Trésor, Pirates et Crustacés

SCÉNARIO D&D 3

Ce scénario se déroule dans la Mer des Exploits, entre le pays de Fall et les Terres du Nord. Il s'adresse à un groupe de personnages de niveau 6-8 et à des joueurs de tous niveaux.

Les PJ rencontrent un vieux Loup de Mer qui leur propose de se lancer dans une chasse au trésor. De nombreuses péripéties les attendent, surtout que le vieux Loup de Mer n'est pas forcément ce qu'il prétend être...

Table des matières

PRÉFACE 4

Présentation 5

L'histoire 5

Déroulement 6

« Option » et « Campagne » 6

Dernières recommandations 7

PRÉLUDE 8

UN VIEUX TRÉSOR

ACTE I 10

EN ROUTE VERS L'AVENTURE

Scène 1 : Où l'on retrouve des amis 10

Scène 2 : Où l'on entend parler d'un trésor 11

Scène 3 : Où l'on largue les amarres 13

Scène 4 : Où l'on porte secours à un navire 14

Scène 5 : Où l'on croise une flottille... 16

ACTE II 18

LES CHOSES SE COMPLIQUENT

Scène 1 : Où l'on navigue entre les récifs 18

Scène 2 : Où l'on croise une île 20

Scène 3 : Où l'on s'approche du Pont de Wortens 21

Scène 4 : Où l'ont affronte des Harpies 22

ACTE III 24

LA DAME DES FLOTS

Scène 1 : Où le Cthuul s'en mêle 24

Scène 2 : Où l'ont localise l'épave 25

Scène 3 : La fouille de l'épave 26

Scène 4 : Où les Pirates se dévoilent 29

Conclusion : Trésor ou arnaque ? 32

ANNEXES 34

Adversaires de l'Acte I 34

Adversaires de l'Acte II 35

Adversaires de l'Acte III 35

Carte de la Mer des Exploits 38

Plan de bateau 39

Préface

Bienvenue a tous, vous qui vous apprêtez à lire ces quelques lignes. Je me nomme Uron, et je suis l'auteur de ce modeste scénario. Conçu pour le Monde Extrêmia, dont je suis l'un des créateurs, ce scénario n'en reste pas moins aisément adaptable pour d'autres Mondes de jeu. Toutes les Caractéristiques données sont celles de la troisième édition de D&D©, un produit Wizards of the Coast™ ; Mais avec quelques ajustements, il vous sera possible de jouer cette aventure avec les règles de la 2ème édition, voire même de la 1ère édition, pour les plus nostalgiques. J'espère simplement que cette aventure vous plaira, que vous soyez joueur ou Meneur de jeu. Attention, les sections suivantes sont exclusivement réservées aux Maîtres de Donjon.

URON

Crédits :
Auteur : Uron
Illustrations :
•Couverture : Askorahn
•Additionnelles : Askorahn - Artflow (AI)
Fonts : Marcellus par Astigmatic - Bebas Neue par Ryoichi Tsunekawa - Be Vietnam par Lam Bao -Open sans condensed
Maquette et conception graphique : Emmanuel Tauste (emmanuel.tauste@gmail.com)

Présentation

Ce scénario en environnement marin se destine à un groupe de personnages de niveau 6-8 et de n'importe quelle moralité. Si vous jouez la campagne d'Haldorf, il s'adaptera parfaitement en tant que scénario n°7 de la campagne.

Aucune classe ou race particulière n'est vraiment requise pour faire jouer ce scénario, même si au moins un combattant serait appréciable. Pour le reste, aucun pré-requis, compétence ou don n'est vraiment indispensable pour mener à bien l'aventure. L'Acte I est une bonne mise en place du scénario, alors que l'Acte II et l'Acte III se compose de combats difficiles et d'autres péripéties. Ce scénario est particulièrement adapté au pays de Fall dans le monde d'Extrêmia ; Cependant, si vous n'utilisez pas le monde d'Extrêmia, n'y voyez pas un handicap et n'hésitez pas à modifier le scénario pour qu'il convienne à votre monde de campagne.

Relisez bien les règles du combat en environnement marin et pensez que certains sorts peuvent aussi être modifié en environnement aquatique. Vous aurez en effet à arbitrer des situations en milieu aquatique : autant vous y préparer à l'avance.

L'histoire

Les PJs rencontrent un vieux Loup de Mer qui leur propose de se lancer dans une chasse au trésor. De nombreuses péripéties les attendent, surtout que le vieux Loup de Mer n'est pas forcément ce qu'il prétend être...

Déroulement

Le scénario *Trésors, Pirates et Crustacés* est découpé en trois actes, eux-mêmes divisés en plusieurs scènes, ceci dans le but de faciliter le travail du MJ lorsque celui-ci décide de faire une coupure afin de calculer les Points d'Expérience gagnés par les Personnages, ou pour décider de la fin d'une séance de jeu. La trame des évènements présentée dans le scénario est celle qui apparaît la plus logique, mais n'hésitez pas à la modifier et ne la suivez pas à la lettre, surtout si vos PJs décident de prendre une direction plutôt qu'une autre. Vous aurez toujours la possibilité de replacer une scène plus tard et avec un minimum d'improvisation, vous pourrez facilement modifier certains éléments de l'aventure.

« Option » et « Campagne »

Vous trouverez parfois des paragraphes notés « Option ». Ces paragraphes sont là pour vous aider si les PJs ne se comportent pas tout à fait comme la trame du scénario le suggère. Ces options peuvent éviter la linéarité de l'aventure ou vous permettront de trouver une parade si les PJs tentent quelques choses mettant en péril la suite du scénario.

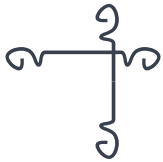
D'autres paragraphes, appelés « Campagne », sont là pour vous aider et vous guider, si vous décidez de faire jouer la campagne de Fall. Ils vous permettent notamment de faire des liens entre les différents scénarios de la campagne le plus souvent à l'aide de PNJ ou de lieux.

La campagne d'Haldorf se compose pour l'instant de cinq scénarios :

- *Règlements de Compte* (niv 1-2)
- *Entre Brigands et Ripoux* (niv 2-3)
- *Jeu de mains, jeu de Vilains* (niv 3-4)
- *A qui profite le crime* ? (niv 4-5)
- *Vengeance Mortelle* (niv 4-6)
- *Trésor, Pirates et Crustacés* (niv 6-8)

Le fil rouge de la campagne est la ville d'Haldorf, où se déroulent tous les scénarios. Les scénarios se relient les uns aux autres par des organisations et des personnages récurrents, mais la trame de fond est assez large pour vous permettre de jouer les scénarios indépendamment, et même d'en supprimer certains.

Dernières recommandations



Si vous utilisez le Monde d'Extrêmia comme monde de campagne, n'hésitez pas à lire les informations sur Fall et sa capitale pour de plus amples informations sur les lieux et les personnages présentés ou évoqués dans ce scénario. Si jouer dans Fall vous intéresse, sachez que d'autres scénarios pouvant être joués dans ce décor sont disponibles sur le site d'Extrêmia.

N'hésitez pas, dans la mesure du possible, à utiliser de la musique d'ambiance à l'aide des Bandes Originales de *Pirates of the Caribbeans*, *Dracula*, *Lord of the rings*, *Conan* ou d'autres musiques de même type pour mettre vos PJs dans l'ambiance.

Notez également que ce scénario comporte quelques combats délicats. Il est recommandé au MJ de s'assurer que son groupe de PJ comporte suffisamment de ressources pour venir à bout des adversaires, mais le MJ comme les PJs ne doivent pas oublier qu'une fuite n'est pas toujours déshonorante et peut parfois s'avérer salutaire. Je vous encourage fortement à adapter le scénario à votre groupe de PJs. N'hésitez pas à éliminer purement et simplement un combat si vos PJs vous semblent trop affaiblis pour l'emporter.

