4+1 [crit 19-20/x2], dague), Att +12/+7 corps à corps (1d6+5 [crit 18-20/x2], cimeterre +1), Att +10/+5 corps à corps (1d4+2 [crit 19-20/x2], dague), +10/+5 distance (1d4+2 [crit 19-20/x2], dague); Part: attaque sournoise, esquive total; AL NM; JS: Réf +9, Vig +10, Vol +4; For 14, Dex 14, Con 14, Int 14, Sag 10, Cha 12.

*Compétences et dons* : Acrobaties +10, Bluff +8, Connaissance (Géographie - Meta-Region - Tuflik, Fals, and Volverdyva) +5, Détection +5, Equilibre +8, Escalade +7, Estimation +10, Intimidation +10 (+12 Angoissante réputation), Maîtrise des cordes +7, Natation +15, Profession (Marin) +8, Saut +10, Survie +2; Arme de prédilection (cimeterre), Arme en main, Attaque en finesse, Esquive, Expertise du combat, Science de la Feinte, Spécialisation martiale (cimeterre), Volonté de fer.

*Possessions* : *Anneau de Nage*, Armure de cuir cloutée de qualité supérieure, *cimeterre +1*, dague.

## Appendice B : Nouvelles Règles

### PIRATE REDOUTABLE :

Dans bien des ports, des malandrins et des égorgeurs peuvent s'attribuer le titre de « pirate », mais peu réussissent à faire fortune dans la difficile voie de la piraterie. Par contre, un pirate redoutable a réussi à maîtriser tous les aspects d'une vie de voleur hauturier. Son réseau de contacts l'informe lorsqu'une cargaison de valeur est en partance. Après un traquenard marin finement préparé, il passe à l'abordage. Arrivant sur le pont du navire proie en se balançant au bout d'une corde, la rapière en main, lui et ses comparses se rendent vite maîtres de l'équipage, puis finalement allègent le bateau de son précieux chargement. Plus tard, le pirate redoutable rencontrera des représentants du marché noir local dans une crique isolée et revendra, contre une belle somme, sa cargaison récemment acquise.

Certains pirates redoutables accomplissent leurs forfaits en utilisant la peur et le meurtre sans retenue, toujours prêts à passer par les armes tout membre d'équipage récalcitrant. D'autres essayent d'éviter les bains de sang et font montre d'un esprit chevaleresque tout particulier. Peut-être réalisent-ils que les capitaines et équipages des vaisseaux visés sont plus prompts à se rendre s'ils pensent pouvoir revoir la terre ferme un jour. En outre un pirate redoutable peut encore aller plus loin dans sa tendance chevaleresque et décider de ne capturer que les navires d'une nation ennemie, ou même de ne s'attaquer qu'aux autres pirates.

Le mode de vie du pirate redoutable convient parfaitement à la plupart des roublards, car ce genre de travail requiert un nombre de compétences que les membres des autres classes n'ont pas forcément le temps ou l'envie d'apprendre. Il arrive que certains jeteurs de sorts soient attirés par cette carrière, utilisant alors leur magie pour cacher leurs esquifs ou pour causer mille tracas aux équipages des vaisseaux pourchassés.

**Dés de vie :** d6

### **Conditions :**

Pour devenir un pirate redoutable, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

**Alignement :** tous les non loyaux.

**Bonus de base à l'attaque :** +4

**Compétences :** Estimation 8 degrés de maîtrise, Maîtrise des cordes 5 degrés de maîtrise, Natation 5 degrés de maîtrise, Profession (Marin) 8 degrés de maîtrise.

**Dons :** Arme en main, Attaque en finesse.

**Spécial :** le personnage devra posséder un navire d'une valeur d'au moins 10000 po. La façon de se le procurer (achat, vol à main armée ou combine) compte peu, du moment que le personnage peut l'utiliser librement en haute mer.

### **Compétences de classe :**

Les compétences du pirate redoutable (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobatie (Dex), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Connaissance – Géographie (Int), Détection (Sag), Equilibre (Dex), Escalade (For), Estimation (Int), Fouille (Int), Intimidation (Cha), Langage secret (Sag), Maîtrise des cordes (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Renseignements (Cha), Saut (For), Sens de l'orientation (Sag), Survie (Sag), Vol à la tire (Dex). Voir le chapitre 4 du *Manuel des Joueurs* pour la description de toutes ces compétences.

