

EKB7-02

Âmes perdues

Une aventure régionale Dungeons & Dragons® Living Greyhawk™ en un round pour Ekbir

par David Martinez

Circle Reviewers: Tim Sech

Triad Reviewers: Gaël Richard and Jean-Philippe Huet

Playtesters: G. Bery, P. Boniface, G. Colliou, P. Le Beuze, S. Leprivey, A. Menard

Cela fait quelques semaines que plusieurs bateaux affrétés par le Consortium du Mouqollad et devant rejoindre Fashtri, n'y sont jamais arrivés. Les familles marchandes souhaitent tout mettre en œuvre pour résoudre le mystère de ces disparitions. Une aventure régionale en un round pour personnages de niveau 1 à 14 (APL 2-12). Quatrième et dernière aventure du cycle des Familles marchandes.

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 Wizards of the Coast. To learn more about the Open Gaming License and the d20 SYSTEM license, please visit

www.wizards.com/d20

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

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

Visit the LIVING GREYHAWK website at www.rpga.com.

RPGA® SANCTIONED PLAY

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

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

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

This adventure retires from RPGA-sanctioned play on December 31, 2008.

To learn more about the LIVING GREYHAWK character creation and development, RPGA event sanctioning, and DUNGEONS & DRAGONS REWARDS, visit the RPGA website at www.rpga.com.

Players Read No Farther

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

Preparing for Play

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

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

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

LIVING GREYHAWK LEVELS OF PLAY

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

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

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

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

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

APL also affects the amount of experience and gold a PC can gain at the end of the adventure. If a player character is three character levels or more either higher or lower than the APL at which this adventure is being played, that character receives only one-half of the experience points and gold for the adventure. This simulates the fact that either the PC was not challenged as much as normal or relied

on help by higher-level characters to reach the objectives.

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

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

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

TIME UNITS AND UPKEEP

This is a standard one-round Regional adventure, set in Ekbir. All characters from Ekbir pay 1 Time Unit per round. All others pay 2 Time Units.

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

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

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

CONTEXTE DE L'AVEVENTURE

Fashtri – Petite cité – pop, 10 000

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

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

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

Le Mouqollad

Cette organisation réunit les clans marchands des Baklunis en une puissante corporation qui veille à la prospérité de ses membres et tente de rester neutre vis à vis des autres considérations politiques. Ceci n'est pas

toujours possible étant donné les retombées sur le commerce des problèmes politiques et notamment des guerres, des pillages et de la piraterie.

Chaque souk ou quartier commerçant doit être administré par un clan marchand. Il contrôle l'allocation des espaces et recueille les patentes. Le contrôle de certaines spécialités fait aussi l'objet d'assignations précises. Par exemple, le commerce de la laine Ekbirienne revient à la famille Gardanya. La grande richesse du Mouqollad lui permet d'être un pouvoir fort dont il faut tenir compte. Il n'est que toléré par le gouvernement d'Ekbir qui lui reproche son alignement neutre, l'implantation de son quartier général à Zeif et, implicitement, sa richesse et sa puissance à l'intérieur même d'Ekbir. Les relations entre le consortium et le califat sont donc subtiles et incertaines. Le Mouqollad a besoin du soutien d'Ekbir pour la sécurité de ses navires et de ses caravanes et l'État d'Ekbir profite des revenus que lui apporte le commerce qui est placé sous l'influence du Mouqollad. L'équilibre est obtenu par tout un système de taxes et d'accords mais cet équilibre est loin d'être parfait.

Le Mouqollad privilégie la diplomatie et la négociation, domaines dans lesquels les marchands sont très habiles. Il s'efforce de se concilier les pouvoirs politiques en se ménageant des soutiens bien placés. Contre les pirates du Dramidj, les bandits des steppes et les voleurs organisés, le consortium est souvent contraint de se livrer à des opérations militaires lorsque diplomatie et corruption échouent.

Les contrebandiers

Fadim Gardanya est la brebis galeuse de la grande famille marchande du même nom. Malhonnête, il s'est souvent acoquiné avec toutes sortes de personnes peu fréquentables. Sa famille a toujours couvert ses frasques s'attirant souvent une mauvaise réputation mais elle a récemment décidé de lui couper les vivres, espérant le faire réfléchir. Hélas cela n'a fait que pousser Fadim vers d'autres gens peu scrupuleux comme Feneik un agent du consortium Al'Tureim qui dirigeait un petit trafic de contrebande à Fashtri.

Feneik s'est fait arrêter par un groupe d'aventuriers (EKB7-01) laissant à Fadim l'opportunité de reprendre en main ses activités. Il travaille maintenant directement sous les ordres de Faruk Al'Tureim un être puissant et malfaisant secrètement en conflit avec Ekbir. Fadim a passé un marché devant l'enrichir et lui apporter beaucoup de pouvoir, mais ce faisant, il a définitivement compromis le peu d'intégrité qui lui restait. Son âme est sûrement perdu sans chance de rédemption.

La mission principale de Fadim Gardanya est d'écouler ses stocks de *Pierre-songe*. Il s'agit d'une petite pierre translucide et bleutée qui amène son possesseur à une rêverie très agréable mais elle agit comme une drogue créant une accoutumance et de plus, elle affaiblit à terme la volonté de son utilisateur. Si ce trafic devient important, cela deviendra un commerce lucratif tout en affaiblissant une partie de la population d'Ekbir.

Mais les activités du contrebandier ne s'arrêtent pas là. Grisé par sa soif d'or et de pouvoir, Fadim

accompagné de ses hommes a investi un vieux phare abandonné à une journée au Sud de Fashtri. Ce phare fut créé à l'origine pour prévenir les marins des quelques récifs dans cette zone mais cela fait longtemps que les navigateurs savent bien l'éviter en naviguant bien au large. Mais depuis le début de la guerre avec les Ataphades, certains navires craintifs naviguent beaucoup plus près des côtes qu'à l'accoutumée. Fadim l'a donc fait remettre en état de marche, et par mauvais temps, il allume le phare laissant croire aux marins qu'ils sont en vue de Fashtri. Avant qu'ils ne comprennent leur erreur, ils s'échouent sur les récifs. Ses hommes et son mercenaire Sahuagin n'ont plus qu'à récupérer les marchandises. Le pire c'est que de nombreux innocents y perdent la vie, et les malheureux survivants sont capturés pour être vendus comme esclaves aux pirates Ataphades.

La veille de l'embauche des aventuriers, un événement étrange a bouleversé les plans de Fadim. Des morts-vivants provenant des bateaux échoués ont envahi le phare tuant une partie des contrebandiers. Les rares survivants ont fui leur repère et déserté la bande que Fadim contrôlait. Ce dernier ayant échoué dans sa mission, craint des représailles de Faruk Al'Tureim. Il n'a pas d'autre choix que de tenter de rejoindre sa famille au plus vite et s'y faire oublier en espérant que personne ne remontera jusqu'à lui.

Djamila Kalahaf

Djamila est une petite fille de 8 ans qui voyageait sur le *coursier du Dramidj* avec sa famille. Partie de Bandar-Zayrat, toute sa famille se rendait à Fashtri, son père ayant trouvé une bonne place comme intendant chez un noble. Fashtri devait être sa nouvelle ville, sa nouvelle demeure. Ce voyage devait être pour elle une grande aventure mais les contrebandiers en ont décidé autrement. Sa mort fut un tel choc, que son âme n'a pas pu trouver le repos. Elle est maintenant perdue, elle hante le phare et n'aspire qu'à finir son voyage vers la ville qui devait être sa nouvelle demeure.

Le fantôme de Djamila va « communiquer » avec les PJs. Elle n'est pas destructible. Toute tentative de renvoi des morts-vivants la fera disparaître et réapparaître à côté de sa dépouille. Si les personnages se montrent belliqueux envers elle, elle insistera quand même pour leur remettre ses desseins car ils représentent son seul espoir de rejoindre sa dernière demeure.

RÉSUMÉ DE L'AVENTURE

Introduction: Les personnages débutent à Fashtri. Dans une auberge, ils sont contactés par Kéfbir Souhada un agent du Mouqollad qui souhaite que les aventuriers enquêtent sur la disparition de navires marchands.

Rencontre 1 : Les personnages commencent leur enquête en ville afin d'obtenir une piste concrète. Tout semble mener vers un ancien phare.

Rencontre 2 : Les personnages explorent le phare qui est maintenant envahi par des morts-vivants. Ils rencontreront également le fantôme d'une petite fille qui recherchera leur aide.

Rencontre 3 : Les personnages vont explorer les épaves des navires coulés afin d'aider le fantôme de Djamila.

Rencontre 4 : Un contrebandier croise la route des PJs, il dispose d'informations importantes sur les événements du phare et sur Fadim Gardanya leur chef.

Rencontre 5 : Les aventuriers rentrent à Fashtri à la recherche d'informations complémentaires et de Fadim Gardanya.

Rencontre 6 : A la poursuite de Fadim Gardanya, les PJs s'embarquent sur un navire. Lorsqu'ils rattraperont enfin le bateau du fuyard, ce dernier sera attaqué par des diables.

Conclusion : Si le chef du réseau de contrebandier est arrêté, le Mouqollad accordera ses faveurs. Si la petite fille a trouvé l'ultime repos, elle protégera comme un ange gardien les aventuriers.

PRÉPARATION DU JEU

Avant de débiter l'aventure, vous pouvez faire tirer des jets de dés à chaque joueur et les noter sur une feuille. Ils serviront plus tard au cours de l'aventure pour d'éventuels jets secrets. Exemple, les tests de Détection de la rencontre 2 avec certains morts-vivants, la rencontre 3 contre le Sahuagin.

INTRODUCTION

BESOIN D'AVENTURIERS

L'aventure débute dans la cité de Fashtri, l'une des trois plus grandes villes d'Ekbir. Les aventuriers sont réunis autour d'une table de l'Auberge du *Soudard repent* dans le quartier du port.

Pour certains d'entre vous, cela fait quelques jours que vous traînez dans la cité de Fashtri, pour d'autres, vous n'êtes arrivés que le matin même. Quoiqu'il en soit, en cette belle journée de la fin du mois du renard, vous vous retrouvez tous attablés pour un bon déjeuner à l'Auberge du Soudard repent.

Située dans le nord du Califat d'Ekbir, Fashtri dresse ses fortifications face à l'océan Dramidj et voit de nombreux bateaux aller et venir chaque jour. Le long de sa façade nord coule la rivière Jugane. Passage incontournable pour le commerce avec les Chakyiks et les peuplades nordiques.

Les personnages présents autour de la table peuvent se présenter aux autres.

L'aubergiste est un ancien pirate nommé Loukrok. Bourru et peu confiant, il fait toujours payer d'avance les services de son auberge. Il donne parfois un jeton à ses clients pour preuve du paiement. Accessoirement, il est affilié à la *Cour des miracles*.

Les aventuriers peuvent déjà connaître cet établissement s'ils ont joué le scénario EKB6-02 Le cadeau d'Al'Zarad.

Au cours du repas, il est possible de glaner quelques renseignements si un personnage tente d'écouter les conversations alentour :

- [DD5] En 1 an les primes des mercenaires ont doublé. Les attaques de brigands sont

maintenant courantes sur les routes et dans les villages proches de l'Udgru en particulier dans la province du Qaradol.

- [DD10] La famille Doukkali, grâce à ses exploitations forestières extrêmement importantes en ces temps de guerre et son alliance avec la famille Kel'igan serait sur le point d'obtenir un statut égale aux grandes familles marchandes.
- [DD12] L'armée d'Ekbir a remporté une grande victoire en purifiant l'île d'Atios, mais l'armée a dû se replier vers Murenshi pour défendre l'île contre une attaque surprise.
- [DD14] En 2 semaines, on a signalé la disparition de 3 navires marchands qui devaient rejoindre Fashtri. Le Mouqollad réclame plus de protection de la part de la marine de guerre.
- [DD16] Il paraît qu'un puissant pirate nommé Ar'Loq sévirait sur les côtes du Califat et il s'en prendrait plus particulièrement aux navires du Mouqollad. Certains le qualifient de sanguinaire alors que d'autres le disent plutôt juste ne prenant pas toujours toutes les cargaisons.
- [DD18] Loukrok, le propriétaire de l'auberge, a des accointances certaines avec la Cour des miracles.
- [DD25] Les autorités de Fashtri tentent de démanteler un trafic de petites pierres mystérieuses offrant des rêveries éveillées.

L'heure du repas se passe tranquillement. Puis les personnages peuvent remarquer l'entrée d'un homme aux habits de très bonne qualité. Typé Bakluni, petit (1,65 mètres) mais avec une prestance certaine.

Malgré le monde présent dans l'établissement, vous remarquez aisément un homme à la riche allure entrant dans l'auberge. L'homme n'est pas très grand mais semble en imposer par sa prestance. Il fait du regard le tour de la salle puis se dirige vers Loukrok le tenancier. A son approche, l'aubergiste semble pester et son visage devient renfrogné. Ils échangent brièvement quelques mots puis le petit homme pose une pièce sur le comptoir et Loukrok semble désigner votre table. Le riche personnage s'approche alors de votre table en souriant.

L'homme s'appelle Kéfbir Souhada et est un agent du Mouqollad. Il travaille directement pour la famille Nouzkazir. Les personnages peuvent faire un test de Détection / Spot [DD15] pour apercevoir Loukrok faire une grimace de dédain lorsque Kéfbir s'éloigne de lui.