En tant que MJ, vous serez amené au cours du scénario à interpréter quelques PNJ importants. Il vous faudra mettre l'accent sur leurs différentes personnalités et ne pas les oublier durant les phases d'interactions avec les PJs. Voilà pourquoi il est recommandé de faire jouer ce scénario à un groupe de joueurs n'excédant pas plus de cinq voire six éléments.

Prélude

Un vieux trésor

En 845 Ep. IV, quelques années avant les troubles qui frappèrent le continent du Vyrmonus, un navire ConSudréen, *la Dame des Flots*, revenait d'une fructueuse campagne militaire au large des côtes Tizunéennes, chargé d'un précieux butin. Mais alors que le navire se trouvait dans la *Mer des Exploits*, sur le chemin du retour, il eu à subir une violente tempête qui entraina le naufrage du bateau. Tout l'équipage péri, à l'exception d'un vieux soldat qui survécu miraculeusement en restant accroché sur un morceau de l'un des mâts du navire. Il fut sauvé des heures après le naufrage par des Pêcheurs Falliens, qui le déposèrent en la ville de Pern. Le vieux soldat réalisa bientôt qu'il était le seul à connaitre l'emplacement du naufrage de *la Dame des Flots* et il essaya vainement de monter une expédition pour aller repêcher le trésor, mais sans le sou et ne voulant pas révéler le but de son expédition, il ne parvint jamais à mettre son projet à exécution.

Vingt ans plus tard, au crépuscule de sa vie, et ayant renoncé à son projet, le vieux soldat dressa une carte de l'emplacement de l'épave de *la Dame des Flots* et utilisa cette carte pour se payer les faveurs d'une prostituée d'Haldorf, la capitale Fallienne. Cette prostituée, du nom de Beth, conserva la carte pendant quelques années, sans y prêter attention, jusqu'à ce qu'elle entende parler de *la Dame des Flots* dans une conversation entre marins.

Devenue tenancière de bordel, Beth est désormais en contact avec de nombreuses fripouilles et autres gens louches, prêts à se lancer dans une chasse au trésor, surtout en échange des faveurs de ses filles.

Beth décida il y a quelques mois de négocier avec Arros le Sanguinaire, un vil pirate assez célèbre pour son époque. Ce dernier avait débarqué incognito à Haldorf, et en échange de 2000 Ewlis, ce dernier accepta de racheter la carte à Beth (lui promettant toutefois de venir lui couper les oreilles si cette carte ne menait nulle part). Arros passa plusieurs semaines à étudier la carte et la zone du naufrage. Or, il s'agit d'une zone où la marine Fallienne patrouille fréquemment, et où les profondeurs ne permettront pas une remontée aisée du trésor. Surtout sans jeteur de sorts digne de ce nom. Arros maudit ses propres sorciers, plus prompt à enflammer les voiles adverses et à s'enivrer plutôt qu'à plonger et aider à remonter des trésors.

C'est alors qu'il eu une autre idée : se faire passer pour Barnes, un marin Fallien soit-disant survivant du naufrage de *la Dame des Flots*, et recruter un groupe d'aventuriers assez naïfs pour aller tirer les marrons du feu à sa place. C'est ici que les PJs entrent en scène...

Acte I

EN ROUTE VERS L'AVENTURE

Ce premier Acte permet essentiellement aux PJs de découvrir les objectifs du scénario et de se rendre vers le lieu du trésor. Ils rencontreront aussi le PNJ principal de cette histoire, le Pirate Arros le Sanguinaire, qui se fait passer pour Barnes, un vieux loup de mer...

Scène 1 : Où l'on retrouve des amis

Cette scène n'est pas forcément nécessaire, mais elle sera utile si les PJs ne se connaissent pas ou s'ils ne sont pas ensemble au début du scénario.

Vous pouvez utiliser ou paraphraser le petit texte ci-contre si vous ne désirez pas jouer la rencontre et passer tout de suite au vif du sujet :

Ambiance musicale proposée : *Pirates of the Caribeans, Dead Man's chest*, Piste 7: *Two hornpipes.*

Alors que chacun d'entre vous faisait des emplettes en ville, vous vous êtes retrouvés - rencontrés - *dans diverses échoppes et vous avez fini par parler boutique ! Il n'est pas rare d'ailleurs de croiser les aventuriers dans les mêmes magasins, car après tout, la plupart d'entre vous utilisent de l'équipement de même style ! Après quelques discussions, vous avez décidé de fêter vos retrouvailles* - rencontre - *dans une taverne du port, devant une bonne choppe et un bon plat de poisson, bercé par les chants des marins de passage en ville.*

Vous pouvez bien évidemment décider de jouer cette rencontre en entier, surtout si les PJs ne se connaissent pas. Dirigez-les ensuite vers une taverne de marins où il y a de l'ambiance (musique, bras de fer, concours, etc.) et laissez-les profiter du début de soirée.

Scène 2 : Où l'on entend parler d'un trésor

Alors que la soirée tire à sa fin, presque tous les clients de la taverne ont quitté les lieux. C'est le moment que va choisir Arros le Sanguinaire, déguisé sous les traits de Barnes, pour prendre contact avec les PJs :

Ambiance musicale proposée : *Once upon a time in the West*, Piste 3 : *Addio a Cheyenne.*

La taverne est désormais presque déserte. La plupart des marins qui s'enivraient ici il y a encore une demi-heure ont presque tous levé l'ancre pour retourner sur leur navire respectif. Le tenancier vient d'ailleurs d'informer que la taverne fermerait ses portes dans moins d'une demi-heure. C'est alors qu'un vieux loup de mer, qui était resté assis seul au fond de la taverne toute la soirée, se lève et se dirige vers vous. « Ça vous gêne pas si j'm'assois qu'que minutes avec vous pour tailler une bavette ? Fait le vieux loup de mer. « M'appelle Barnes. Chuis un vieux marin qu'à pas mal bourlingué. Chuis sans le sou, mais pourtant, j'pourrais être riche... ça vous intrigue, hein ? Ça tombe bien, j'ai une affaire à vous proposer...»

Barnes explique alors son histoire fictive :

Y'a d'ça presque trente ans, j'ai servi sur un navire, appelé la Dame des Flots. Un fier bâtiment que celui-ci ! Avec l'équipage, on avait ravagé les côtes Tizunéennes et on était à la tête d'un beau p'tit pactole. Mais on a subi une tempête des plus terribles, et le navire a coulé dans la Mer des Exploits. J'ai été le seul survivant. Cependant, quand j'ai été récupéré par des pêcheurs, j'avais perdu la mémoire. Sûrement en raison d'un choc à la tête ; j'avais oublié toute cette histoire et j'ai recommencé une nouvelle vie. Jusqu'à y'a qu'ques semaines. J'étais chez moi, et j'me suis cogné violemment contre une poutre (ouais, c'est p'tit chez moi, enfin surtout c'est bas d'plafond !). Et tout m'est r'venu en mémoire. Les pillages, le naufrage, etc. du coup, j'me souviens aussi où qu'c'est qu'le navire il a coulé. Et comme vous m'avez l'air de solides gaillards, me suis dit qu'on pourrait p'tet s'associer... une part chacun ? »

Bien sûr, Arros a répété son histoire et son rôle à la perfection, ce qu'il fait qu'il bénéficie d'un bonus de circonstance de +12 à son jet de Bluff, si jamais les PJs essayent de le confondre. En réalité, il a tellement étudié la carte du trésor qu'il connait effectivement très bien la zone du naufrage, à tel point qu'il n'a même plus besoin de se référer à la carte pour se diriger. Si les PJs acceptent, Barnes / Arros leur frappera dans les mains et leur donnera rendez-vous le lendemain sur le port pour le départ.

Option : Et si les PJs n'ont pas de navire ?

Barnes leur suggérera d'en louer un, ou mieux, d'en acheter un pour monter l'expédition. « Même un petit navire fera l'affaire, tant que les cales sont suffisamment larges pour abriter un vaste trésor ! », s'exclamera-t-il. Le Capitaine Barnes se dit « fauché comme les blés ! » et n'a pas les moyens d'aider les PJs à acheter le bateau. « C'est bien pour cela qu'j'vous choisi, pardi, vous m'avez l'air de solides gaillards prêts à prend'la mer, et plein de ressources permettant de rejoindre le lieu du naufrage ! » ajoutera Barnes.