### **Caractéristiques de la classe :**

Voici les particularités de la classe de prestige de pirate redoutable. Les degrés de difficulté (DD) pour les jets de compétences utilisés sont précisés lorsque cela est nécessaire

**Armes et armures :** Un pirate redoutable est formé au maniement de toutes les armes courantes, de guerre et au port des armures légères et intermédiaires. S'il porte une armure légère, intermédiaire ou même aucune, il peut combattre à deux armes comme s'il possédait le don Combat à deux armes. Un pirate redoutable se bat la plupart du temps avec une rapière dans une main et une dague ou une épée courte dans l'autre main. Habituellement il ne porte pas d'armure, surtout à bord, s'il n'a pas de moyens magiques lui permettant de nager encombré.



| Niveau de classe | Bonus de base à l'attaque | Jet de Réflexes | Jet de Vigueur | Jet de Volonté | Spécial   |
|------------------|---------------------------|-----------------|----------------|----------------|---|
| 1                | +1                        | +2              | +0             | +0             | Combattre avec deux armes                                   |
| 2                | +2                        | +3              | +0             | +0             | Angoissante réputation +2                                   |
| 3                | +3                        | +3              | +1             | +1             | Balancé de corde, Vent arrière                              |
| 4                | +4                        | +4              | +1             | +1             | Angoissante réputation +4                                   |
| 5                | +5                        | +4              | +1             | +1             | Prestige +2, Pied marin                                     |
| 6                | +6                        | +5              | +2             | +2             | Marin d'exception, Angoissante réputation +6                |
| 7                | +7                        | +5              | +2             | +2             | Attaque avec des armes dissimulées, Prestige +4             |
| 8                | +8                        | +6              | +2             | +2             | Angoissante réputation +8, <i>hisser le pavillon noir !</i> |
| 9                | +9                        | +6              | +3             | +3             | Prestige +8   |

**Angoissante réputation :** Au niveau 2, le pirate redoutable commence à se faire une réputation sur les océans. A partir de ce moment, il a le choix de se comporter de deux manières différentes. Soit il adopte le code d'honneur des pirates honorables (s'emparer de la cargaison en évitant les massacres et les batailles inutiles) soit il est plus sanguinaire. Ainsi, sauf s'il décide de passer incognito, le pirate redoutable profitera d'un bonus de circonstance de +2 sur ses jets de Diplomatie (s'il est honorable) ou aux jets d'Intimidation (s'il est sans honneur). Tous les deux niveaux après le 2, ce bonus augmente de +2. Si le personnage déroge à sa ligne de conduite, le MD pourra décider de supprimer ces bonus.

**Balancé de corde (Ex) :** Si un pirate redoutable de niveau 3 se trouve dans une zone surmontée de cordes ou de bômes (et sur un bateau il y en a toujours), il peut choisir, comme action de mouvement ou à la place du mouvement normal lors d'une charge, de se saisir de l'une d'elles et se balancer jusqu'à 6 m en ligne droite. Si le pirate redoutable réussit un jet de Maîtrise des cordes (DD15), ce mouvement ne provoquera pas d'attaque d'opportunité lors du passage par des espaces contrôlés. Un jet réussi de Maîtrise des cordes (DD25) permet au personnage de se mouvoir jusqu'à 6 m à travers des espaces occupés sans provoquer d'attaque d'opportunité. Un échec dans les deux cas voudra simplement dire que celui-ci a atteint l'endroit désiré, mais a déclenché les attaques d'opportunité normales. Ce pouvoir extraordinaire est, bine sûr, utilisable sur la terre ferme, par exemple dans une pièce avec des tentures ou un lustre. Les joueurs utilisant les variantes de règle pour Acrobaties pourront appliquer les mêmes variantes à ce pouvoir.

**Vent arrière :** Au niveau 3, le pirate redoutable est passé maître dans l'art de tirer parti du moindre souffle de vent pour faire avancer son navire. Ainsi, toute embarcation dont le pirate redoutable est le capitaine voit son mouvement accru de 1,5 km par heure par rapport à la normale.

