

MA 4



Module d'Aventure Expert

Les pirates d'Halav

Par Marc-Antoine Guidault





Introduction

Ce module est destiné à être utilisé avec les règles expert de Donjons & Dragons ou les règles avancées de Donjons & Dragons®. Ces produits sont soumis aux licences de Wizards of the Coast et de TSR.

Cette aventure se déroule dans le duché de Karameikos, les cinq comptés et la république de Darokin, trois nations de Mystara. Elle est prévue pour des aventuriers de niveau expert (4 à 8) et dont la somme des niveaux doit avoisiner 20.

Sommaire

I. Décors	2
i. Arrière plan	2
ii. Synopsis	2
II. L'enquête	3
i. Le contrat	3
ii. Au port de Spécularium	3
iii. Voyage par voie des mers	4
iv. Voyage par voie des terres	4
v. Le port de Shireton	5
vi. Au port d'Athénos	5
vii. Tentative d'assassinat	6
viii. Le baron Von Hendriks	7
III. Le piège de Korrigan	8
i. Bataille en haute mer	8
ii. Le fort pirate	10
IV. EPILOGUE	13
i. Conclusion	13
ii. L'histoire	13

I. Décors

i. Arrière plan

Le module se déroule dans trois pays baignant le golfe d'Halav, le duché de Karameikos, les cinq comptés, et la république de Darokin. Pour comprendre les différents événements qui se présenteront tout au cours de l'aventure, ces quelques éléments du décor peuvent être intéressants.

Le duché de Karameikos est un pays relativement peu peuplé et sauvage dirigé par un noble d'origine thyatienne. Le cousin du duc, le Baron Aigle Noir, possède un domaine dans l'ouest du duché et est connu pour sa fourberie et sa cruauté.

Les Cinq Comptés est un état formé de cinq comptés dont la quasi-totalité des habitants (et des dirigeants) est petite gens (aussi appelés « hin »). Les hins sont des personnes assez insouciantes mais farouchement indépendants et qui se défie des mages et des humains (et nains) en règle générale. N'étant pas à priori de nature belliqueuse, les comptés sont des lieux habituellement paisibles à vivre.

La république de Darokin est un état relativement vaste dirigé par des représentants des plus grandes familles marchandes. Ce pays est l'un des plus prospère de la région quant à leur économie qui fournit une grande part des marchés des contrées environnantes. Pour la plus grande partie cependant, cette économie se base sur des transports terrestres.

L'empire de Thyatis est situé à l'est des trois nations précédentes et ressemble à la fois par son style et son organisation à l'empire byzantin. Des différentes ethnies qui le compose celle d'Hattias est la plus extrémiste et machiavélique. De nombreux prêtres et chevaliers adorant l'immortel de la guerre Vanya en sont originaires. La

plupart des thyatiens rencontrés appartiendront d'ailleurs à cette ethnie.

Le royaume de Rocklogis est un royaume montagneux de nains situés à l'intérieur des terres. Les nains ont toujours été obsédés par l'or et l'argent en général aussi sont ils de valeureux marchands, apportant au plus offrant leur précieuse manufacture.

ii. Synopsis

Une bande de pirates ruine les commerces maritimes entre les ports de Spécularium, Shireton et Athénos. Cette bande, sous le contrôle du baron Von Hendriks cherche à obtenir la primauté sur les transports entre ces trois villes et en profite pour accumuler des sommes considérables.

Face aux nombreuses plaintes déposées par les marchands auprès des autorités maritimes et au manque à gagner engendré par ces pertes, le duc décide de mettre un terme à ce brigandage...mais qui frapper ? et où ?

Les personnages sont engagés par le duc pour mener l'enquête. Celle ci représente la première partie de l'aventure. Ensuite, les héros tenteront de piéger les pirates en haute mer et de trouver leur antre en deuxième partie, avant de finalement prendre cette dernière.

II. L'enquête

i. Le contrat

Après leurs récents exploits, les PJ prenaient une période de repos bien méritée... Ils seront convoqués par l'intermédiaire d'un jeune porteur pour une entrevue de la plus haute importance par Alexius Korrigan en personne. Alexius n'est autre qu'un des ministres du duc Stephen Karameikos et une des personnes les plus importantes du domaine. Si les héros n'ont pris leur repos à Spécularium, ce dernier se sera déplacé et résidera dans le château du noble le plus proche.

L'entrevue se déroulera en trois temps : tout d'abord, il vérifiera la loyauté des héros envers le duc en faisant passer cette entrevue pour un simple examen fiscal ... Les héros ont-ils bien déclaré toutes leurs entrées d'argent ? Ensuite, si les PJ n'ont pas trop agressé le ministre, il leur demandera s'ils accepteraient de mener à bien une mission délicate et périlleuse pour le duc. Il ne pourra donner plus de détail sur le contenu de la mission car les différentes affaires ont été étouffées pour éviter tout vent de panique parmi les marchands.

