



ÉPAVE ÉCHOUÉE

Une courte aventure pour quatre aventuriers de 1er niveau.

CREDITS

Conception	Robert Wiese
Relecture	Penny Williams
Typographie	Nancy Walker
Cartographie	Todd Gamble
Production Web	Julia Martin
Développement Web	Mark A. Jindra
Conception Graphique	Sean Glenn, Cynthia Fliege
Traduction	Philippe Carpentier
Titre Original	<i>Wreck Ashore</i>

Basé sur les règles originales de DUNGEONS & DRAGONS, créées par E. Gary Gygax et Dave Arneson, et les nouvelles règles de DUNGEONS & DRAGONS, conçues par Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, et Peter Adkison.

D&D, DUNGEONS & DRAGONS, DUNGEON MASTER et le logo du d20 system sont des marques déposées possédées par Wizards of the Coast, Inc. Les personnages décrits dans cet ouvrage, leurs noms et leurs particularités sont des marques de Wizards of the Coast, Inc.



Le contenu de cet ouvrage est protégé par les lois de copyright en vigueur aux Etats-Unis d'Amérique. Toute reproduction complète ou partielle est expressément interdite, sauf sur permission écrite de Wizards of the Coast, Inc.

©2005 Wizards of the Coast, Inc., une filiale d'Hasbro, Inc.
Tous droits réservés.
Fabriqué aux U.S.A.

Ce livre est une œuvre de fiction.

Toute ressemblance avec des personnes, des lieux, des organismes, ou des événements existant ou ayant existés serait purement fortuite.

Ce jeu produit par Wizards of the Coast ne contient aucun Contenu Libre (Open Game Contenu). Aucune partie de cet ouvrage ne peut être reproduite sous quelque forme que ce soit sans permission écrite. Pour en savoir plus sur la Licence Ludique Libre (Open Game License) et la Licence du Système d20 (d20 System License), veuillez vous rendre sur le site www.wizards.com/d20 (en anglais).

Pour plus de produits, d'aventures, ou d'informations sur DUNGEONS & DRAGONS, visitez le site www.wizards.com/dnd (en anglais).

En français visitez le site www.asmodee.com



Epave échouée est une courte aventure D&D pour quatre personnages joueurs (PJs) de niveau 1. Le scénario prend place sur une péninsule marécageuse qui émerge au large d'un long littoral. Sur une des côtes de cette péninsule se dresse une dangereuse falaise. Juste face à la falaise se dresse un phare construit pour avertir les navires du danger. A la pointe de la péninsule, de l'autre côté des falaises, se trouve une petite ville portuaire du nom de Merbelle.

Pour vous faire une idée de la région, prenez la carte de Floride, et imaginez que l'état n'est que de 75 km de long et 75 km de large. Le phare est juste au large de la côte près de St. Augustine, et Merbelle est sur la côte juste au sud de Tallahassee. Cette péninsule dépasse au large du littoral.

Cette péninsule peut être placée sur tout littoral qui contient une falaise. Comme toujours, sentez-vous libre d'adapter le contenu présenté ici à votre convenance pour l'adapter à votre campagne.

PRÉPARATION

Vous (le MD) avez besoin des livres de règle de D&D, incluant le *Manuel des Joueurs*, le *Guide du Maître*, et le *Manuel des Monstres* pour mener cette aventure. Les monstres spéciaux comprennent alligators, serpents, et panthères (léopards). Pour rendre le scénario plus réaliste, vous pouvez aussi le lire dans un parc animalier. Ce scénario utilise les règles 3.5 de D&D, mais il peut être utilisé tout aussi bien avec les règles 3.0.

Pour commencer, imprimez l'aventure. Lisez le scénario au moins une fois pour vous familiariser avec la situation, les événements, et les PNJs principaux. Les textes apparaissant dans les boîtes ombragées sont des informations destinées aux joueurs qui peuvent être lues à voix haute ou paraphrasées pour les joueurs en temps utile.

BACKGROUND DE L'AVENTURE

Bien que petite, Merbelle est une ville marchande prospère avec une bonne situation sur la côte. A proximité se trouve une longue péninsule avec de nombreux terrains marécageux. Les habitants les plus dangereux de ces marais sont les homme-lézards, mais plusieurs espèces de reptiles, d'amphibiens, de mammifères et d'oiseaux y résident aussi. La plupart de ces créatures ne se préoccupent pas de la ville, et la milice de Merbelle est habituée à repousser les plus agressifs des homme-lézards.

Une large falaise s'étend sur toute la longueur de la péninsule opposée à Merbelle. Cette grande barrière de corail est un lieu de prédilection pour les pêcheurs, mais elle rend l'approche de Merbelle

hasardeuse aux navires. En conséquence de quoi, il y a 45 ans environs, les habitants de Merbelle construisirent un phare sur un petit promontoire près des récifs, à environ 200 mètres du littoral. Manœuvré par une famille qui y vit, le phare assure que les navires évitent aisément les récifs.

Il y a quelques semaines, un groupe de pirates qui n'avait pas eu de succès sur les mers décida de tenter une autre forme de racket – attirer les navires dans leur piège. Après avoir tué le gardien du phare et sa famille, les pirates construisirent une haute tour de bois sur la plage à près de 200 m du phare, puis allumèrent un feu à son sommet. Les capitaines utilisant ce faux "phare" pour naviguer avançaient sur les récifs, et les pirates canotaient alors vers le navire échoué en clamant porter secours aux naufragés, mais en réalité pour en voler la cargaison. Ils assassinaient alors les équipages afin que personne ne puisse évaluer l'histoire du faux phare. Depuis, trois navires sont tombés, victimes de ces pirates, et la population de Merbelle commence à se demander ce qu'il leur est arrivé.

Jusqu'ici, cependant, ils n'ont pas été capables de monter une expédition. Pour tenir les citoyens éloignés du site aussi longtemps que possible, la capitaine des pirates a utilisé un petit groupe d'hommes-lézards vivant sur la péninsule. Encouragés par les pirates, ces créatures ont commencé des raids plus sérieux sur Merbelle et ses environs.

RESUME DE L'AVENTURE

Les personnages doivent atteindre le phare, par la terre ou par la mer, combattant divers habitants des marais le long du chemin. Une fois arrivés au phare, ils découvrent que le gardien a été assassiné et la lumière éteinte. A partir de là, ils doivent localiser le camp pirate ainsi que le faux phare et mettre un frein aux plans des renégats.

ACCROCHES

Les PJ's peuvent arriver à Merbelle pour de nombreuses raisons. En tant que MJ, c'est à vous de décider de la meilleure façon de les impliquer dans l'aventure. Vous pouvez utiliser les accroches suivantes pour stimuler votre imagination, les modifier autant que nécessaire pour les adapter à votre campagne ou aux personnages.

