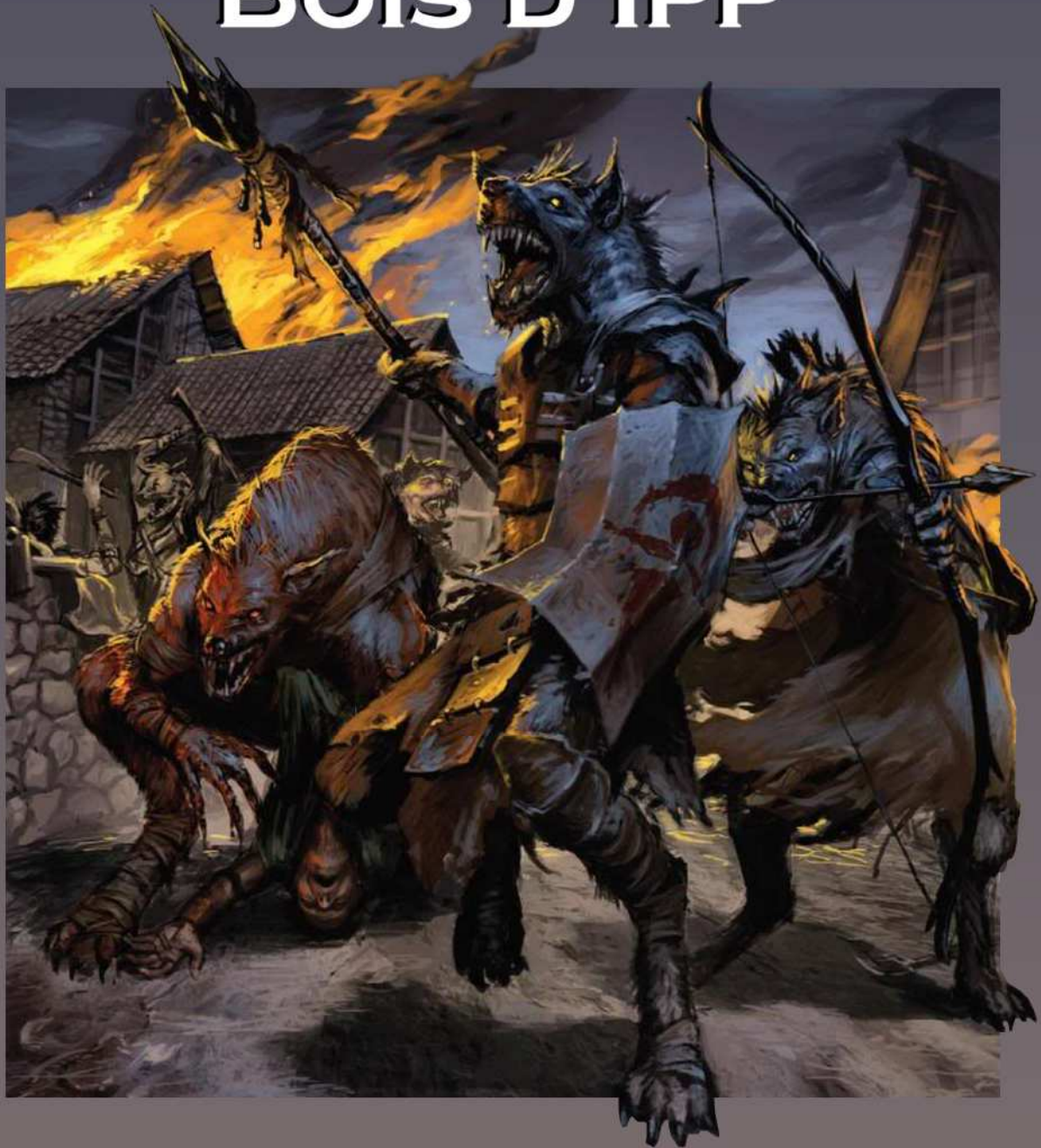


Règles **Avancées** de  
**Donjons & Dragons**®  
Unofficial game adventure

# COUP DE BAMBOU À BOIS D'IPP



# COUPS DE BAMBOU A BOIS D'IPP

## SCENARIO POUR 4 A 6 PERSONNAGES DE NIVEAU 3-5

Ce scénario constitue aussi une alternative au village d'Hommllet pour débiter le module du Temple Élémentaire. Il peut tout à fait être joué indépendamment avec quelques adaptations mineures.

### **PRESENTATION:**

Le village de Bois d'Ipp est un village de pionniers. C'est un bastion avancé humain vers des terres encore vierges de civilisation. Il s'est développé au bord d'un cours d'eau descendant de la montagne, non loin de terres naines, suite à la découverte et à l'exploitation de deux richesses principales: du minerai de cuivre, que l'on peut trouver dans les collines environnantes (lesquelles abritent de nombreux gnomes), et la production d'huile de palme, issue du traitement des palmes d'un arbre que l'on trouve dans les bois avoisinants. La situation de ce village a donc attiré nombre de marchands, qui utilisent la route (peu sûre), mais aussi le fleuve pour faire un commerce rentable de gemmes (avec les gnomes), de métaux (avec les nains), de cuivre, d'huile de palme et d'épices (avec les locaux). A moins d'une mention spéciale, les constructions du village sont en bois d'Ipp (un bois noir très résistant, mais qui se consume vite), consolidées de ci de là par une espèce de mortier. Les toits des bâtiments sont fabriqués avec des palmes d'Ipp (étanches aux pluies équatoriales, et en partie réfractaires au soleil).

Quai du Gué: Ce quai sert à la fois à charger et décharger les navires, mais aussi de point d'ancrage à la barge du passeur. Trois navires marchands, en plus de la barge, peuvent s'amarrer simultanément à ces quais, mais il est rare que plus de deux bateaux s'y trouvent simultanément. La baraque du passeur se trouve au fond des quais.