**Bonus de prestige :** Au niveau 5, le pirate redoutable gagne un bonus de +2 par rapport à son niveau de personnage, en ce qui concerne l'acquisition de compagnons d'armes avec le don Prestige. Tous les deux niveaux après le niveau 5, le bonus augmente de +2.

**Pied Marin :** En action libre, un pirate redoutable peut tenter un jet d'équilibre (DD15), une réussite signifiant que tous les malus encourus du fait d'un sol peu stable, tel le pont d'un bateau dans une mer tourmentée, se trouvant en position surélevée par rapport au pirate redoutable, ne sont pas pris en compte. Le MD peut attribuer un DD supérieur à 15 pour les sols particulièrement instables ou dangereux.

**Marin d'exception :** Les talents du pirate redoutable à manœuvrer son navire sont légendaires. Au niveau 6, il gagne un bonus d'intuition de +4 au jet de Profession (Marin).

**Attaque avec des armes dissimulées :** Un pirate redoutable cache fréquemment des petites dagues dans ses manches ou dans ses bottes. Au niveau 7, un pirate redoutable qui ne possède pas déjà l'aptitude attaque sournoise profite dès lors de cette aptitude à +2d6 de bonus aux dégâts. Mais il ne peut faire cette attaque sournoise que lorsqu'il utilise des armes dissimulées. Si le personnage a déjà l'aptitude attaque sournoise, provenant d'une autre classe, les bonus aux dégâts se cumulent seulement lors d'une attaque avec une arme dissimulée.

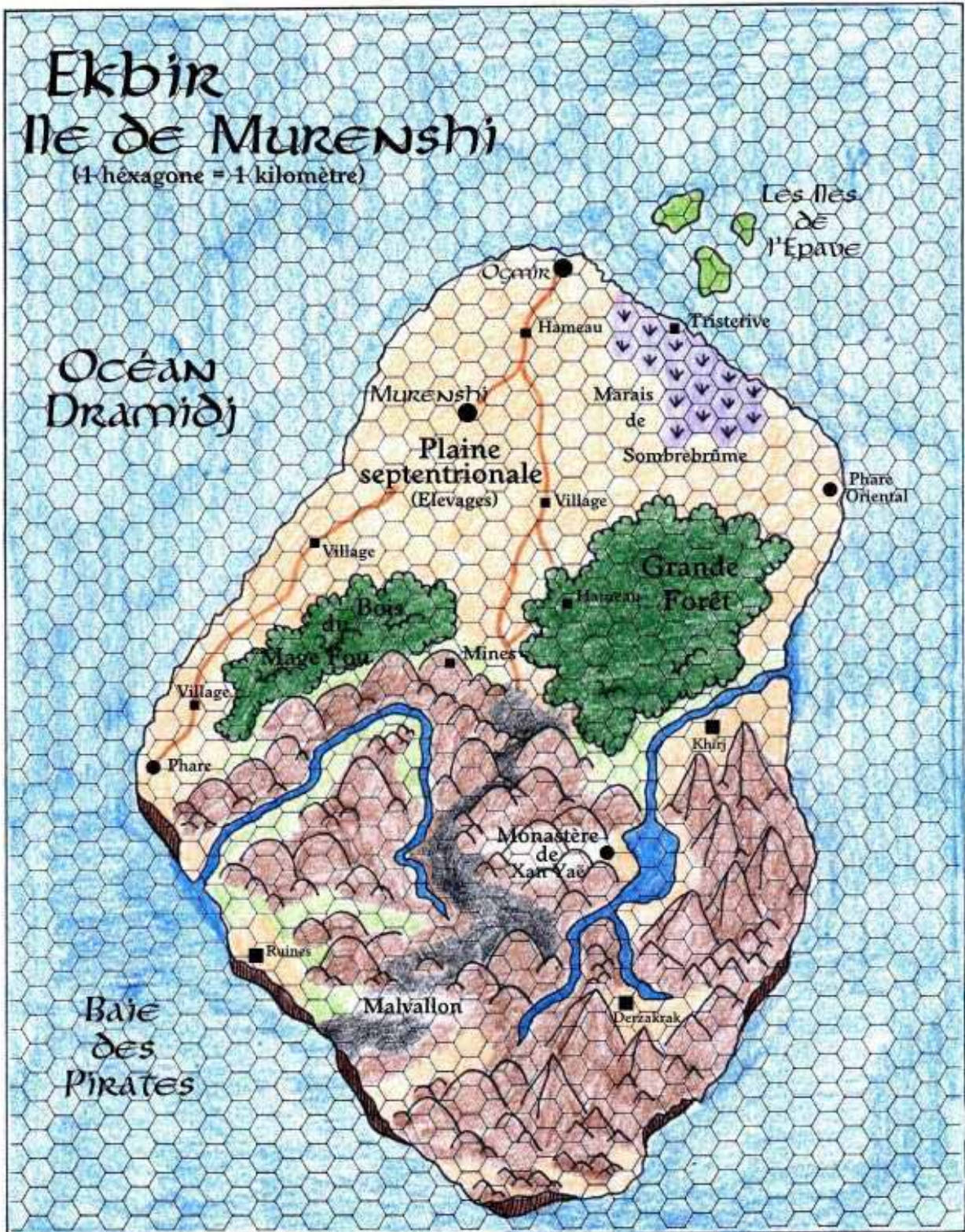
**Hisser le pavillon noir! (Mag) :** L'emblème personnel du pirate redoutable de 8<sup>e</sup> niveau est si célèbre que lorsqu'il est hissé comme drapeau ou bannière, tous les alliés à 30 m de l'emblème gagnent un bonus de moral de +2 sur leur jets d'attaque. Ce bonus dure 10 rounds après que le pavillon a été hissé ou jusqu'à ce qu'il soit détruit ou baissé. Cette aptitude peut être utilisée 3 fois par jour, et le pirate redoutable peut brandir lui-même la bannière ou la tendre à un allié qui la brandira pour lui.