- Les PJ's vivent à Merbelle et attendent un chargement de marchandises qui n'est pas encore arrivé
- Les personnages arrivent à Merbelle au cours de leurs voyages et entendent parler des problèmes qui s'abattent sur la ville dans une taverne. Ils peuvent aussi voir une offre d'embauche pour quiconque acceptant de braver les marais.
- Les PJ's sont sur un navire reliant Merbelle depuis le côté des récifs. Le navire s'échoue et son équipage est attaqué par les pirates. Si vous décidez d'utiliser cette approche, les PJ's rencontrent tout d'abord les pirates, puis le faux phare et finalement les habitants du marais dans leur chemin vers Merbelle.

COMMENCER L'AVENTURE

A moins que les PJ's ne viennent en ce lieu à bord d'un navire qui s'est échoué, l'aventure commence lorsqu'ils atteignent Merbelle. Là ils peuvent se rendre compte de la situation actuelle auprès de tout citoyen.

MERBELLE

Merbelle est une ville côtière, petite mais prospère, située à la base de la péninsule. Si vous utilisez l'univers de campagne des Royaumes Oubliés, vous pouvez la situer près de la péninsule, juste au sud du marais de l'araignée, dans le Calimsha du sud. Dans le monde de Greyhawk, vous pouvez au choix situer Merbelle dans le golfe des Princes des Mers. Chacune de ces localisations nécessitera d'ajouter un marais dans la péninsule.

Comme la ville est assez proche du marécage pour attirer occasionnellement les attaques de la population homme-lézard locale, elle maintient une milice bien entraînée pour sa protection. Même ainsi, cependant, Merbelle donne plus l'impression d'une petite ville portuaire animée que d'un avant-poste militaire.

Deux problèmes s'abattent sur Merbelle à présent : l'hostilité croissante des hommes-lézards locaux et la continuelle absence des navires attendus sur la route des récifs. Tout le monde en ville peut fournir aux PJ's les informations de base sur ces événements. S'ils semblent intéressés par les navires manquants, le maire les approche, supposant qu'ils sont des aventuriers. Il leur propose 50 po chacun, plus tous les trésors qu'ils trouveront, pour découvrir ce qui est arrivé aux navires et résoudre le problème.

Les personnages n'ont pas vraiment besoin de s'occuper des raids des hommes-lézards, puisque la milice est tout à fait capable de repousser leurs attaques. Ils peuvent, bien sûr, partir en raid d'eux-mêmes à travers les marais à la recherche d'hommes-lézards à attaquer, mais une telle excursion est au-delà des visées de cette aventure. Faire ainsi, cependant, pourrait leur fournir des indices sur les pirates puisque ceux-ci ont été au proche contact des hommes-lézards.

S'ils le désirent, les personnages peuvent louer les services d'un guide (expert de niveau 1 avec le maximum en survie) pour les seconder à travers les marais pour 1 pa par jour. Ils peuvent aussi trouver un druide ou un rodeur qui consent à les accompagner pour une part égale sur tout trésor trouver.

Les personnages peuvent prendre deux routes au choix pour arriver au phare. Le passage par la mer (rencontre B) est plus rapide et moins dangereuse que la route terrestre traversant la péninsule (rencontre A).

A. LA PENINSULE

Les "marais" qui couvrent la péninsule ne forment pas des terres palustres au sens classique du terme. Elles contiennent tout de même les créatures qu'on trouve généralement établis dans les marais.

L'ÉCOLOGIE

Durant la saison des pluies, l'eau d'un lac plus loin dans les terres déborde dans la péninsule herbeuse vers la mer. Il en résulte une rivière de plusieurs kilomètres de large mais de seulement soixante centimètres de profondeur, cachée en grande partie par les hautes herbes. Bien qu'elle ne soit pas impraticable, la péninsule est alors dangereuse du fait des alligators, serpents, oiseaux et autres créatures des marais qui vivent dans ces eaux.

Pendant la saison sèche, l'eau se retire laissant la plupart des terres sèches. Quand le niveau des eaux commence à baisser, les alligators creusent de profondes fosses appelées fosses liquides pour piéger l'eau qui se retire. Une fosse liquide typique mesure environ 6 mètres de large et est le refuge d'un ou plusieurs alligators, ainsi que de poissons, tortues, serpents et oiseaux pendant la saison sèche.

La péninsule est clairsemée de massifs dont les arbres poussent sur des aires surélevées connues sous le nom de "mamelon". Un mamelon typique mesure environ 90 mètres de diamètre, mais certaines peuvent aller jusqu'à 240 mètres de diamètre. Les arbres sont robustes sur ces buttes, offrant ainsi des cachettes pour de gros prédateurs tels que des panthères. Pendant la saison sèche les mamelons servent aussi de refuge à d'autres sortes d'animaux.

Les personnages arrivent durant la saison sèche, après que la plupart des animaux ne se soient retirés sur des mamelons ou dans des fosses liquides. Quoi qu'il en soit, les oiseaux peuvent toujours être trouvés à peu près partout.

MOUVEMENT

De nombreuses pistes de gibier traversent la péninsule, rendant le passage relativement aisé durant la saison sèche. A la vitesse de neuf mètres et sans marche forcée, un groupe typique d'aventuriers peut parcourir trente kilomètres par jour sans se perdre en suivant de telles pistes. A cette vitesse, les personnages peuvent atteindre le phare en un peu moins de trois jours. Les chevaux peuvent traverser la péninsule sans problème, mais les citadins leur conseillent de ne pas les prendre, puisqu'ils terminent généralement comme pitance pour panthères les nuits durant.

RENCONTRES

Utilisez la Table de Rencontres Aléatoires pour les marécages tempérés du *Guide du Maître* afin de déterminer les rencontres dans la péninsule. Lancez les dés toutes les heures tant que les PJs voyagent par voie de terre, ainsi que chaque fois qu'ils tombent sur un mamelon ou une fosse

liquide. Lancez les dés toutes les quatre heures lorsque le groupe campe. Les rencontres optionnelles suivantes devraient être utilisées lorsqu'elles deviennent appropriées.

A1. Homme-Lézard (ND Variable)

Une tribu d'hommes-lézards qui a construit son foyer près du bord de la péninsule a commencé des raids autour de Merbelle depuis quelques temps. Récemment ils sont devenus encore plus agressifs dans leurs attaques, sous l'incitation des pirates. Si vous voulez amener ces hommes-lézards dans l'aventure, ou si les PJs s'avancent trop profondément dans la péninsule, utilisez les caractéristiques de base des hommes-lézards données dans le *Manuel des Monstres* pour créer les groupes de commando de ces rencontres.

A2. Alligators (ND 2)

Utilisez cette rencontre si les PJs décident de s'aventurer dans une fosse liquide.

Créature: Un alligator repose caché dans une fosse liquide, protégé par les roseaux qui poussent à l'intérieur. Tant que personne ne dérange son trou, l'alligator se contente de rester là, faisant 10 sur son jet de Discrétion. Il défend son trou contre toute intrusion, mais autrement ignore les PJs.