A votre hauteur, il vous dit : - « Gentes demoiselles et gentils hommes, mes salutations. Je suis Kéfbir Souhada, un humble négociant. Des amis d'amis m'ont informé que vous pourriez être les personnes de la situation. ». Son sourire se fait presque charmeur puis reprend : - « Puis-je m'asseoir avec vous pour discuter de l'affaire qui m'amène ? ».

Kéfbir connaît beaucoup de gens, surtout au sein du Mouqollad. Cherchant à embaucher un groupe d'aventuriers compétents, il s'est renseigné auprès de marchands tel que Medden Doukkali (EKB6-06

Infestation) ou Kéfir Kel'Igan (EKB6-02 Le cadeau d'Al'Zarad et EKB7-01 Les profondeurs de Rocfaille). Officiellement, l'agent du Mouqollad travaille pour la famille Nouzkazir, un jeune clan du Mouqollad de Koféh qui est armateur et affrète de nombreux bateaux pour le consortium. Trois de leur navire ont disparu alors qu'ils rejoignaient Fashtri. Kéfbir a été envoyé pour enquêter sur ces disparitions. Les aventuriers peuvent l'y aider. Selon les premières questions échangées, Kéfbir pourra reprendre la conversation comme suit :

J'ai des intérêts financiers dans l'affrètement de navires marchands sur toute la côte d'Ekbir et parfois même au-delà. En 1 mois, 5 navires qui devaient accoster à Fashtri, n'y sont jamais arrivés. Cela fait trop de disparition pour être mis sur le compte des pirates ou du mauvais temps. J'aimerais que vous enquêtiez pour déterminer s'il y a une anguille sous roche.

Kéfbir Souhada ne fait pas un secret de son appartenance au Mouqollad si on lui pose la question. Par contre, il se montrera plus discret ou évasif sur son employeur (famille Nouzkazir) mais pourra tout de même le révéler si cela semble vraiment nécessaire. Il fait en sorte d'apparaître comme le seul responsable.

Voici les informations qu'il peut délivrer sur les navires :

- Le *pélican 2*, marchandises (laine et tissu du clan *Gardanya*), disparu il y a un mois.
- La *servante du dramidj*, marchandises, disparu il y a 3 semaines.
- La *calèche des mers*, marchandises, disparu il y a 2 semaines.
- Le *dragon marin*, marchandises (laine du clan *Gardanya*), disparu il y a 5 jours.
- Le *coursier du Dramidj*, marchandises + voyageurs, disparu il y a 4 jours.

Tous ont fait escale à Bandar-Zyarat ou y sont passés au large. Ils ont donc bien disparu avant d'atteindre Fashtri.

Si les aventuriers acceptent le travail, l'agent du Mouqollad garantit sa reconnaissance et propose la récompense suivante :

Trésor

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

APL 4 : L - 0 po ; C - 150 po ; M - 0 po

APL 6 : L - 0 po ; C - 200 po ; M - 0 po

APL 8 : L - 0 po ; C - 250 po ; M - 0 po

APL 10 : L - 0 po ; C - 300 po ; M - 0 po

APL 12 : L - 0 po ; C - 350 po ; M - 0 po

Un test de Diplomatie/Diplomacy [DD15] permet d'obtenir la moitié de la somme si un PJ le demande.

Une fois le deal accepté, Kéfbir donne aux personnages son adresse avant de partir, une maison dans le *Faubourg des princes* (le quartier huppé de Fashtri).

RENCONTRE 1

UNE LUEUR DANS LA NUIT

Les aventuriers n'ont plus qu'à commencer leur enquête.

Enquête sur Kéfbir Souhada

Il est facile d'avoir confirmation que Kéfbir est affilié au Mouqollad. C'est automatique en demandant à Loukrok l'aubergiste ou sinon, cela nécessite un test de Renseignement/Gather Information [DD10].

Il est possible également d'en apprendre plus, Renseignement/Gather Information ou Connaissance local/Knowledge local VTF (un membre du Mouqollad ou des grandes familles marchandes bénéficie d'un bonus de circonstance de +5) :

- [DD15] Il travaille généralement vers Koféh et on le dit très intelligent et fin diplomate.
- [DD20] Il travaille en fait pour le clan Nouzkazir, une famille d'armateurs originaire de Koféh.

Enquête auprès de la Cour des miracles

Pour avoir les informations ci-dessous, les aventuriers doivent payer un nombre de pièces d'or égal au DD de l'information obtenue. Par contre, cela est gratuit si un personnage du groupe est membre de la Cour des miracles. De plus, il bénéficie d'un bonus de circonstance de +5 au test ci-dessous. Les aventuriers peuvent directement avoir affaire à Gyl un informateur de la Cour des miracles rencontré dans le scénario EKB6-02 Le cadeau d'Al'Zarad. Demandez un seul test de Renseignement/Gather Information ou Diplomatie/Diplomacy :

- [DD10] Beaucoup de marchandises circulent en contrebande. Personne ne connaît leur provenance.
- [DD14] Les autorités cherchent à mettre la main sur le responsable d'un trafic de petites pierres magiques, une nouvelle drogue à la mode.
- [DD16] Une rumeur dit que des caravanes marchandes seraient infiltrées par des personnes sans scrupules afin de faire passer des marchandises illégales entre Zeif, Tusmit, Ket et même au-delà, en provenance, dit on, des nomades du nord, voir même des îles Ataphades. Bien entendu, le Mouqollad nie toute implication et assure la légalité de ses marchandises, criant à une manipulation de la Compagnie Occidentale de Zilchus (Zilchus Western Company), afin de récupérer des parts de marché. Mais dans ce cas, pourquoi les navires du Mouqollad se feraient ils attaquer si souvent en pleine mer ?
- [DD20] Diverses marchandises circulent dans le Grand souk. Personne ne sait d'où elles proviennent mais certaines personnes pensent qu'elles pourraient provenir des navires marchands disparus.

Par ailleurs, si un PJ membre de la Cour des miracles questionne en privé Gyl (ou tout autre contact de la Cour des miracles) sur les activités de contrebande, cet informateur peut révéler qu'un agent de la Cour des miracles est sur leur piste. Cet agent pense que leur quartier général serait en dehors de la ville, vers le sud le long de la côte.

Enquête au Grand souk

Le *Grand souk* situé dans le *Grand quartier* est un enchevêtrement de ruelles avec un marché permanent et une multitude de boutiques et d'étales de toutes sortes. On peut y trouver tout ce qui est légal mais également en fouillant bien quelques articles plus exotiques et pas toujours appréciés des autorités, de plus les tire-laines y sont d'une rare habileté. Demandez aux enquêteurs un test de Renseignement/Gather Information [DD15], en cas de réussite, les aventuriers peuvent rencontrer un vendeur assez louche :

Vous passez plus d'une heure dans le Grand souk à poser quelques questions. On vous a déjà proposé toutes sortes d'articles, du magnifique tapis typiquement Bakluni aux différents colifichets protégeant de toutes sortes de plaies lorsque vous rencontrez un vieux marchand de laine : Kazim Myr. Il semble relativement embarrassé lorsque vous commencez à lui poser des questions sur la provenance de sa laine.

Kazim est un petit marchand de tissu. Il n'est pas très riche et ne paye aucune patente pour pouvoir vendre de la laine. C'est le clan *Gardanya* qui a le monopole de la laine dans tout le Califat. Quiconque souhaite en faire le commerce, doit payer une patente au Mouqollad. Mais Kazim a un fils pêcheur qui a trouvé, il y a 4 jours, des ballots de laine sur le rivage. L'aubaine était trop bonne pour cette famille de vendre un produit de qualité et ainsi de faire quelques profits.

Le vieux marchand tentera d'éluder un maximum l'interrogatoire des aventuriers. Il pourra avouer ce qui l'en ait si un personnage réussi un test de Intimidation/Intimidate ou de Diplomatie/Diplomacy [DD15]. Il suppliera de ne pas le dénoncer au Mouqollad pour sa petite entorse et il indiquera où trouver son fils.

Ce dernier se nomme Bedzek et répare actuellement ses casiers sur le port de pêche. Il se montre d'abord méfiant mais son père ayant avoué, il révélera ses informations sans trop d'insistance. Bedzek pose des paniers dans les calanques au Sud de Fashtri en fin de journée, puis à l'aube il va les récupérer pour ensuite vendre ses crustacés au *Petit souk*.

- « Il y a 4 jours, un peu avant l'aube je suis allé récupérer mes paniers. Je fais ça tous les 2 jours environ. Je les dépose dans les calanques à presque 1 journée d'ici. C'est un bon coin à crustacé que pas beaucoup de monde connaît. Ce soir là, il y avait un brouillard exceptionnellement dense dans cette zone alors j'ai du attendre qu'il se dissipe un peu. J'ai même cru apercevoir la lueur du phare de Fashtri mais en fait non, puisqu'elle venait du Sud. Mais ça n'a duré qu'une ou deux secondes alors je ne suis plus sûr que ce n'était pas tout simplement une étoile qui perçait à travers le brume. Car en fait, 2 minutes plus tard le brouillard s'est très vite dissipé et là contre les rochers, il y avait 3 gros ballots de laine qui flottaient dans l'eau. Alors sachant que père est dans le commerce de tissu, je les ai récupérés mais je jure que je ne sais pas à qui ils pouvaient

appartenir. Je ne les ai pas volés, je ne suis pas un voleur ! ».

En le questionnant un peu plus sur la lueur, il pourra rajouter cela :

- « Maintenant que j'y réfléchis c'est vrai que j'ai déjà aperçu une vieille tour au loin qui pourrait être un vieux phare. Mais ça m'étonnerait qu'il soit actif si cela en est un ! Le seul phare en fonction dans les environs c'est celui de Fashtri. »

Avec ces informations, les personnages peuvent maintenant faire un test de Connaissance local/Knowledge local VTF [DD20] ou Connaissance (histoire)/Knowledge (history) [DD25]. pour apprendre qu'il existe dans le Sud à environ 1 journée un très ancien phare inactif depuis approximativement une centaine d'années qui localisait une petite zone à récifs.

Enquête à la Capitainerie

Un fonctionnaire de la Capitainerie accueille les personnages mais l'homme est très occupé et il ne répondra à leurs éventuelles questions que si l'un des aventuriers réussit un test de Diplomatie/Diplomacy, sauf pour un membre de la marine où les informations sont automatiques pour lui. Les membres d'organisation tel que Askars, Clergé de la Foi exalté, Garde sacré, Faris et Zashassar bénéficient d'un bonus de circonstance de +5. Les informations dépendent du résultat du test :

- [DD10] Les navires disparus sont bien enregistrés comme des navires affrétés par le Mouqollad.
- [DD12] Aucune information ne leur est parvenue d'une éventuelle recrudescence de pirates Ataphades sur les couloirs maritimes au Sud de Fashtri par où les navires devaient passer. Les activités récentes du terrible pirate Ar'Loq n'ont pour le moment pas dépassé la pointe Ahmaras. Il n'a toujours pas été signalé dans les eaux du nord du Califat.
- [DD14] On signale que la majeure partie de la flotte Ataphade serait aux abords nord de Murenshi.
- [DD16] *La Dame des flots* est un navire marchand de Zeif, il est arrivé il y a 4 jours. Il est encore au port car il a subi une avarie sur sa coque. Venant du Sud, peut être quelqu'un à son bord a-t-il aperçu *Le dragon marin*, ou *Le coursier du Dramidj*.

Par ailleurs, si un personnage se renseigne spécifiquement sur les passagers du *Coursier du Dramidj*, il peut apprendre que les voyageurs étaient une famille qui venait s'installer à Fashtri. Le père ayant trouvé une bonne place comme intendant chez un noble. Il avait une femme et une petite fille. La capitainerie est au courant car le noble qui les attendait a donné ces informations.

Un test de Connaissance local/Knowledge local VTF [DD15] permet de savoir que *La Dame des flots* appartient à un marchand indépendant qui négocie surtout des denrées alimentaires de luxe. Sa réputation est celui d'un homme intransigeant qui n'a pu se résoudre à rejoindre le Mouqollad pour des raisons obscures mais il est relativement honnête. Il s'appelle Janid Zal'Himed. Son capitaine est Jhon Surège, un Flan ayant soit disant parcouru toutes les mers.

Enquête sur le port

Demandez aux joueurs de faire un test de Renseignement/Gather Information [DD15]. En cas d'échec, ils ne trouvent aucune information déterminante mais en cas de réussite, lisez le texte suivant :

Parcourant le port de commerce de long en large, vous avez l'occasion de parler à toutes sortes d'individus : des dockers aux gros bras, des marchands toujours pressés et des marins à la sobriété parfois douteuses. Toutefois vous finissez par obtenir une information qui vous semble peut être exploitable : Il est arrivé il y a 4 jours, La Dame des flots un navire marchand de Zeif. Suite à une avarie sur sa coque, il est encore au port. Venant également par les couloirs maritimes Sud, peut être que quelqu'un à son bord aurait aperçu Le dragon marin, ou Le coursier du Dramidj.

La Dame des flots

Le navire se trouve non loin du port militaire dans une zone où quelques bateaux peuvent être en cale sèche. Les réparations sont presque finies. Des ouvriers et des marins sont affairés tout autour du navire. Un homme, un Flan à l'air sévère, hurle sur tout ces gens, il s'agit du capitaine Jhon Surège. Pour attirer son attention rapidement et pouvoir discuter avec lui sans attendre au moins une heure il faut réussir un test de Diplomatie/Diplomacy [DD15].

La Dame des flots a effectivement croisé le *coursier du Dramidj*. Plus rapide, le bâtiment les a dépassé peu après Bandar-Zayrat. Il pense qu'il aurait dû arriver à Fashtri quatre heures avant eux ou peut-être cinq heures car leur avarie les a un peu retardés.