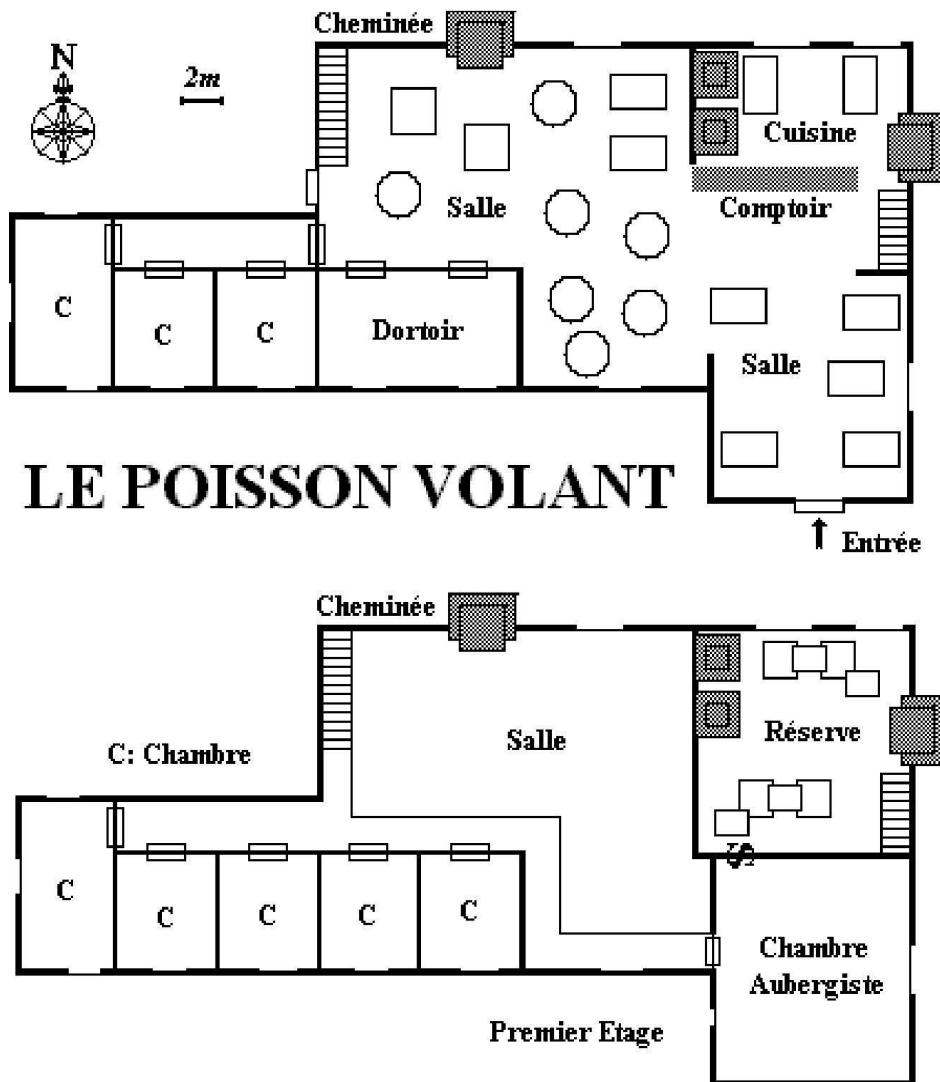
Le passeur est un gentil fou du nom de Philomène. Par un ingénieux système de cloches, mis au point par le gnome (voir point X), il sera prévenu de l'arrivée de toute personne désirant franchir le gué. Enfilant alors une grande robe noire et un masque de tête de mort, (l'une de ses affections mentale est de se prendre pour Charon), il ira réceptionner et convoiera toute personne désireuse de franchir le gué, moyennant la modique somme d'une pièce d'argent. Revenu sur le quai, il redeviendra en un clin d'oeil un chef des Docks (très) pointilleux, (trop) méticuleux, faisant payer les taxes pour les marchands et les bateaux. Comme il se prend également pour une sorte de guide touristique (sauf qu'il ne quittera en aucun cas son quai), il donnera toute sorte de renseignements (écuries, taverne, auberge, etc..) aux aventuriers, ainsi qu'une carte du village indiquant les lieux les plus importants de Bois d'Ipp. Philomène est en fait un ancien maître monastique venu faire la Guerre du Grand Temple, et qui y a laissé la raison. Ses maladies mentales ne sont pas soignables, si ce n'est par un Souhait Majeur pour chacune d'elle (il en possède au moins deux). Il garde également un enregistrement très méticuleux des bateaux qui viennent à Bois d'Ipp. Moyennant une bonne tête et 1 PO, ou une demande du constable, il laissera la possibilité aux personnages de le consulter. Il ne possède maintenant plus aucun objet magique.

PHILOMENE LE PASSEUR: Humain Moine 10° Al: LB CA: 3 PV: 44, Mvt: 24 ; 2 Att: Poing 2D6+1 ; ThAC0:14  
Capacité Spéciale: Langage Animal (idem Druide), Habileté à masquer son esprit (ESP 18% de réussite)  
Immunisé aux sorts Rapidité et Lenteur, Immunisé aux Maladies, Catalepsie pour 16 tours, Langage des Plantes, Capacité de soins 1x/J (1D4+2), 55% de Résistance aux Séduction, Charmes, Hypnoses et Suggestion.

Il est grand et maigre, le visage glabre et percé de deux petits yeux verts

Point A: L'auberge du Poisson Volant. Les visiteurs peuvent ici louer des chambres (5 PA la nuit), et les repas (de 2 PA à 2 PO) sont servis dans une grande salle commune où marchands, capitaines et aventuriers de passage se mélangent. Il y a toujours du monde.

L'auberge est tenue par une maîtresse femme, Karine Cortes, et trois servantes, qui font parfois un peu de prostitution, pour donner le change. En effet, elles sont toutes des agents du comte d'Olgion, et sont chargées de surveiller la région contre une éventuelle résurgence du grand temple.



**KARINE CORTES:** Aubergiste Humaine Guerrière 6° Al: NB Pv: 50 CA: 9/1 1 Att: ThAC0:15 Deg:1D3

**Possessions:** Dans sa chambre, elle garde cachée une Epée Longue +2 (dégâts: 1D8+2), une Cotte de Maille +1 et un Bouclier +1 et 2 Potions de Super Soins,

**SYLVIANA:** Serveuse Humaine Guerrière 3° Al: LN Pv: 25 CA:8 ThAC0:18 Deg:1D3 ou 1D6 (épée courte)

**ANNIA:** Serveuse Humaine Voleuse 3° Al: CN Pv: 15 CA:6 ThAC0:19 Deg:1D3 ou 1D4 (dague)

**HENNZ:** Serveuse Humaine Voleuse 3° Al: NN Pv: 13 CA:7 ThAC0:19 Deg:1D3 ou 1D4 (fronde)

Actuellement, dans l'auberge se trouve un riche marchand qui attend le passage des nains pour négocier une caisse de gemmes. Il possède le bateau (l'Alizé) amarré au port. Il est secondé par un guerrier taciturne mais fidèle.

**ERNEST:** Marchand Humain Guerrier 4° Al: NN Pv: 30 ; CA: 6 1 Att ; ThAC0:16 Deg:1D8+2 (Force 17)

**Possessions:** Epée Longue +1, Bourse de 5 PP, Dans une caissette, cachée sur son bateau, il possède 3000 PO.

HECTOR: Garde du Corps Humain Guerrier 5° Al:LN Pv:42 CA:4 ThAC0:15 Deg:1D8+1 (Force de 17)  
Hector est le Capitaine de l'Alizé et le garde du corps personnel d'Ernest. Il porte une Cotte de Mailles +1

Note au DM: Ernest a l'intention de troquer les gemmes contre un alcool de Lhûn dont les nains sont friands. Il dispose de 40 barils de cette boisson d'homme dans les cales de son bateau. La négociation durera deux jours avec les nains. Au retour, il cherchera à engager des aventuriers pour le protéger, lui et sa cargaison. Lui et Hector logent dans deux chambres contiguës au 1er étage.  
Près de la cheminée, dos au mur, se trouve un homme âgé d'une trentaine d'années. Il est assez corpulent et doté d'une impressionnante musculature. Un nez droit et des yeux noirs donnent du relief à son visage pointu.