Alligator: pv 22 ; voir le *Manuel des Monstres* (statistiques du crocodile).

Tactiques: Un jet réussi de 33 en Détection est nécessaire pour voir l'alligator avant qu'il ne bouge. (Du fait, pour un personnage de niveau 1, l'alligator est virtuellement invisible jusqu'à ce qu'il attaque).

Si son trou est perturbé, l'alligator attend jusqu'à ce qu'un ennemi vienne dans les 6 m, puis il charge, utilisant sa vitesse de nage. A la fin de sa charge, il mord le personnage ciblé et utilise sa queue pour porter une attaque sur quiconque autre se trouve à portée. L'alligator se bat jusqu'à la mort pour défendre son trou, mais il ne poursuit pas les PJs s'ils se retirent.

A3. Serpent Constricteur (ND 2)

Diverses espèces de serpents glissent sur la surface de la péninsule.

Créature: Un serpent constricteur prend le soleil sur le passage.

Serpent Constricteur: pv 19 ; voir le *Manuel des Monstres* page 282.

Tactique: Grace à sa coloration naturelle et aux détritiques sur le sol, le serpent est en fait caché (DD 21 en Détection pour le voir avant qu'il n'attaque). Le serpent attaque le premier personnage qui s'approche à moins de 1,5 m, mordant et étreignant sur une attaque réussie. S'il réussit à étreindre un ennemi, il combat jusqu'à la mort. Sinon il se glisse au loin (utilisant une action de retraite) après sa première attaque. Une fois qu'il a atteint les broussailles proches il est à l'abri et camouflé.

A4. Serpents venimeux (ND 2)

Les vipères nidifient dans divers endroits cachés, mais elles aiment particulièrement les mamelons, où les arbres tombés offrent une bonne couverture.

Créatures : Les PJ's peuvent déranger un nid de petits serpents venimeux en croisant un arbre tombé bloquant la piste, ou pendant qu'ils cherchent un endroit où monter le camp, du bois pour le feu ou encore de l'eau.

Petits serpents venimeux (4) : pv 4 chacun ; voir le *Manuel des Monstres* page 282.

Tactiques : Lorsque les PJ's dérangent le tronc d'arbre ou les buches sous lesquels sont cachés les serpents venimeux, les créatures jaillissent de leur cachette et mordent tout ce qui est à leur portée. Après cette attaque initiale, elles se glissent dans les broussailles (utilisant leur action de retraite), où elles sont à l'abri et camouflées.

A5. Panthères au repos (ND 2 ou 4)

Les panthères se cachent souvent sur les mamelons pendant la journée. Tous PJ's qui s'aventurent dans ces taillis de grands arbres risquent de déranger ces gros chats.

Créatures : Une ou deux panthères se sont couchées pour la journée dans un bosquet de jeunes arbres, où elles se trouvent bien cachées (un jet de DD 26 en Détection est nécessaire pour les voir).

Panthères (1 ou 2) : pv 19 chacun ; voir le *Manuel des Monstres* page 276 (caractéristiques du léopard).

Tactique : Les panthères poussent un feulement d'avertissement lorsque le groupe approche à 3 m d'eux. Les PJ's peuvent alors éviter l'affrontement s'ils partent sans délais. Autrement, les félins chargent et utilisent leurs attaques en bond. Chaque panthère combat jusqu'à être réduite à 9 pv ou moins, puis s'enfuit.

A6. Panthères en chasse (ND 2 ou 4)

Les panthères peuvent attaquer les PJ's dans leur camp la nuit, tout spécialement s'ils ont laissés de la nourriture à découvert ou s'ils ont amenés des animaux (comme des montures) à travers la péninsule avec eux.

Créatures : Une ou deux panthères se glissent silencieusement vers le campement des PJ's à la recherche de nourriture.

Panthères (1 ou 2) : pv 4 chacune ; voir le *Bestiaire monstrueux* page 276 (caractéristiques du léopard).

Tactiques : Les félins en chasse utilisent leurs compétences de Discrétion et de Déplacement Silencieux pour se glisser jusqu'à 9 m des PJ's (DD 21 en Détection ou Perception Auditive pour remarquer les panthères avant leur attaque). Dès qu'elles sont en position, les panthères utilisent leur attaque en bond. Si les PJ's ont des montures ou d'autres animaux avec eux, les félins attaquent ces créatures en premier. Chaque panthère combat jusqu'à être réduite à 9 pv ou moins, puis s'enfuit.

B. LE PASSAGE PAR LA MER

Les personnages peuvent aussi atteindre le phare par la mer. Prendre un navire pour faire le tour de la péninsule requiert moins de temps que la route à travers terre et est aussi moins dangereuse car moins de rencontres ont lieu. Si vous préférez faire prendre aux personnages la route des marais, vous pouvez décider qu'il n'y a pas de navire de disponible.

Une petite embarcation côtière peut faire à peu près 45 km par jour, donc elle fait le tour de la péninsule en tout juste deux jours. Les pêcheurs locaux n'aiment pas être en mer la nuit à cause des récifs, aussi ils ancrent dans des criques lorsque le soleil se couche.

Le voyage est agité mais sans histoire tant que les personnages sont à bord du bateau. S'ils quittent le bateau pour quelque raison que se soit (même lorsqu'ils sont au mouillage pour la nuit), ils font l'une des nombreuses rencontres détaillées dans la section A.

C. UN MAUVAIS VOISINAGE

Le terrain autour du phare et du camp pirate consiste en des dunes de sable parcellées d'herbes hautes et d'arbres. Les dunes forment une aire surélevée entre les marais et la plage qui protège celle-ci de la vue de quiconque s'approche depuis la péninsule.

Si les PJ's arrivent par voie terrestre, ils ne peuvent voir le haut du phare et le sommet de la tour de bois des pirates au dessus des arbres qu'une fois grimpées les dunes. S'ils viennent par navire, ils peuvent voir toute l'installation de loin. Mais ils doivent débarquer à quelques kilomètres du camp pirate et du phare car les récifs ne permettent pas d'accoster plus près. Ils peuvent décider d'y aller à la nage ou à bord d'un canot de sauvetage, puis de grimper vers les constructions.

Créatures : Les pirates déploient régulièrement des équipes de deux hommes pour patrouiller la zone. Ces patrouilles nettoient la zone des prédateurs et des homme-lézards et assurent la sécurité du camp.

Une tribu locale d'hommes-lézards surveille aussi clandestinement la plage. Ces hommes-lézards ne sont pas ceux qui ont attaqués Merbelle. Cette tribu se méfie des pirates, dont les patrouilles ont eu des échouffourées avec leurs chasseurs et cueilleurs ces derniers jours. De plus ces hommes-lézards étaient en bon termes avec le gardien du phare qui faisait l'effort de se faire comprendre d'eux. Craignant que la présence des pirates ne signifie que quelque chose ne soit arrivé à leurs amis du phare, ils envoient à l'occasion un éclaireur surveiller le coin.