Si les personnes interrogent le capitaine Surège sur l'avarie, il semblera en colère mais pas contre les aventuriers mais contre sa vigie et c'est presque en hurlant qu'il racontera son accident :

- « Mon avarie... Comme si c'était aussi simple que ça ! J'évite de le crier sur tous les toits mais mon navire a bel et bien failli couler ! Rendez-vous compte... 20 ans de métier à silloner les mers et voilà pas qu'à cause d'une ivrogne de vigie la Dame des flots aurait pu sombrer... Non mais quel imbécile ! M'annoncer que nous étions en vue du port... Grrr ah mais j'aurais dû l'étriper ce Bachibousouk » !

Vous le voyez alors tordre dans ses mains son beau chapeau. Les marins autour se font tout petit et arrêtent de respirer, espérant peut être que leur capitaine se calme ainsi plus vite.

Un test de Diplomatie/Diplomacy [DD10] permet d'aider le capitaine à se calmer rapidement. Il pourra alors expliquer en détail son accident.

Au petit matin, à environ 8 heures de Fashtri, ils ont rencontré un épais banc de brouillard. Il (le capitaine) naviguait au juger lorsque sa vigie affirma avoir aperçu la lumière d'un phare au loin qui perçait à travers le brouillard. Le bateau s'est donc rapproché des côtes lorsque la coque a frotté contre un récif et le navire a légèrement pris l'eau. Heureusement les marins aguérés ont tous bien réagi et le bâtiment a pu reprendre du large. La vigie affirme avoir vu la lumière d'un phare mais maintenant on est sûr qu'il

avait du boire en cachette car ils étaient encore assez loin de Fashtri.

Jhon peut indiquer approximativement l'endroit où sa vigie pense avoir aperçu une lueur. Il peut également préciser que sa vigie a été congédiée et doit maintenant trainer dans une taverne. La vigie se nome Zarek. Il est possible de le retrouver avec un test de Renseignement/Gather Information [DD10]. Il est à moitié soult dans une obscure taverne. Il racontera entre quelques « hic » la même chose que le capitaine de la *Dame des flôts* sauf qu'il est certain d'avoir vu une lueur ressemblant à un phare à travers la brume alors c'était logique pour lui que c'était Fashtri.

Si les personnages cherchent à connaître la présence d'un phare, ils peuvent tenter un test de Connaissance local/Knowledge local VTF [DD20] ou Connaissance (histoire ou géographie)/Knowledge (history or geography) [DD25]. Le phare est très ancien et abandonné depuis très longtemps. Il fut construit pour annoncer une petite zone de récifs mais avec l'essor de Fashtri et des progrès en navigation, il a fini par être laissé à l'abandon.

Les personnages n'ont plus qu'à se rendre au lieu probable de cet ancien phare afin de trouver d'autres indices.

RENCONTRE 2

LE PHARE HANTÉ

La route qui longe la côte est parfois escarpée donnant au-dessus de calanques et s'enfonçant un peu dans les terres.

Vous quittez Fashtri par la porte sud de la cité et vous longez la muraille du cimetière afin d'emprunter la petite route qui longe la côte. La journée est nuageuse mais le vent souffle exceptionnellement par les terres, il ne fait donc pas froid. Vous suivez ensuite un chemin sinueux qui surplombe des calanques et qui parfois s'éloigne plus dans la campagne. Votre trajet se passe sans incident lorsqu'en sortant d'un petit sous-bois vous apercevez au loin sur la pointe de la côte, un vieux phare.

Demandez un test de détection [DD15], en cas de réussite le personnage peut voir que le phare est en mauvais état, excepté le dernier étage qui possède une structure en verre qui semble neuve. En APL12, le test révèle également la présence de corbeaux étranges qui virevoltent au sommet du phare.

En approchant, votre première impression se confirme. Ce vieux phare est sûrement très ancien, la pierre est grisée et très usée. Pourtant la porte semble neuve ainsi que le sommet du bâtiment.

Un test de Connaissance/Knowledge (architecture) [DD15] confirme que le phare est très ancien, il a plus de 200 ans.

Demandez un test de sagesse [DD20], en cas de réussite le personnage pourra ressentir les effluves négatives produites par les morts-vivants. Lisez alors le texte suivant :

En regardant ces pierres anciennes et usées vous ressentez soudainement une impression étrange. Il semble émaner de cette endroit une aura obscure qui

pendant un instant vous glace le sang puis l'impression passe aussi vite qu'elle n'est venue.

Rez-de-chaussée du phare

Fadim Gardanya a pris le temps de verrouiller la porte et d'actionner le piège (selon APL) en quittant les lieux.

Porte en bois solide verrouillée : Epaisseur 5 cm, solidité 5, résistance 15, défoncer [DD18], crochetage [DD20].

Quiconque tente d'ouvrir la porte déclenche le piège :

APL 2 (EL2)

Aiguille empoisonnée. FP2 ; mécanique ; déclencheur par contact ; remise en place via réparation ; verrou permet de contourner (Crochetage DD30) ; Att+15 (1 + poison : jet de vigueur DD14, 1 con/inconscience) ; Fouille DD22 ; Désamorçage DD17.

APL 4 (EL4)

Aiguille empoisonnée. FP4 ; mécanique ; déclencheur par contact ; remise en place manuelle ; Att+17 (1d4 +4 + poison : jet de vigueur DD15, 1d2 Dex/1d2 Dex) ; Fouille DD21 ; Désamorçage DD20.

APL 6 (EL6)

Aiguille empoisonnée. FP6 ; mécanique ; déclencheur par contact ; remise en place manuelle ; Att+18 (1d4 +4 + poison : jet de vigueur DD17, 1d6 Con/1d6 Con) ; Fouille DD22 ; Désamorçage DD22.

Il y a des fenêtres qui sont fumées mais elles laissent passer suffisamment de luminosité pour y voir correctement à l'intérieur.

Sauf si c'est précisé autrement, l'ensemble du phare est en :

Maçonnerie, Epaisseur 30 cm, solidité 8, résistance 60, défoncer [DD35], Escalade [DD15], et les portes sont en **Bois normal** non verrouillée, Epaisseur 2,5 cm, solidité 5, résistance 10, défoncer [DD13], crochetage [DD15].

Le plafond est à 4,5 mètres de hauteur.

De plus, les escaliers (et l'échelle) prennent 6 cases physiquement, soit 12 cases de déplacement (sans effet magique spécial). Le plan du phare est disponible en Annexe 3.

[1] *La double porte s'ouvre sur une salle en forme de T. Un escalier en colimaçon se trouve en face et il y a une porte sur la gauche et une autre sur la droite. Au milieu de la pièce, il y a le cadavre d'un homme et à ses côtés se tient une petite fille de moins de dix ans qui regarde tristement le corps. La petite fille a des cheveux noirs humides à moitié collés sur son visage et elle semble complètement trempée comme si elle venait de sortir de l'eau toute habillée. Lorsqu'elle aperçoit la porte s'ouvrir elle fait un pas en arrière et disparaît.*

Cette pièce est l'entrée du phare. Pour les personnages qui ont aperçu la petite fille (Djamila),

Un test de Connaissance / Knowledge (religion) [DD12] permet de reconnaître un fantôme.

L'escalier monte et mène au 1^{er} étage. Les deux portes ne sont pas verrouillées.

Le cadavre est celui d'un contrebandier qui n'a pas eu le temps de fuir et a été tué par un mort-vivant. Il gît à côté d'une flaque d'eau. Un test de premiers secours/Heal [DD15] permet d'identifier le type des blessures (voir le type de mort-vivant selon APL).

[2] La porte s'ouvre sur une salle à manger. Il y a deux tables et une cheminée.

Cette pièce contient en plus quelques sacs de nourriture. Il n'y a rien d'autre de notable.

[3] La porte s'ouvre sur une salle contenant divers caisses et malles.

Cette pièce servait d'entrepôt aux contrebandiers. Il y a encore pas mal d'affaires et de marchandises. Le tout est très encombrant et à une valeur financière de :

APL 2 à 12 : L – 0 gp ; C – 50 gp ; M – 0 gp.

Une trappe est dissimulée au fond de la pièce. Un test de Fouille [DD18] est nécessaire pour la trouver. Cette trappe mène via un petit escalier au sous-sol du phare.

Sous-sol du phare

[4] La trappe s'ouvre sur un petit escalier en colimaçon qui descend dans une salle plongée dans le noir. Une odeur de pourriture assaille vos narines.

Cette pièce servait d'entrepôt mais également de prison. Il y a quelques caisses sans intérêts et des chaînes aux murs.

Un mur sépare la pièce de manière à la couper en U inversé. Les morts-vivants qui ont envahi le phare sont dans cette pièce mais plutôt dans la partie Nord Nord-Est.

Une fois en bas, vous voyez des chaînes sur les murs de la pièce et quelques caisses en mauvais état par-ci par-là. Sur le mur Nord, un homme est encore attaché à ses chaînes mais il ne bouge plus laissant penser qu'il est sûrement mort.

Le prisonnier mort est un Zombi mais à cause des chaînes il est incapable de se défendre ou d'attaquer. Ce zombi est un agent de la Cour des Miracles chargé d'enquêter sur le réseau de contrebande. Un test de Fouille / Search [DD15] sur lui permet de voir un petit tatouage à son bras. Un membre de la Cour des Miracles peut l'identifier comme un signe de reconnaissance, sinon un test de Connaissance local/Knowledge local VTF [DD20] permet de savoir la même chose. Il tentera quand même de mordre la personne qui viendra l'examiner mais ce Zombi ne compte pas dans la rencontre. C'est en s'en approchant que les autres morts-vivants attaqueront.

Lorsque vous vous approchez du corps du prisonnier ce dernier ouvre soudainement les yeux et d'un coup sec il allonge son cou pour tenter de vous mordre, il rate son attaque et vous pouvez voir que ses yeux sont rouges et luisants.

Demandez l'initiative aux joueurs.

APL 2 (EL3)

Squelette (5) : 6 pv chacun, cf *Manuel des monstres*.

Zombi (2) : 16 pv chacun, cf *Manuel des monstres*.

APL 4 (EL5)

Goule (5) : 13 pv chacun, cf *Manuel des monstres*.

Squelette (2) : 6 pv chacun, cf *Manuel des monstres*.

APL 6 (EL7)

Goule (3) : 13 pv chacun, cf *Manuel des monstres*.

Blème (3) : 29 pv chacun, cf *Manuel des monstres*.

APL 8 (EL10)

Blème (4) : 29 pv chacun, cf *Manuel des monstres*.

Fantôme Gue lvl5 (2) : 32 pv chacun, cf *Manuel des monstres*.

Bodak : 58 pv, cf *Manuel des monstres*.

APL 10 (EL12)

Ombre suprême (2) : 58 pv chacun, cf *Manuel des monstres*.

Bodak : 58 pv, cf *Manuel des monstres*.

Mohrg : 91 pv, cf *Manuel des monstres*.

APL 12 (EL14)

Ombre suprême (2) : 58 pv chacun, cf *Manuel des monstres*.

Mohrg : 91 pv, cf *Manuel des monstres*.

Vitreous Drinker (2) : 91 pv chacun, cf *Manuel des monstres*.

Tactique

En APL 2 à 6, les morts-vivants se dressent lorsque les aventuriers s'approchent du « prisonnier », c'est le round de surprise puis ils attaquent simplement les PJs. En APL8 à 12, les morts-vivants incorporels sont dans le sol, Ils prendront le temps de prendre à revers les PJs restés en arrière.

Développement

En nettoyant le sous-sol des morts-vivants, les PJs s'ouvrent l'accès au fond de la salle.

[5] En allant vers le fond de la salle, vous voyez qu'elle aboutit à un tout petit lac souterrain. Il y a un petit ponton. Vous distinguez également un tout petit îlot à 6 mètres du bord.

C'est ici que le mercenaire Sahuagin ramenait les marchandises coulées. Le lac fait 6 mètres de profondeur. Au fond, un tunnel sous-marin de 30 mètres de long permet de rejoindre l'extérieur. Cela aboutit vers la zone des récifs. On y trouve beaucoup de débris et les épaves des navires coulées.

Sur l'îlot, Djamila va apparaître lorsque des personnages seront au bord du ponton.

Alors que vous approchez de l'eau, vous voyez une petite fille apparaître sur l'îlot. C'est la même qui était à l'entrée du phare. Elle semble tenir un morceau de parchemin dans la main.

Dès qu'un personnage tente de s'approcher d'elle ou bien de lui adresser la parole, elle semble comme

fondre et disparaît soudainement. Elle laisse derrière elle une petite flaque d'eau avec le parchemin qui est dedans. Il s'agit d'un dessin (*Dessin n°1 en Annexe 4*).

De plus, elle n'a pas choisi d'apparaître sur l'îlot par hasard. C'est sûr cet îlot que le mercenaire sahuagin se reposait à l'écart des humains. Un test de Fouille/Search [DD15] permet de trouver 2 ou 3 écailles sur le sol. Un test de Connaissance/Knowledge (nature) [DD18] permet d'identifier un Sahuagin. D'une certaine manière, elle avertit les PJs d'un éventuel danger dans l'océan.

1^{er} étage du phare

[6] Il y a un couloir carré entourant la cage d'escalier. 4 portes sont sur chaque mur extérieur du couloir. L'escalier continue de monter et finit par une trappe au plafond.