ZIGTO: Guerrier 2eme N° Al: CM Pv: 16 CA:5 (cotte de mailles) ThAC0:19 Deg: 1D8 (épée longue)  
Zigto se fait passer pour un mercenaire qui attend une caravane pour se faire engager. Il surveille en fait, pour le compte de Brando, l'activité d'éventuels aventuriers sur Bois d'Ipp, et le passage des caravanes et bateaux qui pourraient faire l'objet d'un pillage.  
Il contacte Xanax par l'intermédiaire d'une boîte aux lettres située au sud du village (environ 1 heure), dans le tronc creux d'une souche. Il n'est pas au courant qu'il existe d'autres agents du temple vivant dans le village.  
On peut également trouver ici trois moines absourates opposés au temple, et envoyés par leur monastère pour enquêter. Les aventuriers auront déjà pu les rencontrer sur la route. Attention, ces moines sont tous des maîtres de haut niveau.

3 MOINES ABSOURATES: Humains Niveau 8 Al: LB CA: 4 PV:36 3/2 Att: Poing 2D6 Mvt: 22  
Capacités Spéciales: Langage Animal (idem Druides), Habileté à masquer son esprit (ESP 22% de réussite)  
Immunisé aux sorts Rapidité et Lenteur, Immunisé aux Maladies, Catalepsie pour 16 tours  
Capacité de soins (1 D4+2) une fois par jour, Langage des Plantes

Note au DM: Peuvent également résider à l'auberge des marchands de moindre importance, venu négocier du cuivre ou de l'huile de palme. Quoiqu'il en soit, la cible prioritaire du temple est l'Alizé.

Point B: Syndicat des Mineurs et Fonderie: Cette imposante bâtisse est l'endroit où les mineurs viennent pour la pesée, le tri puis la fonte du cuivre qu'ils ont extrait. Le syndicat le stocke ensuite, jusqu'à la vente ou l'utilisation par le village.

Un homme très pointilleux mais sympathique, portant binocle et chapeau, tient une comptabilité très détaillée des stocks et de leur propriétaire, ainsi que des diverses concessions. Le tout est gardé dans un coffre en acier très difficile à forcer.

Donovan est le président du syndicat qu'il a fondé, et c'est aussi le plus riche, possédant de nombreuses concessions. Il s'arrange parfois, avec son ami le fondeur, lorsqu'un filon est riche, pour que le propriétaire ait un accident mortel. On peut d'ailleurs s'apercevoir, en consultant le registre des concessions, qu'une bonne partie de celles qu'il possède appartenait auparavant à des hommes dans la force de l'âge. Il n'a cependant rien à voir avec les exactions du Temple.

DONOVAN: Humain Guerrier 7° Al:LM Pv:70 CA: 6 3/2 Att: ThAC0:10 Deg:1D8+6 (Force 18<sup>85</sup>)

Possessions: Epée Longue +2, Anneau +2, Dague +1, Bottes de Rapidité JP: 8/10/9/10/11

Donovan habite au premier étage de la bâtisse, dans une suite fermée à clé. Il possède un coffre fort dans lequel se trouvent plusieurs lettres de change, ainsi que 10 000 PO en lingots. Dans son bureau se trouve deux Potions: Super Soins, et Rapidité.

JARIK: Fondeur Humain Voleur 5° Al: CM Pv:27 CA: 3 (Dext: 18) 1 Att: ThAC0:15 Deg: 1D4+3 (For:17)

Possessions: Armure de Cuir , Dague +2, Cape de Protection +1, Potion de Soin

Jarik est un agent de renseignement de Brando et Flora. Ils s'occupent des problèmes des alentours. Il mettra en œuvre des tentatives pour éliminer des aventuriers si le besoin s'en fait sentir. A l'occasion, il aide Donovan dans ses affaires, mais ce n'est pas son but premier. Il voit régulièrement Flora, lorsqu'elle vient en ravitaillement, ou, si l'urgence s'en fait sentir, il chevauche jusqu'au campement des pirates.

Point C: Entrepôts municipaux: On stocke ici épices, huile et cuivre devant être vendus, ainsi que les réserves de nourriture en cas de coup dur pour le village. Ce bâtiment récent a été construit à l'instigation de Karine.

Point D: Taverne de La Gueule en Biais: Cet endroit est l'archétype du saloon des pionniers de l'ouest américain. On y trouve prostituées, marins, mineurs et paysans, ainsi que quelques aventuriers craignos. Bien que gérée par un demi-orc du nom de Skrufulus, elle appartient à Donovan, le président du syndicat des mineurs.

Point E: Raffinerie d'huile: C'est ici que les cultivateurs d'Ipp amène les palmes dont on tirera l'huile. Il font le procédé eux mêmes. Ils portent une grande admiration à Maggie (point K) qui à amené avec elle ce procédé qui à considérablement amélioré leurs conditions de travail.

Point F: Le constable: Cette bâtisse est celle de la loi, deux petites cellules tiennent lieu de prison. Le constable, un homme d'une quarantaine d'années, est honnête et droit. Il a peu d'autorité, mais fait son travail du mieux qu'il peut. Il n'est pas inquiété, car son élimination attirerait automatiquement l'attention des autorités lhûnoises.

FERN: Humain Guerrier 4° Al:LN Pv:23 CA: 4 1 Att: ThAC0:16 Deg:1D6+3 (Cane, baton - For: 18<sup>05</sup>)

Point I: Joaillerie: Le joaillier est un gnome répondant au nom de Rilb Woodspice. Il effectue le change des pierres, et fabrique des bijoux à la demande. Il n'est pas encore connu, bien que son habileté soit grande. Sa fonction secrète est d'espionner l'avancée de la civilisation humaine au profit des gnomes des collines de Kron. Il ne dévoilera à personne cette dernière fonction. S'il est éliminé, on verra apparaître un enquêteur gnome (type Colombo) aux Bois d'Ipp. Il pourra rendre de menu service aux aventuriers, si ceux ci se comporte bien, et si ce n'est pas trop risqué.

RILB WOODSPICE: Gnome Illusionniste 3° Al: NB Pv: 10 CA: 8 (Dex:16) ThAC0:20 (peu probable)

Possessions: Potion d'ESP et Parchemin de "Paralyse Musculaire".

Grimoire: (sont détaillés uniquement les sorts qu'il a mémorisé, pour le grimoire complet: niveaux de sort x2)

Niveau 1 (2) : Mur de Brouillard, Force Fantasmagique

Niveau 2 (1): Motif Hypnotique

Point K: Chez Maggie: Ce magasin vend du parfum et des épices rares. On y trouve toutes sortes de produits exotiques. La tenancière est une femme très belle, souriante et avenante, répondant au nom de Maggie, et qui possède quelques talents.