Scène 3 : Où l'on largue les amarres

Cette petite scène permet aux PJs de préparer le navire en vue du voyage. Si les personnages n'ont pas de bateau, utilisez cette scène pour jouer l'achat ou la location d'un navire. Ce dernier sera fourni avec son équipage pour le manoeuvrer, soit une vingtaine de marins expérimentés, mais peu portés sur le combat.

Ambiance musicale proposée : *Titanic*, Piste : *Leaving Port.*

Le navire actuellement à quai est en train de charger les marchandises nécessaires à votre voyage : denrées alimentaires, eau, sel, outils pour les menues réparations du bateau, planches de bois, matériel de cuisine, etc. Les marins s'affèrent sur le pont, nettoyant ou réparant le navire. Certains sont même occupés à repeindre la proue qui a subit l'attaque de l'écume et du soleil.

Profitez également de ce moment pour le rééquipement de vos PJs, et laissez-les gérer les rations de nourriture pour le voyage, les stocks d'alcool, etc. un peu de gestion ne leur fera pas de mal !

Option : Et si les PJs veulent se débarrasser de Barnes/ Arros ?

Cette option n'est pas souhaitable, mais tout peut arriver autour d'une table de jeu de rôle ! Vous avez toutefois plusieurs manières de vous en tirer :

- Barnes n'est pas Arros, mais l'un de ses hommes. Ainsi, si les PJs l'éliminent ou le mette hors de combat facilement, le chef des Pirates se contentera de les suivre à distance ;

- Barnes est bien Arros, mais il se contente de « faire le mort ». Il reviendra à la fin du scénario affronter les PJs comme il les aura bien évidemment suivi avec son navire.

- Arros parvient à se défendre farouchement, s'extirpe des griffes des personnages pour revenir les affronter plus tard.

Scène 4 : Où l'on porte secours à un navire

Alors que le navire des PJs vogue depuis quelques jours, un navire en difficulté va leur permettre de jouer les sauveurs.

Ambiance musicale proposée : *The Rock*, Piste : *In the Tunnel.*

Alors que vous voguez tranquillement depuis plusieurs jours et que la mer est relativement calme, vous êtes soudains alertés par les cris d'alarme de la vigie : « Voile à tribord ! » En vous portant au bastingage dans la direction désigné par la vigie, vous distinguez en effet un navire marchand qui se détache sur l'océan. Celui-ci semble être à l'arrêt, mais semble être curieusement orienté. Après quelques minutes, quand votre vaisseau s'est quelque peu rapproché, vous réalisez que le bateau marchand a hissé le pavillon de détresse. Il semblerait bien que le navire soit en train de faire naufrage !

Le bateau marchand est un navire ConSudréen qui faisait route vers les Terres du Nord pour y vendre du bronze et du vin acheté à Haldorf, où ce dernier a fait escale. Sur la route menant à la ville nordoise de Fanin, le navire marchand a subi une attaque de deux vaisseaux pirates. Le navire marchand, après s'être délesté d'une partie de sa marchandise à la mer, a réussi à les semer près des récifs, mais il a abimé sa coque au passage et se trouve désormais en péril.

Un jet de Détection DD15 permettra de réaliser que le navire est en train de couler car sa coque a été éventrée.

Les hommes d'équipage du navire marchand agitent les bras avec insistance vers le bateau des PJs. Le courant n'est pas favorable et le pilote du navire indique qu'il ne pourra pas se rapprocher de l'autre bâtiment avant que celui-ci ne coule. Les PJs ont donc 20 rounds pour agir avant que le petit navire marchand ne sombre. Le compte à rebours commence lorsque le bateau des PJs se trouve à 90m du navire marchand. Des jets de Détection DD13 permettront de voir que le navire en détresse ne possède plus de canaux de sauvetage, et que ses flancs portent des traces de roussis et de dommages divers, ainsi que quelques carreaux d'arbalètes plantés ça et là dans les mats. Visiblement, le bateau a également subit une attaque !

Il y a vingt-six matelots survivants à bord du navire marchand. Le capitaine et ses deux officiers en second ont été tués lors de l'attaque et pendant la course-poursuite avec les pirates, ce qui fait que le moral des matelots est réellement très bas. Rares sont ceux qui savent nager, et tous courent vers une mort certaine, s'ils ne sont pas secourus par les PJs.

Ceux-ci pourront certainement faire appel à leurs sorts et objets magiques pour secourir un à un les matelots, à moins qu'ils n'aient d'autre choix que de mettre une de leur propres chaloupes à la mer et de souquer... sachant qu'il faudra au moins 30 rounds pour rallier le navire, moins un round par jet de Force DD16 réussi par les PJs (qui peuvent en tenter un tous les deux rounds). Mais chaque jet raté entrainera derrière un jet de Constitution DD14 – un échec rallongera le trajet de deux rounds.

Concernant les sorts et les autres idées que pourraient avoir les PJs, jugez les chances de réussite de chaque initiative entreprise par les Personnages. N'hésitez pas à récompenser les utilisations ingénieuses de sorts et d'objets magiques (par exemple, certains PJs se lancent un sort de *Respiration aquatique*, de *Rapidité* afin de parvenir dans les temps près du navire. Un sort de *Façonnage du bois* bien utilisé pourrait aussi refermer les brèches dans la coque, permettant au navire marchand de tenir plus longtemps, etc.

Accordez un bonus de 100 XP par marin que les PJs parviendront à sauver. Une fois à bord, les matelots remercieront chaleureusement les PJs. Interrogés sur leur mésaventure, les marins raconteront leur parcours ainsi que la course-poursuite avec les pirates à travers les récifs.

Interrogés sur les Pirates, les matelots pourront seulement indiquer que les deux navires les ayant pris en chasse s'appelaient *le Squale* et *la Danseuse Sanglante*. Un jet de connaissance (folklore local) ou de savoir bardique permettra de reconnaître les bateaux de l'infâme Arros le Sanguinaire, un pirate célèbre écumant la Mer des Exploits. Barnes lâchera d'ailleurs un petit commentaire « Peuh, les mers ne sont décidément plus sûres de nos jours ! ».

Option : corser le sauvetage

Vos PJs se contentent de souquer ferme vers le navire marchand ou plongent vers les survivants, et cela vous semble trop facile ? Pas de problème, deux ou trois requins pourront traiter dans le coin, attirés par le sang des matelots blessés dans l'attaque des Pirates.

Scène 5 : Où l'on croise une flottille…

Le lendemain du sauvetage (ou non…) du navire marchand, le bateau des PJs croisera une flotte composé de six vaisseaux militaires. Il s'agit d'un corps expéditionnaire Fallien spécialement détaché pour traquer les navires pirates d'Arros le Sanguinaire, qui semblent avoir attaqué de nombreux navires dans les environs.

Une nouvelle fois, la vigie vous interpelle du haut de son mât : « Voiles, mes seigneurs, voiles ! Plusieurs voiles par bâbord ! ». En effet, cette fois-ci, il s'agit de six lourds vaisseaux arborant fièrement le drapeau de la marine Fallienne. Le navire de tête change alors de cap et fait voile dans votre direction, à une allure modérée. Une fois à portée de voix, le capitaine s'adresse à vous : « Que Dakrel' vous soit favorable, mes seigneurs. Je suis l'Amiral Golker, et je commande cette flotte de vaisseaux. Nous sommes sur les traces de vils pirates, en auriez-vous croisé ? »

Les PJs mentionneront certainement l'attaque du navire marchand. Une fois informé, l'Amiral Golker proposera aux matelots rescapés du navire marchand de les prendre à son bord afin de les redéposer ensuite à Haldorf. Pour féliciter les PJs de leur bravoure, il les invitera à bord de son vaisseau amiral, Le Rugissant, et leur fera partager sa table en traitant les personnages comme des invités de marque. Barnes se portera volontaire pour rester à bord du navire des PJs, prétextant vouloir se reposer un peu. « À mon âge, quelques heures de sommeil de plus ne font pas de mal… ».