[7] *Cette pièce est une sorte de dortoir. On y trouve des lits et des coffres de rangement.*

En fouillant dans les affaires des contrebandiers, il est possible de trouver avec un Test de Fouille [DD12] des potions de respiration aquatique étiquetées. Ces potions sont défectueuses, elles ne vont pas tardées à être périmées (elles sont destinées à être consommées pour la rencontre 3, d'ici 24h elles ne feront plus d'effet). Il n'y a rien d'autre d'intéressant dans ces deux dortoirs. C'est ici que les contrebandiers se reposaient.

Faites apparaître Djamilia dans l'un des dortoirs :

Soudain alors que vous entrez dans la pièce, l'air semble se rafraîchir et vous voyez une petite tache d'eau au plafond. Elle devient rapidement une grande flaque d'eau, mais étrangement l'eau reste collée au plafond et ne goutte pas sur le sol. Une chevelure noire commence à apparaître puis la petite fille se dévoile que vous avez déjà aperçu avant. Ces cheveux restent collés à son visage. Elle regarde chaque personne dans la pièce et tend un bout de parchemin qu'elle tient à la main.

Dès qu'un personnage attrape le parchemin, elle disparaît comme absorbée dans la flaque d'eau qui s'évapore ensuite également.

Le parchemin est le dessin n°2 (*Voir en Annexe 4*).

[8] *Cette pièce est la chambre confortable avec également un bureau.*

La porte de cette pièce est verrouillée :

Porte en bois verrouillée : Epaisseur 5 cm, solidité 5, résistance 10, défoncer [DD15], crochetage [DD20].

C'est la chambre de Fadim Gardanya. Il y a un compartiment secret dans le bureau. Un test de Fouille [DD20] est nécessaire pour le trouver. Il y a dedans quelques lettres et bons de commande mettant en évidence le nom de Fadim Gardanya. Un test de Connaissance local/Knowledge local VTF [DD12] permet de savoir que la famille Gardanya est membre du Mouqollad et a le monopole du commerce de la laine. De plus, les Pjs trouvent la lettre de l'Annexe 4 ainsi qu'un anneau de nage.

APL 2 à 12 : L – 0 gp ; C – 0 gp ; M – *Ring of swimming* (208 gp).

[9] *Cette pièce est très étrange. Il y a un pentacle de peint sur le sol et un miroir lui fait face.*

La porte de cette pièce est verrouillée :

Porte en bois verrouillée : Epaisseur 5 cm, solidité 5, résistance 10, défoncer [DD15], crochetage [DD20].

Cette pièce servait à Fadim pour communiquer avec Faruk Al'Tureim pour prendre ses ordres. Une détection de la magie est positive sur le pentacle et sur le miroir, la magie est de puissance intermédiaire. Un test d'Art de la magie / Spell craft [DD15] révèle une aura de divination.

Pour activer le miroir, il faut être dans le pentacle et prononcer le mot de passe « Panthère » (Panthers en version anglaise). 4 personnes peuvent se tenir dans le pentacle. Si le Pjs ayant prononcé le mot de passe quitte le pentacle, le processus est annulé. Al'Tureim apparaîtra sous sa forme humaine, un riche et charismatique marchand de Zeif, au bout d'1d4 minutes.

Al'Tureim n'est pas heureux de voir les Pjs. Il vient tout juste de recevoir par l'intermédiaire des Sahuagins un rapport désastreux des événements survenus au phare. La présence des aventuriers n'est pas pour arranger son humeur. Il sera assez malin pour ne pas se présenter ni donner d'information. Toutefois, un test de Connaissance local/Knowledge local VTF [DD25] permet de l'identifier. Il essaiera quand même d'avoir quelques informations :

- Qui êtes vous ?
- Y a-t-il encore quelqu'un dans le phare ?
- Avez-vous trouvé des choses intéressantes ?

Il souhaite récupérer le stock de *Pierre-songe* non écoulé. Selon ce que donnent les Pjs comme information :

- Où se trouve Fadim Gardanya ?

Il n'est pas possible de le bluffer ni de lire sur son expression. Si un aventurier se montre très impoli, il lui donnera un avertissement verbal, mais s'il insiste et est irrespectueux, Al'Tureim lancera sur toute personne dans le pentacle un sort de *Ténèbres maudites* (nls15). Il ne faut pas jouer avec les inconnus (où les puissants diables). Al'Tureim ne restera pas longtemps en communication et ne répondra plus à l'appel par la suite.

[10] *En ouvrant la trappe, vous arrivez au sommet du phare. Les murs sont vitrés avec des volets qui les protègent. Des doubles portes sur chaque mur permettent d'accéder au balcon circulaire à l'extérieur.*

Il y a également une grosse lampe avec un miroir devant intensifier la lumière en direction du large. La pièce est vide. Si un personnage sort sur le balcon, il verra alors le fantôme de Djamilia se tenir dehors contre la balustrade du balcon et regarder tristement le large.

Vous voyez à nouveau la petite fille. Elle se tient contre la balustrade du balcon les pieds dans une flaque d'eau et regarde tristement le large. Un parchemin est dans sa main.

Djamilia restera un peu passive puis donnera le parchemin à qui lui parle. Le parchemin est le dessin N°3 (*Voir en Annexe 4*). Elle tendra ensuite le doigt vers le large puis disparaîtra. Elle désigne en fait l'endroit où a coulé son navire. Il est probable que les

personnages comprennent qu'il faut aller voir là-bas mais il n'est pas évident qu'ils comprennent qu'il faut retrouver les restes de la petite fille pour l'enterrer au cimetière de Fashtri.

RENCONTRE 3

CIMETIERE SOUS-MARIN

La zone au large du phare est une grande bande de récifs. Ce qui les rend particulièrement dangereux c'est qu'ils sont immergés. Les personnages doivent donc passer cette zone pour arriver en bordure extérieure là où les navires ont coulé. Le cimetière sous-marin est à 2000 mètres de la côte. Les épaves sont éparpillées et les navires se sont eux-mêmes brisés en plusieurs morceaux sous le choc. Après quelques minutes de recherche, les personnages peuvent repérer la figure de prou d'un bateau ressemblant à un cheval cabré. C'est celle du « *coursier du Dramidj* », le seul navire marchand à avoir pris des passagers. En fouillant dans la zone, les PJs repèreront une partie du château arrière du navire gisant à 12 mètres de profondeur. C'est là que se trouvait la cabine de Djamila. Mais le mercenaire Sahuagin avec son requin, rôde dans les parages. Il va croiser le chemin des aventuriers lorsqu'ils descendront vers le château arrière du navire. APL2 à APL8, Ssrikkass et son requin sont à 20 cases des aventuriers au moment où ils peuvent s'apercevoir. Du fait de la visibilité réduite, un test de détection [DD20] est nécessaire pour que les belligérants se détectent. En cas d'échec des deux groupes, ils s'aperçoivent automatiquement à 10 cases de distances sans round de surprise. APL10 et APL12, le requin sanguinaire sent les PJs à 36 cases grâce à son odorat. Ssrikkass peut donc boire des potions et s'approcher subrepticement.

Note importante : Pensez à réviser et rappeler aux joueurs les règles de combats sous-marins page 92 du GdM (ou page 93 du DMG).

Demandez l'initiative aux joueurs.

APL 2 (EL4)

Ssrikkass, sahuagin : 11 pv, cf Annexe 1.

Requin (M) : 16 pv, cf Manuel des monstres.

APL 4 (EL6)

Ssrikkass, sahuagin Rod2 : 23 pv, cf Annexe 1.

Requin (G) : 38 pv, cf Manuel des monstres.

APL 6 (EL8)

Ssrikkass, sahuagin Gue2/Rod2 : 37 pv, cf Annexe 1.

Requin (TG) : 65 pv, cf Manuel des monstres.

APL 8 (EL10)

Ssrikkass, sahuagin Gue5/Rod2 : 58 pv, cf Annexe 1.

I.

Requin (TG) (3) : 65 pv chacun, cf Manuel des monstres.

APL 10 (EL12)

Ssrikkass, sahuagin Gue7/Rod2 : 72 pv, cf Annexe 1.

Requin sanguinaire (TG) : 147 pv, cf Manuel des monstres.

APL 12 (EL14)

Ssrikkass, sahuagin Gue13/Rod2 : 86 pv, cf Annexe 1.

Requin sanguinaire (TG) (2) : 147 pv chacun, cf Manuel des monstres.

Tactique

En APL 2 à 6, l'EL de la rencontre est augmenté de 1 contenu du milieu aquatique. En APL8 à 12, on considère que les personnages ont suffisamment de ressources pour que le milieu naturel ne rentre plus en ligne de compte. Ssrikkass essaye de rester à distance pendant que son (ses) requin(s) attaquent au corps à corps.

Trésor

APL 2 : L - 42 gp ; C - 0 gp ; M - *Potion of cure moderate wounds* (25 gp), *Sleep arrow*x5 (55 gp).

APL 4 : L - 42 gp ; C - 0 gp ; M - *Potion of cure moderate wounds* (25 gp), *Bracers of quick strike* (116 gp), *Sleep arrow*x5 (55 gp).

APL 6 : L - 20 gp ; C - 0 gp ; M - *Potion of cure moderate wounds* (25 gp), *Bracers of accuracy* (333 gp), *+1 Aquatic longbow* (175 gp), *Sleep arrow*x5 (55 gp).

APL 8 : L - 20 gp ; C - 0 gp ; M - *Potion of cure moderate wounds* (25 gp), *Gloves of Fortunate Striking* (166 gp), *Bracers of archery* (415 gp), *+1 Aquatic longbow* (175 gp), *Sleep arrow*x5 (55 gp).

APL 10 : L - 20 gp ; C - 0 gp ; M - *Potion of cure moderate wounds* (25 gp), *Potion of blur* (25 gp), *Potion of hast* (62 gp), *Bracers of archery* (415 gp), *Gloves of Fortunate Striking* (166 gp), *+1 sharkskin armor* (116 gp), *Sleep +1 frost Aquatic longbow* (700 gp), *Sleep arrow*x5 (55 gp).

APL 12 : L - 20 gp ; C - 0 gp ; M - *Potion of cure moderate wounds* (25 gp), *Potion of blur* (25 gp), *Potion of hast* (62 gp), *Bracers of archery greater* (2,083 gp), *Gloves of Fortunate Striking* (166 gp), *+1 sharkskin armor* (116 gp), *Sleep +1 frost Aquatic longbow* (700 gp), *Sleep arrow*x5 (55 gp).

Développement

Une fois le combat gagné, les personnages peuvent accéder facilement à l'épave du bateau. Si Ssrikkass est capturé, il ne parlera que contraint magiquement, en étant intimidé ou en échange de la liberté. De part sa nature, le mercenaire Sahuagin bénéficie d'un bonus de +4 contre l'intimidation.

Une partie du château arrière du navire s'est coupée du reste du vaisseau et gît au fond de l'eau. Les cabines sont complètement accessibles puisque coupées en deux. Il y a 3 cabines. L'une est assez grande et au-dessus des 2 autres. C'est celle du capitaine. Si un personnage prend le temps d'une Fouille [DD15], il trouvera une cassette avec dedans :

Trésor

APL 2 : L - 0 gp ; C - 0 gp ; M - *Silversheen* (21 gp), *Oil of bless weapon* (8 gp), *Oil of bless weapon* (8 gp), *Scroll of lesser orb of electricity* (3rd CL) (6 gp).

APL 4 : L - 0 gp ; C - 0 gp ; M - *Silversheen* (21 gp), *Oil of bless weapon* (8 gp), *Oil of bless weapon* (8 gp),

Scroll of lesser orb of electricity (3rd CL) (6 gp), *Scroll of lightning bolt* (31 gp).

APL 6, 8 et 12 : L – 0 gp ; C – 0 gp ; M – *Silversheen* (21 gp), *Oil of bless weapon* (8 gp), *Oil of bless weapon* (8 gp), *Scroll of lesser orb of electricity* (5th CL) (11 gp), *Scroll of lightning bolt* (7th CL) (44 gp).

APL 10 : L – 0 gp ; C – 400 gp ; M – *Silversheen* (21 gp), *Oil of bless weapon* (8 gp), *Oil of bless weapon* (8 gp), *Scroll of lesser orb of electricity* (5th CL) (11 gp), *Scroll of lightning bolt* (7th CL) (44 gp).

Les 2 autres cabines sont côte à côte. Dans celle de droite se trouve le cadavre de Djamila caché sous le lit. Des parchemins vierges flottent autour et il y a une petite boîte de crayons de couleur à ses cotés. Pour que l'âme de Dajmila trouve le repos éternel, les aventuriers doivent récupérer son cadavre et l'enterrer à Fashtri avec les derniers sacrements. Si Djamila est enterrée sur la côte, elle continuera à hanter le phare. Si c'est cette dernière solution que les personnages choisissent, avec un test de Connaissance/Knowledge (religion) [DD15] réussi, vous pouvez rappeler que : *Souvent lorsqu'une âme erre encore sur Taerre c'est qu'elle a une tâche ou un but inachevé.*

Par ailleurs, une enquête à la Capitainerie de Fashtri, test de Renseignement/Gather Information [DD10] permettra d'apprendre qu'une famille originaire de Bandar-Zyarat était attendue par une famille noble qui avait un poste à confier au père. Cela permet également de connaître le nom de Djamila.

A ce stade les aventuriers n'ont plus vraiment de piste. En toute logique, ils vont quitter les lieux.