MAGGIE: Parfumeuse, Humaine Magicienne 7° Al:LB Pv:27 CA: 6 (Dex:16) ThAC0:19 Mvt: 12

Possessions: Anneau +2, Bâtonnet de Détection de la Magie (25 charges), Bracelets CA=7, 2 Potions: Autométamorphose et Invisibilité (8 doses)

Grimoire: (sont détaillés uniquement les sorts qu'elle a mémorisé, pour le grimoire complet: niveaux de sort x2)

Niveau 1 (4) : Projectiles Magiques, Détection de la Magie, Sommeil, Charme Personne.

Niveau 2 (3): Détection du Mal, ESP, Corde Enchantée.

Niveau 3 (2) : Foudre, Vol.

Niveau 4 (1): Porte Dimensionnelle.

Maggie, comme Karine, est un agent du comte d'Olgion. Elle ne dévoilera sa couverture à personne, tant qu'elle n'est absolument pas sûre qu'il s'agisse de quelqu'un de bon et qui combat le Temple. Elle sera néanmoins bienveillante envers les aventuriers, si ceux-ci se montrent courtois. Elle pourra éventuellement leur vendre quelques sorts, dans les mêmes conditions.

### LE CAMP GNOLL:

Le camp Gnoll est situé en aval de bois d'Ipp, à environ deux journées de bateau. Il est en haut d'une petite falaise qui borde la rivière, non visible depuis celle-ci.

Dans ce camp se trouve plus d'une vingtaine de Gnolls. Les huttes sont faites avec du bois de récupération (bateau, planche, etc..).

Dans chaque hutte Gnoll, on peut trouver en moyenne 25 PA et 50 PC.

Point G1: Le pont de lianes: Ce pont de lianes enjambe la rivière. En permanence se trouvent ici trois Gnolls, qui gardent le pont. Ils sont équipés d'arc long (1D8) et de hallebardes (1D10).

3 GNOLLS: CA: 5 DV:2 (16 pv) 1  
Attaque: 2 D4 ThAC0: 16 Mvt: 9  
Al: CM Taille: G

Point G2: Les escaliers: Ils mènent à des plateaux plus élevés où les Gnolls pratiquent un peu d'élevage et une agriculture très sommaire.

Devant chaque escalier se trouve un garde, muni d'une masse (1D6) et d'un arc long (1D8).

3 GNOLLS: CA: 5 DV:2 (16 pv) 1 Attaque: 2 D4 ThAC0: 16 Mvt: 9 Al: CM Taille:G

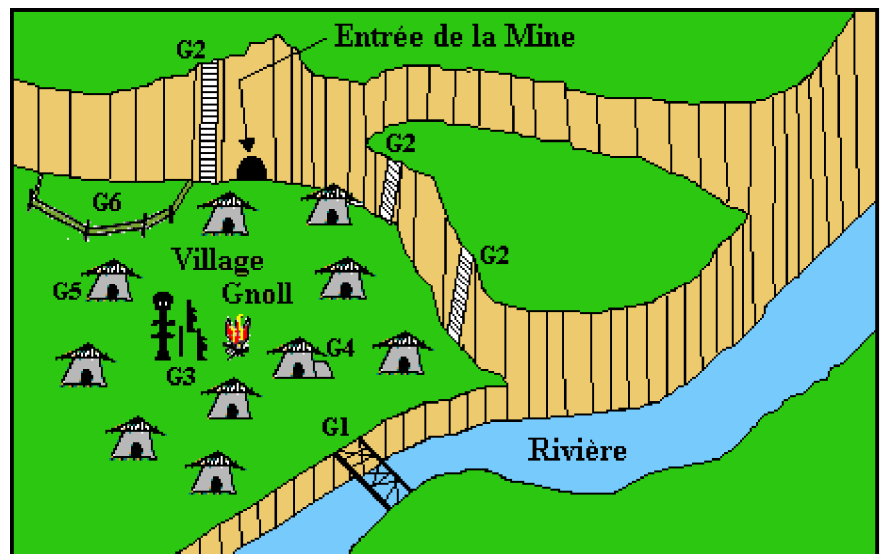
Point G3: Le totem: Ici se trouvent le reste des Gnolls, qui font la fête en attendant le sacrifice qui doit avoir lieu en présence du shaman et de Brando. Un ancien Totem de Yeenoghu a été brûlé, alors qu'un autre à la gloire de Zuggtmoy a été érigé.

15 GNOLLS: CA: 5 DV:2 (16 pv) 1 Attaque: 2 D4 ThAC0: 16 Mvt: 9 Al: CM Taille:G

3 LIEUTENANTS GNOLLS: CA: 4 DV:3 (24 pv) 1 Att: 2 D4+1 ThAC0: 15

Devant le totem se trouvent 3 piliers de bois auxquels sont attachés 2 personnes: une femme de bois d'Ipp et un marchand. Devant ces deux personnes brûle un énorme feu autour duquel jouent et dansent les Gnolls, accompagnés de tam-tams et de grelots. Plusieurs tonneaux de bière et de vin sont disséminés un peu partout, alors que le tronc d'un homme est en train de cuire sur une broche. La cérémonie doit avoir lieu à un moment avancé de la nuit.

Point G4: La Hutte du Chef: Cette hutte, plus grosse, est ornementée de plusieurs défenses d'éléphant, ainsi que de crânes divers et variés. Dedans, attendant l'heure du sacrifice en compagnie de deux femelles, se trouve le Chef Gnoll. Sous ses coussins et couvertures, se trouve un sac renfermant 2850 PO en bijoux, ainsi que 300 PO et 35 PP.



**CHEF DES GNOLLS:** CA: 3 DV:4 (32 pv) 1 Attaque: 2  
D4+2 ThAC0: 15

**2 FEMELLES GNOLLS:** CA: 5 DV:2 (16 pv) 1 Attaque:  
2 D4 ThAC0: 16 Mvt: 9 Al: CM Taille: G

**Point G5: La Hutte du Shaman:** Cette hutte est décorée de colifichets, gris-gris, etc. Le nouveau et jeune shaman s'y trouve, attendant lui aussi l'heure de la cérémonie, l'esprit embrumé par l'alcool et les vapeurs d'encens. Il porte un talisman en or valant 2000 PO et dans un coffret, on peut trouver 1000 PO en gemmes, ainsi que 22 PP et 100 PO.

**SHAMAN GNOLL:** CA: 4 DV:3 (24 pv) 1 Attaque: 2 D4+1  
ThAC0: 15

Niveau 1 (4) : Malédiction, Ténèbres, Protection contre le Bien, Soins Inversé.

Niveau 2 (2): Paralysie, Augure.