S'ils acceptent, il leur sera alors proposé de rentrer dans l'unité secrète du duc nommé flocons (car comme tel ils sont insaisissables) et recevront une prime de 3.000 pièces d'or pour faire cesser la piraterie dans le golfe d'Halav. Leur première mission consistera à trouver qui en est l'instigateur et de trouver le repaire des bandits. Un sauf-conduit signé du duc leur sera de plus remis, ce qui leur permettra de ne pas craindre de la police ducale.

ii. Au port de Spécularium

On peut penser que les personnages iront tout d'abord se renseigner à Spécularium, port le plus proche. Là, ils

pourront contacter les clans locaux spécialisés dans le commerce (plus ou moins légal suivant les cas) du nom de Radu ou Torenescu. Ils apprendront alors après avoir payé une ou deux bières à un de ces hommes qu'aucun des navires des deux guildes ne vogue encore vers l'ouest. Des pressions auraient en effet fait comprendre aux dirigeants que ça n'était plus dans leur intérêt... Les PJ pourraient être étonnés par l'efficacité des intimidations qui empêchent ainsi à deux des trois plus grandes familles du duché de continuer à commercer comme ils en avaient l'habitude. Leurs interlocuteurs ne savent cependant pourquoi une telle décision a été prise, mais beaucoup pense à un règlement de compte entre les deux familles (comme cela arrive bien souvent).

S'ils questionnent la capitainerie (obtenant plus de réponses avec de l'or qu'en présentant leur sauf-conduit), les personnages apprendront que deux navires des Torenescu ont brûlé en quittant Spécularium deux semaines auparavant. De plus, le capitaine du port pourra leur apprendre que seules deux compagnies maritimes ont continué à entretenir des lignes régulières entre l'ouest du golfe et Spécularium. L'une dirigée par un tinigent nommé Hinbras à Shireton et l'autre d'Athénos par un ancien marchand de Minrothad du nom de Surfys.

De plus, au poste central de la garde ducale, ils pourront apprendre (là sans dépenser une seule couronne d'or) que seize corps de membres de l'organisation des Radu (dit aussi la pègre) ont été retrouvés noyés dans le couloir du commerce, la semaine précédente à raison de deux par jours.

S'ils flânent sur le port, les PJ noteront peut-être un navire de commerce thyatien qui débarque de nombreux ballots de tabacs. Questionnés sur leur provenance, les marins diront venir de l'île d'Hattias, bien que n'importe quel hin ou nain du groupe puisse rapidement identifier le tabac comme étant celui des comptés.

Il est probable que les héros souhaiteront se rendre dans l'un de ces deux ports pour y chercher des informations supplémentaires. S'ils se déplacent par voie de mer, il faudra au personnage acheter ou affréter leur propre navire, puisque les liaisons régulières n'ont plus cours. De plus, Il faudra quatre journées pour rejoindre le port de Shireton et deux de plus pour celui d'Athénos. Par voie de terre, et en passant par Luln, il faudra quatre jours de chevauchée pour arriver à la capitale des cinq comptés et un de plus pour le port d'Athénos.

iii. Voyage par voie des mers

Le voyage sera éprouvant les deux premiers jours à cause d'une mer mouvementée voire forte. Un jet de navigation sera nécessaire chaque jour pour arriver à garder le cap. Chaque jet raté augmentera le trajet d'une journée.

Le troisième jour, alors qu'ils passeront au-dessus de bas-fonds, un des héros sera attaqué par un serpent des mers géant affamé. Le monstre commencera par tourner autour du navire pour y sélectionner une cible puis se jettera sur sa victime avant de replonger dans les flots...

Serpent des mers					
Int	1	Al	N	AC	5
Dep	12, N12	Dv	6	Pvie	40
Thac0	15	# att	1	Moral	20
Dégât	D4 + constriction (2D4)				
Note	Poison : mort en D4 rd ou rien				
XP	1.400				

Les journées restantes se dérouleront sans anicroche particulière.

iv. Voyage par voie des terres

La première journée de chevauchée mènera les personnages jusqu'à Luln et ne

sera ponctuée que par la rencontre de quelques caravanes. Là bas, dame Sascia invitera les personnages à se loger dans son manoir. Manifestement, Alexius Korrigan a dépêché des ordres pour qu'un bon accueil leur soit fait. C'est aussi l'occasion pour les personnages de rencontrer dame Sascia et d'en apprendre plus sur le sort de la pauvre ville de Luln. Celle ci les mettra en garde contre des troupes de géants des collines et de Kobolds qui hantent la région. Questionnée sur le baron Noir, elle ne cachera pas la haine qu'elle lui voue pour sa cruauté qui n'est pas à démontrer. Nombreux sont en effet les habitants de Luln qui ont eus à subir les forfaitures de l'infâme baron avant de quitter son domaine pour celui de Luln...