**Fléau des mers :** Au niveau 10, les exploits du pirate redoutable sont devenus si fameux que des centaines de marins sont prêt à rejoindre son équipage avec pour seul

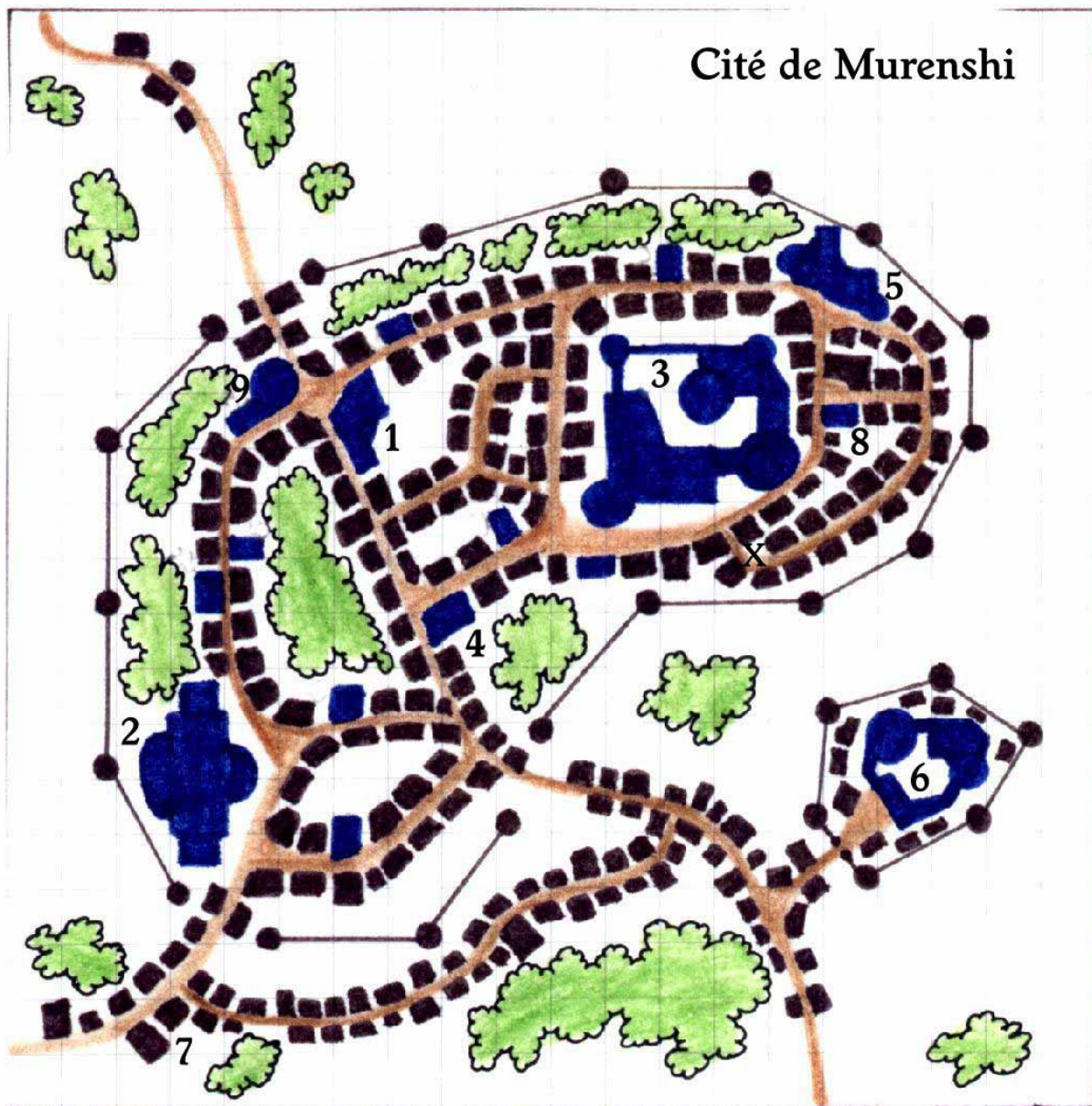
salaires la possibilité de toucher une part de butin. Le pirate redoutable de haut niveau pourra utiliser ce surplus de main d'œuvre pour armer une douzaine de navires. Tous les ports des petites villes ont assez de marins (soldats et spécialistes de niveau 1) pour armer un seul navire. Les villes de plus grande taille pourront suffire pour constituer les équipages de toute une flotte. Cette aptitude est à séparer du don Prestige, les membres d'équipage acquis avec fléau des mers n'interviennent pas dans le décompte des compagnons d'armes ou des suivants.

## Annexest

### Annexe #1 : Carte de l'île de Murenschi



Annexe #2 : Carte de la cité de Murenshi



1 - Auberge du Dragon Tortue ; 2 – Temple d'Al Akbar ; 3 – Palais du Nayib ;

4 – Forge de Mirfin ; 5 – Demeure d'O'Shar Ibn Bah ; 6 – Château de l'Amir ;

7 - Ecuries ; 8 – Taverne du Troll Borgne ; 9 – Tour des Wyverns.

## Annexe #3 : La cité de Murenshi

### La Capitale

Appelée simplement - et avec un soupçon d'ironie -« la Tour Isolée» par les habitants des lieux, Murenshi est la capitale de cette province. Il ne s'agit pas d'une cité, ni même d'une grande ville, mais d'un petit bourg fortifié, resserré autour d'un éperon rocheux sur lequel se dresse le palais du nayib, le tout donnant l'impression d'avoir été construit d'un seul bloc. La plupart des constructions ne comptent pas plus d'un ou deux étages, celles construites autour du palais reposent contre la falaise. Une grande rue circulaire fait le tour de l'agglomération, entrecoupée par des ruelles transversales. Certaines se terminent en impasse et viennent butter contre la roche ou contre les fortifications. Au sud de la ville, où se dresse le château de l'amir, les habitations s'étendent au-delà des fortifications.

Murenshi abrite une population d'environ 2000 personnes, les gardes du palais et les suivants du nayib compris. La ville compte de nombreuses boutiques et des marchés sont régulièrement organisés attirant une foule importante. La majeure partie des habitants sont des humains d'origine mixte bakluni et oéridienne, mais on compte parmi eux quelques demi-humains.