RENCONTRE 4

LE COMPLICE

Jahid Bouchik est un contrebandier, ni très malin, ni très brave. Il travaillait pour Fadim Gardanya et a fuit avec lui lors de l'invasion des morts-vivants. Suite à ses déboirs, Fadim a perdu une partie de ses hommes et ses activités ont été repérées par l'un des agents de la Cour des Miracles qu'il a pu enchaîner dans le sous-sol du phare. Mais Fadim pense que son temps est compté dans la région de Fashtri et il a raison. Il a donc décidé de fuir par bateau pour rejoindre sa famille à Koféh. Pour s'assurer un pécule, Fadim a emporté le reste du stock des *pierrisons*. Fadim s'est caché à Fashtri le jour même où les personnages sont embauchés. Ensuite il a dû être un maximum discret et donc n'a trouvé une place sur un bateau que tardivement. Décidé à s'en sortir, il a laissé tomber tous ses hommes : Chacun pour soi !

Jahid Bouchik, livré à lui-même, a décidé de revenir au phare et de tenter une approche pour vérifier si les morts-vivants sont encore là. Il espère pouvoir entrer et récupérer quelques marchandises à revendre. Il ne s'attendait pas à voir sortir les personnages du phare.

Vous prenez le chemin pour quitter la presque île lorsque vous voyez devant vous à 30 mètres un homme qui s'approche du phare. Il s'arrête net en vous voyant et semble surpris. Soudain il se met à courir en sens inverse.

Jahid Bouchik fuit spontanément le groupe de personnages les ayant immédiatement identifiés comme des aventuriers pouvant l'incriminer. Si les personnages ne réagissent pas, il aura vite pris suffisamment de distance pour s'évanouir dans la nature. Son cheval est à 5 min, il voulait faire une reconnaissance avant d'approcher avec sa monture et utiliser ses fontes pour cacher la marchandise.

Si les personnages réagissent, mais n'ont pas une vitesse supérieure à Jahid, un test de dextérité opposé est nécessaire pour le rattraper.

Une fois rattrapé, Jahid tente de bluffer les aventuriers en prétendant les avoir pris pour des bandits. Si les aventuriers se laissent abuser, ils perdront de précieux renseignements.

Le contrebandier révélera tout ce qu'il sait uniquement s'il est contraint magiquement ou si un personnage arrive à l'intimider. Voici les informations importantes qu'il peut communiquer :

- Il est contrebandier et passe des marchandises volées ou détournées discrètement à Fashtri
- Il travaillait pour un nommé Feneik mais depuis qu'il s'est fait arrêter, c'est Fadim Gardanya qui a pris la tête du réseau.
- Depuis que Fadim Gardanya est le chef, ils ont durci leur manière de faire.
- Fadim a dirigé la remise en état du phare afin d'organiser des actes de piraterie avec l'aide d'un allié Sahuagin.
- Il y a 3 jours, des morts-vivants venant probablement des navires échoués ont envahi le phare et ont commencé à tuer les contrebandiers.
- Seul Fadim et 3 contrebandiers dont lui-même ont réussi à fuir.
- Fadim a laissé tomber ses hommes et souhaite fuir par bateau si ce n'est pas déjà fait.
- Fadim n'a pu emporter avec lui qu'un coffret, celui qui contient les petites pierres qu'il était chargé de vendre à bas prix à des notables ou des soldats de Fashtri.
- Il sait que ses pierres procurent des rêves éveillés agréables mais qu'elles peuvent avoir un effet de dépendance.

Il suppliera les personnages de le laisser en liberté et que désormais il aura une vie exemplaire...

RENCONTRE 5

DERNIERE PISTE

Avec les indices du bureau ou les informations du complice, les personnages vont chercher à retrouver Fadim Gardanya.

Peu importe les éventuels moyens magiques de transport des PJs, Fadim est parti peu avant leur arrivée à Fashtri. L'idéal c'est que les aventuriers aient une nuit de repos, même si c'est en mer à la poursuite de Fadim.

En réussissant un test de Renseignement/Gather Information [DD10], les PJs sont aiguillés vers la

capitainerie. Là, le fonctionnaire de la Capitainerie qui accueille les personnages est toujours très occupé. S'il a déjà vu les aventuriers lors de l'enquête préliminaire, il donne les informations sans se faire prier. Sinon il faut réussir un test de Diplomatie/Diplomacy sauf pour un membre de la marine où les informations sont automatiques pour lui. Les membres d'organisation tel que Askars, Clergé de la Foi exalté, Garde sacré, Faris et Zashassar bénéficie d'un bonus de circonstance de +5.

- [DD10] Un bateau marchand de la famille Gardanya a appareillé il y a 3 heures au moins à destination du sud, le *Bourbaki 2*.
- [DD12] Il doit être facile de le rattraper avec une embarcation rapide.
- [DD15] Le capitaine Habidynn a sûrement un des navires les plus rapides du Dramidj.

En se renseignant sur le port à propos du *Bourbaki 2*, il est possible d'apprendre qu'il a appareillé assez vite et que les marins semblaient très pressés.

Il faut ensuite que les aventuriers trouvent une embarcation rapide.

Le capitaine Habidynn est un Bakluni de grande carrure. Marin chevronné, son navire dispose d'une voilure magique lui permettant d'aller plus vite qu'un navire standard. Il demande un paiement non négociable d'APL X 10 po par personne pour affréter son navire et appareiller dans l'heure. Un membre de la marine bénéficiera d'une réduction de 50%.

Si les personnages n'ont pas eu l'information à la capitainerie, il peuvent l'avoir sur le port avec un test de Renseignement/Gather Information [DD20], test qu'ils ne peuvent pas échouer s'ils y mettent le prix: +1 de bonus de circonstance au test par tranche de 10 po versée.

Les aventuriers partent ensuite à la rencontre du navire de la famille Gardanya.

RENCONTRE 6

COMBAT EN MER

Vous faites voile en direction du sud. Le capitaine Habidynn commande son équipage avec assurance. Il y a peu de vent mais les voiles se gonflent toutes seules propulsant le navire à la poursuite de Fadim Gardanya. Après presque 1 journée de navigation et avoir croisé quelques navires sans importance, enfin vous êtes en vue du bon navire. En vous approchant plus, vous remarquez une grande agitation sur le pont, les marins courent les armes à la main, puis certains marins se jettent à l'eau. Soudain alors que votre bateau prend un cap d'interception vous voyez des créatures étranges sur le pont.

Fadim Gardanya ayant échoué aux yeux de Faruk Al'Tureim, ce dernier a envoyé (directement par une téléportation de groupe) une troupe de Diabes pour l'intercepter, le châtier et récupérer le stock restant de pierres-songes. Fadim est cloîtré dans sa cabine, mort de peur. Il sait qu'il va payer de sa vie son incompétence.

Les personnages disposent de 3 rounds avant que leur navire se retrouve coque à coque avec le navire attaqué par

les Diabes. Le navire avance de 36 mètres par round. Des marins poseront une planche en travers du vide pour permettre aux PJs d'atteindre le navire de la famille Gardanya.

Lorsque les aventuriers arrivent, les quelques marins qui résistaient sont morts ou fuient. Les Diabes s'appêtent à chercher Fadim.

Votre navire est enfin côte à côte du navire attaqué. Un marin pose rapidement une planche vous permettant d'atteindre l'autre navire. Les créatures viennent d'éliminer les marins qui s'opposaient à elles. Elles commencent maintenant à avancer vers les cabines.

Notez qu'en APL 2 à 6 tous les diabes ont été invoqués alors qu'en APL 8 à 12, les diabes ont passé un portail. Monter à l'un des mats nécessite un test d'Escalade/Climb [DD10], la vigie est à 5 cases de hauteur. Pour franchir l'espace entre les navires, il faut normalement passer sur les planches mises par les marins. Il y a 3 cases à franchir. A demi-vitesse cela ne pose pas de problème mais à vitesse normale cela nécessite un test d'Equilibre/Balance [DD10] sous peine de tomber au sol. Un échec d'au moins 5 points fait tomber à l'eau. Pour ensuite remonter sur l'un des navires, il faut réussir un test d'escalade/Climb [DD15] sur 5 cases de hauteur. Demandez l'initiative...

APL 2 (EL4)

Tiefflin : 5 pv, cf Manuel des monstres.

Lémur (4) : 9 pv chacun, cf Manuel des monstres.

APL 4 (EL6)

Lémur (3) : 9 pv chacun, cf Manuel des monstres.

Diable barbu : 45 pv, cf Manuel des monstres.

APL 6 (EL8)

Diable barbu (2) : 45 pv chacun, cf Manuel des monstres.

Diable à chaînes : 52 pv, cf Manuel des monstres.

APL 8 (EL11)

Erinye (2) : 52 pv chacun, cf Manuel des monstres.

Diable osseux : 45 pv, cf Manuel des monstres.

APL 10 (EL13)

Erinye : 52 pv, cf Manuel des monstres.

Diable osseux (2) : 45 pv chacun, cf Manuel des monstres.

Diable barbelé : 45 pv, cf Manuel des monstres.

APL 12 (EL15)

Erinye : 52 pv, cf Manuel des monstres.

Diable barbelé (2) : 45 pv chacun, cf Manuel des monstres.

Diable gelé : 45 pv, cf Manuel des monstres.

Tactique

Le pont est très encombré. Il y a toujours un rouleau de corde, un cadavre ou autre pour gêner le déplacement. Il est donc impossible de charger sur le pont du navire.

APL2

Les lémurs se mettent en ligne de front pour attaquer les PJs les plus proches. Le tiefflin tente de rester à distance. Tant que le tiefflin est vivant, les lémurs attaquent avec un minimum de stratégie.

APL4

Les lémurs se mettent en ligne de front pour attaquer les PJs les plus proches. Le diable barbu tente de s'approcher d'un PJ de soutien resté en retrait si cela est possible. Tant que le diable barbu est vivant, les lémurs attaquent avec un minimum de stratégie. Dès que le diable barbu est à la moitié de ses points de vie, il tentera d'invoquer des renforts.

APL6

Les diables barbus vont affronter les Pjs au corps à corps en bonne intelligence. Dès qu'un diable est à la moitié de ses points de vie, il tentera d'invoquer des renforts. Le diable à chaîne tente de s'approcher d'un PJ de soutien resté en retrait si cela est possible.

APL8

L'une des Erinyes est postée au poste de vigie en haut du mat et l'autre est postée derrière le diable osseux qui lui va au c&ac. Dès qu'un diable est à la moitié de ses points de vie, il tentera d'invoquer des renforts.

APL10 et APL12

L'Erinye est postée au poste de vigie en haut du mat. Les autres diables vont affronter les Pjs au c&ac en bonne intelligence. Dès qu'un diable est à la moitié de ses points de vie, il tentera d'invoquer des renforts.

Développement

Une fois les diables vaincus, les personnages peuvent soigner deux ou trois marins blessés.

Fadim Gardanya est caché dans sa cabine et n'en sortira qu'après de longues minutes de calme. N'importe quel marin peut indiquer où se trouve leur passager. Fouille [DD10] pour le trouver sous son lit. Il se montrera soulagé en voyant les Pjs plutôt que les diables. Il niera toute accusation mais il est possible de trouver le coffret contenant les *pierres-songes* dans un double fond de sa malle (test de Fouille [DD20]). Il est prêt à acheter le silence des personnages avec une grosse somme d'argent et des futurs services de sa famille (promesse en l'air). Il ira jusqu'à supplier les aventuriers de le laisser libre, promettant de se racheter. Notez qu'en APL2 même si Fadim peut avoir sa chance contre les PJs, ceux-ci ayant vaincu les diables venu le chercher, il ne s'y risquera pas.

APL 2 : L – 0 gp ; C – 225 gp ; M – 0 gp.

APL 4 : L – 0 gp ; C – 325 gp ; M – 0 gp.

APL 6 : L – 0 gp ; C – 450 gp ; M – 0 gp.

APL 8 : L – 0 gp ; C – 650 gp ; M – 0 gp.

APL 10 : L – 0 gp ; C – 1150 gp ; M – 0 gp.

APL 12 : L – 0 gp ; C – 1650 gp ; M – 0 gp.

CONCLUSION

Si les personnages ont réussi à comprendre Djamilia, à récupérer son corps et à la faire enterrer à Fashtri, la petite fille leur en sera très reconnaissante. Son âme bonne et innocente veillera constamment sur les aventuriers.

Si grâce aux aventuriers, Fadim Gardanya est arrêté, sa famille influente dans le Mouqollad sera satisfaite. Fadim était la brebis galeuse de la famille, lui causant souvent une mauvaise réputation. Il risque la peine de mort mais ainsi le problème sera à leurs yeux définitivement réglé. Grâce à ses textiles en laine de grandes qualités et à son réseau d'influence, la famille Gardanya propose aux PJs des capes ou manteaux magiques. Par ailleurs, Fadim possédait le dernier stock de pierres-songes. Etant une drogue insidieuse, le Zashassar ou les autorités souhaitent les récupérer afin que personne n'en fasse usage.

En ayant eu les faveurs de plusieurs Familles marchandes, celles-ci mettent leurs ressources en commun pour procurer un objet rare à l'aventurier bénéficiaire.

Si les aventuriers ont préféré relâcher Fadim Gardanya pour recevoir un avantage pécuniaire, sa famille et le Mouqollad en seront irrités, le PJ s'attire ainsi leur animosité.

De plus, en ayant fait arrêter le responsable des attaques sur les navires et en ayant fait la lumière sur les activités de piraterie au phare, les aventuriers auront la reconnaissance de la marine d'Ekbr.

FIN

BILAN DU SCENARIO

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

triadeekb@numericable.fr

Des réponses reçues dépendront la version officielle de cette histoire.

