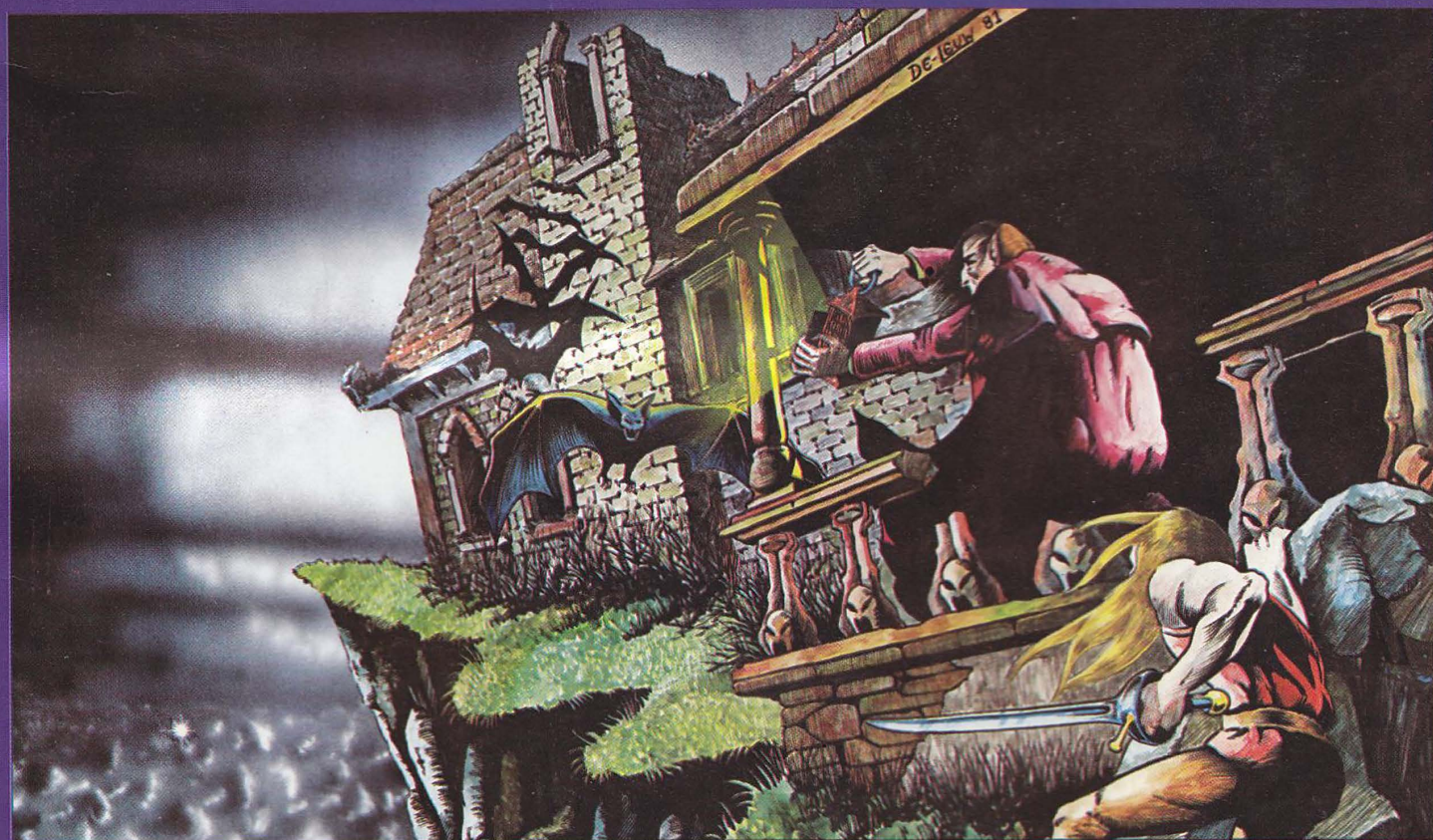


Règles **Avancées** Officielles de
Donjons & Dragons®

Une Aventure pour les Règles Avancées

Le Sinistre Secret de Saltmarsh
par Dave J. Browne & Don Turnbull



TSR, Inc.

PRODUITS DE VOTRE IMAGINATION™

Donjon Module U1

Le Sinistre Secret de Saltmarsh

par Dave J. Browne & Don Turnbull

UNE AVENTURE POUR PERSONNAGES DE NIVEAU 1 à 3



Désert, abandonné et seul sur la falaise, le manoir de l'alchimiste maléfisant se dresse face à la mer. Des lueurs mystérieuses et des plaintes fantomatiques ont tenu la population de Saltmarsh à l'écart en dépit des rumeurs qui courent au sujet d'un fabuleux trésor oublié. Quel est ce sinistre secret ?

"Le Sinistre Secret de Saltmarsh" est le premier module d'une série de trois créée au Royaume Uni, pour une équipe d'aventuriers débutants, à jouer selon les règles d'AD&D. Cette aventure peut être jouée par 5 à 10 personnages de niveau 1 à 3. Ce module contient les cartes de la région, les descriptions détaillées des rencontres et toutes les informations de fond nécessaires au D.M. et aux joueurs.

Distribué sur le marché du livre aux Etats Unis d'Amérique par Random House, Inc, au Canada par Random House of Canada, Ltd et au Royaume Uni par TSR (UK), Ltd.

Distribué sur le marché du jouet et des loisirs par les distributeurs locaux.

Règles avancées DONJONS & DRAGONS et D&D sont des marques déposées appartenant à TSR, Inc.

Ce module est protégé par les lois sur le copyright des Etats Unis d'Amérique. Toute reproduction ou autre utilisation non-autorisée de son contenu et de ses illustrations sont interdites sans la permission écrite expresse de TSR, Inc.

TSR, Inc
POB 756
Lake Geneva
WI 53147



TSR UK, Ltd.
The Mill, Rathmore Road
Cambridge, CBI 4 AD
Royaume Uni

Traduction : Jacques COLLIN

AD&D

DONJON MODULE U1

LE SINISTRE SECRET DE SALTMARSH

PREFACE

Je suis très fier de pouvoir vous présenter ce module, non seulement parce qu'il est en partie mon œuvre, mais aussi parce que c'est le premier module d'AD&D à avoir été écrit au Royaume Uni. Je disais, dans l'épilogue du "FIEND FOLIO" (1), que T.S.R. HOBBIES (U.K.) Ltd, la branche T.S.R. du Royaume Uni, avait des projets pour l'avenir ; ce module en est le premier fruit. Nous espérons sincèrement que ce module, ainsi que les suivants, vous enchantera.

Don Turnbull

D.G. T.S.R. HOBBIES (U.K.) Ltd.

(1) à paraître prochainement dans la même collection.

INTRODUCTION

"LE SINISTRE SECRET DE SALTMARSH" est le premier module d'une série de trois. Il est lui-même divisé en deux aventures distinctes : "LA MAISON HANTEE" et "LE FANTOME DES MERS". Chacune d'elles est, en temps de jeu probable, relativement courte.

Ces modules furent écrits, à l'origine, pour être joués en tant que série. Les personnages débutent avec peu ou pas d'expérience, et œuvrent à travers les trois parties en accumulant les Points d'Expérience. Au moment où débute le deuxième module, "LES DANGERS DE DUNWATER", les personnages devraient avoir accumulé suffisamment de Points d'Expérience pour avoir accédé au niveau 2. A la fin de ce module, et lorsqu'ils s'engagent dans le U3, "L'AF-FRONTMENT", les aventuriers devraient être bien avancés en Points d'Expérience, et peuvent même, si la chance leur a souri, débiter cette aventure au niveau 3.

Ce module est conçu pour un groupe de 5 à 10 joueurs de niveau 1 à 3. Il est particulièrement important, dans le cas où les personnages jouent la série en entier, de monter de niveau avant de s'attaquer au module U3, qui, dans le cas contraire, serait trop difficile pour eux. Le MD devra porter la Plus grande attention au paragraphe du Guide du Maître du

Donjon concernant l'acquisition des Niveaux d'expérience, et particulièrement au temps consacré à la formation. Il reste libre de renoncer ou de modifier ces durées afin d'éviter qu'il y ait, entre les aventures, de trop longues périodes d'entraînement, irréalistes face aux événements.

Cette série est par conséquent idéale pour les joueurs d'AD&D expérimentés qui désirent développer un personnage de bas niveau, ainsi que pour les joueurs novices qui participent à leur première aventure.

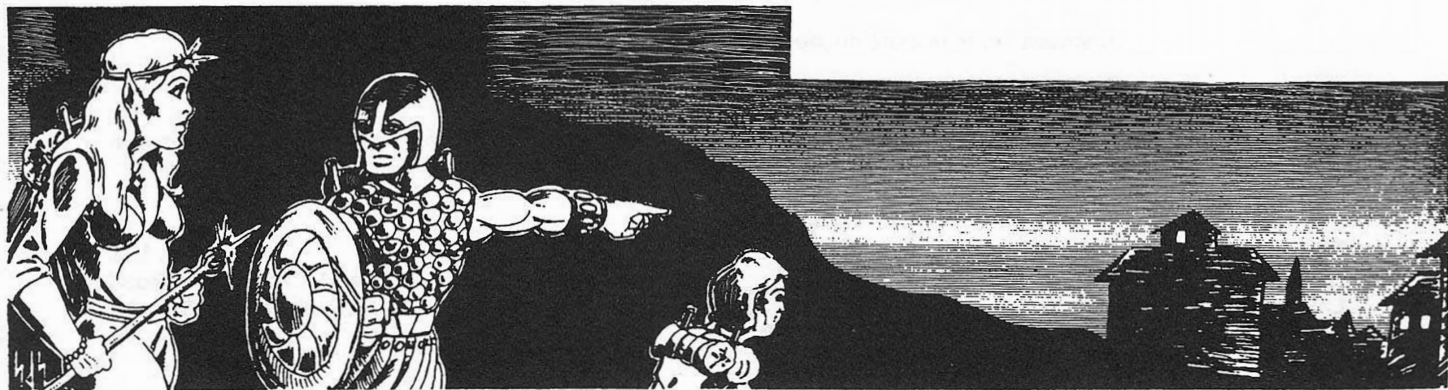
Il est tout à fait possible de jouer ce module comme une aventure unique, voire même de ne jouer que "LA MAISON HANTEE". Bien que la progression vers le U2, puis vers le U3, soit logique, elle n'est pas obligatoire, et l'aventure peut se terminer de manière satisfaisante à la fin du U1, ou même à la fin de "LA MAISON HANTEE" si les personnages préfèrent aller explorer d'autres horizons. Il est par contre nécessaire, pour s'attaquer au "FANTOME DES MERS", d'avoir joué la première partie de ce module, ou, à défaut, de s'être fait expliquer les événements par le Maître du Donjon. De même, l'expérience du U1 ou une explication détaillée des événements sera nécessaire pour jouer les U2 et U3. Un résumé de la situation est inclus dans chacun de ces modules dans cette optique.

Vous devez maintenant cesser votre lecture si vous désirez jouer ce module : les chapitres suivants sont réservés au Maître du Donjon.

Le Maître du Donjon trouvera un résumé du scénario de cette aventure à la fin de ce module, dans l'APPENDICE.