Il faudra ensuite une autre semaine aux personnages pour qu'ils atteignent le fort de Fourche-Rivière. Durant cette journée ils seront assaillis sur le coteau d'une colline crayeuse par trois géants des collines à la recherche d'or pour leur chef. Les trois brutes laisseront passer le groupe pour une somme d'environ 2000 pièces. N'étant pas spécialement doués intellectuellement, ils ne regarderont pas cependant le type des pièces. Si les personnages ne coopèrent pas, ils se fâcheront, redemanderont avec colère le double des pièces et attaqueront en dernier lieu les personnages.

Géants des collines (3)					
Int	6	Al	CM	AC	3
Dep	12	Dv	12D+1-2	Pvie	75-70-65
Thac0	9	# att	1	Moral	13
Dégât	Massue : 2D6 + 7				
Note	Lance des rochers jusqu'à 200 mètres (thac0 : 15 dégât : 2D8)				
XP	3.000				

Le troisième jour ne sera pas non plus de tout repos : après avoir bivouaqué vers midi, les héros seront surpris par une horde de kobolds contrent lesquels seule la

célérité de leurs chevaux permettra de sortir indemne.

Enfin après avoir atteint la forteresse hin de Pierre Roulante, les personnages pourront être soignés et ne craindront plus rien.

v. Le port de Shireton

L'arrivée au port de Shireton sera mémorable pour les personnages : l'une des sommités de la ville, le marchand Hinbras, a en effet été la cible d'assassin humain dont l'un était un mage puissant. Deux de ces gardes ont de plus été tués durant l'attaque.

Autant dire que les personnages ne seront pas bien vus ! Dès leur arrivée à la porte Est de la ville, s'il vienne par la terre, ou lors de leur enregistrement à la capitainerie, les héros seront arrêtés par un groupe de dix gardes. Ceux-ci quoique plutôt rudes, ne maltraiteront pas les personnages à moins que ceux-ci ne tentent de fuir ou de leur résister. Voici leurs caractéristiques :

Soldat Hin (Guerrier niveau 2)					
For	11	Int	10	Sag	10
Con	13	Dex	13	Cha	10
CA	6	P vie	15	Dégât	D8+2
Thac0		#Att	3/2	Moral	15
Equipement	Lance, Cuir cloutée				
XP					

Après un interrogatoire serré, les personnages seront certainement relaxés, quoique conservé en détention provisoire pour éviter tout éventuel mouvement de colère de la part des habitants. S'ils expliquent la raison de leur présence, un entretien avec Hinbras sera organisé.

Ce dernier expliquera avoir armé récemment des navires de manière à combattre les pirates avec de nombreuses catapultes et des balistes. Trois mages elfes devaient de plus venir compléter l'armement des navires. Or la veille, une bande de huit hommes cagoulés s'en sont

pris à lui et à son escorte, tuant tous les hommes d'armes du puissant marchand, et lui imposant de ne pas sortir ses navires en mer s'il ne veut pas être la cible suivante. La seule chose qu'a noté Hinbras était que ses assaillants avaient tous des yeux de couleur bleue.

Le fait est que le marchand doit aller transporter une grosse cargaison d'arme depuis le port d'Athénos jusqu'à Noircastel, c'est pourquoi il a armé ses navires de manière aussi puissante. Les sommes engagées sont cependant trop importantes pour qu'il laisse filer ce contrat. Il est encore en pourparler et son unique et immédiat n'est autre qu'un certain Surfys auquel il accorde l'origine de ses mésaventures. Hinbras a décidé d'envoyer le lendemain ses navires vers Athénos malgré les menaces.

Il proposera aux personnages de l'accompagner si ces derniers expliquent ce pourquoi ils sont là... Quoiqu'il arrive, la nuit suivante, les trois navires d'Hinbras brûleront dans la baie malgré la sécurité qui aura été mise en place.

vi. Au port d'Athénos

Que les personnages soient accompagnés d'Hinbras ou non, ils pourront rencontrer Surfys dans le port marchand de Darokin, Athénos.

Ce dernier est un honnête marchand, certes mercantile, dont les talents naturels pour la magie lui ont permis de fructifier dans ce nouveau pays alors qu'il avait été banni du sien (des guildes de Minrothad) où son tempérament emporté lui avait valu de nombreuses récriminations au sein de sa guildes. Le marchand pensant avoir à faire à de potentiels clients sera ravi de s'entretenir avec les personnages.

Si les héros ne se sont pas arrêtés à Shireton, leur discussion sera interrompue par l'arrivée de Hinbras qui montrera toute sa colère ; il pense en effet que Surfys est à l'origine de ses malheurs.