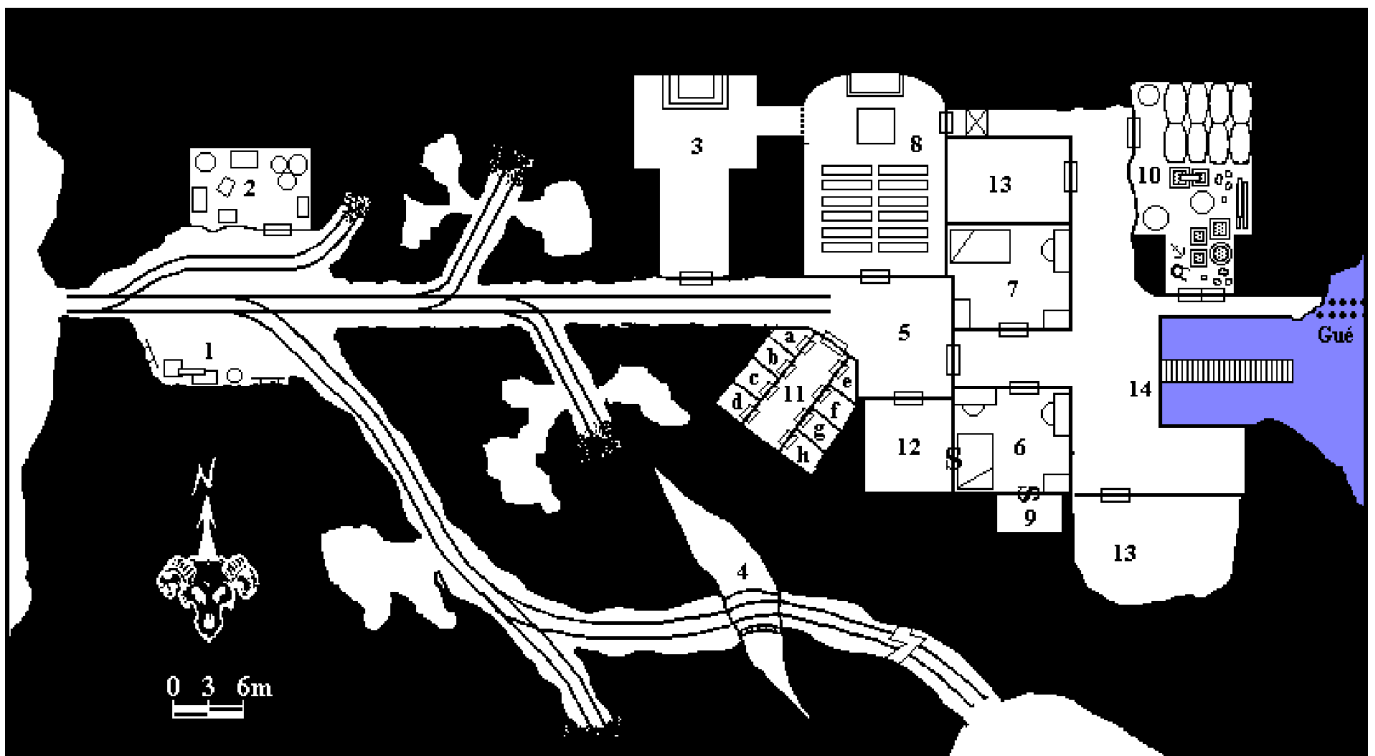
**GNOLL APPRENTI:** CA: 5 DV:2 (16 pv) 1 Attaque: 2 D4 ThAC0: 16 Mvt: 9 Al: CM Taille:G

**Point G6: L'enclos à hyènes:** Les femelles Gnolls gardent ici leurs hyènes, dont elles se servent pour la garde et surtout pour la chasse (à l'homme ou autres).

**6 HYENES:** CA: 7 DV:3 (24 pv) 1 Attaque: 2 D4 ThAC0: 16 Mvt: 12

### **LA MINE DE NICKEL:**

Cette ancienne mine désaffectée, est à flanc de colline. L'entrée est plus ou moins cachée de la vue, mais surtout, elle est protégée par le camp Gnoll, qui se trouve devant l'entrée.



Point 1: Salle de matériel: Dans cette pièce se tiennent des râteliers d'armes à moitié rempli (hallebardes, boucliers, javelots), une caisse de 200 flèches, des filets et du matériel de réparation pour les huttes, etc.. Le couloir du nord est rapidement bouché par un éboulis conséquent.

Point 2: Réserve: Une porte fermée à clé, protège les réserves de boisson et de nourriture. Des tonneaux de bière, de bon vin (issu de pillage), ainsi que deux tonnelets d'huile, et un de cognac. On peut également trouver des couvertures et du tissu.

Point 3: Salle de l'autel: Cette salle était le premier lieu de vénération à Zuggtmoy, avant que la chapelle ne soit construite. Un autel surmonté d'un œil de feu trône contre le mur nord. Cet endroit est maintenant déserté si ce n'est quelques champignons ça et là qui poussent par paquets. Sur le sol à l'Ouest à poussé une étrange mousse jaunâtre.

MOISSISSURES JAUNES: CA:9 DV: So Attaque: à 3m de distance, projette des spores (JP Poison ou Mort)  
Def Spéciale : Vulnérable au Feu, Lumière Eternelle l'inhibe pour 2 D6 Tours.

Note au DM: Vers le couloir Est, 3 Criards montent la garde et préviendront par leur cri toute personne se trouvant dans la mine.

3 CRIARDS: CA: 7 DV:3 (24 pv) 1 Attaque: Bruit ThACO : 17

Si lumière ou du mouvement à moins de 10m de lui: pousse un hurlement assourdissant 1D3 round 50% de chances d'attirer des monstres errants à chaque rounds

Point 4: Gouffre: Un pont de fortune supporte les rails. Le couloir Sud passe sous la rivière et débouche plus loin dans des collines boisées, non loin de la route allant d'Hommet à Bois d'Ipp.

Point 5: Ancien Filon: Ici s'arrêtent les rails. A partir d'ici, les murs sont lisses, récents et bien taillés. Deux portes fermées à clé se trouvent respectivement dans les murs nord et sud-ouest de la pièce. Une table basse supportant une cruche et plusieurs gobelets de métal est entourée de 3 fauteuils. Sur la table basse se trouvent des parchemins et une carte de la région.

Point 6: Chambre de Brando et Floras: Cette pièce, fermée à clé, est richement meublée. On y trouve un grand lit à baldaquin, ainsi que deux bureaux avec chaise et une armoire. Dans l'armoire se trouve une robe noire avec un liseré d'argent frappée de l'œil de feu. On y trouve également des vêtements de femme et d'homme assez riches.

Note au DM: Dans le tiroir d'un des bureaux se trouvent de l'encre magique ainsi que la formule d'invocation d'un Dreht. Cette invocation requiert douze sacrifices humains qui doivent être effectués de différentes manières. Brando compte s'en servir plus tard lorsqu'il aura reçu l'aval du Grand Temple. Il y a également un gros volume qui est un registre détaillé de ce que doit envoyer Brando à Nulb (Vivres, métaux et Or).