LA PETITE VILLE DE SALTMARSH

La petite ville de Saltmarsh est le pivot de cette aventure, tant pour les deux histoires présentées ici que pour les deux modules suivants. Le "secret" de Saltmarsh tire son essence de la nature de la ville et de ses environs. Le Conseil Municipal de Saltmarsh va inciter le groupe d'aventuriers à remplir plusieurs missions et peut même, jusqu'à un certain point les financer. Les aventuriers retournent à Saltmarsh entre les aventures, s'y reposent et s'y soignent. Ils vont passer de nombreuses semaines, voire même des mois de leur vie d'aventure dans cette ville et en compagnie de ses habi-





tants. En outre, il existe en ville un tissu d'intrigues, tissé bien avant l'amorce des aventures, que les personnages découvriront à mesure du développement de l'intrigue. En fait, si les joueurs sont particulièrement obtus, ils pourront ne pas s'en apercevoir avant qu'il ne soit trop tard...

Il est par conséquent conseillé au Maître du Donjon, pour qu'il y ait un arrière-plan adéquat à la série, de préparer complètement la ville en utilisant les informations contenues dans ce module comme base de sa préparation. La manière de jouer du Maître du Donjon et ses habitudes régleront l'importance de cette préparation, mais il vous est suggéré de régler au moins les points suivants :

1. Le Conseil Municipal. Nommez chaque membre ; définissez leur métier, rôle, personnalité, ainsi que leur puissance et leur richesse proportionnellement à la communauté.
2. Définissez de même les concitoyens éminents de la communauté lorsqu'ils ne sont pas membres du Conseil Municipal.
3. Dessinez une carte de la ville et déterminez l'emplacement de chaque construction utile et de celles utilisées par les notables pour régler leurs affaires.
4. Déterminez l'endroit où les personnages s'installeront (la meilleure auberge, la seule auberge...), et établissez le prix journalier de leur nourriture et de leur logement. Et assurez-vous qu'ils payent bien leur note !
5. Placez le (ou les) lieu(x) de culte de la ville, et déterminez les religions représentées.

Les livres de règles d'AD&D, et particulièrement la partie du Guide du Maître du Donjon qui s'y rapporte devrait vous être de grand secours dans cette tâche. Ne bâclez pas cette partie de la préparation : dans cette série, les événements intervenant entre chaque module sont presque aussi importants que les aventures elles-mêmes. Les personnages de vos joueurs peuvent passer beaucoup de temps à Saltmarsh : soyez juste avec cette ville, et avec vos joueurs !

Saltmarsh est un petit port de pêche respectable. Ses habitants sont relativement calmes, travailleurs et aimables. Il existe un système de police et de justice suffisant ; dettes et faillites sont traitées avec une particulière sévérité. La pêche est la principale source de revenu, mais il existe quelques petites fermes dans la campagne avoisinante. La ville possède un petit marché hebdomadaire qui attire des commerçants des deux grandes villes de la région, Burle et Seaton, toutes deux éloignées d'environ 30 km (Burle vers l'intérieur des terres au Nord Ouest, et Seaton le long de la côte, à l'Est).

Dans l'ensemble, vous pouvez vous représenter cette ville comme ressemblant à n'importe quel petit port de pêche de 2000 habitants sur la côte Sud de l'Angleterre au 14^{ème} siècle, ou son équivalent Breton.

Sur la carte du MONDE DE GREYHAWK, Saltmarsh se trouve sur la bordure occidentale de l'hexagone U4/123.

LA LEGENDE

A six kilomètres de Saltmarsh et bordant la vieille route côtière, la Maison Hantée se dresse face à la mer. Elle fut, jusque il y a vingt ans, la demeure d'un vieux magicien alchimiste de sinistre réputation, et, même alors, était évitée en raison de mystérieuses occupations de son propriétaire. Elle a ensuite, deux décades après la disparition soudaine et inexplicable de son occupant, et au fil des années, pris une apparence de plus en plus maléfique et mystérieuse.

Délabrée et abandonnée depuis fort longtemps, la maison a maintenant un aspect des plus insalubres. Les quelques âmes hardies qui ont parfois tenté d'y pénétrer (car les rumeurs concernant des monceaux d'or alchimique cachés ont persisté après la disparition du vieillard) n'en ont rapporté que des récits macabres ponctués de dangers monstrueux.

La rumeur de fantômes hantant la maison s'est développée ces dernières années à cause des hurlements effroyables et des lumières étranges émanant de ce lieu lugubre. Aujourd'hui, même les plus vaillants refusent de s'en approcher et oseraient encore moins y entrer : la réputation de la maison est telle que les champs qui l'entourent, bien que la terre y soit très fertile, restent inexploités et en friches.

Si, après avoir entendu parler de la maison, les aventuriers partent à la recherche d'une personne s'y étant rendue, ils ne trouveront au départ personne. Des questions trop nombreuses sur ce sujet effraiera les habitants de la ville et les rendra plus craintif, mais n'apportera aucune information concrète. Si le groupe poursuit son enquête (et si le MD le désire) les aventuriers pourront découvrir un vieux braconnier qui pourrait, si les bons moyens sont employés (argent ou alcool) avouer s'y être aventuré par la porte de derrière il y a quelques années, pensant pouvoir y glaner un peu de nourriture. Heureux à la perspective de trouver du vin gratuit à la cave, il commença à descendre les marches, entendit des cris terribles et des gémissements perçants -et s'enfuit, effrayé à en perdre la raison.

Il peut leur indiquer la porte de derrière et sait qu'il y a un puits. Il pourra leur décrire sommairement la cuisine, l'arrière-cuisine et le passage y conduisant à partir de la porte de derrière, mais ne sait rien de plus concernant la configuration de l'endroit. En outre, le souvenir de ce qui l'a effrayé s'est amplifié au fil des ans et il peut leur raconter n'importe quoi : une horde de spectres débouchant des escaliers du cellier, un vampire entouré de rats, ou rien...

Il s'aperçut peu après sa tentative que le récit de son aventure, pour peu qu'il le corse et l'exagère un peu, pouvait lui permettre d'obtenir maintes bières gratuites, gracieusement offertes par un auditoire passionné.

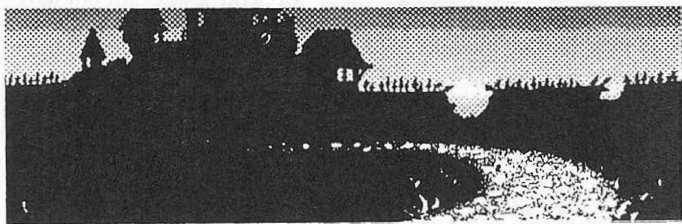
Personne, récemment, ne lui avait demandé de raconter son histoire et, une fois sa langue déliée, il voudra redorer son blason. A part la mise en garde des aventuriers contre de sinistres et graves dangers (qui en fait n'existent pas), et quelques informations utiles concernant l'agencement de la maison, il ne fournira aucune indication intéressante.

INFORMATIONS GENERALES

Le secret de la Maison Hantée est qu'en fait, elle ne l'est pas : c'est la base terrestre d'un groupe de contre-bandiers dirigé par un illusionniste de 4ème niveau. Les lueurs étranges aperçues la nuit par les habitants de Saltmarsh sont les signaux émis par les voleurs vers leur bateau mouillant en pleine mer. Les hurlements surnaturels et autres cris sont provoqués par des sorts de **Bouche Magique** habilement placés à l'intérieur de la construction. Voici pourquoi la mauvaise réputation de la maison a récemment augmentée : les voleurs ont, en l'espace de trois ans d'opérations réussies, et par ces moyens, totalement éloigné toutes les enquêtes locales, officielles ou officieuses.

Il est capital de ne pas communiquer aux joueurs d'indications trop évidentes qui les conduiraient à penser que la maison n'est pas hantée ; ils doivent découvrir la vérité par eux-mêmes, ou simplement buter sur elle. Ils peuvent même s'aventurer autour de la maison, trouver un petit trésor et ne jamais découvrir ce qui s'y passe réellement.

Ce module, ainsi que tous ceux de cette série, est destiné à des joueurs perspicaces. Ceux qui aborderont ces aventures de manière imaginative et réfléchie pourront non seulement obtenir de larges récompenses pour leur personnage, mais auront également la satisfaction de voir le voile se déchirer peu à peu devant eux au fur et à mesure qu'ils découvriront la signification des indices. Par contre, les joueurs qui se contenteront de partir à la chasse aux monstres seront non seulement incapables d'en éclaircir les différents secrets, mais trouveront en plus leurs aventures ennuyeuses et n'en tireront aucune satisfaction ; ils peuvent même y perdre leurs personnages car des contrebandiers, dans les mains d'un MD compétent, représentent un danger bien réel pour un groupe aussi imprudent qu'insouciant.



Le Maître du Donjon devra, pour les mêmes raisons, prendre quelques précautions. Si l'aventure est préparée rapidement et sans grande attention, votre groupe risque de facilement s'impatienter ou s'ennuyer. Le Maître du Donjon devra préparer le terrain attentivement et diriger le jeu de manière inventive en tenant les joueurs en haleine sans pour autant livrer un quelconque secret. L'assassin (1ère partie, salle 15) devra, en particulier, être très soigneusement manipulé : la découverte prématurée de sa nature réelle due au manque de précautions de la part du MD pourra rendre la totalité de l'opération de fraude transparente pour le groupe, et, par conséquent, la rendre vulnérable.

Il est conseillé au Maître du Donjon de lire attentivement l'ensemble du module avant de commencer à le faire jouer ; prenez des notes en marge et/ou sur le **cahier de notes du Maître du Donjon** (disponible dans les publications T.S.R.) lorsqu'un aide-mémoire devient nécessaire. Même si vous pensez ne jouer d'abord que LA MAISON HANTÉE, lisez également LE FANTOME DES MERS qui vous donnera une vue d'ensemble.

Vous noterez que les descriptions des rencontres sont divisées en sections "ouvertes" et "encadrées". Les informations situées dans l'encadré devront être livrées aux joueurs ainsi que les dimensions approximatives de l'endroit (celles-ci peuvent être données avec plus de précision si les personnages prennent la peine -et le temps- de mesurer).

Même lorsque ce n'est pas spécifiquement mentionné dans l'encadré, vous devrez décrire les autres particularités de l'endroit (marches, piliers, etc...) qui peuvent être vues sans difficultés. Le groupe ne peut, au départ, agir que d'après ces informations.

Des indices sont parfois donnés dans ces textes et le Maître du Donjon ne devrait ajouter que de vagues informations complémentaires et seulement lorsque des questions lui sont posées.

Les sections ouvertes restantes et tous les paragraphes d'introduction sont destinés à l'usage exclusif du MD et les informations concernées ne doivent pas être transmises aux joueurs tant qu'ils n'ont pas découvert les faits par eux-mêmes.

Un abrégé des caractéristiques des monstres est fourni dans le texte au moment des rencontres. Pour plus de détails, consultez le Manuel des Monstres ou le Fiend Folio.