- 1) Djamilia hante-t-elle encore le phare ?
 - 2) Faruk Al'Tureim a-t-il vu les aventuriers ?
 - 3) Fadim Gardanya est-il vivant ?
 - 4) Si oui, a-t-il été arrêté ?
 - 5) Si non, Les PJs ont-ils été corrompus ?
 - 6) Les aventuriers ont-ils récupéré les dernières *pierres-songes* ?
- Y a-t-il eu un PJ décédé au cours de l'aventure ?
- 7) A quel APL ce scénario a-t-il été joué ?

Pour avoir résolu le mystère de l'attaque des navires et fait arrêter Fadim Gardanya, le PJ recoit la faveur suivante :

- **Faveur du Mouqollad (Famille Gardanya)**

Si un PJ cumule au moins une faveur de chaque grande famille marchande, Kel'Igan, Doukkali et Gardanya, il reçoit la faveur suivante :

- **Faveur spéciale des Familles marchandes**

Pour avoir accepté de relâcher Fadim Gardanya contre de l'argent, le PJ obtient la mention suivante :

- **Corrompu par l'argent**

Pour avoir libéré l'âme de Djamilia qui hantait le phare, le PJ obtient la faveur suivante :

- **Faveur d'un petit ange**

Pour avoir remis au Zashassar ou aux autorités (clergé d'Al'akbar) les pierres-songes, le personnage gagne la faveur suivante :

- **Faveur des autorités**

Pour avoir fait la lumière sur les activités pirates du phare et fait arrêté son responsable, le personnage gagne la faveur suivante :

- **Faveur de la marine d'Ekbir**

APL 10	390 xp
APL 12	450 xp

Récompense d'histoire

Libérer l'âme de Djamilia :

APL 2	60 xp
APL 4	90 xp
APL 6	120 xp
APL 8	150 xp
APL 10	180 xp
APL 12	210 xp

Expérience totale possible

APL 2	450 xp
APL 4	675 xp
APL 6	900 xp
APL 8	1,125 xp
APL 10	1,350 xp
APL 12	1,575 xp

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

EXPERIENCE

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

Rencontre 2 : Le phare hanté

Désamorcer ou subir le piège : EL 2/4/6)

APL 2	30 xp
APL 4	40 xp
APL 6	60 xp

Vaincre les morts-vivants (EL 3/5/7/10/12/14)

APL 2	90 xp
APL 4	120 xp
APL 6	180 xp
APL 8	300 xp
APL 10	360 xp
APL 12	420 xp

Trouver le mot de commande du miroir

APL 2	30 xp
APL 4	35 xp
APL 6	60 xp
APL 8	45 xp
APL 10	60 xp
APL 12	75 xp

Rencontre 3 : Cimetière sous-marin

Vaincre le Sahuagin (EL 4/6/8/10/12/14)

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

Rencontre 6 : Combat en mer

Vaincre les diables (EL 4/6/8/11/13/15)

APL 2	120 xp
APL 4	180 xp
APL 6	240 xp
APL 8	330 xp

RESUMÉ DU TRÉSOR

L : Looted gear from ennemi

C : Coins, gems, jewelry and other valuables

M : Magic item (sell value)

Rencontre 2 : Le phare hanté

Marchandises volées :

APL 2 à 12 : L – 0 gp ; C – 50 gp ; M – 0 gp. TOTAL : 50 gp

Anneau caché dans le bureau :

APL 2 à 12 : L – 0 gp ; C – 0 gp ; M – *Ring of swimming* (208 gp). TOTAL : 208 gp

Rencontre 3 : Combat sous-marin

Trésor de Ssrikkass :

APL 2 : L – 42 gp ; C – 0 gp ; M – *Potion of cure moderate wounds* (25 gp), *Sleep arrow* x5 (55 gp). TOTAL: 122 gp.

APL 4 : L – 42 gp ; C – 0 gp ; M – *Potion of cure moderate wounds* (25 gp), *Bracers of quick strike* (116 gp), *Sleep arrow* x5 (55 gp). TOTAL: 238 gp.

APL 6 : L – 20 gp ; C – 0 gp ; M – *Potion of cure moderate wounds* (25 gp), *Bracers of accuracy* (333 gp), *+1 Aquatic longbow* (175 gp), *Sleep arrow* x5 (55 gp). TOTAL: 608 gp.

APL 8 : L – 20 gp ; C – 0 gp ; M – *Potion of cure moderate wounds* (25 gp), *Gloves of Fortunate Striking* (166 gp), *Bracers of archery* (415 gp), *+1 Aquatic longbow* (175 gp), *Sleep arrow* x5 (55 gp). TOTAL: 856 gp.

APL 10 : L – 20 gp ; C – 0 gp ; M – *Potion of cure moderate wounds* (25 gp), *Potion of blur* (25 gp), *Potion of haste* (62 gp), *Bracers of archery* (415 gp), *Gloves of Fortunate Striking* (166 gp), *+1 sharkskin*

armor (116 gp), *Sleep +1 frost Aquatic longbow* (700 gp), *Sleep arrow* x5 (55 gp). TOTAL: 1,584 gp.

APL 12 : L - 20 gp ; C - 0 gp ; M - *Potion of cure moderate wounds* (25 gp), *Potion of blur* (25 gp), *Potion of hast* (62 gp), *Bracers of archery greater* (2,083 gp) *Gloves of Fortunate Striking* (166 gp), *+1 sharkskin armor* (116 gp), *Sleep +1 frost Aquatic longbow* (700 gp), *Sleep arrow* x5 (55 gp). TOTAL: 3,252 gp.

Rencontre 3 : Combat sous-marin

Trésor du navire coulé :

APL 2 : L - 0 gp ; C - 0 gp ; M - *Silversheen* (21 gp), *Oil of bless weapon* (8 gp), *Oil of bless weapon* (8 gp), *Scroll of lesser orb of electricity* (3rd CL) (6 gp). TOTAL: 43 gp.

APL 4 : L - 0 gp ; C - 0 gp ; M - *Silversheen* (21 gp), *Oil of bless weapon* (8 gp), *Oil of bless weapon* (8 gp), *Scroll of lesser orb of electricity* (3rd CL) (6 gp), *Scroll of lightning bolt* (31 gp). TOTAL: 74 gp.

APL 6, 8 et 12 : L - 0 gp ; C - 0 gp ; M - *Silversheen* (21 gp), *Oil of bless weapon* (8 gp), *Oil of bless weapon* (8 gp), *Scroll of lesser orb of electricity* (5th CL) (11 gp), *Scroll of lightning bolt* (7th CL) (44 gp). TOTAL: 92 gp.

APL 10 : L - 0 gp ; C - 400 gp ; M - *Silversheen* (21 gp), *Oil of bless weapon* (8 gp), *Oil of bless weapon* (8 gp), *Scroll of lesser orb of electricity* (5th CL) (11 gp), *Scroll of lightning bolt* (7th CL) (44 gp). TOTAL: 492 gp.

Conclusion

Récompense de Kéfbir Souhada pour la réussite de la mission, si besoin:

APL 2 : L - 0 po ; C - 27 po ; M - 0 po

APL 4 : L - 0 po ; C - 80 po ; M - 0 po

APL 6 : L - 0 po ; C - 0 po ; M - 0 po

APL 8 : L - 0 po ; C - 94 po ; M - 0 po

APL 10 : L - 0 po ; C - 0 po ; M - 0 po

APL 12 : L - 0 po ; C - 0 po ; M - 0 po

Trésor total possible :

APL 2 : 450 gp

APL 4 : 650 gp

APL 6 : 900 gp

APL 8 : 1,300 gp

APL 10 : 2,300 gp

APL 12 : 3,300 gp

ITEMS FOR THE ADVENTURE RECORD

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

Faveur du Mouqollad (Famille Gardanya) : La famille marchande du Mouqollad vous donne l'accès (VTF) aux enchantements d'armure suivants : *Easy Travel* (MIC 10) or *Restful Armor* (Du 39). De plus, le personnage obtient un accès aux objets (mais pas au « craft ») marqués d'un astérisque*. Accès : régional si le personnage appartient au Mouqollad ou à une Grande Famille marchande. Accès : aventure sinon.

Faveur spéciale des Familles marchandes : Vous pouvez choisir n'importe quel item d'un scénario régional Ekbir

où vous avez un accès aventure et le passer en accès régional. AR : __, Item : _____.

Corrompu par l'argent :

Le personnage obtient la somme de __ po, mais il s'attire l'animosité du Mouqollad qui se traduit par un malus de -2 aux tests de compétences sociales avec tous les membres du consortium dans les territoires Baklunis.

Faveur d'un petit ange :

Le personnage bénéficie désormais de la protection d'un ange gardien qui veille sur ses pas, lui accordant une protection contre les Death Effect. La prochaine attaque magique de Death Effect dont le personnage sera la cible échouera automatiquement. Une fois utilisée cela doit être noté sur l'AR.

Faveur des autorités :

Le personnage gagne un point d'influence envers le Zashassar / Clergé de la Foi Exalté (entourer l'organisation valide)

Faveur de la marine : La marine d'Ekbir donne au personnage l'un des bénéfiques suivants (Entourer le choix à la fin du scénario), S'il est membre de la marine il peut choisir deux options et utiliser la faveur pour chaque option.

1- Accès à l'un des dons suivants : *Aquatic Shot*, *Expert Swimmer*, *Old Salt*, *Sailor's Balance*, *Sea Legs*, *Clever Wrestling*, *Curling Wave Strike and Ship's Mage* (*Stormwrack* Chapter 4).

2- Accès (une fois seulement) à une amélioration d'armure : *Buoyant* (MIC), *Deepweller* (MIC), *Amphibious* (*Planar Handbook*) ou une amélioration d'arme : *Aquatic* (MIC), *Bane Aquatique* ou *Bane Aberration*.

3- Accès (une fois seulement) à l'un des objets suivants : *amulet of aquatic salvation* (MIC 68), *ring of floating* (MIC 123), *ring of water blessing* (MIC 129), *glove of swimming and climbing*, *cloak of manta ray*, *pearl of the sirines* ou *plate armor of the deep*.

ANNEXE 1 (DOCUMENT POUR LE MD)

NON COMBATANT

RENCONTRE 4 – LE COMPLICE

JAHID BOUCHIK **CR 1**
 Male human rogue 1
 CN Medium humanoid (human)
Init +2; **Senses** Listen +3, Spot +3
Languages Common

AC 14, touch 12, flat-footed 12
 (+2 Dex, +2 armor)
hp 6 (1 HD);
Fort +0, **Ref** +4, **Will** +0
Weakness —

Speed base movement 30 ft. (6 squares)
Melee short sword +0 (1d6)
Space 5 ft.; **Reach** 5 ft.
Base Atk +0; **Grp** +0
Atk Options Combat expertise, Improved feint,
 Sneak attack (1d6).

Abilities Str 10, Dex 14, Con 10, Int 10, Wis 10, Cha 14
SQ Sneak attack (1d6), Trapfinding.
Feats Skill focus (Bluff), Acrobatic
Skills Appraise +4, Balance +2, Bluff +8, Climb +0, Decipher script +1, Diplomacy +2, Disable device, +4, Disguise +4, Escape artist +4, Gather information +4, Hide +4, Intimidate +2, Jump +3, Knowledge (local VTF) +4, Listen +3, Move silently +5, Sens motive +2, Spot +3, Tumble +5
Possessions combat gear plus leather armor, short sword.

RENCONTRE OPTIONNELLE

FADIM GARDANYA **CR 3**
 Male human rogue 2 sorcerer 1
 NE Medium humanoid (human)
Init +2; **Senses** Listen +3, Spot +3
Languages Common, Bakluni

AC 14, touch 12, flat-footed 12
 (+2 Dex, +2 armor)
hp 13 (3 HD);
Fort +0, **Ref** +5, **Will** +3

Speed base movement 30 ft. (6 squares)
Melee mwk short sword +4 (1d6)
Space 5 ft.; **Reach** 5 ft.
Base Atk +1; **Grp** +1
Atk Options Combat expertise, Improved Feint, Sneak attack (2d6).
Special Actions Spells
Combat Gear *potion of cure light wounds*
Sorcerer Spells know (CL 1st):
 1st (4/day)—*distract assailant* (DC 13), *obscuring mist*
 0 (5/day)—*acide splash, daze, detect magic, flare*

Abilities Str 10, Dex 14, Con 10, Int 14, Wis 12, Cha 15
SQ Arcane spell failure 10%, Evasion, Sneak attack (2d6), Trapfinding.
Feats Combat Expertise, Improved Feint, Weapon Finesse
Skills Appraise +4, Balance +2, Bluff +8, Climb +0, Concentration +2, Decipher script +4, Diplomacy +8, Disable device, +4, Disguise +8, Escape artist +8, Forgery +6, Gather information +7, Hide +4, Intimidate +4, Jump +0, Knowledge (arcane) +3, Knowledge (local VTF) +4, Listen +3, Move silently +5, Sens motive +5, Spellcraft +3, Spot +3, Tumble +6
Possessions combat gear plus masterwork leather armor, masterwork short sword, thunderstone

RENCONTRE 3 - CIMETIERE SOUS-MARIN

SSRIKASS

CR 2

Male Sahuagin

LE Medium Monstrous humanoid (Aquatic)

Init +2; **Senses** Darkvision (60 feet), Blindsight (30 feet), Listen +6*, Spot +6*

Languages Common, Aquan

AC 19, touch 13, flat-footed 17

(+2 Dex, +5 natural, +2 armor)

hp 13 (2 HD);

Fort +3, **Ref** +5, **Will** +3

Weakness Freshwater sensitivity, Light blindness, water dependent

Speed 30 ft. (6 squares), swim 60 ft. (12 squares)

Melee Trident +4 (1d8+3) or

Melee Talon +4/+4 (1d4+2) and bite -1 (1d4+1)

Ranged mwk aquatic longbow +5 (1d8/x3)

Space 5 ft.; **Reach** 5 ft.