À la table de l'Amiral Golker, les PJs profiteront d'un succulent dîner et goûteront l'excellent vin de l'Amiral, qu'il fait venir à prix d'or du Petit Pays. L'Amiral Golker leur parlera d'Arros le Sanguinaire, un terrible pirate très rusé et particulièrement cruel, mais qui sait faire preuve de patience lorsqu'il le faut. Sa réputation de terreur des mers le précède, mais il sera incapable de donner une description précise du pirate, car il manque d'informations sur ce point. L'Amiral est un homme charmant et charmeur, qui n'hésitera pas à tenter de séduire les PJs de sexe féminin.

C'est un militaire de carrière efficace et très à cheval sur la discipline. Il vient d'une riche famille Haldorfianne et entend maintenir un certain raffinement à bord, même lorsqu'il part pour de longue mission. Il est également très fier de son navire, le Rugissant, et improvisera une petite visite pour les PJs le désirant. Après deux heures à arpenter le navire, les PJs sauront tout sur le vaisseau et son lourd armement : quatre-vingt hommes d'équipage, cent-cinquante soldats, vingt-quatre balistes légères, le trébuchet du pont arrière, la baliste lourde du gaillard à l'avant et les arbalètes à répétition montées sur les vigies des quatre mâts !

Dans la nuit, la flottille reprendra la route avec à son bord les marins du navire marchand.

Acte II

LES CHOSES SE COMPLIQUENT

Cet acte rend la tâche un peu plus difficile pour les PJs, car plusieurs rencontres les attendent, parmi lesquels quelques dangers...

Scène 1 : Où l'on navigue entre les récifs

Dans cette scène, le navire des PJs va frôler dangereusement les récifs, et l'action des PJs ne sera pas de trop pour éviter un naufrage !

Ambiance musicale proposée : *Titanic*, Piste : *the sinking.*

La brume est tombée sur le navire depuis près d'une heure et l'air s'est considérablement rafraichi. Vous effectuez une petite balade sur le pont supérieur quand soudain, vous ressentez une importante secousse en même temps qu'un sinistre craquement... un coup d'oeil par-dessus bord vous fait comprendre que vous vous trouvez dans une zone de récifs, et que le brouillard empêche le pilote de se diriger correctement. Il va falloir lui donner un coup de main !

Les PJs vont devoir user de 15 jets de Détection DD20 pour détecter les récifs. Chaque échec entrainera 20 points de dégâts de structure au navire, qui en comporte 200. Lorsque le navire n'aura plus que 40 pv ou moins, il commencera à couler ou s'échouera sur les rochers (à votre convenance). Les PJs peuvent toutefois utiliser des sorts pour faciliter leurs recherches. Des sorts fournissant une importante lumière devrait vous permettre de réduire les difficultés des jets de Détection de 5 points. D'autres sorts intelligemment utilisés peuvent aussi éviter aux PJs d'avoir à faire des jets (à vous de juger).

Option : et si le navire s'échoue sur les récifs ?

Comment poursuivre l'aventure si le navire finit par s'échouer sur les rochers ? Nous vous proposons deux options.

- Bien qu'endommagé, le navire n'a subi que des dégâts superficiels. Certes, il faudra plusieurs jours pour réparer, mais une fois les travaux effectués et à la faveur de la marée haute, il devrait être possible, tant bien que mal, de dégager le navire et de repartir. Vous pouvez toutefois décider que le navire a perdu en manoeuvrabilité, ce qui handicapera les PJs dans l'Acte III.

- Un autre navire navigue dans les parages, et arrive à point nommé pour secourir les PJs et l'équipage. Le capitaine de bateau marchand, La Galante, est d'accord pour accompagner les PJs sur le lieu du naufrage de *la Dame des Flots* en l'échange de 10% du trésor.

Scène 2 : Où l'on croise une île

Dans cette courte scène, les PJs passent à proximité d'une île. Il s'agit d'une île déserte, mais peut-être les PJs voudront y faire un tour... A leurs risques et périls !

Alors que vous déambulez sur le pont, plusieurs marins se ruent au bastingage, se poussant pour mieux voir au large. « Terre, Terre ! » crient plusieurs d'entre eux à l'attention du capitaine. En vous approchant, vous découvrez alors une petite île isolée, si petite qu'elle ne semble pas être indiquée sur la carte.

L'île ne fait que huit cent mètres de diamètre et est presque uniquement recouverte d'une épaisse forêt. Seule l'une de ses côtes est composée d'une plage de galets, ses autres côtes sont tout bonnement rocailleuses ou boisées et totalement impropre à accueillir une chaloupe. De plus, la plage de galets se retrouve totalement immergée à marée haute, ce qui ne facilite pas l'accès à l'île. A part du bois et quelques rares fruits, l'île n'a pas suffisamment de ressources naturelles pour permettre une installation prolongée au-delà de quelques jours.

L'île n'est pas peuplée, si ce n'est par quelques animaux sauvages (oiseaux et reptiles principalement). Bien qu'elle ne soit pas très grande, la végétation y est si dense qu'il est aisé d'y passer bien plus de temps que prévu. Et son centre est un véritable piège, puisque l'île est marécageuse à cet endroit. Cela est toutefois très difficile à repérer, car l'herbe pousse drue même dans le marécage. Il s'agit d'un piège FP6 (Détection DD28). Toute créature qui ne repère pas le piège peut se retrouver coincée dans le marais comme si elle se trouvait dans des sables mouvants, et se retrouvera ensevelie en 2d4+1. En portant secours à une personne coincée, il existe une probabilité cumulative de 10% par round de se faire mordre par un serpent venimeux ou bien par un rat (une chance sur deux). Le rat peut transmettre une maladie plutôt que du poison. Voilà qui devrait passer les envies d'explorations des îles isolées !

À vous de gérer la maladie ou le poison si d'aventure l'un de vos PJs se faisait prendre. Vous pouvez décider qu'il existe sur l'île de quoi constituer un antidote, mais pour cela il faudra trouver des ingrédients (Fouille DD16) l'un de vos PJs devra réussir un jet d'Artisanat (Herboristerie, DD18) pour concocter une affreuse mixture permettant de soigner le poison/la maladie. Vous pouvez aussi choisir un poison ou une maladie non-mortelle, mais plus difficile à soigner et se révélant handicapante pour le PJ (faites un tour dans la liste des états préjudiciables dans *le Guide du Maître*, cela vous donnera des idées !).

Scène 3 : Où l'on s'approche du Pont de Wortens

Le Pont de Wortens est un immense pont aux propriétés magiques qui enjambe la Mer des Exploits, reliant deux des îles du pays de Fall. Vous trouverez plus d'informations sur le pont de Wortens dans *le Manuel de Fall*, disponible sur www.extremia.org/download

Ambiance musicale proposée : *Pirates of the Caribeans, at World's end*, Piste 12 : *One day.*

Au loin se dessine bientôt une structure imposante, qui semble être un immense pont. Partant de la région du Coldore et allant jusque dans la partie orientale de l'Alderry, le pont de Wortens, du nom de son architecte principal, est une monumentale construction d'une matière blanche, étrange et brillante, qui vaut au pont son surnom de « pont de nacre ». Il a été conçu par les fameux Majarchitectes Falliens, et ses propriétés magiques seraient très importantes, selon les membres de l'équipage originaires de Fall. Votre navire se tient prudemment à distance de la structure, mais vous pouvez toutefois profiter du spectacle pendant la traversée.

Scène 4 : Où l'ont affronte des Harpies

Alors que le navire des PJs longe le fameux Point de Wortens, des Harpies, attirées par le bruit des vagues s'abattant sur la coque du navire, elle se contente d'abord d'observer l'avancée du vaisseau. Puis elles commenceront à entonner leurs chants captivants, tout en volant en direction du bateau. N'oubliez pas que les PJs devront faire un jet par Chant de Harpie...