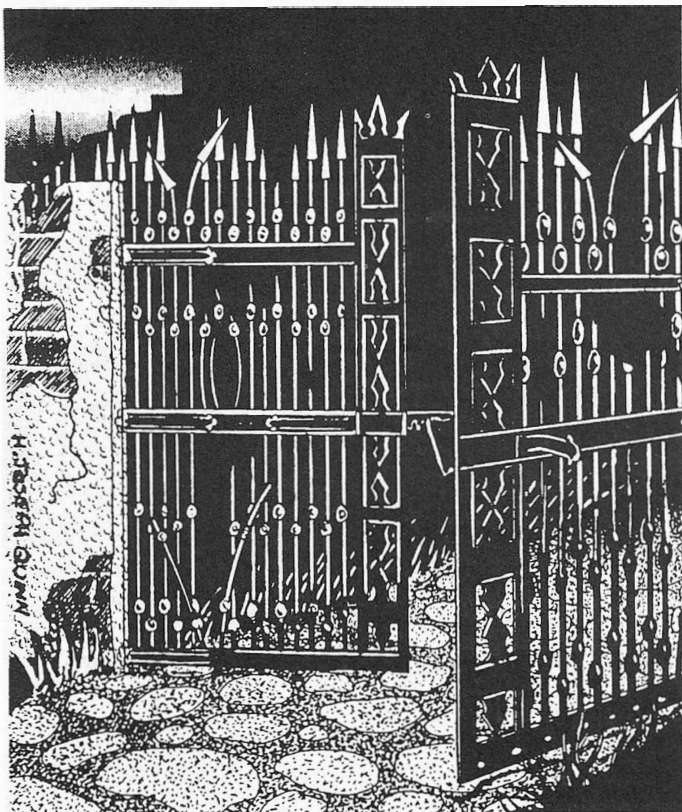
N'oubliez pas que la maison a la réputation d'être hantée, et que la population de Saltmarsh a de bonnes raisons d'y croire. Avant que les aventuriers trouvent les voleurs, essayez de donner à leur aventure un air de mystère, en utilisant les descriptions des salles comme une base de travail à compléter. Essayez de les effrayer !

Des activités seront en cours tant dans la maison que sur le bateau lorsque les aventuriers arriveront. Il est bien évident que les contrebandiers et l'équipage restent en mouvement et qu'ils n'attendent pas simplement d'être découverts dans la pièce où ils se trouvaient au départ, à moins que les aventuriers aient la chance de prendre chaque groupe par surprise et dans le bon ordre avant qu'ils n'aient été alertés. Même dans ce cas, il faudra se rappeler que l'équipage et les contrebandiers se déplacent ; le fait, par exemple, que les contrebandiers de la caverne 27 aient été surpris sera bientôt connu de tous puisque les autres contrebandiers apportent du matériel de contrebande des caves inférieures. Le MD devra faire preuve d'imagination et de discernement quant à la tenue des contrebandiers face à la situation, et ne pas simplement les considérer comme des objets dans des pièces indépendantes.

Le MD doit se souvenir que les voleurs sont assez intelligents, bien organisés et connaissent parfaitement la maison, les cavernes et les environs (à l'exception de l'aire secrète 24 dont ils ignorent tout). Par conséquent, s'ils prennent connaissance de l'intrusion du groupe, ils réagiront de manière coordonnée et efficace pour localiser et détruire les intrus.

Dans le même genre d'idées, vous ne devrez donner aux joueurs aucun indice qu'ils n'aient découvert par eux-mêmes ni au sujet de l'aspect maritime de l'activité des contrebandiers, ni sur l'opération de contrebande d'armes du Fantôme des Mers, et ce même après la découverte des contrebandiers par le groupe.

Vous devrez donc considérer que les trafiquants et l'équipage vaquent normalement à leurs occupations jusqu'au moment où ils réalisent que leurs activités ont été découvertes ; faites les ensuite réagir de façon coordonnée pour faire face à la menace et préserver leur secret illicite. Sambalet, le chef des voleurs est assez intelligent et assez perspicace pour avoir élaboré un plan de retraite s'il est découvert et pour



avoir préparé ses hommes à une évacuation ; le MD serait bien avisé de suivre son exemple.

Dans le cas où le groupe déciderait de quitter la maison avant la fin de l'aventure et cherche plus tard à y revenir, le MD devra choisir entre les deux possibilités suivantes : les voleurs auront évidemment assez rapidement réalisé qu'il y a eû des intrus dans la maison. S'ils n'ont aucun motif d'inquiétude quant à la découverte de leurs activités, ils pourront continuer leur trafic, en doublant peut-être la garde pendant quelques temps. Par contre, s'ils ont de bonnes raisons de croire que lesdites activités ont été mises à jour, ils quitteront les lieux en emmenant avec eux toutes leurs possessions (armes et objets divers) afin que le groupe ne trouve plus aucune trace de leur présence.

Il est fort peu probable que le même scénario puisse s'appliquer au Fantôme des Mers. Une fois le bateau abordé par le groupe, il est inconcevable qu'il puisse le quitter sans rien découvrir. Dans ce cas, peu probable, le MD devra décider de la conduite à tenir face à des personnages aussi peu aventureux et niant à ce point l'évidence.

1ère PARTIE : LA MAISON HANTÉE

... dans laquelle le groupe découvre la première partie du sinistre secret de Saltmarsh.

PREAMBULE

Il est conseillé au MD d'amener les joueurs à aborder l'aventure de la manière suivante :

- Pour commencer les personnages devront se rencontrer à Saltmarsh, y ayant tous été attiré par de vagues rumeurs concernant un travail intéressant pour des aventuriers dans les environs.
- Décrivez la ville ; fournissez aux joueurs une carte et autres informations préparées par vos soins, équivalentes à ce que les personnages pourraient observer en arrivant.
- Arrangez-vous pour qu'ils trouvent une chambre dans une auberge, sans avoir encore entendu parler de la Maison Hantée.

- Laissez les rechercher vainement des informations en ville et dépenser un peu d'Or (selon une liste de dépenses que vous aurez préparé) pendant un jour ou deux avant de faire en sorte qu'ils entendent parler de la légende de la Maison, peut-être au cours d'une conversation fortuite avec l'aubergiste, avec qui ils devrait avoir eû le temps de se lier d'amitié.
- Faites-leur part de la légende, et permettez leur de rencontrer le braconnier si vous le croyez opportun.
- Une fois la décision prise de visiter la maison, faites-les introduire par l'aubergiste auprès d'un membre influent du Conseil Municipal de la ville afin que ce groupe éminent puisse être avisé de la tentative imminent d'élimination de la menace locale. Le conseil ne voudra en aucun cas financer l'aventure à ce stade, mais ils pourront laisser entendre que, si le groupe accomplit sa mission, une forte prime viendra les récompenser.
Note - Pendant ce temps, une des principales personnalités de Saltmarsh (qui est secrètement le receleur des contrebandiers) apprendra les intentions du groupe par une remarque fortuite lors d'une conversation avec un membre du Conseil et l'assassin ira s'installer en toute hâte dans la maison (voir en particulier les notes de la partie 1 salle 15).
- Laissez le groupe s'équiper lui-même en traitant avec les commerçants locaux, avant de se mettre en marche en suivant la vieille route côtière. Sur une partie du rajet, les personnages seront encouragés par des citoyens admiratifs et par des enfants admirant les héros. Néanmoins, toutes ces personnes se retireront dès que la Maison se dessinera au loin...

LA MAISON

La Maison Hantée se situe au sommet de la falaise, à 20 mètres au dessus du niveau de la mer et à environ 25m de son bord. Le mur de pierre de 1,5m de haut qui entoure le jardin est partiellement effondré en de nombreux endroits, et l'accès en n'importe quel point du jardin est facile, même si l'on néglige la grille principale, située sur la route de la falaise. Cette grille, faite d'un métal lourd et ouvragé, est encore en état de fonctionner et demeure ouverte. Le jardin lui-même est envahi par les mauvaises herbes et démontre qu'il n'a pas été entretenu depuis fort longtemps. Quoi qu'il en soit, toute partie du jardin, ainsi que le chemin de terre principal peuvent être facilement traversés.

Le puit à l'Est, à l'arrière de la maison, mesure 1,5m de diamètre et 4,5m de profondeur, avec 1m d'eau au fond. Un Serpent Venimeux (CA 7 ; DV 2 ; pv 12 ; =AT 1 ; D 1-3 plus de légers poisons) vit dans une cavité dans la paroi du puit à environ 60cm au dessus du fond et attaquera quiconque atteindra le niveau d'eau. Les personnages mordus devront effectuer un jet de protection contre le Poison (avec un bonus de +3) ou être atteint d'une légère infection provoquée par le poison - la victime éprouvera progressivement une forte envie de dormir et, après 2-8 tours, sombrera dans une profond sommeil pour 4-16 tours. La victime, une fois endormie, ne peut être réveillée par des moyens ordinaires (mais un remède tel que **Guérison des Maladies** s'averera efficace). Toutefois, aucun effet secondaire ne sera ressenti et la victime sera tout à fait normale lorsque la période de sommeil sera terminée.

Du sol au faite du toit, la maison a une hauteur de 10m ; le toit est en pointes et sur pignons ; il est parsemé de trous dûs aux ardoises manquantes. L'intérieur est complètement délabré, humide et clairsemé de parcelles de moisissures inoffensives. Des toiles d'araignées tapissent l'endroit ; la boiserie est pourrie dans sa presque totalité ; tout est recouvert d'une épaisse couche de poussière et de crasse ; des immondices sont éparpillées en abondance. En plusieurs endroits, le plâtre, tombé du plafond et des murs, git sur le plancher ; plusieurs lames de parquet sont disjointes et quel-

ques-unes ont même disparu. Les rongeurs et insectes ont laissé de nombreuses traces. Plusieurs chambres sont équipées de cheminées dont les foyers ne laissent apparaître aucune trace d'utilisation récente, et les cheminées sont trop étroites et tortueuses pour que quiconque puisse les escalader.

Tous les couloirs de la maison mesurent 1,5m de large et 3m de haut ; et toutes les salles mesurent 3m de haut, à l'exception du grenier où, en raison de l'inclinaison du toit, la hauteur varie de 30cm sur les côtés à 4,5m au centre. Toutes les portes mesurent 1,5 x 2,1m et sont faites d'un bois ordinaire ; toutes sont fermées mais non verrouillées (à une exception, voir salle 15), et faciles à ouvrir. La plupart des fenêtres ont les vitres brisées mais s'ouvrent facilement.

Les passages dans le dédale des cavernes ont généralement entre 2,10 et 2,40m de largeur et 2,40 de hauteur, et présentent une pente à faible inclinaison. Toutes les cavernes ont environ 3,60m de haut. Tous les murs, plafonds, et sols des cavernes et passages les reliant sont humides, gluants et ternes.

La lumière est excellente au rez-de-chaussée et au 1er étage de la maison. Au grenier, grâce aux divers trous de la toiture, l'éclairage est faible mais suffisant, bien que les angles demeurent dans l'obscurité. Dans les zones 20, 23, 24, 25 et 26, il n'y a pas de lumière du tout. Dans les zones 21, 22, 27, 28 et 29, la lumière est suffisante car des torches ont été placées dans des supports grossiers creusés dans les murs.