#### **1 - L'Auberge du Dragon Tortue**

En ville, il n'y a qu'une seule auberge pour accueillir les voyageurs, c'est un établissement agréable et propre et la nourriture y est d'excellente qualité. Il s'agit d'une grande bâtisse de deux étages, construite en pierre et en poutres apparentes. La salle commune est large et chaleureuse, un grand feu brûle dans la grande cheminée qui occupe le mur Nord. Le premier étage est occupé par le dortoir - à une pièce d'argent la nuit - et les appartements de l'aubergiste. Le second étage est occupé par les chambres privées (généralement à un, deux ou trois lits) à cinq pièces d'argent la nuit. L'aubergiste se nomme Kaladon, il s'agit d'un homme d'âge mûr (environ 60 ans), de taille moyenne avec des cheveux grisonnants et des yeux marrons.

**Kaladon** : humain oéridien, Pv 6, CA 10, Al Neutre Bon.

#### **2 - Le Temple d'Al'Akbar**

L'édifice est le seul sanctuaire religieux de la ville. Il s'agit d'un grand temple de pierre grise de forme circulaire surmonté d'une coupole. Il est bordé au nord d'un petit jardin au centre duquel se dresse un minaret. Au fond du jardin, se trouve un bassin d'eau claire. Plusieurs qadis (prêtres) vivent dans le temple, la plupart sont des aïdÿns

ou des kizils. Le plus haut responsable du temple est le nayib en personne qui a rang de kadir. Les affaires courantes sont à la charge d'un altÿn - nommé Kelan. Les prêtres sont très accueillants avec les visiteurs et particulièrement avec les fidèles de la Foi Exaltée.

**Kelan** : Humain, prêtre de niveau 6, CA 12, Pv 32,

#### **5 - La Demeure d'O'Shar Ibn Bah**

Cette grande demeure à l'architecture soignée est la demeure d'O'Shar Ibn Bah - le représentant local du Mouqollad - c'est une maison de deux étages, large et spacieuses construite autour d'un jardin exotique. La maison est entourée par un mur d'enceinte élevé et dispose d'une seule entrée fermée par un large portail en métal doré. Des mercenaires au service du marchand gardent les lieux de jour comme de nuit et il est très difficile de pénétrer à l'intérieur de la maison sans se faire remarquer. La bâtisse serait protégée par des pièges magiques. Le maître des lieux est un homme assez peu apprécié, en particulier parce qu'il est originaire de Zeif, mais il dispose de beaucoup d'influence auprès des autorités locales.

**O'Shar Ibn Bah** : humain Bakluni (Zeif), expert de niveau 6, CA 15, Pv 23, Al Neutre.

#### **6 - Le Château de l'Amir**

Cet édifice construit par l'amir Urkhan entre 741 et 760 AA se compose de six tours de défenses larges et massives, de hauts remparts et d'un solide donjon fortifié. L'amir actuel - nommé Shalim - et sa famille vivent dans le donjon. Le château compte une garnison d'une centaine d'hommes dont une quarantaine de cavaliers. Une seule entrée permet d'accéder à l'intérieur, elle est toujours gardée par quatre hommes d'armes et un sergent. En cas d'alerte, ces derniers referment les portes et descendent la herse. De jour l'entrée dans la cour est libre, en revanche, il faut avoir un laissez-passer pour se rendre dans les quartiers privés. La nuit, l'entrée du château est fermée. Dans une des tours, la plus isolée mais aussi la plus délabrée vit un vieux magicien.