Il semblera attristé par la mésaventure de son rival, et expliquera, preuve à l'appui qu'il a lui aussi été la cible des pirates. Cependant, il y a remédié par l'engagement (un peu cher) d'une troupe de mercenaire thyatien. Depuis un seul de ses cinq navires a été capturé et il a réussi à passer trois fois le golfe.

Essayant de transiger, et de se faire un obligé influant, il proposera de faire équipe avec le hin. Celui-ci acceptera et passera de longs moments seul avec le mage pour s'accorder sur la nature de leur nouvelle alliance.

S'ils enquêtent sur la compagnie de mercenaire thyatienne, les personnages apprendront que celle ci est originaire d'Hattias et nombreuse de 40 membres. Leur commandant porte le nom d'Uve Arrth, un prêtre de Vanya, qui s'en revient avec ses troupes d'une mission dans le Heartland. L'homme et la plupart de son unité appartenaient à l'armée thyatienne d'invasion du heartland jusqu'à il y a deux ans, où pour des raisons personnelles, ils préférèrent se mettre à leur compte.

Le mépris de chacun des membres de cette unité envers les non humains (qui plus est des gobelinoïdes) sera palpable, aussi l'association avec Hinbras ne sera pas bien reçue. Les hommes expliqueront n'avoir confiance qu'en leur peuple (ce qui limite). Surfys n'a cependant rien à leur reprocher car depuis leur engagement, ils ont maintenu les pirates loin de son fret, aussi la troupe entière participera à la protection de la précieuse cargaison d'arme.

vii. Tentative d'assassinat

Hinbras et Surfys feront alors d'alléchantes propositions aux personnages pour qu'ils consentent à les aider dans leurs entreprises. Tous deux pensent en effet trouver en d'autres mercenaires un contrepoids face à son associé. De plus Hinbras n'a guère confiance dans les troupes thyatiennes. Une semaine se

déroulera alors dans l'effervescence des préparatifs du navire devant transporter la précieuse marchandise.

Qu'ils aient accepté ou non l'offre d'Hinbras, les personnages seront contactés durant cette semaine par une bande de ruffians, qui leur intimera deux fois de quitter la ville et de ne plus se mêler aux affaires maritimes. La première menace se fera de manière écrite (lettre écrite avec du sang de chien). La seconde se fera par surprise dans une ruelle et se déroulera de manière assez tendue : six individus masqués et gantés, armés d'arbalètes légères sembleront sortir de nulle part. L'un d'eux interpellera les personnages en leur menaçant de mort s'ils sont encore à Athénos le lendemain matin. Si cela devait se vérifier, une embuscade leur sera tendue par le chef de l'organisation de la bande, un mage du nom d'Emilio de la noce... Ce dernier entamera le combat par un sortilège de boule de feu centré sur le groupe puis utilisera d'autres sortilèges plus ciblés tandis que trois des six sbires chargeront. Les trois restants essayant de supprimer tout mage ou cleric potentiel dans les rangs des héros avec leur arbalète avant de rejoindre la mêlée.

Hommes de mains (6), guerrier niveau 3					
For	16	Int	10	Sag	11
Con	15	Dex	15	Cha	13
CA	4	P vie	25	Dégât	D6+1/ D6+3 D4+1
Thac0	16- 17- 18	#Att	1- 3/2- 1	Moral	15
Equipement	Arbalète légère, 20 carreaux, rapière, main gauche				
XP	270				

Emilio de la noce					
For	14	Int	17	Sag	13
Con	12	Dex	16	Cha	7
CA	4	P vie	20	Dégât	D4+1
Thac0	17	#Att	1	Moral	16
Equipement	Baguette de feu (20 charges), grimoire, robe rouge, dague+1, 2 potions de soins				
Sortilèges	Niv 1: Armure, Feu de bengale, Main brûlante, Monture, Projectile magique				
	Niv 2: Invisibilité, Sphère enflammée, Toile d'araignée				
	Niv3: Boule de feu, Flèche enflammée, Minuscule météore de Melf				
XP	975				

viii. Le baron Von Hendriks

Les héros pourront aussi enquêter auprès du baron Von Hendriks. Celui ci, cousin du duc Stephen dirige d'une main de fer une petite baronnie du golfe de Halav et, ne fait aucun effort pour cacher son ressentiment envers les faibles (et les personnages). Actuellement en train de rénover son armée, soit disant pour combattre des clans orques et gobelins qui hantent son territoire, il a acheté trois galères de combat à Spécularium six mois avant les faits, mais celles ci ont été volées avant même qu'il ne soit livré par une bande de bandits thyatiens. Hormis ces informations, les héros n'obtiendront guère d'autres renseignements du baron qui sera trop accaparé par la gestion de son domaine pour pouvoir s'occuper de simple roturier (les PJ).