LES MONSTRES ERRANTS

Aucun monstre errant ne sera rencontré dans le jardin, bien qu'il puisse s'y trouver de petits animaux inoffensifs : souris, campagnols, lapins et autres. Il n'y aura pas non plus de rencontres fortuites de monstres dans la cave, les cavernes et les passages souterrains.

Il y aura, par contre, dans la maison même, un test tous les tours avec une probabilité de rencontre d'une chance sur douze. En cas de rencontre, tirez avec un d4 sur la table suivante :

Dé	Rencontre
1	4 Gobelins (CA 6 ; DV 1-1 ; pv 4 ; =AT 1 ; D selon l'arme utilisée).
2	2 Rats Géants (CA 7 ; DV 1/2 ; pv 4 ; =AT 1 ; D 1-3 5% de chance par blessure d'être contaminé, si l'on rate son jet de protection contre le Poison) et 3 Rats Géants (AC 7 ; DV 1/2 ; pv 2 ; =AT 1 ; même dégâts que les adultes).
3	1 Belette Géante (AC 6 ; DV 3+3 ; pv 20 ; =AT 1 ; D 2-12 plus drainage de sang).
4	4 Fourmis Géantes (Travailleuses- CA 3 ; DV 2 ; pv 5 ; =AT 1 ; D 1-6).

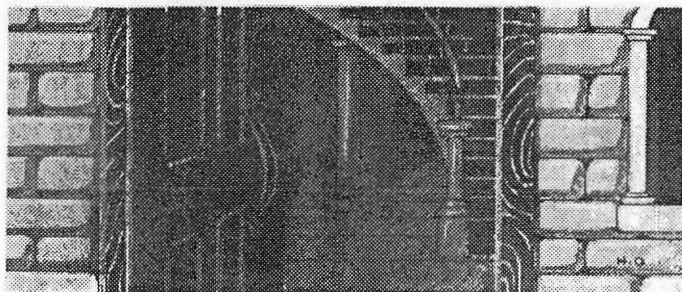
Les Gobelins sont indépendants de cette histoire : ils traversaient la région et se sont arrêtés ici à la recherche du trésor ; ils ignorent jusqu'à la présence des contrebandiers. Ils ne pourront être rencontrés (et seulement s'il y a lieu) que dans la maison, et non dans la cave. Ils sont armés d'épées courtes et de dagues, mais frappent à moins 1 en lumière vive. Chacun d'eux possède une bourse contenant 1-6 pièces d'argent, et l'un d'entre-eux possède un rubis valant 25 po caché dans un compartiment secret de la garde de son épée.

Les Rats Géants ont 4 chances sur 6 de surprendre leur adversaire. Ils sont porteurs d'infections et tout personnage mordu à 5% de chance par blessure d'être infecté. Si le personnage infecté rate son jet de protection contre le Poison et ne reçoit pas un **Guérison des Maladies** dans les trois tours qui suivent la morsure, sa

blessure enflera et s'infectera ; le personnage se mettra à délirer et devra rester sous la surveillance constante d'un membre du groupe. Si, après 1-4 jours, il ne lui a toujours pas été fait de **Guérison des Maladies**, l'infection lui sera fatale.

La Belette Géante attaquera quelles que soient les circonstances. Lorsqu'elle a réussi à mordre quelqu'un, elle ne le lâche plus et lui suce le sang au rythme de 2 à 12 pv à chaque round de combat. Sa fourrure vaut 2000 po.

Les Fourmis Géantes. Ce sont des fourmis travailleuses à la recherche de nourriture.



REZ DE CHAUSSEE DE LA MAISON

1. HALL D'ENTREE

La porte d'entrée ouvre sur un hall d'entrée crasseux et moisi. A votre gauche, un couloir mène à l'aile Ouest de la Maison. Les murs, de part et d'autre du corridor sont nus, mais quelques morceaux de bois, dans l'angle à côté de la fenêtre, montrent qu'une chaise ou une petite table s'y tenait naguère. Devant vous, un autre couloir mène vers l'arrière de la Maison.

A votre droite, un escalier mène à l'étage supérieur et rejoint une mezzanine qui domine le hall dans sa partie Nord et Ouest ; les marches semblent en assez bon état pour être gravies encore que la balustrade soit cassée en plusieurs endroits. Sous l'escalier à l'arrière du hall, un troisième couloir mène au côté Est.

Avant que le groupe ne se soit déplacé dans le hall proprement dit, un examen attentif du parquet, par un Ranger (10% de chance de réussite par niveau d'expérience) ou par un membre d'une autre "classe" de personnage (5% de chance de réussite sans tenir compte du niveau) peut révéler deux traces de passage récent révélant la présence d'êtres humains - l'une va du pied de l'escalier au couloir menant à la cuisine, l'autre au pied de l'escalier au couloir Ouest. Celles-ci ont été faites par les voleurs lors de déplacements entre la cave et leur point de transmission de signaux dans la salle 14.

Si les traces découvertes ici sont suivies dans une des trois directions (du haut de l'escalier à la salle 14 ou de la cave à l'un ou l'autre des itinéraires), un Ranger aura 50% de chance par tour de les perdre, tandis que les membres d'une autre classe de personnages assez chanceux pour avoir initialement trouvés ces traces dans le hall seraient dans l'incapacité de les suivre au-delà de quelques mètres. Au cas où le groupe, maintenant ou plus tard, gravit l'escalier...

Quand vous le gravissez, les marches grincent d'une manière inquiétante mais elles sont assez sûres. En haut, vous parviendrez à la galerie située côté Nord et Ouest du hall. A l'Est et à l'Ouest le couloir semble traverser la Maison dans toute sa largeur. Les portes donnant sur ce couloir mènent vers le Sud de la Maison. A l'opposé de la partie Ouest de la galerie se trouve un autre couloir se dirigeant vers la partie Nord.

L'escalier ne s'écroulera pas sous le poids des membres du groupe mais en un point de la galerie, situé à 3m à l'Ouest du

haut de l'escalier, les lames du parquet sont si pourries qu'elles peuvent s'écrouler si un membre du groupe y met les pieds (la chute cause de 1-6 points de dégâts), laissant une brèche s'étendant sur toute la largeur de la galerie et sur une longueur de 2 m.

2. BIBLIOTHEQUE

Vous pouvez dire que cette salle fut jadis une bibliothèque, avec des rayonnages de livres autour des murs. La plupart des rayons sont maintenant détruits et en plusieurs endroits, entièrement descellés du mur. Les quelques étagères encore intactes sont vides mais il y a une pile de livres dans l'angle Sud Ouest.

Il y a une pile de 14 livres jetés pêle mèle dans l'angle et désormais couverts de toiles d'araignée, de crottes de vermines et de moisissure non nocive. Tous sont abimés par l'humidité, le moisi et les souris mais sont encore lisibles. Trois seulement ont un certain intérêt, les 11 autres étant de nature plus commune (histoires, collections de poèmes romantiques, etc...). Ces trois livres sont clairement titrés au dos : *Les propriétés magiques des pierres précieuses par le Mage Tenser*.

Les propriétés magiques des fleurs et des herbes par le Mage Tenser.

La métaphysique des mathématiques par le Mage Nystul. Ils valent 150 po pièce (mais non à Saltmarsh - le vendeur devra rechercher une plus grande communauté s'il veut trouver acquéreur).

Si les joueurs désirent que leurs personnages lisent ces livres et demandent à en savoir plus sur leur contenu, le MD devra faire preuve d'une plus grande imagination. Certaines parties du **GUIDE DU MAITRE DE DONJONS** seront d'un grand secours (voir page 22). Quoi qu'il en soit, les lire ne confèrera aucun avantage spécial aux personnages et une grande partie de leur contenu sera trop hermétique à la compréhension.

A l'intérieur du troisième volume se trouve un morceau de parchemin, manifestement déchiré d'un grand feuillet, sur lequel figure un texte de quelques lignes écrites à la main en langage commun. Il a été abimé par l'humidité, si bien que quelques mots seulement restent lisibles : "..... par delà les squelettes"

3. SALLE D'ETUDE

Cette salle fut naguère un cabinet de travail ou d'étude. Contre le mur sous les fenêtres, se trouve un écritoire de grande dimension en partie cassé et criblé de moisissure. Il y a trois tiroirs de chaque côté et un grand tiroir central ; ce dernier est fermé mais tous les autres sont ouverts - dont deux sont cassés, visiblement ouverts par effraction.

Le tiroir central (qui est fermé - la clef est perdue depuis des années) ne contient rien d'autre que des documents sans valeur, tous écrits en langage commun, des reçus d'achat concernant divers matériels de chimie et de laboratoire. Une recherche plus attentive de l'emplacement ou s'adapte le tiroir central révélera un compartiment secret. A l'intérieur, enveloppé dans un linge, se trouve une fiole contenant un liquide acqueux à l'arôme épicé, de couleur rose (deux doses d'une potion de contre-poison). Les autres tiroirs sont vides.

4. LIVING

Une porte dans le mur Nord mène vers un petit patio pavé, les pavés sont maintenant lézardés et envahis d'herbes folles. Il y a un amas de déchets dans l'angle Sud Est. Par ailleurs, la salle est vide.

Une trappe secrète dans le sol au point S (se détecte comme une porte secrète) permet grâce à un escalier de descendre

à la cave (21). Un sort de **bouche-magique** est placé de manière à être déclenché par quiconque s'approche à 1,5m de la trappe ; une voix provenant du plafond dira "bienvenue fous, bienvenue morts en puissance !" suivie d'un long éclat de rire démoniaque. Si le MD le désire, il pourra faire tirer à tous les personnages un jet de protection contre les sorts, l'échec entraînant l'effet du sort "Peur", chaque personnage ayant raté son jet de protection, a 40% de chance d'être terrorisé au point de ne pouvoir entrer à nouveau dans la pièce.

L'amas de déchets ne contient rien qui ait de la valeur, excepté une unique et grande boucle d'oreille en or, d'une valeur de 20 po.

Si le groupe fait en sorte de suivre les traces du hall d'entrée, il peut aboutir à la trappe.

5. LIVING II

La seule chose de notable dans la salle est un bouquet de minuscules champignons rouge sortant du sol et formant grossièrement un demi-cercle autour de la cheminée. Autrement, la salle est vide.

Les champignons sont parfaitement inoffensifs bien que leur présence puisse faire qu'un aventurier souhaitant entrer dans le foyer essaie soigneusement d'éviter d'y toucher.

Au dessus de la cheminée, à environ 1m du sommet, il y a une pierre branlante dissimulant une infractuositè. A l'intérieur de celle-ci se trouve une petite bourse en cuir contenant une améthyste d'une valeur de 120 po.

6. LIVING III

Cette salle est vide. Son seul intérêt est que la quantité de plâtre tombé sur le sol est nettement plus importante qu'ailleurs.

Le parquet dans les deux salles du dessus (voir salle 14 et 15) est considérablement moins solide qu'ailleurs. Il n'y a rien d'intéressant et de valeur ici.



7. SALLE A MANGER

Jadis, une grande table trônait au centre de cette salle ; maintenant, elle git, cassée, bien qu'encore reconnaissable, sur le sol. Une chaise reste contre le mur entre les fenêtres et il y a des débris de porcelaine de Chine dans l'angle Nord Ouest.