L'air est toujours agité alors que le navire vogue toujours vers son objectif. « Nous arriverons très bientôt ! », vous annonce fièrement Barnes. « Finalement, ce n'était pas si terrible que cela... ». Tout à coup, il vous semble entendre un lointain murmure... qui devient peu à peu un chant envoûtant et mélodieux...

Demandez des jets de perception auditive DD15 à vos PJs. Ceux qui réussissent doivent immédiatement réussir un jet de Volonté DD16 ou bien tombé sous le charme des chants des harpies. Ceux qui ratent leur jet de perception auditive ou ceux qui refusent d'écouter devront lancer un autre jet aux rounds suivants pour les chants des autres harpies, à moins de trouver une parade ou d'avoir un barde entonnant un contre-chant.

Demandez également un jet de détection DD16 : en cas de succès, les PJs voient dans les airs un groupe de créatures humanoïdes et volantes qui se dirigent rapidement vers le navire. Le combat s'engage dès le 3ème round, car les harpies seront alors à portée d'attaque au corps à corps. Relisez les règles de combat en vol si nécessaire. Au moins une harpie n'entrera pas au corps à corps et utilisera son arc pour canarder les PJs.

Option : choix du nombre de Harpie

Le nombre de Harpies attaquant les PJs va dépendre de leur puissance, de leur équipement et sorts, qui leur permettent d'attaquer des créatures volantes. Le scénario prévoit normalement un groupe de quatre harpies. si vous jugez que votre groupe n'est pas de taille à combattre de front quatre de ces créatures, n'hésitez pas à réduire leur nombre. De même, face à un groupe de PJs qui semblent se sortir du scénario sans trop d'encombres jusqu'à présent, n'hésitez pas à augmenter le nombre d'adversaires que les PJs auront à éliminer lors de ce combat.

Option : rallonger l'acte

Si vous souhaitez prolonger la durée du voyage et de ce premier acte, il est possible d'ajouter d'autres scènes. Peut-être le bateau sera-t-il bloqué dans des algues ? aura-t-il subi une avarie qui demande une réparation immédiate ? peut-être le navire croisera-t-il un radeau avec les survivants d'un naufrage ?... A vous d'ajouter ce que bon vous semble.

Acte III

LA DAME DES FLOTS

L'acte final de se scénario verra les PJs se rapprocher de l'épave de la Dame des Flots et entreprendre de remonter son trésor. C'est le moment que choisiront les Pirates pour attaquer le bateau des PJs, soutenus par le chef infiltré dans le camp des personnages...

Scène 1 : Où le Cthuul s'en mêle

Alors que les PJs s'approchent de l'épave, ils passent le fameux pilier qui sert de repère à Barnes. Le pilier est entouré d'une zone marécageuse, où se terre un Cthuul. Ce dernier trouve le navire très à son goût et va passer à l'attaque ! Une nouvelle perspective de combat s'offre aux PJs...

Ambiance musicale proposée : *Sleepy Hollow*, Piste : *the Final confrontation*.

Vous passez au large de dangereux récifs en effectuant un détour afin d'éviter les roches à fleur d'eau. La manoeuvre délicate prend bientôt fin, vous permettant d'obliquer à bâbord afin de vous rapprocher du lieu estimé de l'épave.

Mais le Cthuul qui hante les eaux environnantes ne l'entend pas de cette oreille : il se glisse sur le gaillard arrière du navire et va tenter de surprendre les PJs. Il faudra effectuer des tests de perception auditive comparée au Déplacement Silencieux du Cthuul afin de le repérer. Si le monstre n'est pas détecté, il bénéficiera d'un round de surprise avant de tirer l'initiative.

Scène 2 : Où l'on localise l'épave

Enfin les PJs touchent au but : l'épave de *la Dame des Flots* est en vue. Mais il reste à gérer la descente et la récupération...

Ambiance musicale proposée : *Pirates of the Caribeans*, *Dead man's chest*, Piste 8 : *A family affair.*

> *Vous touchez à votre but : depuis quelques minutes, Barnes est tout excité : « c'est par ici, tous près, je le sens ! » dit joyeusement le vieux loup de mer.*

Faites faire des jets de Détection DD15 aux PJs. Si aucun d'entre eux ne réussi, vous pouvez décider que Barnes repérera l'épave, à moins que les PJs ne doivent s'y reprendre à plusieurs fois avant de localiser *la Dame des Flots*...

> *Vous poursuivez encore quelques minutes à une allure ralentie, et, à la faveur d'un rayon de soleil, vous repérez, reposant au fond des eaux, ce qui semble être un vieux bateau salement endommagé et partiellement recouvert par les algues. L'épave repose par environ 30 mètres de fond et sa coque est percée par endroit.*

Les PJs vont devoir être ingénieux : pour descendre jusqu'au trésor, il leur faudra certainement utiliser le sort de *Respiration Aquatique* et utiliser des cordes ou d'autres sorts afin de pouvoir descendre jusqu'à l'épave.

Les PJs devront utiliser de nombreux jets de Fouille durant leurs recherches. N'oubliez pas de leur infliger des malus pour les déplacements sous l'eau s'ils ne bénéficient pas de sort de type *Action Libre* !

N'oubliez pas non plus que les PJs devront remonter le trésor et que les coffres sont très lourds, voire fragiles en raison du temps passé dans l'eau... récompensez les idées pratiques et la bonne utilisation de petits sorts tels que *Réparation* ou *Lévitation*.

Pensez également que les PJs n'auront pas leurs armures pendant la descente, ou que s'ils les gardent, ils auront alors de sérieux malus...

Pensez aussi que pour chaque déplacement, les PJs devront réaliser un jet de natation DD 12. Mais ce degré de difficulté peut augmenter selon votre bon vouloir ou selon les péripéties que les PJs rencontreront dans la scène 3. Utilisez la descente vers l'épave pour les familiariser avec le déplacement sous l'eau et les règles affectant sorts etc.

Scène 3 : La fouille de l'épave

Le Pont Supérieur

Le pont proprement dit : Tous les mâts du navire ont été brisés pendant le naufrage de *la Dame des Flots*. Le navire repose au fond de la mer, légèrement incliné sur la gauche. Le pont supérieur, où se trouvait précédemment les balistes du navire et où devait s'affairer les marins autrefois. Il n'y a rien de bien notable à trouver ici, si ce n'est l'entrée menant au pont inférieur.

Cabine du Capitaine : Le Capitaine de *la Dame des Flots* avaient de vastes appartements à disposition, situé dans le gaillard d'arrière. Toutefois, il est impossible d'imaginer la splendeur passée de la cabine tant la pièce se trouve dans un état de délabrement, cette partie du navire ayant été sévèrement touchée lors du naufrage.
Reste de carte au mur, instruments de navigation brisés et éparpillés, mobilier cassé autrefois magnifiques et lit à baldaquin envahis par les algues sont les derniers vestiges de cette zone autrefois fort accueillante. Un jet de fouille DD25 permet toutefois de retrouver une bague en or sertie de pierreries d'une valeur de 400 Ewlis.

Chambres des officiers : Les autres officiers bénéficiaient de minuscules cabines individuelles, voisines de la grande cabine du capitaine. Il n'y a rien de notable ici.

Le Pont Inférieur

Le dortoir : Plusieurs restes de squelettes gisent dans ce qui devaient être le dortoir, comme en attestent encore les cordes rongées qui devaient tenir les hamacs de l'équipage. En cherchant bien partout, on doit pouvoir trouver quelques pièces diverses et variées et principalement d'Etangard et de Carnùr, toutes en mauvais état. Quelques effets personnels des marins sont encore là, mais rien qui soit d'une valeur notable. Un Orque épaulard traine souvent dans le dortoir (qu'il utilise comme repaire) et il y a 60% de chances qu'il y rode chaque fois que les PJs pénètrent dans la cale. Il parvient à entrer dans le dortoir directement par un trou béant dans la coque. En général, il chasse les calmars, mais en voyant les PJs, il se dira qu'il pourrait bien en faire son repas... Si les PJs parviennent à l'attirer dans la salle des repas, il se désintéressera alors des PJs pour aller croquer les calmars...