Base Atk +2; **Grp** +4

Atk Options Point blank shot

Special Actions Blood frenzy, Rake 1d4+1

Combat Gear *potion of cure moderate wounds*

Abilities Str 14, Dex 15, Con 12, Int 13, Wis 11, Cha 10

SQ Speak with sharks

Feats Point Blank Shot, Aquatic Shot*

Skills Handle animal +4, Hide +6*, Listen +6*, Profession (hunter) +1, Ride +3, Spot +6*, Survival +1

Possessions combat gear plus masterwork leather armor, masterwork aquatic longbow with 40 arrows, Sleep arrows x5.

* See Appendix 2: New Rules Items

* Underwater, a sahuagin has a +4 racial bonus on Hide, Listen and Spot checks.

Sahuagin template is described in the *Monster Manual*.

RENCONTRE 3 - CIMETIERE SOUS-MARIN

SSRIKKASS CR 4

Male Sahuagin Rodeur 2

LE Medium Monstrous humanoid (Aquatic)

Init +3; **Senses** Darkvision (60 feet), Blindsense (30 feet), Listen +12*, Spot +12*

Languages Common, Aquan

AC 20, touch 13, flat-footed 17

(+3 Dex, +5 natural, +2 armor)

hp 23 (4 HD);

Fort +6, **Ref** +8, **Will** +3

Weakness Freshwater sensitivity, Light blindness, water dependent

Speed 30 ft. (6 squares), swim 60 ft. (12 squares)

Melee Trident +6 (1d8+3) or

Melee Talon +6/+6 (1d4+2) and bite +1 (1d4+1)

Ranged mwk aquatic longbow +6 or +4/+4 (1d8/x3)

Space 5 ft.; **Reach** 5 ft.

Base Atk +4; **Grp** +6

Atk Options Point blank shot, Rapid shot

Special Actions Blood frenzy, Rake 1d4+1

Combat Gear *potion of cure moderate wounds*,

Abilities Str 14, Dex 16, Con 12, Int 13, Wis 11, Cha 10

SQ Speak with sharks, Wild empathy, Favored enemy Human, Tracking

Feats Point Blank Shot, Precise Shot, Aquatic Shot*, Rapid Shot

Skills Concentration +5, Handle animal +9, Hide +12*, Heal +5, Jump +7, Knowledge (nature) +2, Listen +12*, Profession (hunter) +1, Ride +3 Spot +12*, Survival +6, Swim +5

Possessions combat gear plus masterwork leather armor, masterwork aquatic longbow with 40 arrows, *Sleep* arrows x5, *bracers of quick strike**

* See Appendix 2: New Rules Items

* Underwater, a sahuagin has a +4 racial bonus on Hide, Listen and Spot checks.

Sahuagin template is described in the *Monster Manual*.

RENCONTRE 3 - CIMETIERE SOUS-MARIN

SSRIKASS

CR 6

Male Sahuagin Fighter 2 Rodeur 2

LE Medium Monstrous humanoid (Aquatic)

Init +3; **Senses** Darkvision (60 feet), Blindsight (30 feet), Listen +13*, Spot +13*

Languages Common, Aquan

AC 20, touch 13, flat-footed 17

(+3 Dex, +5 natural, +2 armor)

hp 37 (6 HD);

Fort +9, **Ref** +8, **Will** +3

Weakness — Freshwater sensitivity, Light blindness, water dependent

Speed 30 ft. (6 squares), swim 60 ft. (12 squares)

Melee Trident +8/+3 (1d8+3) or

Melee Talon +8/+8 (1d4+2) and bite +3 (1d4+1)

Ranged +1 *aquatic longbow* +10/+5 or +8/+8/+3 (1d8+1/x3)

Space 5 ft.; **Reach** 5 ft.

Base Atk +6; **Grp** +8

Atk Options Point blank shot, Rapid shot

Special Actions Blood frenzy, Rake 1d4+1

Combat Gear *potion of cure moderate wounds*,

Abilities Str 14, Dex 16, Con 12, Int 13, Wis 11, Cha 10

SQ Speak with sharks, Wild empathy, Favored enemy Human, Tracking

Feats Point Blank Shot, Precise Shot, Aquatic Shot*, Rapid Shot, Weapon Focus (Aquatic Longbow)

Skills Concentration +5, Handle animal +10, Hide +12*, Heal +5, Jump +7, Knowledge (nature) +2, Listen +13*, Profession (hunter) +1, Ride +3 Spot +13*, Survival +6, Swim +6

Possessions combat gear plus masterwork leather armor, +1 *aquatic* longbow* with 60 arrows, Sleep arrows x5, *bracers of accuracy**

* See Appendix 2: New Rules Items

* Underwater, a sahuagin has a +4 racial bonus on Hide, Listen and Spot checks.

Sahuagin template is described in the *Monster Manual*.

RENCONTRE 3 - CIMETIERE SOUS-MARIN

SSRIKASS

CR 9

Male Sahuagin Fighter 5 Rodeur 2

LE Medium Monstrous humanoid (Aquatic)

Init +3; **Senses** Darkvision (60 feet), Blindsight (30 feet), Listen +13*, Spot +13*

Languages Common, Aquan

AC 21, touch 13, flat-footed 18

(+3 Dex, +5 natural, +3 armor)

hp 58 (9 HD);

Fort +10, **Ref** +10, **Will** +5

Weakness — Freshwater sensitivity, Light blindness, water dependent

Speed 30 ft. (6 squares), swim 60 ft. (12 squares)

Melee Trident +11/+6 (1d8+3) or

Melee Talon +11/+11 (1d4+2) and bite +6 (1d4+1)

Ranged +1 *aquatic longbow* +15/+10 or +13/+13/+8 (1d8+3/x3)

Space 5 ft.; **Reach** 5 ft.

Base Atk +9; **Grp** +11

Atk Options Point blank shot, Rapid shot

Special Actions Blood frenzy, Rake 1d4+1

Combat Gear *potion of cure moderate wounds*,

Abilities Str 14, Dex 17, Con 12, Int 13, Wis 11, Cha 10

SQ Speak with sharks, Wild empathy, Favored enemy Human, Tracking

Feats Point Blank Shot, Precise Shot, Aquatic Shot*, Rapid Shot, Weapon Focus (Aquatic Longbow), Weapon Specialization (Aquatic Longbow).

Skills Concentration +5, Handle animal +10, Hide +12*, Heal +5, Jump +7, Knowledge (nature) +2, Listen +13*, Profession (hunter) +3, Ride +5 Spot +13*, Survival +6, Swim +6

Possessions combat gear plus masterwork sharkskin armor, +1 *aquatic* longbow* with 60 arrows, Sleep arrows x5, *bracers of archery**, *gloves of fortunate striking**

* See Appendix 2: New Rules Items

* Underwater, a sahuagin has a +4 racial bonus on Hide, Listen and Spot checks.

Sahuagin template is described in the Monster Manual.

RENCONTRE 3 - CIMETIERE SOUS-MARIN

SSRIKASS CR 11

Male Sahuagin Fighter 7 Rodeur 2
 LE Medium Monstrous humanoid (Aquatic)
Init +4; **Senses** Darkvision (60 feet), Blindsight (30 feet), Listen +13*, Spot +13*

Languages Common, Aquan

AC 23, touch 14, flat-footed 19
 (+4 Dex, +5 natural, +4 armor)

hp 72 (10 HD);

Fort +11, **Ref** +10, **Will** +5

Weakness Freshwater sensitivity, Light blindness, water dependent

Speed 30 ft. (6 squares), swim 60 ft. (12 squares)

Melee Trident +13/+8/+3 (1d8+3) or

Melee Talon +13/+13 (1d4+2) and bite +8 (1d4+1)

Ranged +1 frost aquatic longbow +17/+12 or
 +18/+18/+13/+8 (1d8+3/x3 plus 1d6 frost)

Space 5 ft.; **Reach** 5 ft.

Base Atk +11; **Grp** +13

Atk Options — Point blank shot, Rapid shot

Special Actions Blood frenzy, Rake 1d4+1

Combat Gear *potion of cure moderate wounds*,
potion of haste, *potion of blur*.

Abilities Str 14, Dex 18, Con 12, Int 13, Wis 11, Cha 10

SQ Speak with sharks, Wild empathy, Favored enemy Human, Tracking

Feats Point Blank Shot, Precise Shot, Aquatic Shot*, Rapid Shot, Weapon Focus (Aquatic Longbow), Weapon Specialization (Aquatic Longbow), Manyshot, Improved Rapid Shot.

Skills Concentration +5, Handle animal +10, Hide +13*, Heal +5, Jump +7, Knowledge (nature) +2, Listen +13*, Profession (hunter) +5, Ride +5 Spot +13*, Survival +7, Swim +7

Possessions combat gear plus +1 *sharkskin armor*, +1 *frost aquatic longbow* with 60 arrows, Sleep arrows x5, *gloves of fortunate striking**, *bracers of archery**

* See Appendix 2: New Rules Items

* Underwater, a sahuagin has a +4 racial bonus on Hide, Listen and Spot checks.

Sahuagin template is described in the *Monster Manual*.

RENCONTRE 3 - CIMETIERE SOUS-MARIN

SSRIKASS CR 13

Male Sahuagin Fighter 9 Rodeur 2
LE Medium Monstrous humanoid (Aquatic)
Init +4; **Senses** Darkvision (60 feet), Blindsight (30 feet), Listen +13*, Spot +13*

Languages Common, Aquan

AC 23, touch 14, flat-footed 19
(+4 Dex, +5 natural, +4 armor)

hp 86 (13 HD);

Fort +13, **Ref** +10, **Will** +7

Weakness Freshwater sensitivity, Light blindness, water dependent

Speed 30 ft. (6 squares), swim 60 ft. (12 squares)

Melee Trident +15/+10/+5 (1d8+3) or

Melee Talon +15/+15 (1d4+2) and bite +10 (1d4+1)

Ranged +1 frost aquatic longbow +20/+15/+10 or +21/+21/+16/+11 (1d8+3/x3 plus 1d6 frost)

Space 5 ft.; **Reach** 5 ft.

Base Atk +13; **Grp** +15

Atk Options — Point blank shot, Rapid shot

Special Actions Blood frenzy, Rake 1d4+1

Combat Gear *potion of cure moderate wounds*, *potion of hast*, *potion of blur*, *Gloves of Fortunate Striking*, *Bracers of archery Greater*.

Abilities Str 14, Dex 19, Con 12, Int 13, Wis 11, Cha 10

SQ Speak with sharks, Wild empathy, Favored enemy Human, Tracking

Feats Point Blank Shot, Precise Shot, Aquatic Shot*, Rapid Shot, Weapon Focus (Aquatic Longbow), Weapon Specialization (Aquatic Longbow), Manyshot, Improved Rapid Shot, Improved Precise Shot.

Skills Concentration +5, Handle animal +10, Hide +13*, Heal +5, Jump +8, Knowledge (nature) +2, Listen +13*, Profession (hunter) +6, Ride +6, Spot +13*, Survival +7, Swim +8

Possessions combat gear plus +1 *sharkskin* armor*, +1 *frost aquatic longbow* with 60 arrows, Trident, *Sleep arrows* x5.

* See Appendix 2: New Rules Items

* Underwater, a sahuagin has a +4 racial bonus on Hide, Listen and Spot checks.

Sahuagin template is described in the Monster Manual.

RENCONTRE 2 – LE PHARE HANTE

VITREOUS DRINKER CR 11

Always NE Medium undead

Init +8; **Senses** Darkvision 120 ft Listen +2, Spot +19
Languages Abyssal, Common, Draconic, Infernal

AC 27, touch 17, flat-footed 23
(+4 Dex, +3 deflection, +10 natural)

hp 91 (14 HD); regeneration/fast healing; DR

Immune undead immunities

Resist +6 turn resistance; **SR** 22

Fort +7, **Ref** +13, **Will** +14

Speed base movement 30 ft. (6 squares)

Melee tongue lash +12/+7 (2d4+1 plus eye drinking)

Space 5 ft.; **Reach** 5 ft. (10 ft with tongue lash)

Base Atk +7; **Grp** +8

Special Actions eye drinking, horrific gaze

Spell-Like Abilities (CL 14th):

At will—*arcane eye*, *detect thoughts* (DC15), *tongues*

3/day—*eyebite* (DC 21), *vampiric touch* (+11 touch)

1/day—*dimension door*, *finger of death* (DC20)

Abilities Str 12, Dex 19, Con —, Int 18, Wis 15, Cha 16

SQ spectral ravens, undead traits, unholy grace

Feats Ability Focus (Eyebite), Improved Initiative, Lighting Reflex, Weapon Finesse, Weapon Focus (Tongue Lash)

Skills Bluff +10, Concentration +17, Decipher script +17, Diplomacy +17, Disable device, +4, Disguise +17, Escape artist +16, Gather information +15, Hide +6, Intimidate +15, Knowledge (arcane) +14, Knowledge (local VTF) +11, Knowledge (nature) +8, Knowledge (religion) +8, Knowledge (planes) +8, Listen +2, Sens motive +12, Sens Motive +12, Spot +19, Use Magic Device +19 (+21 scrolls)

Eye Drinking (Su) A vitreous drinker can use its lashing tongue to magically steal a creature's ability to see. This ability has no effect on creatures that lack sight. A creature stuck by the drinker's tongue must succeed on a DC 20 Fortitude save. On a failed save, the creature's eyes become covered with thick, milky cataracts. The creature cannot see farther than 60 feet, and all melee and ranged attacks have a 20% miss chance. This effect can be removed only with *greater restoration* or *miracle*, or by the destruction of the drinker that stole the victim's sight. The save DC is Charisma based.