Indépendamment de la manière dont les PJ's arrivent jusqu'aux dunes, ils rencontreront les pirates et l'éclaireur homme-lézard (lequel en premier dépend du choix du MD) peut après leur arrivée.

C1. LA PATROUILLE PIRATE (ND 1)

Lorsqu'ils patrouillent, les pirates suivent les pistes qui traversent la zone, marchant rapidement. Les personnages peuvent les détecter de 21 à 30 (1d10 + 20) mètres de distance.

Créatures : Les pirates patrouillent par deux.

Pirate / Flibustier (2) : Humain (h ou f), homme d'arme 1; FP 1 / 2; humanoïde de taille M; DV 1d8+1; pv 5; Init +2; VD 9 m; CA 12, contact 12, pris au dépourvus 10; BBA +1; Lutte +3; Att coutelas de maître (+5 corps à corps, 1d6+3 /18-20) ou arbalète légère de maître (+4 distance, 1d8 / 19-20.); Out coutelas de maître (+5 corps à corps, 1d6+3 /18-20) ou arbalète légère de maître (+4 distance, 1d8 / 19-20.); AL LM; JS Réf +2, Vig +3, Vol +1; For 15, Dex 14, Con 13, Int 10, Sag 12, Cha 8.

Compétences et dons : Intimidation +3, Natation +6, Profession (marin) +3; Arme de prédilection (Coutelas), Esquive.

Possessions : Coutelas de maître (traitez comme un cimenterre), arbalète légère de maître, 20 carreaux, *potion de soin légers*, *potion d'armure de mage*, *potion de saut*, *potion d'endurance aux énergies destructrices*, tenue d'explorateur, 38 po.

Tactiques : S'ils rencontrent des humanoïdes autres que des hommes-lézards, les pirates présument (probablement à raison) que le groupe vient de Merbelle. Ils se jettent à couvert de l'autre côté de la piste, et vident leurs carreaux d'arbalète sur les intrus. Ils combattent pendant deux ou trois rounds, ou jusqu'à ce que leurs adversaires arrivent au contact, puis font retraites dans les broussailles en direction opposée. Les pirates n'ont pas l'estomac pour un combat équitable et quittent une bataille où les chances sont contre eux. Ils se rendent aussitôt que les personnages font mine de les rattraper.

Développement : Un pirate capturé joue les durs à cuire, mais un jet d'intimidation réussit (opposé à la sagesse du pirate +1) fait que le prisonnier révèle tout ce qu'il sait sur les activités pirates du secteur – ce qui consiste en à peu près tout (voir la rencontre E pour les détails).

Si un voire les deux pirates s'échappent, ils retournent au camp pirate aussi vite qu'ils le peuvent. Ils passent à travers les terres, aussi ils ne devraient pas réattaquer les PJs dans le dos (Voir la rencontre E pour les détails).

C2. L'ECLAIREUR HOMME-LEZARD (ND 1)

Des éclaireurs hommes-lézards restent habituellement dans les broussailles à proximité des pistes, se mouvant parallèlement à celles-ci. Ayant développé un sain respect pour les arbalètes des pirates, ils restent discrets et cachés autant qu'ils le peuvent.

Chaque PJ peut faire un jet de Détection de difficulté 10 pour voir l'éclaireur lorsqu'il est à moins de 12 mètres de distance. Une pénalité de -1 s'applique au jet pour chaque 3 mètres de distance entre le PJ et l'éclaireur.

Créature : Chaque éclaireur homme-lézard travaille seul, faisant de son mieux pour garder les pirates sous surveillance et leurs tendant des embuscades s'il le peut.

Eclaireur homme-lézards : pv 11; voir le *Manuel des monstres* page 153.

Tactiques : Tout comme les pirates, l'éclaireur présume que les PJs viennent de Merbelle. Il présume de plus que les PJs sont hostiles, et décide de faire étalage de sa force.

L'éclaireur commence par lancer son javelot dans la poussière aux pieds du PJ de tête et lui ordonne (en commun) de faire halte. S'ils obéissent, il leurs demande ce qu'ils font dans le secteur. S'ils attaquent, l'éclaireur lâche son bouclier et s'enfuit vers la voie d'eau la plus proche où il s'échappe en nageant sous l'eau.

Développement : Si les PJs discutent avec l'éclaireur, il leur dira que le gardien du phare n'a pas été vu depuis six semaines. Il peut aussi donner aux personnages une description du camp pirate (voir rencontre E) ainsi que de leurs activités. L'éclaireur prévient aussi les PJs contre les patrouilles pirates dans la région.

Si les personnages capturent l'éclaireur, ils obtiennent plus ou moins les mêmes informations qu'ils auraient eues en conversant avec lui.

Si les PJs n'ont pas encore attaqués l'éclaireur, ils peuvent user de Diplomatie pour le persuader de se joindre à eux dans une attaque du camp. Son attitude de départ est indifférente si les PJs ont été brutaux ou menaçant envers lui, ou amical s'ils ont été polis et ouverts. Pour gagner son aide, ils doivent changer son attitude à serviable (voir page 74 du *Manuel des joueurs*).

Si les joueurs disent à l'éclaireur qu'ils ont déjà rencontrés la patrouille pirate et laisser un ou les deux pirates s'échapper, il prévient aussitôt le reste de sa tribu. Une fois alertée, la tribu empêche les pirates rescapés de retourner à leur camp.