La salle des repas : Un petit banc de calmars a élu domicile dans l'ancienne salle des repas ou l'équipage venait se restaurer. Les tables et les bancs sont gorgés d'eau et s'écrouleront au moindre contact (pouvant donc demander des jets d'équilibres si les PJs prennent appui dessus) mais en aucun cas des chutes (les PJs restent dans l'eau ce qui limite ce risque !). Les Calmars attaquent à vue quiconque pénètre dans leur antre. Ils n'ont aucun trésor.

Salle à manger des officiers : C'est ici que les officiers de la Dame des Flots prenaient leurs repas. Couverts rouillés et bancs brisés composent l'essentiel des éléments de cette salle. Malgré le naufrage, la table fixée au plancher est toujours fermement ancrée. Elle est désormais recouverte d'algues et de coquillages qui se sont fixés au bois.

L'armurerie : C'est ici que l'équipage entreposait les armes et armures supplémentaires. Il s'agit d'une petite salle à la forme singulière, dans laquelle était vraisemblablement alignés les râteliers et autres pièces d'armures. Aujourd'hui, il ne reste plus qu'un foutoir indescriptible : le lichen a poussé sur les parois, les restes d'armures rouillées côtoient les lames d'épées brisées et les pointes de flèches éparpillées. Avec un jet de Fouille DD20, on peut arriver à trouver dans la vase un Cimeterre +1 d'électricité.

Salle des cartes : Cette salle abritait la salle des cartes, où les officiers se réunissaient autour du capitaine pour définir la route à prendre ou encore les attaques à lancer sur la côte Etangardaise. Il ne reste plus rien de la salle, car la paroi à cet endroit a été complètement détruite. Seuls quelques clous au mur et des épingles permettent encore de deviner l'utilisation de cette pièce.

La réserve de la mâture et de la voilure : C'est ici que les marins concevaient les voiles de rechange, équipement de charpenterie et mâts de rechange. Il ne reste pratiquement plus rien, si ce n'est un mât. En cherchant bien cependant, on peu trouver un petit pendentif en or (Fouille DD18), d'une valeur de 150 Ewlis (Estimation DD15), probablement de fabrication Carnurienne.

Cellules : Le navire était un navire de guerre, et donc doté de cellules proprement dites. Deux d'entre elles ont encore des occupants, ou plutôt des squelettes. L'un d'eux peu être identifié comme un soldat, à en juger les lambeaux de son vêtement, probablement mis aux arrêts. L'autre est visiblement un Gaidlasien, un des habitants d'Etangard. Un jet de Fouille DD15 permet de trouver sur lui une jolie bague en ivoire ouvragée d'une valeur de 80 Ewlis (estimation DD12). Vous pouvez aussi exiger des jets de compétence pour obtenir des informations à propos des prisonniers. Pour aller fouiller les corps toutefois, il faudra crocheter les serrures rouillées des cellules, ce qui n'est pas une mince affaire car en plus d'être rouillées, elles n'ont pas été ouvertes depuis des lustres et sont recouvertes d'algues marines (DD25 pour crocheter chacune d'elle).

Cale principale : Il n'y a plus de nourriture depuis belle lurette, mais il y a encore quelques tonneaux d'alcool et de vins. Remontés à la surface, les trois tonneaux de vins se révéleront être imbuvable (ils ont sévèrement tourné et toute personne en buvant pourrait attraper une maladie (au choix du MJ), à moins de réussir un jet de Vigueur DD17. En revanche, les deux tonneaux d'alcool forts sont encore buvables !

Un escalier fortement endommagé mène ensuite dans la cale sécurisée.

La cale sécurisée

Il faut réussir un jet de crochetage DD20 pour ouvrir la porte qui est resté verrouillée. De plus, même verrouillée, il faudra ensuite réussir un jet de Force DD17 pour débloquer l'ouverture, car la porte a gonflée avec l'eau et est restée coincée.

Une fois la porte passée, on débouche dans une petite cale carrée dans laquelle le capitaine de la Dame des Flots devait placer les marchandises de réelles valeurs ainsi que les espèces sonnantes et trébuchantes. Quatre gros coffres de bois sont encore enchainés au sol par de lourdes chaines rouillées. Les chaînes se brisent facilement (à moins que vous n'en décidiez autrement) car elles ont été fragilisées par leur long séjour dans l'eau.

Toutefois, l'une d'elle est encore reliée à un piège placé ici par les officiers : un Croc de Givre (FP7). Fouille DD 25 ; Désamorçage DD 20 Déclencheur espace ; durée 3 rounds ; Effets jets d'eau gelée (3d6 froid, jet de Réflexes (DD 20) pour réduire les dégâts de moitié ; cibles multiples (toutes les cibles situées dans une salle de 12 m x 12 m).

À leur sortie de la cale sécurisée, les PJs, par le raffut sous-marin auxquels ils se livrent, auront attiré une pieuvre géante. Celle-ci les attendra sur le pont inférieur, prête à frapper de ses tentacules lorsqu'elle verra émerger son petit déjeuner…

Ambiance musicale proposée : *Ben Hur*, Piste 15 : *Battle Preparations*.

Scène 4 : Où les Pirates se dévoilent

Les Pirates ont profité de la plongée des PJs pour s'approcher du navire des personnages, et ceux-ci s'apprêtent à passer à l'attaque…

Ambiance musicale proposée : *Pirates of the Caribeans, at World's end*, Piste 8 : *Parlay.*

Vous remontez enfin le dernier coffre à bord, avec l'aide de Barnes. Ce dernier semble tout excité par la trouvaille : « enfin… le trésor est à nous ! « Ses yeux brillent de joie devant les vieux coffres couverts de coquillages et d'algues, et vous êtes vous aussi très satisfaits d'en avoir terminé avec la plongée.

[Faites faire un jet de Détection].

Soudain, émergeant de la brume, vous apercevez un navire faisant rapidement route vers vous. Une voile noire s'agite en haut de son mât principal… des Pirates ! Un rapide coup d'oeil circulaire vous permet de voir qu'un autre navire a profité de votre plongée pour vous contourner et ce dernier s'apprête à vous prendre à revers… Si vous n'agissez pas rapidement, vous serez pris en tenaille par les deux bateaux ennemis !

Pendant le combat :

Ambiance musicale proposée : *Pirates of the Caribeans, at World's end*, Piste 11 : *I don't think now is the best time.*

Votre rôle va être primordial pour arbitrer et organiser le combat naval. Les deux bateaux pirates sont équivalents à des sloops, petits navires rapides et faciles à manoeuvrer. Chacun d'entre eux est équipé de 4 balistes légères, dont seulement deux peuvent tirer en même temps (2 balistes par flanc). Un Sorcier se tient également sur chaque navire, prêt à utiliser ses *Rayons Ardents* sur les voiles du bateau des PJs ou ses *Projectiles Magiques* sur les jeteurs de sorts du groupe.

La première partie du combat consiste en la manoeuvre d'approche des deux navires pirates. Vos PJs peuvent seulement agir à distance par leurs sorts ou leurs armes de jets, à moins qu'ils ne disposent de machines de guerre à bord ou de compétences spécifiques de navigation pour essayer d'échapper aux Pirates. Les boucaniers, eux, avancent rapidement et *le Squale* sera à l'abordage 4 rounds après le début du combat, *la Danseuse Sanglante* à partir du 6ème round. Bien sûr, d'ici à l'abordage, les deux navires feront feu à l'aide de leur balistes légères, voire de leurs flèches deux rounds avant d'aborder.