Dans l'autre bureau, celui de Flora se trouvent diverses lettres de son demi frère, Tolub, ainsi que des parchemins vierges et une potion de soin. Un passage secret mène jusqu'au point 9.

Point 7: Chambre de Xanax: Cette pièce, très spartiate, est manifestement celle d'un nain. On y trouve le coffret mentionné dans le personnage de Xanax.

Point 8: Chapelle: Récemment construite, cette chapelle est élevée à la gloire de Zuggtmoy. Il y a plusieurs bancs de bois installés devant un autel à l'œil de feu. Il y a aussi une fosse de 6m de profondeur sur 9m<sup>2</sup> de section, barrée d'une grille cadenassée. Au fond de cette fosse, dans un recoin, un fungus violet affamé attend ses proies.



**FONGUS VIOLET:** CA: 7 DV:3 (24 pv) 1 à 4 Attaques (selon taille): 1D4 (Pourrissement) ThAC0 : 17

Au toucher d'un membre: JP Poison ou Pourrissement en 1 round

Au fond de la salle se trouve des portants renferment une dizaine de capes noires frappées de l'œil de feu. Le couloir Ouest peut être fermé par une herse qui s'actionne depuis la salle par un levier. Le couloir Est est muni d'une trappe de 4m de profondeur au fond de laquelle se trouve une substance gluante qui la remplit presque entièrement. La trappe est toujours actionnée, mais peut être désactivée par un levier dans la chapelle ou par un autre qui se trouve dans la salle de veille (point 12).

**Point 9: Salle du trésor:** La porte est protégée par un glyphe (Electricité, dégâts:14). Elle renferme plusieurs coffrets, tous protégés par des aiguilles empoisonnées (poison type A). Dans le premier, on trouve 7500 PO en bijoux, un autre renferme 900 PO et un troisième 2000 PA (pour payer les Pirates et les Gnolls).

**Point 10: Salle du Départ / Entrepôt:** Cette pièce, également protégée par un glyphe (Electricité, dégâts:14), renferme plusieurs caisses de bois portant l'inscription Nulb en rouge. Elle renferme des vivres, des métaux (cuivre, fer et argent) en lingots, pour une valeur de 800 PO, et des gemmes et bijoux pour une valeur de 5000 PO.

**Point 11: Cellules:** Une porte en bois renforcée ferme l'accès à 8 cellules munies de barreaux en fer. Les cellules a, c, e et g sont destinées aux prisonniers devant être amenés à Nulb, les autres sont pour les prisonniers que l'on doit sacrifier.

- a) Un marchand demi-elfe
- b) Un marin
- c) Vide
- d) Un gnome qui donnera une bague susceptible d'être reconnue par les gnomes de la région.
- e) Un marin
- f) Un matelot jeune
- g) Un autre matelot qui semble être dans un état catatonique, et qui est en fait un zombie.
- h) Une femme d'une caravane marchande

Les clés des cellules se trouvent dans la salle de garde (point 12). Au fond de la pièce, on peut voir une machine naine qui est en fait une foreuse et qui sert pour l'instant à prolonger la pièce (car les occupants ont bien l'intention de faire d'autres captifs).

**12: Salle de Veille:** Plusieurs pirates sont toujours de faction dans cette partie des mines, et se relaient pour monter la garde. Pendant que quatre sont actifs (point 13), les autres se reposent ici si ils le souhaitent. La pièce est munie de 8 lits de marins (hamacs ou paillasses). Sous les lits ou les coussins, on peut trouver 6 dagues et deux épées courtes. Rien de remarquable autrement.

**4 PIRATES:** Humains Guerriers 1° CA:7 DV:1 (7 pv) 1 Attaque: 1 D6 ou 1D4+1 ThAC0:20 AI: CM Ils sont armés d'épées courtes (1D6) et d'arbalètes légères (1D4+1).

**SECOND:** Demi-Orc Guerrier 3° CA:7 DV:3 (21 pv) 1 Attaque: 1 D8+1 (Force) ThAC0:17 AI: CM Chaque pirate possède environ 25 PO, 5 PP et 50 PA, le Second possède en plus deux gemmes à 100 PO.

**Point 13: Taverne improvisée:** Cette pièce sert à la fois de taverne, de cuisine, de réserve et de salle de briefing avant les attaques. On y trouve un grand tableau noir avec quelques craies, un vaisselier, deux grandes tables et chaises, un zinc fait de plusieurs tonneaux et d'une planche. A l'arrière de la salle se trouvent l'âtre, les réserves de boisson (du bon vin et de l'hydromel) et de la nourriture. Au moins 5

pirates sont toujours présents dans cette pièce, montant la garde en buvant ou en jouant aux cartes ou aux dés. Au fond de la pièce se trouvent deux râteliers d'armes portant arbalètes et épées courtes.

4 PIRATES: Humains Guerriers 1° CA:7 DV:1 (7 pv) 1 Attaque: 1 D6 ou 1D4+1 ThAC0:20 Al: CM Ils sont armés d'épées courtes (1D6) et d'arbalètes légères (1D4+1).

SECOND: Humain Guerrier 3° CA:7 DV:3 (25 pv) 1 Attaque: 1 D8+1 (Force) ThAC0:17 Al: CM Chaque pirate possède environ 35 PO, 16 PP et 40 PA, le Second possède en plus trois gemmes à 75 PO.

Point 14: Quai de débarquement: Une passerelle permet de passer d'un côté à l'autre de la grotte, et sert à décharger et charger le navire. On trouve du matériel de marin essentiellement, ainsi que des ballots, caisses, etc. destinés à être emmenés à Nulb.

Dans une caisse ouverte, on peut trouver 200 carreaux d'arbalète. Au nord de la sortie, un gué artificiel à été formé avec les rochers sortis de la mine et qui permet aux pirates de passer jusqu'à leur campement. Dans la grotte, se trouve toujours quelques pirates en activité. Ce quai donne sur un petit cours d'eau, qui se jette dans la rivière principale, un peu en amont du pont de liane (G1).

2 PIRATES: Humains Guerriers 1° CA:7 DV:1 (7 pv) 1 Attaque: 1 D6 ou 1D4+1 ThAC0:20 Al: CM Ils sont armés d'épées courtes (1D6) et d'arbalètes légères (1D4+1) Possessions: 25 PO, 5 PP et 50 PA chacun.

### **LE CAMPEMENT DES PIRATES:**

C'est ici, faute de plus de place pour l'instant, que les pirates qui sont de repos passent leur journée. Outre un feu, il y a un tonneau de rhum, et des reliefs de nourritures. Il y a ici environ une dizaine de pirates ainsi qu'un second.

10 PIRATES: Humains Guerriers 1° CA:7 DV:1 (7 pv)  
1 Attaque: 1 D6 ou 1D4+1 ThAC0:20 Al: CM  
Ils sont armés d'épées courtes (1D6) et d'arbalètes légères (1D4+1)  
Possessions: 25 PO, 5 PP et 50 PA chacun.