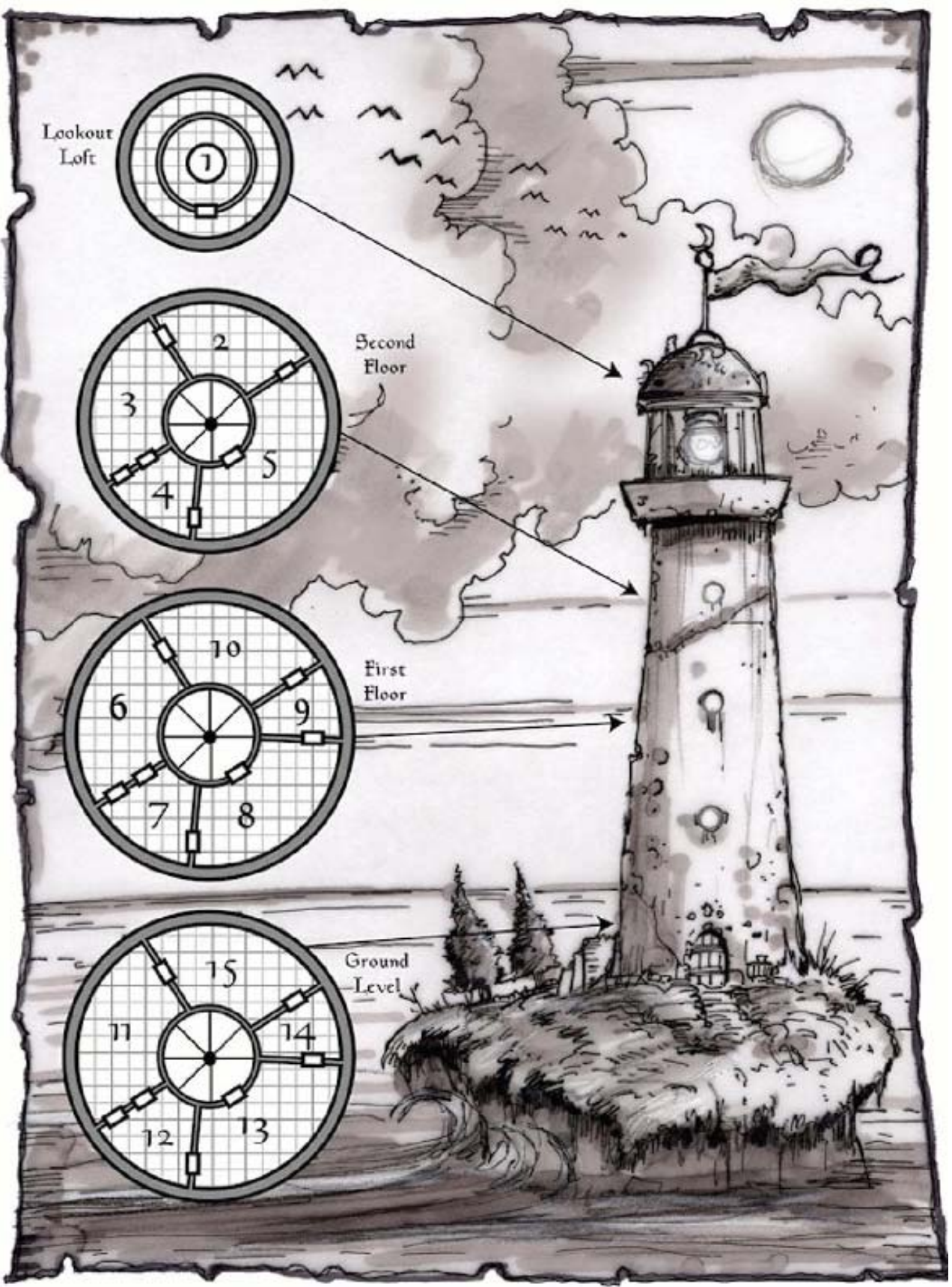
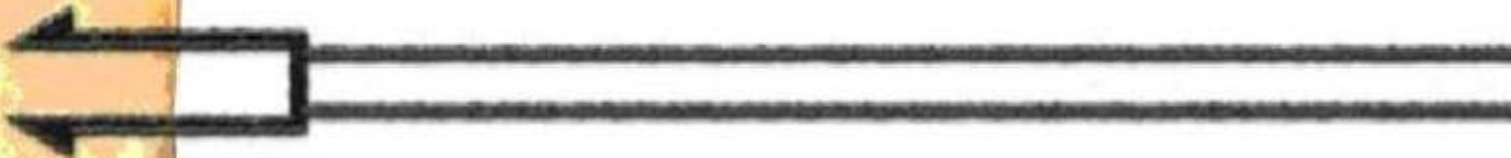
D. LE PHARE

S'élevant sur 12 mètres de haut, le phare domine le promontoire où il se dresse. Les vents marins soufflent toujours autour du phare, même lorsqu'il n'y en a pas sur la cote.

Le phare est la demeure de Mirval Kojar (humain, h, expert 4), sa femme Stenna (humain, f, gens du peuple 5), et leurs deux enfants, Mirval Jr. Et Kolin (tout deux humains, h, gens du peuple 2). Les Kojars ont aussi un autre fils, mais il est parti il y a trois ans pour voir le monde.

Les pirates ont tués les quatre Kojars et laissés leurs corps pourrir dans le phare. Les corps sont là depuis bientôt six semaines et le phare tout entier sent maintenant la mort et la pourriture.

Une courte description suit, mais aucun trésor ne reste ici. Les pirates ont pris tout ce qui avait de la valeur dans le phare lorsqu'ils ont tués la famille.



D1. LA CHAMBRE DE LA LANTERNE

Lisez ou paraphrasez le texte suivant quand les PJ entrent dans cette pièce.

Les éclats de verre brisé de la lanterne du phare parsèment le sol de cette pièce au sommet de la structure.

Une large lampe à pétrole donnait la lumière, et les miroirs ainsi que les lentilles de son logement la réfléchissaient et l'amplifiaient. Les pirates brisèrent les deux, la lampe et son habitat, et emmenèrent tout le pétrole.

D2 LA CHAMBRE DE MIRVAL JR.

Chacun des deux enfants avait sa propre chambre, puisque le phare était relativement spacieux.

Une odeur putride, telle celle des corps pourrissants, emplis cette pièce. D'un côté de la pièce se dresse, ouverte, une grande garde robe vide, ainsi qu'un lit de taille adulte recouvert de livres ouverts. Davantage de livres emplissent les étagères le long des murs, et un télescope est debout derrière. Des vêtements recouvrent le sol.

Le corps de Mirval jr. gît croupissant dans un coin de la pièce recouvert par les vêtements abandonnés. Les livres sur le lit traitent d'astronomie, le principal hobby de Mirval.

D3. SALLE DE JEU

Mirval jr. et Kolin jouaient ensemble dans cette pièce pendant que leurs parents étaient affairés.

Cette pièce est meublée à taille d'adultes et d'enfants. Des boîtes de jouets et des livres sont alignés le long des murs, et des chevaux de bois et des cartes à jouer restent ça et là.

Une fine pellicule de poussière recouvre tout ici.

D4. LA CHAMBRE DE KOLIN

Cette chambre est la chambre de Kolin, le plus jeune des fils.

La puanteur est bien plus forte dans cette pièce. Sa source est facile à voir – un corps d'enfant gît décomposé au milieu de jouets éparpillés sur le sol. Il y a un petit lit contre un mur, et derrière se trouve une garde robe ouverte, son contenu éparpillé au sol. Une fenêtre sur le mur extérieur laisse entrer la lumière du soleil.

Le cadavre est celui de Kolin, qui fut tué alors que les pirates mettaient le phare à sac. La garde robe est pleine de vêtements de petit garçon.

D5. ENTREPOTS

Des linges, du pétrole et d'autres objets non alimentaires étaient stockés ici, mais les pirates pillèrent la pièce pour accroître leurs gains. Il ne reste plus rien ici maintenant, si ce n'est des caisses vides et brisées.

D6. PIECE DE REPOS

Mirval et sa femme Stenna se relaxaient ici une fois la journée de travail accomplie.