La seconde partie du combat consistera en l'abordage proprement dit. Les PJs auront tout d'abord à gérer les Pirates du Squale se lançant à l'abordage, tout en continuant à essayer de canarder La Danseuse Sanglante, qui se rapproche également dangereusement. Lorsque les deux navires pirates auront abordé, le combat de masse s'engagera. N'hésitez pas à pousser les PJs à coordonner les actions de leur équipage, toutefois bien moins habiles que les pirates au combat. N'oubliez pas non plus que le combat sur mer est plus compliqué : le pont est de taille limitée et toute chute par-dessus bord peut avoir des conséquences fâcheuses (requins, noyades, surtout avec une lourde armure !). De même, À moins d'être un marin confirmé, le sol n'étant pas stable, vous pouvez tout à fait infliger un modificateur d'attaque de -1 à vos PJs pour la durée du combat.

Inspirez-vous de films comme *Pirates des Caraïbes* pour orchestrer le combat. Veuillez à utiliser le décor (mât, cordages, rambardes, balistes...) pour compliquer ou faciliter la tâche des PJs, et leur donner quelques bonnes occasions de varier d'un combat typique.

Et Barnes / Arros le Sanguinaire, dans tout ça ? Faites-le retourner sa veste quand bon vous semble. Les *parties tests* ont montré qu'il était plus efficace (mais aussi plus mortel) de révéler sa vraie nature qu'à partir de l'abordage du premier navire. A vous de voir cependant si les PJs sauront noter l'absence de chef clairement identifiable parmi les pirates, ce qui pourrait leur mettre la puce à l'oreille...

Option : Tous les personnages ne sont pas partis en plongée

Si certains personnages sont restés à bord pendant que les autres sont en pleine plongée, ils verront arriver de loin les navires pirates et pourront commencer à organiser l'équipage pour la riposte, faire signe à leur camarades de remonter au plus vite, etc. Mais Barnes peut aussi en profiter pour les défier et les tenir en respect, permettant ainsi à ses sbires d'aborder le navire...

Option : Les PJs ne sont pas de taille à lutter contre Arros et les deux équipages

Vous avez plusieurs choix pour traiter ce problème :

- soit le navire *La Danseuse Sanglante* n'intervient qu'à partir du 5ème round de combat, n'abordant les PJs qu'à partir du 11ème round ;

- Soit vous considérez que l'équipage du navire des PJs est constitué de combattants plus expérimentés que de simples marins (hommes d'armes niv. 1 ou 2 au lieu de simples hommes du peuple niv. 0), ce qui pourrait rééquilibrer les débats ;

- Soit vous laissez se poursuivre l'affrontement, et lorsque les PJs faiblissent, Arros leur propose de se rendre et les fait prisonniers... cela peut d'ailleurs être une très bonne amorce pour une suite à ce scénario.

Option : Réduire les combats

Si vous trouvez que cet acte est trop mortel ou trop riche en combat, n'hésitez pas à supprimer la scène 1 et à alléger certaines des rencontres de la scène 3.

Conclusion : Trésor ou arnaque ?

Maintenant que les Pirates sont hors d'état de nuire, les PJs vont pouvoir ouvrir les coffres... justement, que contiennent ces fameux coffres ? A vous de voir. Soit le trésor de *la Dame des Flots* est toujours intact, et les PJs auront donc la satisfaction de se remplir les poches après avoir fait tant d'efforts... soit les coffres ne contiennent que de la vaisselle brisée ! Depuis le temps, le véritable trésor a pu être pillé depuis longtemps...

À vous de voir ! Les coffres du trésor pourraient également renfermer quelques armes et objets magiques toujours fonctionnels si vous le souhaitez. Vous pouvez également décider que les éventuelles pièces d'or ont certes encore de la valeur, mais elles n'ont plus cours de nos jours et devront donc être changées à un comptoir commercial (moyennant une commission de 8-10%) afin d'être utilisables.

Option : Prolonger l'aventure

Si les PJs sont victorieux, ils souhaiteront certainement rentrer à un port afin de profiter de leur trésor chèrement acquis. Toutefois, ils ne sont pas encore rentrés à terre, et vous êtes libres de leur proposer quelques péripéties sur la route : un groupe d'Amphibes, un Calmar géant, des Tojanidas... et s'ils sont de niveau suffisant, pourquoi pas un Dragon Tortue ?

Annexes

Adversaires de l'Acte I

Barnes / Arros le Sanguinaire : Humain. Guerrier niv 7 / Roublard niv 4 DV: 4d8+7d10+22 ; PV: 102 ; Taille: M ; VD :6 Al : NM - Initiative: +2 ; CA: 20 (armure de cuir+2, rondache en bois+1) ; BA Mélée: +13 ; BA Tir : +12 ;

Vig +9 - Ref +9 -Vol. +3

Attaque : +16 (1d6+8+1d6 (feu), crit. 15-20/x2 : Cimeterre +2 de feu). Att. à outrance : +16 / +8 (1d6+8, crit. 15-20/x2)

FOR : 16 - DEX : 14 - CON : 14 INT : 14 - SAG : 8 - CHA : 14

Compétences : Navigation +15 ; Diplomatie +8, Connaissance (Folklore local) +6, Désamorçage +5, Discrétion +4, Perception Auditive +8, Escamotage +5, Bluff +9, Survie +6, Déguisement +8; Intimidation +6, Acrobatie +5, Escalade +4, Évasion +5, Natation +8, Estimation +5, Premiers secours +2, Connaissance(Géographie) +7, Psychologie +7, Déplacement Silencieux +5.

Dons : Attaque en puissance ; Science du critique (Cimeterre) ; Spécialisation (Cimeterre), Arme de prédilection (Cimeterre); Esquive ; Expertise du combat ; Enchainement ; Succession d'enchainements ; Science du Désarmement ; Souplesse du Serpent ; Attaque Éclair, Port d'armure (légère, lourde, intermédiaire), maniement d'armes (courante, de guerre).

Spécial : Attaque sournoise +2d6 ; recherche de pièges ; esquive totale ; sens des pièges +1. Esquive instinctive.

Possessions : *Cimeterre de feu +2, amulette d'antidétection Armure de cuir+2, rondache en bois +1, cape de résistance+1, potion splendeur de l'aigle, potion soins légers, potion de rapidité Botte des terres gelées, Tricorne de télépathie* (idem *Heaume de télépathie*), 880 Ewlis.

Requins : plusieurs types disponibles. Voir *Manuel des Monstres* p. 281

Adversaires de l'Acte II

Harpies : DV : 7d8. PV : 41 Initiative : +2. VD : 6m, vol 24m. CA : 13 (contact 12, pris au dépourvu 11). Attaque de base/lutte : +7/+7. Attaque : gourdin (7/1d6). Attaque à outrance : gourdin (7/1d6) et 2 griffes (+2/1d3).

Particularités : chant captivant, vision dans le noir. Réf. : +7, Vig. +2, Vol. +6

Compétences : Bluff +11, Détection +3, Intimidation +7, Perception auditive +7, Représentation +5. Dons : Attaque en vol, Esquive, Persuasion. FP : 4. voir *Manuel des Monstres* p.150

Adversaires de l'Acte III

Chuul : DV : 11d8+44. PV : 105. Initiative : +7. VD : 9m, 6m en nage. CA : 22 (contact 12, pris au dépourvu 19). Attaque de base/lutte : +8/+17. Attaque : pince +12, 2d6+5. Attaque à outrance : pince +12, 2d6+5.

Particularités : amphibie, immunité contre le poison, vision dans le noir. Réf. : +6, Vig. +7, Vol. +9.

Compétences : Détection +11, Discrétion +13, Natation +13, Perception Auditive +11. Dons : Attaque réflexe, combat aveugle, science de l'initiative, Vigilance. FP : 7 *Manuel des Monstres* p.43

Orque épaulard : DV : 9d8+48. PV : 100. Initiative : +2. VD : nage 15m. CA : 16 (contact 10, pris au dépourvu 14). Attaque de base/lutte : +6/+22. Attaque : morsure (+12 / 2d6+12). Particularités : Retenir son souffle, vision aveugle, vision nocturne. Réf. : +8, Vig. +11, Vol. +5. Compétences : Détection+14, Natation +16, Perception auditive +16. Dons : Course, Endurance, Vigilance, Robustesse. FP : 5. *Manuel des Monstres* p. 271

Calmars : DV : 3d8. PV : 18. Initiative : +3. VD : nage 18m. CA : 16 (contact 13, pris au dépourvu 13). Attaque de base/lutte : +2/+8. Attaque : tentacule (+4 / 0). Attaque à outrance : tentacules (+4/0) et morsure -1 / 1d6+1). Particularités : nuage d'encre, propulsion, vision nocturne. Réf. : +6, Vig. +3, Vol. +2. Compétences : Détection +7, Natation +10 ? perception auditive +7. FP : 1. *Manuel des Monstres* p. 269

Pirates du *Squale* : 45 Roublard humains et demi-elfes niv. 2.