Il n'y a rien qui soit digne d'intérêt ou de valeur ici.

8. BOUDOIR

Deux fauteuils rembourrés se tiennent près de la cheminée. Les housses ont été éventrées ou coupées et la bourre a été retirée ; toutefois, la structure en bois est encore intacte. Les morceaux d'une table brisée gisent sur le sol près du mur Nord.

Dans la cheminée, à environ 1m au dessus du foyer, se trouve une pierre branlante, facilement discernable. La cavité derrière cette pièce contient une petite boîte en métal ; celle-ci est fermée et la clef est introuvable. La boîte contient un anneau (**anneau de protection +1**).

Une Araignée Géante (CA 8 ; DV 1+1 ; pv 6 ; =AT1 ; D1 plus poison) vit à l'intérieur de la cheminée et attaquera quiconque examinera la pierre branlante. Un personnage mordu doit effectuer un jet de protection contre-poison en y ajoutant un bonus de +2, ou subir un **affaiblissement** (comme le sort du même nom, 25%) pendant 1-4 jours, les effets commençant 1-6 tours après la piqure.

9. LA CUISINE

Cette salle servait visiblement de cuisine. Elle est sale et humide, parsemée de mousse grise et de quelques toiles d'araignées sur le sol, les murs et le plafond. Dans l'angle à votre gauche, il y a quelques éléments de cuisine en fer avec une cheminée au-dessus. A côté, sous la fenêtre, se trouve un évier en pierre, lézardé et décoloré. A droite de l'évier un petit placard en bois fermé est fixé au mur à environ 1,5m au-dessus du niveau du sol. Contre le mur du fond, une volée de marches en bois monte de gauche à droite et, même de la porte, il est visible que l'ébénisterie est pourrie et qu'il y manque quelques marches.

Une famille de 5 mille-pattes géants (CA 9 ; DV 1/4 ; pv 1 ; = AT1 ; D0 mais poison) vit dans un nid sous le plancher au-dessous de l'évier, avec accès à la cuisine par une trouée au niveau du sol. Ils attaqueront n'importe quel personnage s'approchant trop près de l'évier ou examinant le placard. Quiconque serait mordu par un mille-pattes doit effectuer un jet de protection contre-poison en ajoutant un bonus de +4 ou ressentir un grand **affaiblissement** (comme un sort 25%) pendant 1-4 jours, les effets commençant 1-6 tours après la morsure. La morsure est sans danger.

Les marches sont praticables - voir les notes qui s'y rapportent (salle 18). Le placard est vide.



10. LE CELLIER

Cet endroit a souffert des effets de l'humidité et du temps plus que tout autre dans la maison. La moisissure s'étale en plaques sur le sol, les murs et le plafond ; il y a beaucoup de toiles d'araignées, bien que même celles-ci semblent être en décrépitude. Une immense chaudière en cuivre bosselée, fendue, terne et vide se trouve sous la fenêtre, un petit tas de tessons de poterie git sur le sol près d'elle. L'escalier s'enfonce dans l'obscurité de ce que l'on présume être une cave.

Un sort de **bouche-magique** a été lancé sur l'escalier et se déclenchera dès que quelqu'un mettra le pied sur la première marche. Si le sort de bouche-magique se met en activité, un hurlement atroce semblable à celui d'une âme tourmentée - s'élèvera de la cave. (option du MC : traiter comme un sort de **peur**, de la même manière que dans la salle 4).

LA PARTIE SUPERIEURE DE LA MAISON

Quand, et si les personnages gravissent l'escalier principal, reporter-vous à la seconde partie de la description du hall d'entrée, rez-de-chaussée, salle 1.

11. CHAMBRE

Ce qui fut une superbe chambre de maître est, aujourd'hui, sale et décrépie. Une partie des lames du parquet manque et les décombres sont éparpillés. Une grande armoire en bois se trouve contre le mur opposé à la cheminée, sa porte est close.

L'armoire contient deux objets : une paire de vieille botte en cuir, craquelée et sans aucune valeur ou propriété spéciale, et une cape sale, souillée et en loques accrochée à une patère. La cape paraît inoffensive, mais les plis intérieurs sont couverts de Mousse Jaune (CA 9 ; pas de DV ni de pv ; =AT1 ; D1-8 plus spores empoisonnés) qui fera effet si l'on examine la cape. Il n'y a rien qui ait de la valeur dans cette chambre.

12. CHAMBRE

Jadis probablement une très belle chambre d'invité, elle est aujourd'hui délabrée comme le reste de la maison. Les décombres y sont éparés ; il y a quelques marques d'invasions de rongeurs et un certain nombre de toiles d'araignées pendent dans les angles. Un lit à quatre colonnes, naguère un magnifique meuble se trouve contre le mur opposé à la cheminée. Sa boiserie est infestée de vers et les rideaux qui, à l'époque masquaient le lit, sont déchirés et souillés. Il n'y a pas de literie, mais la carcasse du lit est relativement intacte.

Il n'y a rien d'intéressant ou de valeur ici.

13. CHAMBRE

Cette chambre est sale et en ruine. Les lames du parquet semblent intactes mais des décombres sont étalés partout et les toiles d'araignées abondent sur les murs et au plafond. De l'encadrement de la porte, vous pouvez voir un reflet dans la cheminée provenant de ce qui paraît être un petit objet très brillant. Il n'y a pas de mobilier dans cette pièce.

L'objet dans la cheminée est tout simplement un gros morceau de cristal de la dimension d'un poing. Il n'a aucune valeur ; il est seulement attrayant.

Dans les toiles, vivent deux Araignées Géantes (CA 8 ; DV1+1 ; pv 7 ; = AT1 ; D1 pv plus poison) qui ont 90% de chance d'attaquer. (Vérifiez à chaque tour tant qu'une personne est dans la pièce). Le poison des araignées est relativement fai-

ble - les jets de protection contre-poison s'effectuent avec un bonus de +2 et les effets d'une morsure sont moins importants que d'habitude, la morsure vénimeuse n'est donc pas mortelle pour la victime, mais celle-ci sera frappée d'incapacité et réduite complètement à l'impuissance pendant une période de 1-6 heures.

14. CHAMBRE

Encore une chambre sale, délabrée et sans mobilier. Vu du seuil, le parquet ne paraît pas particulièrement sûr ; quelques lames manquent tandis que d'autres semblent s'être partiellement effondrées. La partie en bon état a une largeur de 90cm à 1,50m s'étendant de la porte au mur Ouest, et de part et d'autre de la fenêtre. Les aventuriers peuvent rester dans cette surface sans danger, mais quinconque se déplacera dans une partie de la salle risque (60% de chance à la base pour un personnage de faible corpulence, augmentant proportionnellement jusqu'à 100% pour un personnage lourd) de passer au travers du plancher, le personnage tombant en bas dans la salle 6 et prenant une pénalité normale dans ce cas (de 1 à 6 points de dégâts). Se reporter au **Guide du Maître de Donjon** pour déterminer le poids du personnage.

Si le groupe a réussi à suivre les traces menant en haut de l'escalier du hall d'entrée (salle 1), celles-ci le conduiront dans la pièce sur la zone sûre et jusqu'à la fenêtre. La combinaison de la position de la maison avec la topographie de la falaise fait que de cette salle plus que de partout ailleurs dans la maison, on a la meilleure vue sur la mer, et c'est de cet endroit que les voleurs émettent leurs signaux vers leurs complices au large. Un examen attentif de la surface de la fenêtre donnera quelques infimes informations sur ce fait - fraiches éraflures sur l'appui de la fenêtre ou la lanterne a été placée, traces dans la poussière du sol juste près de la fenêtre...etc... - quoi qu'il en soit, ces signes ne peuvent être vus de la porte ; ils demandent un examen attentif pour être découverts.

15. CHAMBRE

La porte de cette chambre semble être fermée ou bloquée par un quelconque moyen.

La serrure est d'un modèle courant et on peut trouver la clef assez facilement sur le rebord de la fenêtre à l'extrémité du couloir. La clef tourne très silencieusement et un groupe vigilant en déduira que la serrure a été huilée récemment.

C'est une chambre sale et délabrée et le plancher paraît plutôt dangereux.

La zone sûre dans celle-ci est une bande de 1,20m située à gauche de la porte et allant jusqu'au mur de la façade de la maison.

Dans un angle le plus éloigné, gît un homme ; il est visiblement vivant, quoi que lié et baillonné. Il porte uniquement des sous-vêtements et semble être dépourvu d'armes ou d'équipement.

Le prisonnier s'appelle Ned Shakeshaft et c'est un assassin de troisième niveau ; toutefois, lui-même dira être un voleur de niveau 2 si on le questionne. (voir appendice pour le reste de ses caractéristiques).

Ned a été placé là en toute hâte par un éminent négociant de Saltmarsh qui est secrètement le receleur pour les produits de contrebande des voleurs (voir préambule note F). La mission de Ned est simplement de faire son maximum pour empêcher le groupe de prendre connaissance des opérations



des voleurs et plus généralement de l'affaiblir - en semant la discorde, en provoquant des "accidents" sans que l'on se s'en aperçoive, etc... - afin de les amener à abandonner leur mission. Quoi qu'il en soit, sa peur pour sa propre peau est telle qu'il ne tentera pas d'assassinat sauf en dernier ressort et dans des circonstances qui lui laisseraient une excellente chance de prendre la fuite et/ou de passer inaperçu.

Malheureusement pour le négociant, il ne sait pas comment contacter les voleurs rapidement - Sambalet (le chef des voleurs) prend toujours l'initiative de leurs réunions et fait en sorte qu'elles n'aient jamais lieu dans la maison. Aussi, le marchand sait que la base des voleurs se trouve quelque part dans la maison, mais il n'a jamais été capable de la trouver. Poster l'assassin dans une des chambres de l'étage était le meilleur plan qu'il puisse concevoir en aussi peu de temps.

L'"histoire" de Ned est tout simplement qu'il est un voleur de Seaton, entré dans la maison avec la complicité de l'obscurité la nuit précédente pour trouver un endroit où dormir pendant son voyage vers Saltmarsh où, paraît-il, il y avait une possibilité de travail pour des aventuriers. Il est entré par la porte AR de la maison et avait seulement rejoint la cuisine quand il fut attaqué par derrière, maîtrisé et assommé. Il a repris connaissance dans cette salle quelques heures auparavant - ligoté, baillonné et dépouillé - Il n'avait pu voir ses assaillants, et avant que le groupe n'arrive, il n'avait entendu aucun bruit dans la maison. Maintenant il souhaiterait être délivré et se joindre au groupe dans leur aventure.

Ned Ned, ni son mentor de marchand ne sont idiots, et ils auront bien préparé leur histoire - le groupe sera dans l'impossibilité de démasquer Ned trop facilement. En effet, en plus de la vraisemblance de l'histoire, Ned aura une superbe bosse sur l'arrière de la tête, infligée (avec un certain plaisir sadique) par le négociant.