Le tableau brossé de tyran sanguinaire sera plus que confirmé par tous les habitants de Lun, et quelques non humains (elfes ou hin) ayant vécu dans la baronnie de NoirCastel.



Deux jours après ces événements, Surfysse fera charger le stock d'armes sur son navire et partira le lendemain pour Noircastel. Cependant, il aura fait transborder le matériel sur un autre navire (il désirait en effet piéger les pirates), autre voilier partant le surlendemain. Le voyage avec le premier navire se déroulera sans problème. Mais le second navire, dirigé par Hinbras, et gardé par Uve Harth n'arrivera pas à bon port.

III. Le piège de Korrigan

i. Bataille en haute mer

Alexius Korrigan peu satisfait de l'avancée des héros sur la recherche des pirates les rappellera pour participer à l'escorte d'un cadeau de forte valeur que le duc envoie à la république de Darokin pour maintenir les bonnes relations commerciales des deux états. Le cadeau étant estimé à plus de 20 000 pièces d'or, il pense que les pirates seront appâtés, surtout que la nouvelle est loin d'être secrète puisqu'elle a été clamée haut et fort pour que l'économie du pays ne plonge dans le marasme dû aux attaques répétées des pirates.

Le cadeau est un leurre en lui-même puisqu'il est composé du prêt pour une année de deux cents soldats de la troupe ducale pour protéger les intérêts de la république. Les soldats monteront donc à bord et on installera aussi vingt grosses malles (qui sont en fait emplies de pierres). Le navire utilisé est un deux mats dont la coque a été renforcée de plaque de fer.

Le piège fonctionnera parfaitement puisque le navire appareillera lors d'une aube blafarde de ce mois d'Octobre et avant midi, les vigies signaleront trois galères à pleine vitesse battant pavillon noir s'approchant. Moins de vingt minutes après, les balistes positionnées à l'avant des galères entrèrent en action, tentant de détruire les mats et le gouvernail. Quelques archers riposteront, mais le gros de la troupe restera cachée pour ne pas trahir le véritable contenu de la cargaison. Deux galères s'approcheront du navire pour l'abordage alors que la troisième restera en arrière arrosant de flèches le pont du voilier avant l'assaut.

Les pirates ne feront pas de cartiers et ont comme but d'éliminer tout d'abord les potentiels leaders de résistance dont font partie les héros. Voici quelques exemples typiques de pirates :

Epéiste (40), guerrier humain niveau 2					
For	14	Int	10	Sag	9
Con	14	Dex	12	Cha	10
CA	4	P vie	15	Dégât	D8+2 D6
Thac0	18 17	#Att	3/2 2	Moral	12
Equipement	Cotte de maille, bouclier, sabre, arc court				
XP	120				