SECOND: Demi-Orc Guerrier 3° CA:7 DV:3 (21 pv)  
1 Attaque: 1 D8+1 (Force) ThAC0:17 Al: CM  
En fouillant les bungalows, on peut trouver du tabac, un narguilé en cuivre, ainsi qu'un peu d'opium (pour une valeur de 250 PO).

8 PIRATES: Humains Guerriers 1° CA:7 DV:1 (7 pv)  
1 Attaque: 1 D6 ou 1D4+1 ThAC0:20 Al: CM  
Ils sont armés d'épées courtes (1D6) et d'arbalètes légères (1D4+1)  
Possessions: 25 PO, 5 PP et 50 PA chacun.

SECOND: Humain Guerrier 3° CA:7 DV:3 (21 pv)  
1 Attaque: 1 D8+1 (Force) ThAC0:17 Al: CM

### **EPILOGUE:**

Si les personnages parviennent à démanteler le trafic des pirates, il est fort probable qu'ils seront intrigués par la destination des marchandises qu'ils détenaient et par les relations occultes qui liaient les pirates aux membres du Temple. Cela devrait tout naturellement les conduire vers le Temple du Mal Élémentaire...

## ANNEXE 1: PNJ IMPORTANTS:

FLORA SÉRIÉS: Demi Elfe Mage/Voleuse 5/6 AL NM Pv:24 CA:3  
Mvt:12 JP:10/1011/12/11

Att: 1 ThAC0:17 Deg: 1D4+1 (Dague+1)

For:10 Int:17 Sag:12 Con:14 Dex:18 Cha:15

Équipement: Armure de cuir, 20 PP dans une bourse et un collier de gemmes (2000 PO), Parchemin de 3 sorts (Vol, Nuage Puant, Compréhension des Langues), Dague +1, Anneau +1, Bateau Pliable, 2 Potions: Contrôle des Nécrophages, Soins.

Capacités de voleur: Pickpocket 65%, Crochetage 72%, Détecter et désamorcer les pièges 45%, Déplacement silencieux 47%, Se Cacher 42%, Ecouter 20%, Escalade 92%, Backstab: +4, x3.

### Grimoire:

- Niveau 1 (4): Projectiles Magiques, Lecture de la magie, Détection de la Magie, Sommeil, Ecriture, Poussée, Identification, Bouclier.

- Niveau 2 (2): Oubli, Toile d'Araignée, Ouverture, Invisibilité

- Niveau 3 (1): Clairvoyance, Suggestion, Ralentissement

Flora est la demi sœur de Tolub le pirate de Nulb et la maîtresse de Brando, le clerc de Zuggtmoy. Elle dirige les pirates chargés des interventions fluviales, et prend également parfois la tête d'un groupe de Gnolls pour une intervention terrestre.

Elle va régulièrement à Bois d'Ipp, en se faisant passer pour une marchande pour y acheter diverses denrées pour faire vivre sa petite troupe composée d'une vingtaine de pirates. Son bateau pirate pliable s'appelle le faucon replié.

Elle va régulièrement à Bois d'Ipp, en se faisant passer pour une marchande pour y acheter diverses denrées pour faire vivre sa petite troupe composée d'une vingtaine de pirates. Son bateau pirate pliable s'appelle le faucon replié.

BRANDO TINÉNIO: Humain Clerc 7° AL: CM

Pv: 49 CA:-2 Mvt: 9 JP: 7/11/10/13/12

Att: 1 ThAC0:17 Deg: 1D6+4 (Baton)

For:18 Int:12 Sag:18 Con:15 Dex:16 Cha:18

Équipement: Anneau de Libre Action, Armure de Plate +1, Bouclier +1, Bâton Serpent (Python), Parchemin de Protection contre les Morts Vivants, 2 Potions: Détection des Trésors et Super Soins, 250 PP et des bracelets (2600 PO la paire)

Niveau 1 (5) : Soins mineurs, Injonction, Ténèbres, Protection

contre le bien, Malédiction Niveau 2 (5): Silence, Détection

des Charmes, Résistance au feu, Paralysie (x2) Niveau 3 (3):

Nécromancie, Dissipation de la Magie, Envoûtement

Niveau 4 (2): Langues, Soin Majeur

Brando est l'instigateur des troubles de la région. En tant que

clerc de Zuggtmoy, il a reçu l'ordre du temple de monter une

tête de pont dans les environs. Il conduit souvent les Gnolls

dans les raids terrestres, afin d'accumuler des richesses (pour

lui, le temple et payer les Gnolls), et dans le but de récupérer

des prisonniers, pour les offrir aux Gnolls, en sacrifice à

Zuggtmoy, ou encore pour les convoier jusqu'à Nulb par voie fluviale, où ils seront pris en charge par le temple.



**XANAX:** Nain Guerrier/Voleur 4/5 AL:CM Pv: 48 CA: 6 Mvt:6  
JP:12/12/11/15/13

Att:1 ThAC0:14 ou 15 selon arme Deg:1D6 +4 ou +1 For:18<sup>57</sup>  
Int:11 Sag:6 Con:18 Dex:16 Cha:9