Un esprit alerte du groupe pourra toutefois se rendre compte assez rapidement que Ned n'est pas ce qu'il voudrait paraître. Pour au moins une raison : il ne peut parler le langage des voleurs (il devra dire que le coup sur la tête lui a fait perdre momentanément la mémoire du langage). En outre, sa préparation hâtive a conduit le négociant à négliger le fait que l'emprisonnement de Ned attirerait l'attention du groupe sur la présence probable d'autres personnes dans la maison, alors que le groupe, sans cela, n'aurait peut-être pas trouvé du tout traces de voleurs.

Le MD doit "jouer" Ned avec prudence. Des tentatives trop évidentes pour semer la discorde, ou diriger le groupe vers des dangers non nécessaires, feraient vendre la mèche trop

rapidement. Mais, par contre, les instructions de Ned sont précises et, plus le groupe progressera dans ses déductions concernant la présence des voleurs, plus Ned devra s'efforcer d'empêcher ces progrès. Si dans l'analyse finale la découverte des voleurs est inévitable, faites en sorte que Ned tente d'assassiner un membre du groupe, et couvrez convenablement sa fuite.

Avant de quitter la salle Ned demandera au groupe de lui prêter des vêtements et une dague. Dès qu'il aura la dague il l'échangera contre une dague empoisonnée qu'il a cachée dans la cheminée. S'il ne peut emprunter une dague, il trouvera de tout façon celle empoisonnée et fera de son mieux pour la dissimuler sur lui.

16. CHAMBRE

Une chambre de belles dimensions, aujourd'hui crasseuse et délabrée. De la mousse humide couvre des portions de murs et de plafond et les décombres jonchent le plancher. Au centre se trouve un unique matelas qui a été grossièrement déchiré et duquel la bourre débord. Sous la fenêtre il y a un immense coffre en bois, son armature est fendue et son couvercle est fermé.

Le matelas ne contient rien d'autre que la bourre.

Le coffre n'est pas verrouillée et s'ouvrira aisément. Un pile de vêtements moisies et en lambeaux se trouve à l'intérieur - rien de valeur - ainsi qu'une liasse de documents dont la plupart est moisie et souillée.

Presque tous ces documents sont de vieilles lettres qui semblent se rapporter à l'origine de l'acquisition de la maison ; les détails ne sont pas nets encore que l'on puisse en déduire la teneur générale. Une feuille, vers la fin de la liasse, est un parchemin de prêtre "**Paralysie**". Sous le coffre il y a une lame de parquet amovible qui dissimule une petite cavité dans le sol. A l'intérieur on trouve un petit sac en cuir contenant quatre petits diamants d'une valeur de 25 po chacun.

17. DEBARRAS

Cette salle semble avoir servie d'entrepôt. Un coffre en chêne se trouve sous la fenêtre, son couvercle est rabattu. Ailleurs, dans la chambre il y a trois chaises en bois, toutes cassées, deux seaux en bois en éclats et un sac rongé par la moisissure. Sitôt la porte franchie, on trouve un baluchon de ce qui ressemblerait à des vêtements ; ce paquet n'est pas recouvert de poussière et paraît avoir déposé récemment.

Le coffre est vide, tandis que le sac contient de vieux vêtements en décomposition.

Le paquet de linge (qui contient aussi quelques effets personnels non dangereux dont 11 po) appartient à l'assassin Med Shakeshaft, supposé être "emprisonné" dans la salle 15.

18. LE PALIER

Le long du mur Nord de cette aire, un escalier en colimaçon mène au rez-de-chaussée à l'AR de la maison. Les marches paraissent peu solides. Un autre escalier le long du mur Est mène au niveau supérieur. Celui-ci est presque entièrement écroulé - seules les six dernières marches sont presque intactes et il n'est pas facile d'accéder à l'ouverture du plafond que l'escalier desservait. Un amoncellement de bois de construction pourri git dans l'angle Nord Est.

Un examen de l'escalier descendant vers la cuisine révèle qu'une partie des marches manquent. On peut pourtant, bien que difficilement, les descendre, alors que l'escalier montant vers le grenier est parfaitement infranchissable. Les personnages désirant s'y rendre devront donc trouver un autre moyen.

19. LE GRENIER

Celui-ci ne figure pas sur le plan de la maison établi à l'intérieur de la couverture de ce module. Il occupe la surface entière sous le toit de la maison ce qui en fait une surface de grandes dimensions, en forme de T.

Au moment où le groupe arrive de la pièce 18....

Un trou béant dans le sol montre où aboutissait le haut de l'escalier avant qu'il ne s'écroule. Sur les murs et le plafond on peut voir de crasseuses toiles d'araignées, les décombres et la poussière jonchent le sol. Plusieurs trous dans le sol permettent à un faible éclairage de pénétrer cette immense salle qui semble s'étendre sur l'ensemble de la surface de la maison. Il y a ça et là des morceaux de meubles cassés et des immondices s'amoncellent sur le sol. Deux grands sacs sont dans l'angle Nord Ouest. Autrement, il semble qu'il n'y ait rien d'intéressant ici.

Les sacs contiennent des chiffons et de vieux vêtements. Il n'y a rien d'intéressant ou de valeur dans le grenier.

L'arrivée du groupe au grenier alertera les stirges qui se trouvent dans la zone Sud, mais elles n'attaqueront pas dans la partie Nord ; elles attendront au contraire qu'une victime en puissance atteigne la surface Sud où elles auront plus de liberté pour attaquer.

Quand vous approchez la partie Sud du grenier, vous voyez qu'il semble s'étendre sur l'ensemble de la surface de la partie Sud de la maison. C'est un espace où le bric à brac de plusieurs années a été entreposé. On y trouve plusieurs morceaux de meubles cassés, quelques sacs et des tas de vieux vêtements, mais il semble qu'en général, rien de bien intéressant ne se trouve dans cette salle.

Dans l'angle Sud Est, haut dans les chevrons, se trouve un nid de quatre **stirges** (CA 8 ; DV 1+1 ; pv 5 ; = AT1 ; D 1-3 + drainage de sang).

Notez que chaque stirge attaque comme s'il avait 4 HD plutôt que 1+1. Les créatures attendront que leurs victimes atteignent la zone ouverte pour attaquer ; quoi qu'il en soit leur besoin en sang est tel qu'elles poursuivront leurs victimes en fuite à l'intérieur de la zone Nord par la suite si nécessaire.

Dans le nid des stirges on peut trouver une vieille bourse en cuir craquelée contenant un anneau (un anneau de protection +1).

LA CAVE ET LA ZONE DES CAVERNES

Prendre note de l'éclairage dans cette zone (voir la maison).

20. CAVE A VINS

Cette salle fut manifestement une cave à vins. Des caisiers à bouteilles en bois - la plupart cassés - garnissent les murs Nord et Ouest sur une hauteur de 1.80m. Il semble qu'aucune bouteille intacte ne soit restée sur les étagères bien que plusieurs n'aient que le goulot de cassé. Des bouteilles brisées jonchent le sol sous et à côté des étagères.

Contre le mur Est, au pied des escaliers, il y a deux cuves de stockage en métal qui semblent vides.

Au centre de la salle git un corps humain revêtu d'une armure de plates ; une épée longue se trouve dans sa main droite, et un grand bouclier est posé en travers des jambes.

Les voleurs se sont appropriés le vin et le contenu des cuves depuis bien longtemps. Une des cuves renferme maintenant des déchets d'où se dégagera une odeur pestilentielle si on la manipule, Dans ces déchets en décomposition vie une colonie de **18 vers putrides** (voir ci-dessous pour leurs statistiques). Le corps est celui d'un guerrier mort depuis trois semaines. Son épée et son bouclier ne sont pas magiques mais il porte une armure de plates +1. Sa bourse de ceinture a été tranchée et vidée, mais il y a une émeraude de 250 po dans le talon évidé de sa botte droite. Il possède d'autres objets non magiques telle qu'une dague, un sac à dos contenant des provisions...

Le cadavre est envahi par **7 vers putrides** (CA 9 ; 1 pv ; pas d'attaque normale, attaque spéciale). Ils seront excités par une quelconque fouille du corps et des poches. Les vers putrides attaquent en s'enfonçant dans la chair fraîche. La victime devra cautériser la plaie immédiatement (1-6 points de dégât par application ou bénéficiant d'un sort de "Guérison des Maladies"). Sans cela, les vers putrides atteindront le cœur et tueront leur victime en 1-3 tours.

Visiblement les voleurs ont déjà découvert ce cadavre - témoin la bourse tranchée - Il est visible également qu'ils ont choisi de ne pas le déplacer mais de le laisser ici dans l'espoir que sa présence découragera les curieux de poursuivre leur exploration.

Si le groupe suit avec succès les traces à partir du hall d'entrée, elles le mèneront à la porte secrète su mur Sud.

21. LA CAVE

Si le groupe pénètre dans cette salle il est d'une importance capitale pour le MD de déterminer si le voleur dans cette salle (n° 1 dans la liste) est au courant de leur intrusion. Car sa position (voir ci-dessous) est telle qu'il tourne pratiquement le dos à la fois à l'escalier allant à la salle 4 et à la porte secrète allant à la salle 20 ; et le fait d'avoir pu agir impunément pendant longtemps l'ayant rendu moins méfiant, le voleur ne remarquera pas une intrusion calme et prudente. Il ne peut pas, par contre, ne pas remarquer une entrée tumultueuse ou une activité bruyante dans la pièce ou dans la cave à vins (y compris l'intervention contre les vers putrides s'ils attaquent).

Le MD devra réagir logiquement selon la situation et entre ces deux extrêmes.

Si le voleur est alerté, et s'il en a le temps, il se rendra immédiatement à la caverne en passant par la porte secrète, prévenir ses complices. Ceci signifie que les aventuriers pénétrant dans cette pièce pourront peut être la trouver vide - quelle soit les plans imaginés par Sambalet pour faire face aux intrus, ils prendront un certain temps pour se mettre en place.

C'est à ce stade que Ned voudra, en désespoir de cause, tenter un crime, ayant l'intime conviction que les voleurs vont être découverts.

Vous pénétrez dans une salle tellement différente de tout ce que vous avez pu voir dans la maison que l'espace d'un instant vous êtes décontenancé... Ici, l'éclairage est bon puisque plusieurs torches allumées ont été placées dans des supports muraux à hauteur d'hommes. Cette pièce était manifestement une cave, mais visiblement, maintenant, son utilisation est entièrement différente, votre première impression est que c'est le lieu où séjournent au moins dix personnes.

Si le voleur est présent, indiquez au groupe sa présence et sa place (assis côté Nord de la table centrale, occupé à sculpter une maquette de bateau dans une pièce de bois) en

même temps que toute initiative qu'il prend. Si le voleur est absent ou après avoir eu affaire à lui, donnez la complète description de cette pièce.

Dans cette pièce se trouvent dix lits à une personne (un foubi à l'état pur) guère plus épais que les matelas posés dessus - la tête vers le mur Sud avec au pied de chacun l'eux, un petit coffre en bois. Au centre du sol dallé il y a une longue table en bois sur tréteaux sur laquelle est disposée une variété de couverts en métal bon marché, ainsi qu'une grande cruche en faïence à moitié pleine d'un liquide ambré. Une douzaine de tabourets entourent la table. Contre le mur Nord il y a deux tonneaux entamés dont l'un est plus grand que l'autre. Le plus grand est presque entièrement plein d'un liquide clair le plus petit est à moitié plein de liquide marron clair. Une louche n métal est accrochée sur le rebord extérieur du grand tonneau.