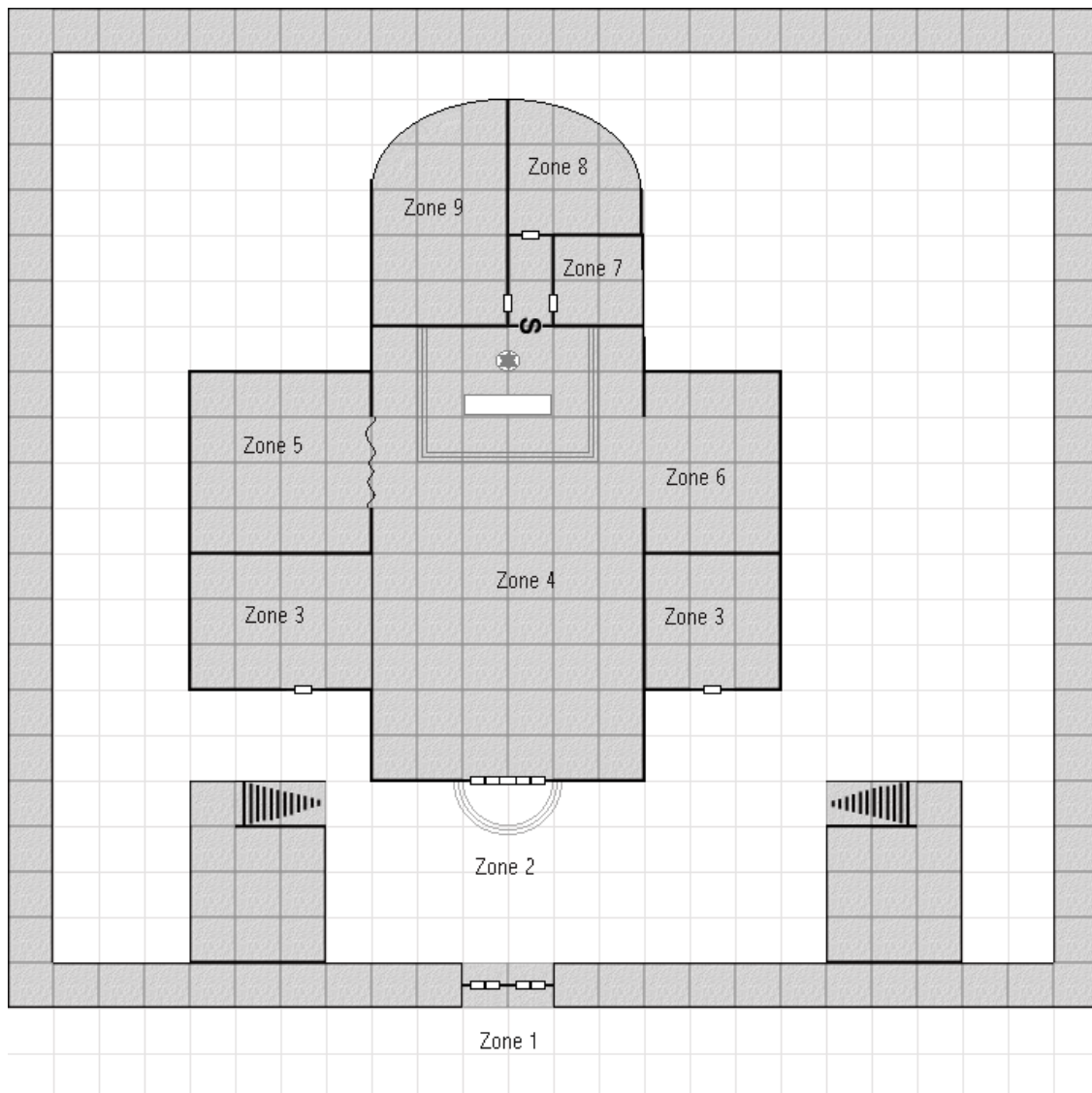
Lanceur de poignard (40), guerrier niveau 3					
For	12	Int	10	Sag	9
Con	13	Dex	16	Cha	11
CA	6	P vie	20	Dégât	D4 D6+2
Thac0	16 17	#Att	3 3/2	Moral	14
Equipement	Armure de cuir, 9 poignards, épée courte, grappin et corde				
XP	175				
Note	Ces hommes sont utilisés pour maintenir les galères contre le navire assiégé : ils ne sont pas envoyés en première ligne.				

Sabreur standard (100), guerrier niveau 1 d'origine douteuse					
For	14	Int	9	Sag	9
Con	12	Dex	10	Cha	9
CA	7	P vie	10	Dégât	D8+2 D4
Thac0	19 20	#Att	3/2 1	Moral	12
Equipement	Armure de cuir, sabre, poignard				
XP	35				
Note	Ces hommes forment la chair à canon des pirates.				

Les héros auront aussi la mauvaise surprise de croiser parmi les pirates certains membres des unités de mercenaire thyatienne engagée par Surfyss. Quand la bataille tournera en faveur des troupes ducales, la troisième galère partira en direction du Nord.

Une interrogation des survivants de l'assaut permettra aux troupes ducales d'apprendre où se situe la tanière des pirates. Korrigan ordonnera de mettre le cap vers leur fortin, espérant doubler la galère rescapée la faveur de la nuit. L'interrogatoire révélera aussi qu'Uve Arrth est le chef de la bande de maraudeur et qu'il réside seul actuellement dans la forteresse avec sa garde personnelle.

A l'aube du jour suivant, le voilier approchera de la bande de marécage dans laquelle se situe le repaire. Les pirates rescapés ne semblent pas être arrivés, aussi Korrigan convoquera les héros pour leur proposer une dernière mission assez délicate. Il ne veut pas en effet délaissier le navire des troupes ducales pour pouvoir arrêter la galère mais néanmoins veut pouvoir attaquer la forteresse avant que les rescapés n'y arrivent. Jouant sur l'effet de surprise, il pense que les héros pourraient arriver à pénétrer dans la forteresse pour y intercepter le chef. Sans lui et sans renfort possible, les survivants devraient soit se disperser, soit se rendre...



ii. Le fort pirate

Situé dans le marais de la destruction, le fort n'est autre qu'une ancienne chapelle autour de laquelle les pirates ont édifié une muraille de rondins ainsi que deux miradors. Située sur une bande de terre surélevée au-dessus de la fange, elle est facilement visible depuis la mer quand le soleil perce la brume qui couvre le marais.

Préférant éviter toute mauvaise surprise, Uve a ordonné à dix de ses gardes d'effectuer des patrouilles à l'extérieur des remparts. Ces hommes ne sont guères satisfaits de cette tâche aussi ne brillent-ils pas pour leur zèle. Les héros rencontreront deux de ces gardes mais pourront aisément se cacher s'ils ne désirent pas être vus.