DV: 2d6 ; PV: 12 ; Taille: M ; VD: 6 Al: LM Init: +6 ; CA: 15 (armure de cuir clouté, Dextérité) ; BA Mêlée: +1 ; BA Tir: +3 ; Vig +0 Ref. +5, Vol. +0

Attaque : +2 (1d6, épée courte) ou +4 (arc court 1d6, crit. x3)

Attributs moyens : FOR 10 ; DEX 14 ; CON : 11 ; INT 11 ; SAG 10 ; CHA 6 Compétences: Discrétion +4 ,Perception +7, Natation +4, Connaissance (Folklore Local) +4 , Désamorçage +4, Déguisement +4 , Estimation +4, Escalade +4, Acrobatie +4, Escamotage +4, Évasion +4, Bluff +4.

Dons : Science de l'initiative, Arme de prédilection (épée courte).

Special : attaque sournoise +1d6 ; recherche de pièges ; esquive totale.

Possessions : 35 Ewlis chacun.

Pirates de *la Danseuse Sanglante* : 32 Roublards humains niv. 3. DV: 3d6+3 ; PV: 18 ; Al. NM. Init: +5 ; CA: 16 (armure de cuir cloutée, Dextérité) ; BA Mêlée: +2 ; BA Tir: +5 ; Vig. +2 ; Ref. +6 ; Vol. +2 Attaque : +0 (1d6, Cimeterre) et +0 (1d4, Dague) ou +5 (1d8, arc long).

Attributs moyens: FOR 11 ; DEX : 16 ; CON : 12 ; INT : 14 ; SAG : 13 ; CHA : 8 Compétences: Discrétion +5, Perception +6, Escamotage +5, Natation +4, Déguisement +4, Estimation +4, Evasion +5, Escalade +4, Bluff +4, Intimidation +2, Acrobatie +4, Artisanat +4 Désamorçage +4, Connaissance (Folklore local) +3, Psychologie +1.

Dons : Robustesse ; combat à deux armes, Arme de prédilection (cimeterre).

Spécial : attaque sournoise +2d6 ; recherche de pièges ; esquive totale ; sens des pièges+1 Possessions: 50 Ewlis chacun.

Pirates-Sorciers : 1 par navire. Ensorceleurs Humains niv. 4. ; DV: 4d4+8 ; PV: 20 ; Al.: NM Init.: +1 ; CA: 12 ; BA Mêlée: +1 ; BA Tir: +3 ; Vig. +3 ; Ref. +2 ; Vol. +4 Attaque :+1 (1d6, *bâton+1*)

FOR 8 ; DEX 13 ; CON 14 INT 12 ; SAG 10 ; CHA 16

Compétences : Connaissance (Mystères) +6 ; Art de la Magie +6 ; Estimation +7 ; Bluff +5 ; Artisanat +4 ; Perception +3; Concentration +5 Dons: école renforcée/Abjuration ; école renforcée/Évocation ; Vigilance

Sorts niv 0 (6/jour) : *Résistance*, *Rayon de Givre*, *Illumination*, *Manipulation à distance*, *Message*, *Réparation.*

Sorts niv 1 (7/jour) : *Projectile Magique*, *Brume de dissimulation*, *Armure de Mage*. (Déjà une *Brume de dissimulation* utilisée avant le début du combat)

Sorts niv 2 (4/jour) : *Rayon Ardent*

Possessions: *Cape de protection +1*, *Potion de Soins Modérés*, *potion de lévitation*, *Bâton +1*

Pieuvre : DV : 8d8+11. PV : 56 Initiative : +2. VD : 6m, nage 9m. CA : 18 (contact 11, pris au dépourvu 16). Attaque de base/lutte : +6/+15. Attaque : tentacule (+10/1d4+5). Attaque à outrance : 8 tentacules (+10/1d4+5) et morsure (+5/1d8+2.

Particularités : nuage d'encre, propulsion, vision nocturne. Réf. : +8, Vig. +7, Vol. +3.

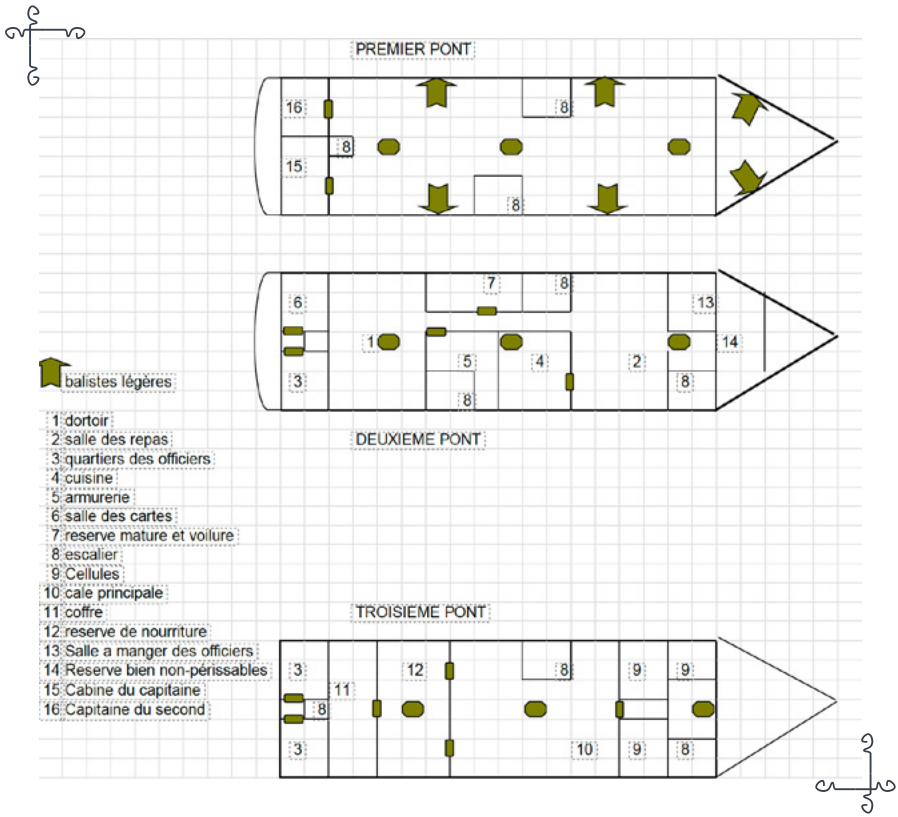
Compétences : Détection +6, Discrétion +12, Evasion +12, Natation +13, Perception auditive +4.

Dons : Robustesse, Talent (Discrétion), Vigilance. FP : 8. *Manuel des Monstres* p.279

Carte de la Mer des Exploits

Plan de bateau

Utilisez le plan suivant pour l'épave de *La Dame des Flots* et/ou pour les autres navire du scénario.



OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc («Wizards»). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)»Contributors» means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)»Derivative Material» means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) «Distribute» means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)»Open Game Content» means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) «Product Identity» means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) «Trademark» means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) «Use», «Used» or «Using» means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) «You» or «Your» means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3.Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5.Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6.Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document 5.0 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

END OF LICENSE

Note technique

Les documents présentés sur extremia.org sont mis en page initialement pour une utilisation numérique, tablette et smartphone. Si vous décidez de les imprimer, assurez vous que votre matériel prend en charge la fonction ***recto verso*** pour une impression en **livret au format A5**. Cela dans un souci d'économie de papier et de confort de lecture.

Merci de votre compréhension.