Attendant aux fûts se trouve un grand casier en bois. Au-dessus de celui-ci sur le mur, suspendus à des crochets il y a un gros jambon, un long chapelet de saucisses et un petit quartier de viande. Contigu au casier, il y a ce qui semble être un fourneau, sur une étagère, on peut voir quelques ustensiles de cuisine en fer et en faïence, ainsi qu'une petite pile de bûches. Au bas des escaliers sont posés deux futs de faible contenance non entamés et, à côté il y a une balle de tissu.

Le contenu de cette salle est en partie inoffensif. La cruche et le petit fut entamé contiennent une bière bon marché, le grand fut, de l'eau. Le quartier de viande est du mouton salé. Les deux petits tonneaux non entamés contiennent du brandy (d'une valeur de 50 po pièce) et la balle de tissu est une soie fine (valeur 100 po). Les armoires, toutes ouvertes, contiennent uniquement des vêtements et quelques effets personnels sans aucune valeur, indiquant simplement que tous les résidents de cette salle sont de sexe masculin et probablement des humains. Le fourneau est éteint et froid. Le coffre en bois contient une réserve importante de nourriture - pain noir, haricots secs, farine, fruits secs, graisse animale, sel et un peu de miel. (voir l'index pour les détails concernant la garde (N° 1 sur la liste).

Si et quand le groupe regarde vers la porte de la salle 23, lire ce qui suit.

La porte de gauche paraît normale mais celle qui vous fait face est barrée par une solide poutre en bois soutenue par des supports fixés dans les montants et dans la porte. Sur la porte est écrit un simple mot en langage commun "DANGER" ; ceci a été inscrit à la craie et en gros caractères.

22. QUARTIERS PRIVÉS DE SAMBALET

Cette petite salle est évidemment la résidence d'une personne supérieure à ceux qui vivent dans les "barraquements", de la pièce principale, puisque l'ameublement est moins quelconque et que l'endroit est propre et bien tenu, comme si un serviteur y veillait. Il y a une petite table en bois contre le mur Est et à côté, un fauteuil en cuir capitonné. Sur la table, un chandelier à trois branches en bronze, avec trois bougies allumées donnent à la chambre une bonne luminosité. Les bougies, bien qu'entamées, sont loin d'être consummées. Sous la table, il y a un coffret en bois et une lanterne sourde avec un volet mobile sur le verre ; la lanterne est éteinte. Sur une tablette au-dessus de la table, trois livres sont empilés. Dans l'angle Nord Est se trouve un placard en bois dont la porte est fermée.

L'armoire en bois contient des habits et quelques effets personnels - rien de valeur ou de particulièrement intéressant.

Le coffret en bois sous la table contient trois flasques d'huile, un briquet à silex, 8 bougies et un morceau de parchemin, celui-ci a de curieuses marques qui représentent le code utilisé par les voleurs pour envoyer des signaux à leurs complices au large (pour un fac-similé et une explication voir l'appendice)

Les livres sont :

- 1) un volume de poésies érotiques largement illustré
- 2) un almanach naval répertoriant l'époque des marées sur les côtés de Saltmarsh (couvrant un littoral de 160 km au total) ;
- 3) un savant volume sur l'hypnose et ses effets. A l'intérieur de ce livre se trouve un parchemin comportant quelques phrases en langage commun et leur traduction en langage GNOLL, cette langue ne pourra pas être identifiée, mais sera considérée comme une langue étrangère.

Les deux premiers volumes peuvent être vendus dans la région 10 po chacun. Le troisième est beaucoup plus spécialisé, il peut se vendre 20 po, mais il est peu probable de trouver des acheteurs à Saltmarsh ou dans n'importe quelle autre petite ville. Le parchemin n'a aucune valeur marchande bien que cela soit une curiosité. Exemples de mots qu'il comporte en "traduction" : "arrêtez", "combattez", "soulevez". et ainsi de suite - manifestation des mots clés utilisés pour SAMBALET pour donner ses instructions à ses esclaves GNOLL.

Le placard ne contient qu'un manteau en toile huilée, accroché à une patère.

Il y a une cavité secrète sous le plateau de la table dans laquelle est caché le livre de sort de SAMBALET. Celui-ci contient les sorts d'illusionniste suivants :

1er niveau : **jet de couleur, hypnotisme, détection des illusions, mur de brouillard**

2ème niveau : **invisibilité, bouche magique**

Sous le lit, il y a une petite cavité masquée par une dalle libre (se détecte comme une porte secrète). Dans celle-ci il y a une boîte en fer, fermée et piégée avec une aiguille (la clef est dans la bourse de ceinture de SAMBALET). Dans la boîte il y a cinq petites fioles de verre posées sur des copeaux de bois et une petite bourse en cuir contenant 11 pp. Chacune des fioles contient une dose de potion - 3 potions de **guérison** (jaune pâle), une potion de **"tromperie"** (bleu clair) et une potion de **rapidité** (vert foncé).

L'aiguille du pliège est teinte, elle a été badigeonnée de teinture bleue. Elle n'est pas empoisonnée et n'a pas d'autres effets nocifs, mais la teinture se disséminera sous la peau engendrant une évidente tache bleue (SAMBALET ne fait pas entièrement confiance à ses partisans quand il s'agit d'objets de valeur).

23 - SALLE DES SQUELETTES

La porte de cette salle est barrée (voir le dernier paragraphe de la description de la salle 21) Si les joueurs posent des questions à ce sujet dites-leur que la poudre en bois semble avoir été mise là depuis fort longtemps. Les voleurs ont exploré cette salle à leur première visite de la maison qui allait leur servir de repaire, mais ayant été terrorisés par les squelettes, ils ont préféré s'abstenir de dégager la poutre depuis lors.

Cette pièce est sombre. La lumière de la grande salle derrière vous se répand faiblement et montre que la pièce mesure environ 3,60 m de large mais sur votre gauche, ce n'est que ténèbres. Le peu que vous puissiez voir est minable et sale.

Six **squelettes** (CA 7 ; DV 1 ; pv 3 ; = AT 1 ; D 1-6) occupent cette salle ; l'alchimiste les a placés ici pour garder son laboratoire privé. Cela fait bien longtemps qu'ils n'ont pas été ré-

veillés aussi ils rechignent un peu à réagir face à l'intrusion, mais ils attaqueront après une courte pause.

24 - LABORATOIRE

En supposant qu'un certain éclairage soit fourni pour le groupe quand il ouvre la porte secrète :

La porte secrète s'ouvre vers vous et révèle, empilé sur le sol de cette salle, un amas de vieux objets en verre et de poteries cassés. Il y a trois pots en cuivre au milieu des débris qui semblent intacts.

Il n'y a rien de valeur dans ces débris empilés près du mur du Nord du laboratoire. Dans le cas où le groupe jetterait un œil sur le reste de la salle :

Un banc longe le bas du mur Ouest de ce qui fut visiblement un laboratoire. Sur le banc se trouvent différentes jarres de poudre et de liquide ainsi que plusieurs appareils de chimie dont certains colorés par le liquide qu'ils contenaient et qui a séché depuis longtemps.

Il y a une table contre le mur Sud, formant un angle avec le banc. Sur la chaise devant la table est assise une silhouette humaine vous tournant le dos, apparemment en train d'étudier un livre ouvert sur la table. La silhouette porte une robe brodée d'une variété symboles mystiques, et un chapeau à pointe. Sur la table se trouve un bougeoir avec un minuscule bout de bougie éteinte, et une variété d'autres objets qui, même avec un éclairage dès plus faible, brillent d'un éclat d'or pur. Un de ces objets ressemble à un crâne humain.

La silhouette est le squelette de l'alchimiste et propriétaire originel de la maison, frappé d'une crise cardiaque pendant son travail.

Avant qu'il ne meure, l'alchimiste lisait le livre resté sur la table. Son titre est LE SECRET DE LA PIERRE PHILOSOPHALE, d'un auteur inconnu. Le livre a une très grande valeur et n'importe quel alchimiste le paierait avec plaisir 500 po (encore que le groupe devra aller dans une région plus peuplée que Saltmarsh pour trouver un acheteur). Dans l'ensemble, le livre est trop complexe et trop obscur pour être compris



par quiconque autre qu'un spécialiste en la matière (encore faudra-t-il que ce spécialiste soit très érudit), mais le groupe sera capable d'en déduire l'esprit général. En gros, le livre donne des renseignements sur la composition de la "pierre philosopale" et décrit ensuite comment cette pierre doit être utilisée pour convertir en or un métal de base. Des mots comme "pierre", "or", "transmutation" etc... seront reconnaissables et reviendront fréquemment. Le MD décidera à quelle vitesse et avec quelle exactitude le groupe peut déduire la teneur du livre.

Les objets dorés sont en fait en or pur. Dans la mesure de ce qu'ils ont pu deviner, les personnages comprendront que ces objets sont le résultat de plusieurs expériences réussies.

Les objets sont :

1. un crâne humain - valant 750 po
2. une pomme - valant 150 po
3. une rose - valant 150 po
4. une série de 5 petits disques (des contrepoids en réalité) d'une valeur totale de 50 po.

Un tiroir secret dans la table contient le livre de "sorts" de l'alchimiste (c'était un vrai magicien) mais il a été sérieusement endommagé et les seuls "sorts" encore lisibles sont :

1er niveau : altération des feux normaux invocation d'un familier, message.

2ème niveau : or des fous

3ème niveau : nécro animation

Le squelette porte une bourse de ceinture en cuir dans laquelle se trouvent 47 po.

Dans le poing fermé du squelette on peut trouver un galet de forme ovoïdale sans aspérité, d'environ 125 gr d'une couleur or pâle et brillant. Il émet une faible lueur incandescente, s'il est soumis à un sort de détection de la magie. Bien que le groupe puisse supposer qu'ils s'agit de la "pierre philosopale" c'est en fait une **pierre de chance maudite** qui choisira comme propriétaire, le premier personnage à l'avoir manipulée. On ne peut pass'endébarasser ou la céder, car elle reviendra toujours par magie, dans la poche, ou dans la bourse de son propriétaire à son insu dans l'heure qui suit. Aucun spécimen de force physique ne peut l'endommager, ni le froid, ni le chaud, ni l'électricité ou même l'acide. Son possesseur aura une pénalité de -1 sur tous ses jets pour toucher, sur tous ses jets de dégâts et jets de protection, tant qu'il aura la pierre en sa possession (même si elle est absente temporairement).

Un desenvoutement lancé sur la pierre la fera disparaître à tous jamais. Un alchimiste pourrait reconnaître que celle-ci n'est pas la pierre philosopale mais n'en saura pas plus sur elle, de même que le malencontreux propriétaire ne sera capable de persuader quiconque de l'acheter.

Les appareils de chimie et le matériel sur le banc n'offrent ni intérêt ni valeur.