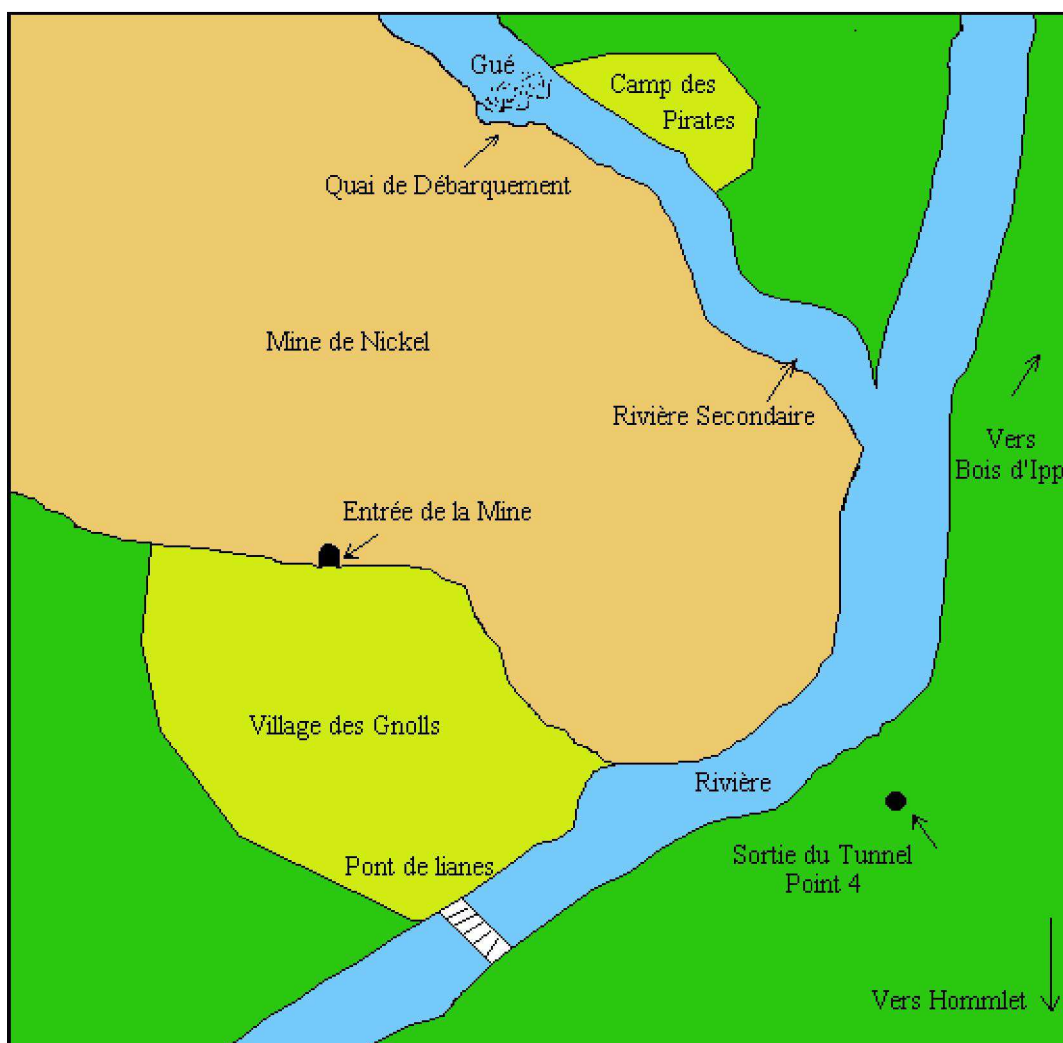
**Équipement:** Armure de Cuir, Arc Court, Épée Courte +1, Cape Elfique pour petites personne, 10 flèches +1; Potion de Soins, pendentif valant 1000 PO et un coffret renfermant 500 PO et 800 PA (dans sa hutte).

**Capacités de voleur:** Pick-Pocket 50%, Crochetage 52%, Détecter et désamorcer les pièges 55%, Déplacement silencieux 40%, Se Cacher 31%, Ecouter 20%, Escalade 80%, Backstab: +4, x3.



Xanax est un renégat du clan des Monts Starolf. Il a du fuir et n'a pas tardé à trouver l'occasion de commettre de nouveaux forfaits. Son habileté lui a rapidement valu d'être le bras droit de Brando et Flora. Ancien mineur, c'est lui qui a établi les plans et qui supervise la construction des nouvelles galeries et des pièces dans la mine de Nickel.

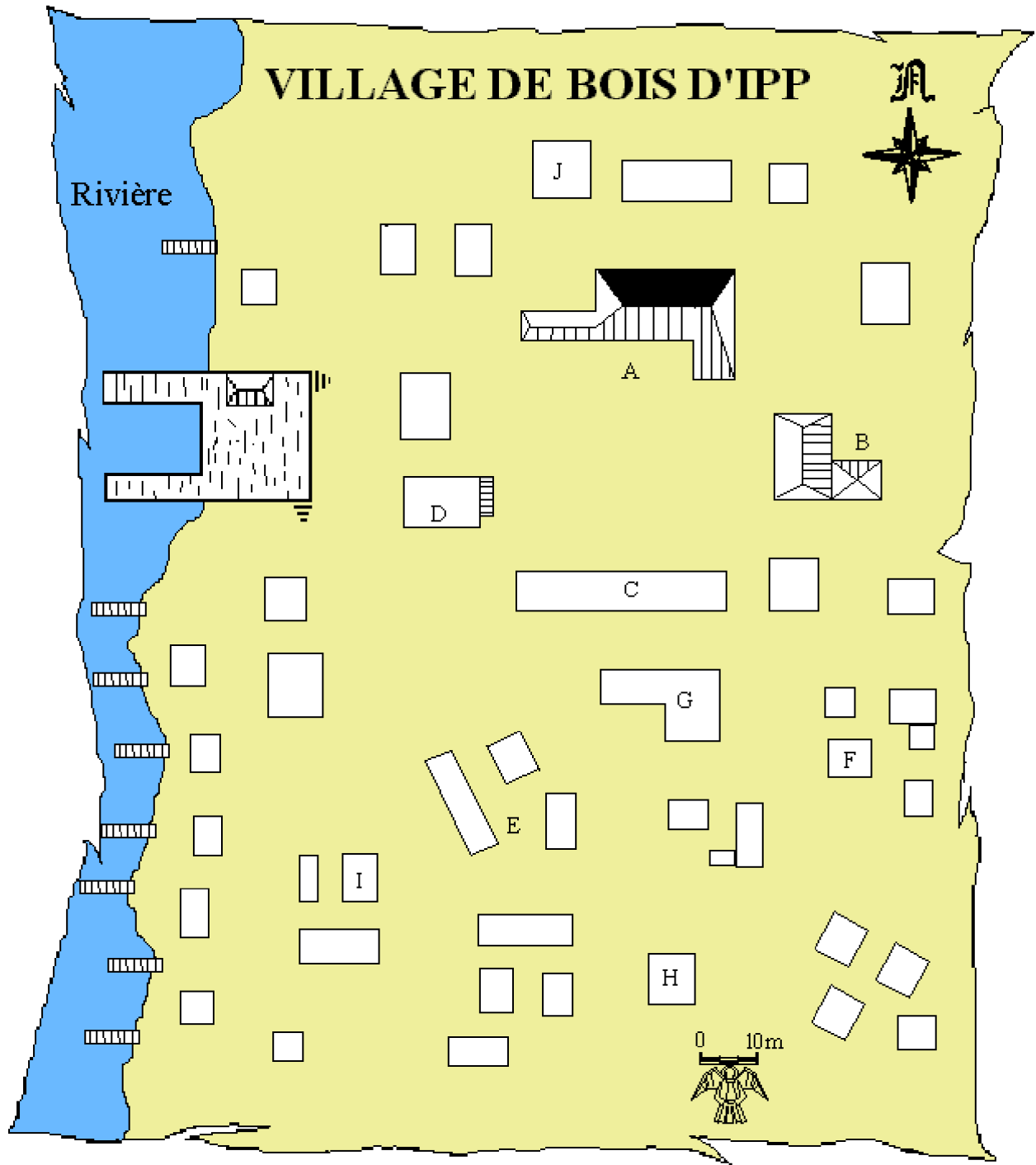
## **ANNEXE 2: PLAN D'ENSEMBLE DE LA REGION DE LA MINE:**



Page de couverture et corrections : Syrinity

DnD 2013

**ANNEXE 2: LE VILLAGE DU BOIS D'IPP:**



DnD 2013