A creature who has its sight stolen has a –4 penalty on will saves made to resist the vitreous drinker's abilities and any of its spell-like abilities. The victim cannot avert its eyes to avoid the drinker's horrific gaze.

A vitreous drinker can see through the eyes of a creature whose eyes it drinks, using the victim's full, normal sight. It does not suffer the restrictions and penalties imposed on a victim of eye drinking. The range and duration of this ability have no limit, though

the drinker can view through only one victim's eyes at a time. A drinker uses its own Spot skill to view details through the victim's eyes and benefits from its darkvision.

Horrid gaze (Su) A vitreous drinker's disgusting visage revolts even the strongest soul. A drinker has a gaze attack with a range of 60 feet that causes a creature to be nauseated for 1 round. A successful DC 20 Fortitude save negates this effect, but a creature must attempt another save each round it remains within range of the gaze. The save DC is Charisma based.

Spectral raven (Su) A vitreous drinker is accompanied at all time by spectral ravens that serve the drinker unconditionally. The drinker shares a powerful symbiotic link with the spectral ravens. It is constantly aware of that they see and hear and can direct them as a free action. The ravens are incorporeal, and a vitreous drinker can control them

as long as they remain on the same plane as the drinker. The ravens are not creatures, but rather objects spawned by the drinker. Each raven has 5 hit points and AC 15. Otherwise, treat them as unattended, Tiny objects. A vitreous drinker is accompanied by up to twenty-four ravens, and if any are destroyed, the creature can restore them at a rate of one per day.

The ravens have a fly speed of 100 feet and perfect maneuverability. They cannot take independent action, or can they do anything to physically affect the world around them. They exist solely to observe.

Unholy grace (Su) A vitreous drinker adds its Charisma modifier as a bonus to its AC. Included above.

ANNEXE 2: NEW RULES

NEW FEATS

Aquatic Shot

You have developed the technique of firing a ranged weapon into or through the water with better accuracy than normal, striking at just the right angle to allow it to slice through the obstruction with precision.

Prerequisites: Point Blank Shot.

Benefit: You can employ ranged weapons underwater at reduced range increment. You do not take the normal penalty for a ranged attack through

Aquatic Armor	Cost	Armor bonus	Max dex Bonus	Armor check penalty	Arcane spell failure chance	Speed		Weight
						(30 ft.)	(20 ft.)	
<i>Sharkskin</i>	85 gp	+3	+6	-1	10%	30 ft.	20 ft.	15 lb.

water.

Thrown Weapons: You can use thrown piercing weapons underwater with a -2 penalty for every 5 feet of water passed through, in addition to any range increment penalties.

Missile Weapons: You can use bows and crossbows underwater with a -2 penalty for every 10 feet of water passed through, in addition to any range increment penalties.

Aquatic Longbow: You can fire an aquatic longbow underwater with a range increment of 30 feet. In addition, water does not provide any cover against your ranged attacks if you are out of the water and firing at a target in the water surface. If your weapon's range increment is different underwater than it is above the water, count the water surface as the beginning of a new range increment after the point at which your weapon strikes the water.

Normal: Thrown weapons are not useable underwater. Ranged attacks through water normally receive a penalty of -2 for every 5 feet of water they pass through. An aquatic longbow has a range increment of 10 feet underwater. A target in water has improved cover or total cover against attacks from out of the water.

Source: *Stormwrack*, page 91.

Improved Rapid Shot [Général]

You are an expert at firing weapons with exceptional speed.

Prerequisites: Manyshot, Point Blank Shot, Rapid Shot.

Benefit: When using the Rapid Shot feat, you may ignore the -2 penalty on all your ranged attack rolls.

Special: A fighter may select Improved Rapid Shot as one of his fighter bonus feat.

Source: *Complete Warrior*, page 101.

Longbow, aquatic: Made by the aquatic elves, the aquatic longbow functions as a normal ranged weapon out of the water, with a 60 feet range increment. Underwater, it has a range increment of 10 feet, but it does not take the normal penalty for a ranged attack through water. If you have the Aquatic

Shot feat, the aquatic longbow's range increment improves to 30 feet underwater. Aquatic longbows as favored by aquatic elves.

Sharkskin: Similar to leather armor in appearance, sharkskin is treated so that the sharp toothlike scales covering the skin remain attached to the outside of the armor. Additionally, shark teeth are embedded along the forearms, shoulders, and legs, which count

as armor spikes. Sharkskin armor provides a +6 circumstance bonus on escape Artist checks made when the wearer is bound with rope or similar easily cut bindings.

Bracers of quick strike:

Price (Item Level): 1,400 gp (5th)

Body Slot: Arms

Caster Level: 5th

Aura: Faint; (DC17) transmutation

Activation: swift (command)

Weight: 1 lb

Each of these mithral bracers bears an image of a needle-sharp dagger.

When you activate bracers of quick strike, you can make one extra attack with any weapon you are holding if you already made a full attack on this turn. This attack is made at your full base attack bonus, plus any modifiers appropriate to the situation. This effect is not cumulative with any other effect that grants you an extra attack when making a full attack, such as the Rapid Shot feat, a speed weapon, or the haste spell.

Bracers of quick strike function once per day. You must wear bracers of quick strike for 24 hours before you can access their abilities. If you take them off, they become inactive until worn for an additional 24 hours.

Prerequisites: Wondrous Item, haste.

Cost to create: 700 gp, 56 XP, 2 days.

Bracers of accuracy:

Price (Item Level): 4,000 gp (8th)

Body Slot: Arms

Caster Level: 5th

Aura: Faint; (DC17) divination

Activation: swift (mental)

Weight: 1 lb

Wearing bracers of accuracy allows you to make ranged attacks with extreme precision. The bracers have 3 charges, which are renewed each day at dawn. Spending 1 or more charges grants a benefit to all ranged attacks you make before the end of your turn.

1 charge: Ignore AC bonus from cover (except total cover) for all targets.

2 charges: Ignore miss chance from concealment (except total concealment), including miss chances from effects such as blur or displacement (but not incorporeality), for all targets.

3 charges: Ignore both cover and concealment (as previous entries) for all targets.

Prerequisites: Wondrous Item, clairaudience/clairvoyance.

Cost to create: 2000 gp, 160 XP, 4 days.

Gloves of Fortunate Striking: Best worn by the cleverest of warmakers, these gloves allow their wearer to attempt to change an unfortunate strike at the enemy to a more accurate one. Once per day, after the wearer of the gloves has made an attack roll (but before it's determined whether the roll succeeded), he may choose to make the attack roll again. He must use the second result even if it's lower. The wearer can't use this ability if he has already made the attack roll again because of another ability he possesses, nor can he use another ability he possesses to make the attack roll again after he uses the gloves. The gloves can be used only after they are worn continuously for 24 hours. If they are taken off, they become inactive until they are again donned and worn for a full 24 hours.

Faint divination; CL 3rd; Craft Wondrous Item, *true strike*; Price: 2,000 gp.

Source: *Miniatures Handbook*, page 43.

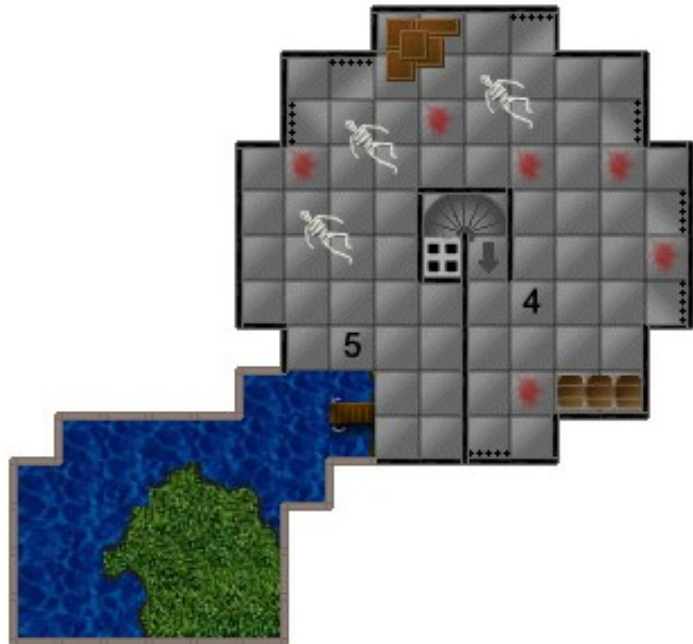
ANNEXE 3

LE PHARE

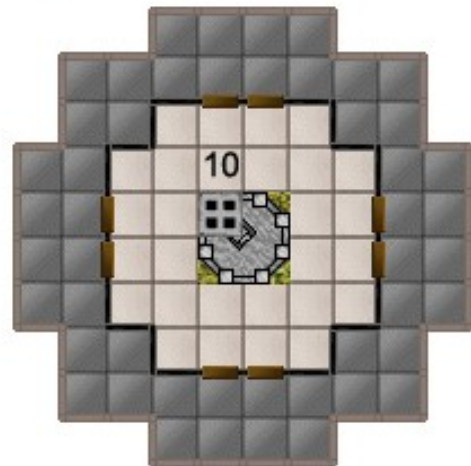
Rez-de chaussée



Sous-sol



1er étage



dernier étage

LES NAVIRES

Navire de Fadim gardanya



Navire des PJs

ANNEXE 4
DOCUMENT POUR LES JOUEURS N81



DOCUMENT POUR LES JOUEURS N82



DOCUMENT POUR LES JOUEURS N83



DOCUMENT POUR LES JOUEURS N84

LA LETTRE

Messire Fadim Gardanya,

Suite à l'incompétence de Feneik, les opérations visant à assouplir la vigilance des gens de Fashtri ont déjà pris trop de retard. Ces pierres doivent impérativement être distribuées que l'on sache à travers ce test grandeur nature si cette marchandise peut être une arme pour mes alliés. Bien évidemment, il ne faut pas les donner afin de ne pas éveiller les suspicions mais elles doivent être monnayées au prix minimum comme toutes autres marchandises.

J'ai entendu parler de votre initiative visant à dépouiller les navires marchands. J'espère que cela ne retardera pas la distribution des pierres-songes. Je vous préviens, je ne tolérerai aucun échec. Maintenant que vous travaillez pour moi, votre âme m'appartient et je saurai lui faire endurer mille tourments si vous ne vous montrez pas compétent.

Pour la suite, nous ne communiquerons plus par lettre. Un messenger vous apportera un miroir par lequel nous communiquerons. Il vous indiquera le mot de commande. Toutefois voici de quoi vous le remémorer si nécessaire :

*Considérant que tout début à sa fin,
pour savoir ce qu'un mage affirma,
ne faut-il pas oublier ce que l'on sait,
hormis que des ténèbres jaillit la lumière,
rôdant toujours tel un félin en chasse.
Quel nom est mon propos ?*

Soyez assuré de ma grande générosité si vous vous montrez à la hauteur de la situation.

F.A.

Sir Fadim Gardanya,

Because of Feneik's incompetence, the operations undertaken to soften Fashtri people's watchfulness have already been too slow. Those stones have absolutely to be distributed, so that we know, through this full sized test, if this material can be used as a weapon by my allies. Of course, they must not be given for free : it would arise suspicions. They must be sold to the lowest price, like any other merchandise.

I heard about your initiative in looting merchant ships. I hope it won't slow the Dreamstones' distribution. I warn you, I won't tolerate any failure. Now that you work for me, your soul belongs to me and I shall know how to make it suffer a thousands torments if you don't show yourself efficient.

Afterwards, we won't communicate by letter anymore. A messenger will bring you a mirror, by which we will communicate. He will tell you the command word. The following, however, will help you to remember it if necessary :

*Considering that all beginning has its end,
prowling like a hunting puma,
no wizard could imagine what was behind that,
however the light floods out from nowhere,
rushing our mind with lost mysteries
What do I represent?*

Be assured of my great generosity if you prove yourself equal to the task,

F.A.

ANNEXE 5

META-ORGS D'EKBITR

Si des joueurs sont membres des organisations métaludiques d'Ekbitr suivantes, découpez les textes ci-dessous et donnez les aux joueurs correspondant avant le début de la partie. Ces informations sont confidentielles.

✂

Zashassar d'Ekbitr (grade d'initié ou supérieur) : D'étranges pierres magiques issues d'un trafic illégal de contrebande ont pu être étudiées par nos magiciens du Zashassar. Ces *pierres-songes* comme on les appelle sont potentiellement dangereuses. Toute information pouvant amener à faire cesser définitivement ce trafic est importante.

✂

La cour des Miracles : Malgré l'arrestation de leur chef présumé, des contrebandiers sont toujours en activité dans la cité de Fashtri. La guilde est tenue à l'écart, ce qui n'est pas normal. On soupçonne qu'ils ont leur quartier général en dehors de la ville.

✂

Grandes familles marchandes ou Consortium du Mouqollad : Plusieurs navires ont mystérieusement disparu en mer. Kéfbir Souhada, un agent du Mouqollad, a été dépêché à Fashtri par une grande famille marchande afin de tirer cette histoire au clair. Toute aide pouvant lui être apportée est importante.

✂

Marine d'Ekbitr : On signale une recrudescence de navires disparus en mer. Les marins sont très inquiets et craignent que des forces surnaturelles ne soient à l'œuvre. Certains affirment avoir vu des lumières dans le brouillard nocturne.

✂