Voici les différents intervenants que vous retrouverez durant cette partie :

Garde du fort, guerrier thyatien de niveau 2					
For	14	Int	10	Sag	9
Con	14	Dex	12	Cha	10
CA	4	P vie	15	Dégât	D8+2 D6 D4
Thac0	18 17 19	#Att	3/2 2 1	Moral	12
Equipement	Cotte de maille, bouclier, sabre, dague, arc long, 2D10 pa				
XP	120				

Prêtre de Vanya, clerc thyatien de niveau 3					
For	13	Int	12	Sag	15
Con	14	Dex	13	Cha	11
CA	4	P vie	20	Dégât	D8 D6
Thac0	20	#Att	1 2	Moral	15
Equipement	Arc court, cotte de maille, bouclier, épée longue, symbole religieux				
Sortilège	Niv1 :4, niv2 :2				

Sorts mémorisables	Niv1 : soins mineurs, bénédiction, injonction, sanctuaire Niv2 : cantique, métal brûlant
XP	270
Note	Les clercs essaient d'aider du mieux qu'ils le peuvent les gardes par l'utilisation de sorts de soins et de cantique. Un prêtre lancera ce sort alors que les autres le protégeront au moyen (s'il le faut) de sort de sanctuaire.

Uve Arrth, Clerc thyatien de niveau 7					
For	18.70	Int	14	Sag	17
Con	17	Dex	15	Cha	15
CA	-2	P vie	60	Dégât	D6+6 D10+3
Thac0	12 14	#Att	1	Moral	17
Equipement	Armure de plaque, bouclier +2, fléau de fantassin +1, potion de vol, épée à deux mains				
Sortilèges	Niv1 :5 niv3 :3		niv2 :5 niv4 :1		
Sort mémorisable	Niv1 : détection de la magie, bénédiction, soins mineur, lumière, injonction, protection contre le mal Niv2 : aide, cantique, charme personne, immobilisation de personne, métal brûlant Niv3 : Animation des morts, prières, dissipation de la magie Niv4 : Soins des blessures graves				
XP	3000				
Note	Uve utilise habituellement son sort d'immobilisation ou d'injonction en prélude d'un sort de métal brûlant sur l'armure de l'adversaire le plus tenace face auquel il doit se battre. Un sort d'animation des morts lui permet de ne pas être en sous-nombre.				

Alfredo Minez, guerrier Darokin de niveau 4					
For	16	Int	12	Sag	10
Con	16	Dex	15	Cha	10
CA	4	P vie	35	Dégât	D10+3 D8+3
Thac0	16	#Att	3/2	Moral	14
Equipement	Cotte de maille, hache lourde, <i>potion de soins</i>				
XP	175				



- Zone 1 : l'extérieur

On peut effectuer le tour de la place forte à pied sec, mais la présence des deux miradors forme une défense délicate à juguler pour ceux qui désirent arriver de manière discrète. Une approche par le côté Nord sera là plus réussie. Les murs de la forteresse sont haut de trois mètres et large de deux.

Un chemin de ronde y a été aménagé sur lequel passe un garde de temps à autres : les gardes en faction sont ceux qui finissent le dernier tiers de nuit, aussi sont-ils un peu fatigués.

L'entrée est une grande double porte de bois qui est barricadée de l'intérieur et qui est gardée par quatre gardes (deux de chaque cotés de la porte).

- Zone 2 : la cour de la chapelle

Vaste d'environ 350 mètres carrés, la cour entoure l'ancienne chapelle et a un sol en terre battue. Deux pans inclinés mènent à des promontoires sur le flan sud de

muraille, permettant à la fois l'accès au chemin de ronde et aux miradors placés au-dessus de ces promontoires et accessible par une échelle. Une baliste est positionnée sur chacun des promontoires, et à coté des munitions. Un arbalétrier installé dans chaque mirador complète le dispositif de défense.


La chapelle en forme de croix est construite au milieu, surélevée d'un bon mètre par rapport au sol. Un perron en pierre crayeuse a été construit pour en faciliter l'accès. Les éléments et le temps ont poli ce perron au point qu'il soit devenu très glissant (pour un perron), aussi toutes les personnes qui s'y tiendront seront affectées d'un malus de 1 en attaque, dommage, armure et en jet de sauvegarde.

- Zone 3 : la salle des gardes

Les angles sud est et ouest de la chapelle ont été modifiés pour y accueillir des baraquements. Dedans vivent 30 ruffians dans un état sanitaire peu enviable (néanmoins coutumier pour l'époque) : les lits ne sont fait que de paille et ils n'ont qu'une unique malle pour y mettre leurs effets. On trouvera dans chaque baraquement 20 gardes se reposant durant la nuit (et donc lors de l'attaque des héros) et 10 durant le jour. Aucun objet de valeur ne sera cependant trouvable dans aucun des deux nids.