**Shalim** : humain, noble de niveau 8, CA 19, Pv 52, Al Loyal Neutre.

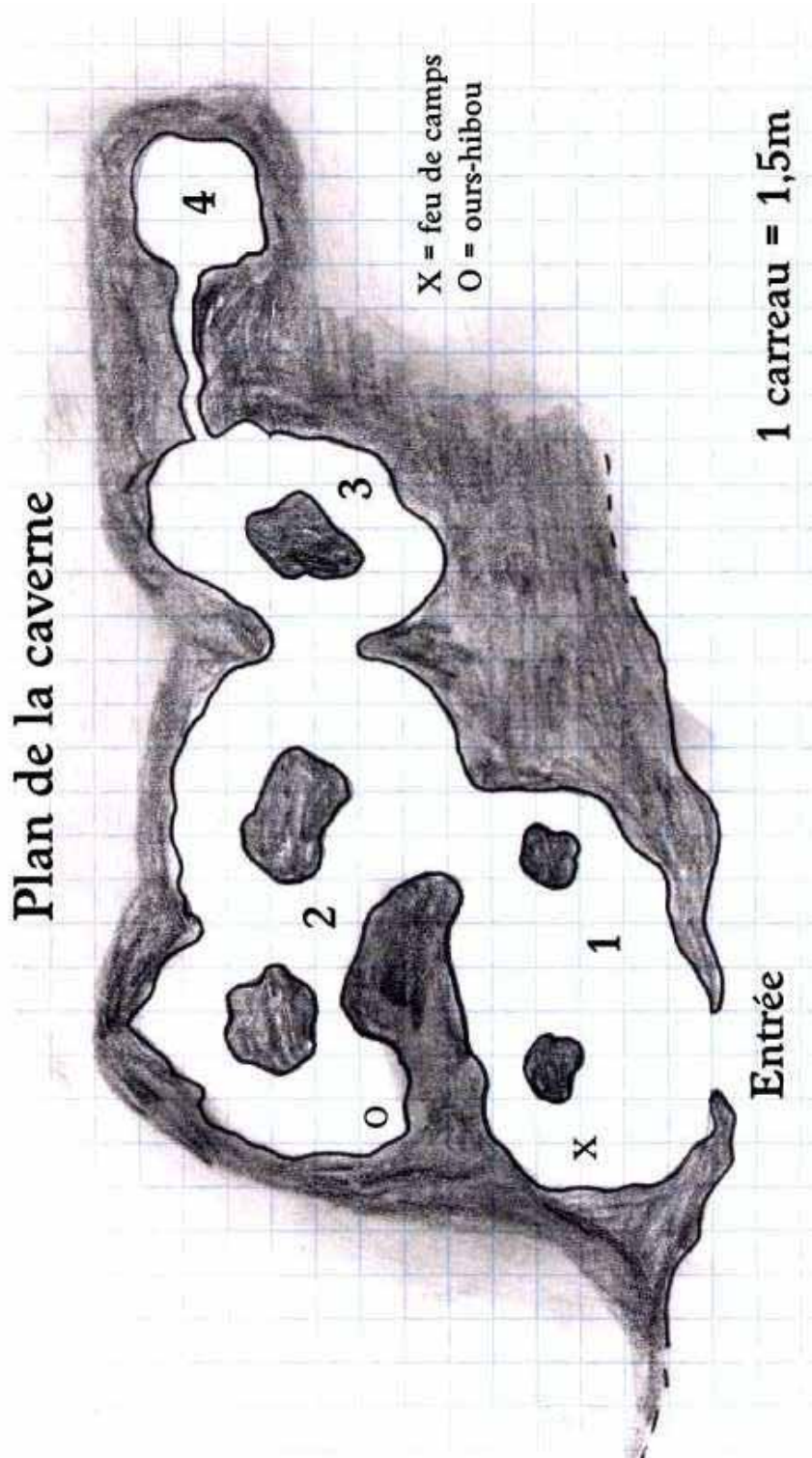
#### **8 - La Taverne "du Troll Borgne"**

Cette taverne a une triste réputation. C'est un lieu de débauche où se retrouve toute la racaille de Murenshi. Des rumeurs circulent en ville au sujet de liens étroits entre la taverne et la guilde des voleurs locale. Bien que cela semble probable, il n'existe aucune preuve de ces affirmations. Durant la journée l'établissement est assez calme. C'est le soir que l'ambiance s'échauffe. Le patron de la Taverne répond au nom de Rugilar. C'est un homme

d'environ quarante ans aux cheveux noirs et à la barbe de trois jours. Il a une allure un peu négligée, et semble se moquer de tout. Les consommations sont de bonnes qualités. En revanche la nourriture n'est pas aussi agréable. Les tarifs sont identiques à ceux du Manuel des Joueurs.

**Rugilar** : humain bakluni, voleur de niveau 2, CA 14, Pv 10, Al neutre mauvais.

Annexe #4 : Un Abri pour la Nuit



Annexe #5 : Le Repaire des pirates