Un divan qui semble confortable et deux chaises rembourrées donnent à cette pièce un cadre chaleureux et accueillant. En face du divan se trouve une petite table et des étagères de livres sont alignées sur le mur. La plupart des livres sont maintenant répandus sur le sol. Derrière l'une des chaises, il y a un petit sac avec des aiguilles à tricoter qui dépassent.

Le sac contient les aiguilles de Stenna.

D7. CHAMBRE SUPPLEMENTAIRE

Cette chambre était autrefois la chambre du plus vieux des fils Kojar. Après qu'il parti chercher fortune, la pièce a été reconvertie en une seconde chambre d'appoint.

Cette chambre contient un lit d'adulte et une garde-robe vide, ainsi que des bibliothèques dont les contenus sont maintenant jetés sur le sol.

Les livres dans cette pièce concernent tous la marine et les vaisseaux marins.

D8. PIECE DE TRAVAIL

Les Kojars utilisaient cette pièce pour réparer les équipements, arranger la lampe du phare et construire de nouveaux objets en bois, verre et métal.

Des rangements d'outils sont montés sur les murs de cette pièce, et une large table en occupe le centre.

Les outils ici sont pour le travail du bois, la soufflerie du verre et le travail du métal.

D9. CHAMBRE SUPPLEMENTAIRE

Cette pièce est meublée tout comme la pièce D7, si ce n'est qu'il n'y a pas d'étagères de livres.

D10. LA CHAMBRE DES KOJA

Cette chambre était celle où Mirval et Stenna dormaient.

Un lit double domine cette pièce. Derrière celui-ci se dresse une garde-robe, ouverte et vide, ainsi qu'une table de chevet avec une lampe. Des vêtements sont partout éparpillés. L'odeur de la mort est oppressante ici.

Le corps de Stenna gît à un coin du lit.

D11 ENTREPOTS

Cette pièce était dévolue au stockage des vêtements d'extérieur, incluant bottes et vêtements de pluie de toute sorte.

D12. SALLE DE BAIN

Cette pièce contient quatre cavités dans le plancher qui donnent sur le sol au pied de la tour. Des herbes sont normalement utilisées pour adoucir l'air, mais elles n'ont pas été remplacées depuis ces dernières six semaines.

D13. LA PIÈCE D'ENTRÉE

Cette pièce est l'entrée du phare.

Cette chambre contient un lit d'adulte et une garde-robe vide, ainsi que des bibliothèques dont les contenus sont maintenant jetés sur le sol.

Quatre paires de bottes sont alignées contre le mur. Les manteaux qui étaient autrefois suspendus aux crochets, cependant, sont partis.

D14. GARDE-MANGER

Cette pièce est remplie de rangées d'étagères, les unes au-dessus des autres qui autrefois contenaient les réserves de nourriture. Les pirates ont emmené la plupart des provisions.

D15 CUISINE ET SALLE A MANGER

La famille mangeait dans un coin de la cuisine.

Un four de pierre domine l'un des murs de cette pièce. Tout près se trouve un évier, et des armoires sont alignées au mur, les portes ouvertes, pendantes. Un coin contient une table et cinq chaises.

La vaisselle et les casseroles des armoires se sont envolées, emportées par les pirates.

E. LE CAMP PIRATE (ND 4)

Les pirates ont construits un camp juste au dessus de la plage, du côté de la péninsule où se trouve le phare. Leur tour lumineuse est élevée sur l'aire dégagée de la plage, mais leurs tentes et leur structure semi-permanente sont cachées dans les buissons sur le côté.

Les pirates ont échoués et récupéré un navire deux jours avant l'arrivée des PJs. Après avoir assassiné l'équipage et piller le navire, ils ont brûlés sa carcasse ; ainsi il n'en reste aucune traces visible depuis la plage ou la surface de l'eau. Les pirates sont toujours en train de trier et compter le butin, recensant ce qu'ils ont et décidant quoi faire avec. A l'exception des patrouilles, la plupart d'entre eux reste à relative proximité du camp.

ACTIVITE NORMALE DES PIRATES

Les activités régulières des pirates comprennent celles qui suivent.

- **Inventorier et apprécier les biens.** Les pirates ont trainés la plupart des biens qu'ils ont pris du phare et les ceux qu'ils ont récupérés du navire dans leur camp. Pendant la journée, quatre pirates sont habituellement occupés à trier et enregistrer les biens sous la supervision de la capitaine.
- **Cacher les biens.** Lorsqu'ils en ont finis avec le trie, les pirates empaquettent leurs butins dans des tonneaux et les enfouissent à un point plus haut que la trace de la marée. A tout moment, deux pirates sont occupés à remplir les tonneaux et deux autres emportent un tonneau quelque part pour l'enfuir.
- **Patrouiller dans la région.** Cette patrouille est en supplément de celle rencontrée en A. Deux pirates (soit deux membres d'équipages, soit un membre d'équipage et le second) sont constamment en patrouille, excepté aux heures de repas. La patrouille recherche des traces et surveille tous visiteurs indésirables, tels que des survivants de l'épave ou des homme-lézards. Le second dirige ces patrouilles, et à l'occasion sort lui-même. Les patrouilles couvrent une surface circulaire d'environ 200 mètres autour du camp, mais les pirates inspectent tout ce qui leur tombe sous les yeux et leur paraît suspect. Ils gardent le camp informé de leurs mouvements hors de la base, et une seconde patrouille part à la recherche des premiers si ceux-ci manquent après une heure.
- **Préparer le repas.** Aux heures de repas, un ou deux pirates cuisinent sous le pavillon. L'ensemble de l'équipage mange ensemble, donc les patrouilles sont suspendues pendant les repas.
- **Activités générales.** Les pirates qui ne sont pas engagés à d'autres activités jouent aux dés, réparent leurs équipements, lisent, ou s'occupent à d'autres activités ludiques pendant la journée.
- **Activités de nuit.** Pendant la nuit, les pirates allument le faux phare, et l'un d'entre eux reste au sommet de la tour comme vigie. Ceux qui ne sont pas en patrouille dorment sous les tentes.

LES PIRATES EN ALERTE

Tout éclaireur pirate qui se sort d'une rencontre avec les PJs essaie de retourner au camp par les routes. Le voyage prend au moins un jour, et les pirates sont sujets aux mêmes dangers du marais que les PJs. Les PJs, cependant, peuvent faire le même voyage en juste quelques heures en empruntant les pistes. Comme noté plus haut, les personnages peuvent aussi recruter l'aide des hommes-lézards locaux pour empêcher les pirates de retourner au camp.

Si un pirate, ayant vu les PJs, parvient à retourner au camp, les pirates postent un ou deux gardes supplémentaires dans le camp et arrêtent leurs patrouilles. Si aucune attaque n'intervient durant la journée, le capitaine, le second, et deux membres de l'équipage sortent pour affronter les PJs.