- Zone 4 : Le hall de la chapelle

Cette grande salle, le cœur de la chapelle, peut accueillir 100 personnes lors de grandes occasions. De nombreuses arches qui furent taillées à l'effigie d'un immortel guerrier (l'immortel Halav) sont maintenant défigurées. Un autel se tient dans le mur Nord et, juste au-dessus, un vitrail nouvellement terminé représentant l'immortel Vanya, forme une coupole, seule véritable source de lumière de la pièce. Des tentures ternies cachent les



entrées des ailes est et ouest, alors qu'une statue de l'immortelle guerrière se dresse devant les quartiers des prêtres, derrière l'autel.

Deux gardes et deux prêtres sont continuellement dans cette pièce, les uns pour parer à toute intrusion, les autres pour s'occuper de l'entretien de la chapelle et effectuer les différents rituels quotidiens inhérents au culte. A l'heure durant laquelle interviendront les personnages, Uve Arth viendra de terminer son rituel matinal...

- Zone 5 : l'aile ouest

Cette sombre pièce n'a qu'une unique entrée et a son sol couvert de foin et d'avoine. Un pégase se tient dans cette pièce, prisonnier d'Uve, lui obéissant à contre cœur au doigt et à l'œil. Ce pégase du nom de Jankor demandera télépathiquement de l'aide aux personnages, mais ne mettra aucunement la vie d'Uve en danger : la survie de ses enfants dépendant en effet de celle de son tortionnaire. Il essaiera donc d'aider les personnages tout en aidant Uve à s'enfuir. Quand ce dernier fuira, une envolée à travers le dôme volant en éclat serait du plus bel effet, Il indiquera qu'il faut d'abord sauver sa famille...

- Zone 6 : Aile est

Cette salle est aussi sombre que la précédente. Elle contient toutes les rapines des pirates. Du moins ce qu'il en reste... Aucune des armes qui a été volée durant le transport n'est présente. On ne trouve là que des sacs de tabac hin, du tissu de Sind, de la nourriture (viande salée, farine et vin rosé darokin), et de l'or en pièces darokinienne et karameikienne, des daros et des royaux.

- Zone 7 : Chambre des prêtres

Cette pièce à la décoration spartiate est la chambre des fidèles acolytes d'Uve. Les prêtres se relaient ici pour se reposer, dormir, prier et s'entraîner. Tous sont des fanatiques et se battent jusqu'à la mort. Outre leurs vêtements et leur équipement respectif, leurs effets personnels

- Zone 8 : Chambre du maître d'équipage

Cette vaste pièce comprend un grand lit à baldaquin, deux armoires de bois, ainsi qu'une table et deux fauteuils. La table est encombrée de cartes maritimes, de rapport de route de navires et de missives cryptées. Ces dernières sont signées d'un certain RPN et demandent différentes attaques contre certains chargement transitant par voie des mers, tout en indiquant où déposer le butin dans le golfe d'Halav.

L'occupant de ce palace est Alfredo Minez, le commandant des troupes navigantes. Marin et ruffian accompli, il vit là depuis un an et demi, avec une jeune esclave sur laquelle il assouvit ses instincts plus que bas. La jeune traladarienne, sous alimentée et souvent battue, n'attend que la mort et ne sera d'aucune aide pour les personnages.

Des vêtements forts beaux (et voyants) pourront être trouvés dans les armoires, ainsi que 500 PO.

- Zone 9 : La retraite d'Uve Arrth

Cette sombre pièce est le repère du sinistre prêtre de Vanya. Décoré de frises de batailles la pièce est austère, n'ayant pour unique mobilier qu'un autel de pierre et un lit de bois. Aucune affaire personnelle de valeur ne sera découverte.



IV. EPILOGUE

i. Conclusion

De retour à Spécularium, les personnages se verront décernés le titre honorifique de seigneur de cour pour leurs actes de bravoures (si la mission s'achève bien, puis, lors d'une réception organisée par Alexius Korrigan, ils seront présentés au duc ainsi qu'à quelques-uns de ses féaux. Attribuez environ 5.500 points d'expériences aux survivants, ainsi que les 3.000 pièces d'or prévues...

ii. L'histoire

La vérité sur cette affaire est la suivante : désirant s'accaparer les voies de commerce passant par le golfe d'Halav, Von Hendriks avait décidé d'utiliser une bande de pirates à sa solde ; cependant ceci lui a forcé à investir moins sur ces troupes militaires propres dont il espère faire usage rapidement. Il a donc essayé par tous les moyens de pirater les navires dont le fret l'intéressait, allant même jusqu'à passer des commandes lui-même pour se voler.