APPREHENDER LES PIRATES

Cette rencontre peut être extrêmement dangereuse pour les PJs. S'ils essaient d'attaquer tous les pirates en même temps, ils font face à une rencontre de ND 4 qui les tuera probablement, aussi ils ne devraient foncer que s'ils surprennent les pirates, ou s'ils sont parvenus à recruter l'éclaireur homme-lézard. La capitaine seule est un challenge pour un groupe de 1^{er} niveau (voir Les pirates, ci-dessous). Aussi les PJs devraient trouver un moyen plus approprié d'appréhender cette rencontre. Ci-suit quelques options qu'ils pourraient utiliser.

- **Obtenir de l'aide de Merbelle.** Les PJs peuvent revenir à Merbelle, expliquer que les pirates campent sur la plage, et requérir de l'aide. Ils devraient pouvoir obtenir assez de miliciens pour défaire les pirates, spécialement s'ils ont observés assez longtemps leurs ennemis pour connaître leurs forces. Si les PJs ont été détectés, cependant, les pirates seront prêts à l'affrontement.
- **Diviser et conquérir.** Les personnages peuvent choisir d'affaiblir les pirates en en éliminant de petits groupes puis en se retirant pour prendre du repos. Le groupe a de nombreuses opportunités de faire de telles attaques alors que les pirates vont à leurs activités quotidiennes. Mais s'ils laissent un des pirates attaqués s'échapper, les autres seront sur leur garde.
- **Obtenir de l'aide des hommes-lézards.** Cette option n'est possible que si les personnages ont liés amitié avec l'éclaireur homme-lézard. Dans ce cas, ils peuvent soulever une force suffisante pour défaire les pirates, comme indiqué plus haut.

LES PIRATES

Les PJs peuvent rencontrer les pirates n'importe où dans l'aire du camp. La façon dont cette rencontre à lieu exactement dépend de la manière dont les PJs ont décidés de s'approcher du camp. (Voir Appréhender les pirates, ci-dessus).

Créatures : Le camp est la demeure d'Erqua Asilim et de son équipage de coupe-jarrets. La bande consiste en Erqua, son second Svingal Poingdepierre, et six membres

d'équipage – bien que seuls deux membres d'équipage sont présent à tout moment au camp.

Erqua Ashilim, Pirate/Capitaine des pillards : Humain (f), rodeur 1/ ensorceleuse 1; FP 2; Humanoïde de taille M; DV 1d8 plus 1d4; pv 6; Init +2; VD 9m; CA 12, toucher 12, pris au dépourvus 10; BBA +1; Lutte +2; att cimenterre à deux mains de maître (+3 corps à corps, 2d4+1/18-20) ou arc long composite de maître (+4 distance, 1d8/*3); Out cimenterre à deux mains de maître (+3 corps à corps, 2d4+1/18-20) ou arc long composite de maître (+4 distance, 1d8/*3). Part. Ennemi juré (humains +2), empathie sauvage +2; AL LM; JS Réf +5, Vig +3, Vol +3; For 12, Dex 15, Con 10, Int 14, Sag 10, Cha 13. Taille 1m72, poids 85kg.

Compétences et dons : Art de la magie +4, Concentration +3, Connaissance (géographie) +6, Détection +4, Discretion +6, Fouille +6, Maîtrise des cordes +6, Natation +5, Perception auditive +4, Saut +5, Survie +4; Attaques réflexes, Pistage, Tir à bout portant.

Ennemi juré : Erqua gagne un bonus de +2 sur ses jets de Bluff, Détection, Perception auditive, Psychologie et Survie lorsqu'elle utilise ces compétences contre des humains. Elle obtient le même bonus sur ses jets de dégâts contre des humains.

Empathie sauvage (Ex) : Erqua peut ajuster son comportement, son langage et ses expressions corporelles pour améliorer l'attitude d'un animal (comme un ours ou un varan). Cette aptitude fonctionne comme les tests de Diplomatie joués pour modifier l'attitude d'une personne. Son bonus sur le jet est de +2. Un animal domestique typique a une attitude de départ de indifférente, tandis qu'un animal sauvage est habituellement inamical. Erqua et l'animal doivent s'étudier l'un l'autre pendant 1 minute. Cette aptitude peut aussi être utilisée pour influencer une bête magique avec une intelligence de 1 ou 2, mais Erqua subit une pénalité de -4 sur son jet.

Sorts d'ensorceleur connus : (5/4; DD 11 + niveau du sort) : 0- *aspersion d'acide, détection de la magie, lecture de la magie, manipulation à distance*; 1^{er} – *armure de mage, sommeil*.

Possessions : Cimenterre à deux mains de maître, arc long composite de maître, 20 flèches, *cape de résistance +1, potion de soins légers, potion d'armure de mage, potion de saut*, tenue d'explorateur, sacoche à composants de sorts, deux saches immobilisantes, 8 po.

Svingal Poingdepierre, Pirate/Second des pillards : Nain (h), voleur 1; FP 1; Humanoïde de taille M; DV 1d6+3; pv 6; Init +2; VD 9m; CA 14, toucher 12, pris au dépourvus 12; BBA +0; lutte +1; Etoile du matin de maître (+2 corps à corps, 1d8+1) ou arbalète légère de maître (+3 distance, 1d8/19-20); Out Etoile du matin de maître (+2 corps à corps, 1d8+1) ou arbalète légère de maître (+3 distance, 1d8/19-20); AS Attaque sournoise +1d6; Part vision dans le noir 18m; traits nain; Recherche des pièges;

AL NM ; JS Réf +4, Vig +3, Vol +1 ; For 13, Dex 15, Con 16, Int 10, Sag 12, Cha 6 ; Taille 1m27, poids 82kg.

Compétences et dons : Acrobatie +6, Artisanat (feronnerie) +2, Artisanat (travail de la pierre) +2, Déplacement Silencieux +6, Détection +4, Discrétion +6, Equilibre +6, Fouille +4, Perception auditive +5, Saut +5; Attaques reflexes.

Traits nain : Svingal a un bonus racial de +1 sur ses jets d'attaques contre les orcs et les gobelénoïdes, un bonus racial de +2 sur ses jets de sauvegardes contre les sorts et les effets imitant les sorts, un bonus racial de +2 sur ses jets de sauvegardes de vigueur contre tous les poisons, et un bonus d'esquive de +4 contre les géants. Il a aussi connaissance de la pierre (bonus racial de +2 sur ses jets pour découvrir un travail inhabituel de la pierre s'il le fouille activement dans un rayon de 3 m, et peut utiliser sa compétence de Fouille pour découvrir des pièges à base de pierre tout comme un roublard peut le faire; intuition de la profondeur) et stabilité (bonus de +4 sur ses jets pour résister à une bousculade ou un croc-en-jambe à condition qu'il soit debout sur le sol). De plus, Svingal a un bonus de +2 sur ces jets d'estimation et d'artisanat ou de profession ayant un rapport avec la pierre ou le métal (déjà pris en compte dans les statistiques plus haut).

Découverte des pièges : Svingal peut utiliser sa compétence de Fouille pour localiser les pièges lorsque la tache a un JD supérieur à 20.

Possessions : Armure de cuir, étoile du matin de maître, arbalète légère de maître, 20 carreaux, *potion de soins légers*, *potion d'armure de mage*, *potion de saut*, *potion de résistance aux énergies destructrices*, tenue d'explorateur, outils de voleur, 55 po.

Pirate/membre des pillards (2) : Humain (h ou f), homme d'arme 1; FD ½; Humanoïde de taille M; DV 1d8+1; pv 5; Init +2; VD 9m; CA 12, toucher 12, pris au dépourvus 10; BBA +1; Lutte +3; Att Coutelas de maître +5 (corps à corps, 1d6+3 / 18-20) ou arbalète légère de maître +4 (distance, 1d8 / 19-20); Out Coutelas de maître +5 (corps à corps, 1d6+3 / 18-20) ou arbalète légère de maître +4 (distance, 1d8 / 19-20); AL LM; JS Réf +2, Vig +3, Vol +1; For 15, Dex 14, Con 13, Int 10, Sag 12, Cha 8.

Compétences et dons : Intimidation +3, Natation +6, Profession (marin) +3; Esquive, Arme de prédilection (Coutelas).

Possessions : Coutelas de maître (traité comme un cimenterre), arbalète légère de maître, 20 carreaux, *potion de soins légers*, *potion d'armure de mage*, *potion de saut*, *potion de résistance aux énergies destructrices*, tenue d'explorateur, 38 po.

Tactiques : Si on en arrive à un combat, les pirates se rassemblent et attaquent de loin avec des armes à distance ou des sorts. Ils n'ont fait jusqu'alors aucun prisonnier, mais ils laissent aux PJ's une chance de se rendre si une opportunité se présente. (Les pirates suspectent que les PJ's sont un peu supérieurs aux marins qu'ils ont combattus récemment, et ils supposent qu'ils pourraient en avoir une rançon ou forcer un quelconque

roi à leur rendre un service). Si les PJ's refusent de se rendre ou ont la main haute dans la bataille, les pirates se battent à mort, puisqu'ils ont bien que c'est le destin qui les attend s'ils se font capturés.

Développement : Les PJ's doivent défaire tous les pirates avant de pouvoir tranquillement examiner les biens.

Trésors : En plus de leurs possessions personnelles, les pirates ont collectés un butin d'un montant considérable. Leur cachette contient douze tonneaux de nourriture salée (1 po chaque), dix-huit tonneaux de vin et autres spiritueux (18 po chaque), trente-huit balles de vêtements (10 po chaque), trois tonneaux de verreries (15 po chaque), quinze-cent lingots de cuivre (1500; 15 kg et 5 po chaque), dix-neuf tonneaux d'huile (2 po chaque), et quinze tonneaux d'herbes et épices (25 po chaque).

LES CLEFS DU CAMP

Les points intéressants concernant le camp pirate sont détaillés ci-dessous.

E1. La Tour

La fausse tour de lumière est située à environ 9 mètres du front de mer et 6 mètres du bord des buissons qui cachent le camp pirate. La structure est basiquement une tour squelettique de 18 mètres de haut avec une échelle attachée du côté le plus proche du camp. Elle mesure 1,5 m de côté à son sommet et s'évase en tombant vers le sol. Le sommet supporte une grande bassine de pierre et de métal, ainsi qu'une pile de bois. Derrière la structure s'élève un treuil que les pirates utilisent pour transporter le bois et autres provisions pour le feu en haut de la tour.

Les pirates brûlent un feu dans la bassine à la nuit tombée pour simuler le phare. La tour n'est généralement utilisée que durant la nuit, mais les pirates s'en servent parfois comme plateforme de surveillance pendant la journée. Ceux en haut de la tour peuvent rester hors de vue de quiconque se trouve sur le sol juste en se tenant abaissés.

E2. Le site du camp

Le camp pirate est localisé à 12 mètres de la tour, environ 6 mètres derrière la lisière des buissons. Ils ne peuvent pas voir la plage depuis leur camp, mais ils comptent sur le bruit d'un naufrage pour savoir quand un navire s'échoue sur les récifs.

Le site du camp consiste en quatre tentes de 4,5 m sur 4,5 m, pour dormir, une aire centrale avec un pavillon de 6m carrés en bois sous lequel les pirates préparent leur repas, et trois constructions de bois, chacune de 4,5 m sur 3m, qu'ils utilisent comme entrepôts. Les structures sont bien faites, car les pirates ont travaillé sur ce camp pendant des semaines avant que le faux phare ne brille pour la première fois.

E3. Les bateaux

Deux larges bateaux à rames, chacun équipé avec quatre rames, restent sur la plage. Les pirates s'en servent pour traverser les récifs et aller piller les épaves.

CONCLURE L'AVENTURE

Qu'ils aient ou non recherché de l'aide, les PJ deviennent des héros à Merbelle, après qu'ils aient vaincus ou fait fuir les pirates. Ils reçoivent le paiement promis, s'il y en avait, et un libre ébergement et embarquement pour une semaine. Certains de la ville qui savent où sont les héros peuvent requérir leur aide et les amener à de nouvelles aventures, mais ils seront toujours les bienvenus à Merbelle.

PLUS D'AVENTURES

Si vous voulez étendre cette aventure, il vous suffit de présumer que Erqa était en affaire avec, ou travaillait pour un autre scélérat. Un indice en sa possession peut conduire les personnages en quête de la puissance qui se trouve derrière les pirates.

Si les PJ choisissent de rester dans les environs pour un moment, ils peuvent être impliqués avec les homme-lézards locaux par bien des moyens. Les tribus hostiles peuvent décider d'entamer une véritable guerre contre Merbelle, et les personnages peuvent être appelés à l'aide pour stopper la menace. Ou peut-être les homme-lézards ont-ils besoin d'aide pour s'occuper d'une menace venue des profondeurs des marais. Dans ce dernier cas, les PJ pourraient se retrouver à aider les créatures que la ville voit comme des ennemis.

A PROPOS DE L'AUTEUR

Robert Wiese a commencé à jouer à D&D avec la boîte bleue (celle qui suit les trois brochures originales). Il a mené des campagnes à travers trois éditions et demie de son jeu préféré, et il a essayé *l'appel de Cthulhu* ainsi que d'autres jeux. A travers tout ça, il a appris qu'un grand MD fait de grandes campagnes, aussi il est heureux d'aider les grands MD avec de petites idées d'aventures telles que celle-ci. Il a mené le réseau RPGA à travers les temps difficiles, et maintenant travaille à l'UNR en tant que chercheur biochimique. Sa vie est bien remplie entre les études, son travail, ses animaux (trois chiens, trois chats, un poisson, une grenouille, un crapaud, et deux rats) et le jeu, mais il met toujours sa femme et sa foi en premier.