CAVERNES ET PASSAGES SOUTERRAINS

Les passages souterrains et cavernes, au-delà de la porte secrète dans le mur Sud de la salle 21, inclinent tous sensiblement vers la mer. Le passage principal plus les zones 27, 28 et 29 sont tous bien éclairés par des torches placées aux murs. Les zones 25 et 26 sont sombres. La zone 30 est exposée à la lumière du jour (quand ils opèrent ici la nuit, les voleurs prennent soin de masquer leurs lumières). Les murs des passages des cavernes sont détrempés et gluants et les sols sont humides, bien que les voleurs aient posé de vulgaires nattes en plusieurs endroits tout au long du couloir principal allant vers la mer dans l'espoir de le rendre plus aisément praticable.

Tous ces passages et cavernes sont naturels bien qu'ici et là des signes évidents de travail humain sont apparents - par exemple : les marches, juste après la porte secrète, et certains endroits où le passage était de manière générale par trop étroit, ont été élargis.

Le MD doit se souvenir que SAMBALET est terriblement conscient de la nécessité de cacher l'existence de la porte secrète dans le mur Sud de la zone 21. Ce qui fait que les voleurs prennent un maximum de précautions afin de faire disparaître toutes traces à l'intérieur de la salle. Toutefois, quand le groupe parviendra au bas des marches, il sera évident que les couloirs menant vers les zones 25 et 26 ne sont pas très utilisés.

Notez que si les voleurs ne sont pas informés de l'intrusion, on les découvrira approximativement à l'endroit défini dans le texte qui suit. Toutefois, s'ils ont été alertés, leur position changera au fur et à mesure de l'exécution des ordres de SAMBALET.

25. CAVERNE NATURELLE

La lumière montre une caverne naturelle, a peu près circulaire et d'un diamètre d'environ 6 à 7,50m. Il semble qu'il n'y ait rien d'intéressant ici.

A un endroit du plafond à peu près à mi-chemin entre les deux entrées du couloir, existe un gros **limon vert** (CA 9 ; DV 2 ; PV 11 ; attaque spéciale uniquement) qui va sûrement (95 % de chance) tomber sur le groupe s'il passe dessous. Le limon vert s'attache à la chair vivante et en 1-4 tours transforme la victime en limon vert (pas de ressurrection possible). Il peut être mis hors de combat très rapidement si on le coupe, le gèle ou le brûle. Le sort **Guerison des Maladies** le tue immédiatement. Les autres sorts et attaques physiques ne lui feront aucun mal.

26. CAVERNE NATURELLE

Votre lumière montre une caverne naturelle a peu près circulaire et d'un diamètre d'environ 7,5 à 9m. Il semble qu'il n'y ait rien d'intéressant ici.

L'apparence est exacte, il n'y a rien d'intéressant ici.

27. CAVERNE NATURELLE

Cette caverne, comme le couloir y menant jouie d'un bon éclairage dû aux torches accrochés aux murs. Entassés contre le mur sur votre gauche en entrant, on peut voir cinq petits rouleaux de tissu, tandis que sur votre droite, il y a 8 petits tonneaux alignés bien proprement.

A moins qu'ils n'aient été préalablement, alertés, deux humains et deux GNOLLS se trouvent dans cette caverne.

Le premier humain est SAMBALET le chef des voleurs et illusionniste de niveau 4. Il porte 3 dagues et une bourse de ceinture contenant 7 po, 5 pa, 3 pe, et la clef du coffret qui est sur son lit ; un jeu de dés "pipés" et trois pierres précieuses valant 250 po pièce. Assisté par l'autre voleur, il est en train de pointer une liste des produits de contrebande que ces assistants remontent du rivage.

Il a mémorisé les sorts suivants :

1er niveau : jet de couleur, hypnotisme, mur de brouillard
2ème niveau : invisibilité

Un voleur humain (N° 2 sur la liste) assiste son chef dans le contrôle de l'inventaire. Pour plus de renseignements sur SAMBALET et le voleur, voir l'appendice.



Gnolls : CA 5 ; DV 2 ; PV 12 ; = AT 1 ; D2-8 ou par type d'armes

Tous les deux sont armés de haches d'armes. Ces créatures sont sous l'influence hypnotique de SAMBALET, ils lui obéissent sans discuter comme à leur Maître et ils ne peuvent pas être contraints ou charmés pour le trahir (notez que l'hypnotisme ne résulte pas ici du "sort" du même nom, SAMBALET à la maîtrise d'un hypnotisme non magique acquis par la lecture de son livre (SALLE 22).

Si les voleurs, avertis auparavant de l'intrusion du groupe, organisent une attaque, les GNOLLS seront en première ligne. L'un d'eux porte un bracelet d'or au bras (valeur 75 po). Chaque rouleau de tissu est en soie et a une valeur de 100 po.

Chaque petit tonneau contient du brandy pour une valeur de 50 po.

28. LE TUNNEL

La déclivité du passage est plus prononcée dans cette zone et des nattes en toile grossière ont été étendues en différents endroits sur le sol. Les passages se rétrécissent de 1,5 à 1,8 m par endroits.

Si les voleurs ignorent l'intrusion du groupe, trois d'entre eux seront découverts dans cette zone, chacun transportant la contrebande vers la zone 27. Le premier (N° 3 sur la liste) qui se trouve juste au Nord de l'angle droit du virage transporte un petit tonneau de brandy d'une valeur de 50 po.

Le troisième (N° 5 sur la liste) qui se trouve juste au Nord de l'angle droit du virage transporte un petit tonneau de brandy d'une valeur de 50 po.

Voir l'index pour les détails concernant les voleurs.

29. CAVERNE NATURELLE

Le passage s'élargit au Sud au point de former une petite caverne. Il y a trois rouleaux de tissu et cinq petits tonneaux au milieu du sol posés sur un morceau de natte.

Les rouleaux et les futs sont, comme précédemment, d'une valeur de 100 po et 50 po chacun. Les trois autres voleurs sont ici en train de prendre du repos avant de continuer le transport des produits de contrebande. L'un d'eux (N° 6 sur la liste) est sur le point de soulever un des rouleaux de soie. Les autres (N° 7 et 8 sur la liste), accroupis, répugnent à reprendre le travail avant quelques minutes et prennent un peu de repos, le dos au mur Est.

30. GROTTA MARINE

Le passage conduit vers une grotte qui s'ouvre sur la mer. La marée est basse à présent et il y a un peu d'eau dans la caverne mais, il est visible qu'à marée haute, l'eau atteint par endroit 90 cm au-dessus du niveau du sol. Tiré sur le sol de la caverne, il y a un petit bateau - peut être assez large pour huit hommes - avec des rames, un mat baissé et une voile roulée avec soin. Une corde attachée à la proue a été lestée d'un bloc de pierre qui sert d'ancre.

Il n'y a rien de valeur ici à part le canot qui pourrait valoir environ 90 po à Saltmarsh. Le bateau a deux points de structures (voir le manuel du Maître de Donjon). Il n'y a rien à bord à part l'armement normal.

Etant donné que les coupons de soie et les tonneaux de brandy sont encombrants et lourds, le groupe ferait mieux d'utiliser ce bateau pour transporter la contrebande jusqu'à Saltmarsh.

CONCLUSION

A supposé que le groupe réussisse à anéantir la bande de voleurs, le Conseil Municipal de Saltmarsh reconnaissant votera une récompense de 500 po pour chaque membre du groupe encore vivant. En supposant également qu'il réussisse à tuer ou capturer SAMBALET, la récompense sera alors doublée. On leur permettra de garder les trésors qu'ils auront trouvés mais ils ne tireront pas à Saltmarsh le maximum de la soie et du brandy, car ils seront poliment mais fermement invités à payer sur ces marchandises 25 % de droits de douanes ; il ne leur restera donc que 75 % de la marchandise. (Le MD devrait noter l'attitude des personnages à ce moment - les plus loyaux devraient payer sans hésitation.)

Le groupe devra se reposer et récupérer un petit moment avant de pouvoir poursuivre la seconde partie de ce module. Encore une fois, assurez-vous que les membres du groupe paient leur nourriture, leur hébergement et les autres faux-frais avant qu'ils ne soient invités par le Conseil Municipal au meeting qui débute la nouvelle aventure.

CECI TERMINE LA PREMIERE PARTIE DU SINISTRE SECRET DE SALTMARSH.

SECONDE PARTIE - LE FANTOME DES MERS

Dans laquelle le complot est éclairci... mais s'épaissit.

PREAMBULE

Quelques jours après leur retour triomphal de l'expédition au cours de laquelle le groupe a détruit le réseau des voleurs, celui-ci est convoqué à la hâte à une réunion du Conseil Municipal de Saltmarsh, où on leur explique que, bien que l'opération terrestre du réseau des voleurs ait été écrasée, il doit rester un vaisseau qui navigue encore et avec lequel la contrebande était transportée à l'origine ; celui-ci est encore libre. Les édiles craignant que des survivants parmi les voleurs, tentent d'établir une autre base et de remonter

une autre opération, souhaiteraient arraisonner le vaisseau et mettre ainsi un terme, une bonne fois pour toutes, à la contrebande (si pour une raison quelconque le groupe a échoué dans l'aventure, cette seconde aventure conviendrait à un groupe moyen (5-10 personnages de niveau 1 à 3).

Il est demandé au groupe d'entreprendre cette tâche et, pour le récompenser, une prime de 500 po est offerte à chacun des membres une fois cette mission accomplie (ils peuvent, bien sûr, garder tout le butin qu'ils trouveront).

Le conseil a pensé que les voleurs sur le bateau ignorent la capture et/ou la mort de leurs compagnons à terre, ce qui rend la livraison d'un autre chargement de contrebande fort probable. Etant donné que la dernière expédition de marchandises a été débarquée peu de temps auparavant, la suivante n'est raisonnablement pas attendue avant un petit moment ; elle arrivera probablement pendant la prochaine lune noire qui commence dans environ deux semaines.

Le conseil demandera à deux volontaires, appartenant à mi-temps, à la corporation des collecteurs d'impôts, de patrouiller les lieux de rendez-vous potentiels chaque nuit pendant les deux semaines à venir au cas où les contrebandiers reviendraient plus tôt que prévu. Les moyens sont faibles et ses membres sont peu disposés à risquer la vie des volontaires en leur ordonnant de s'emparer du bateau et de l'équipage par la force - ils supposent que les contrebandiers pourraient combattre pour se protéger, eux ainsi que leur chargement, et pourraient facilement abattre les deux volontaires.

Leur proposition est la suivante : les deux hommes devront entreprendre une patrouille toutes les nuits, mais dès qu'un vaisseau en approche sera repéré, le groupe devra tenter de l'aborder et les volontaires leur prêter main forte.

NOTE : Si vous souhaitez participer à cette aventure, arrêtez là votre lecture. Ce qui suit est réservé au MD exclusivement.

Pour l'information du MD seulement, un résumé de l'intrigue de ce module est donné dans l'index.

PREPARATION

Le MD devrait permettre aux membres du groupe de participer intelligemment à la réunion du Conseil et récompenser cette participation de manière adéquate. Par exemple, s'ils ont conclu qu'il existe un code de signaux entre les deux bandes de voleurs, ils souhaiteront peut être, à partir de la maison, répondre rapidement aux signaux émis par le bateau. S'il en est ainsi, des points d'expérience devraient être accordés au joueur qui a fait cette suggestion, et la récompense devrait être proportionnellement plus grande si les déductions correctes sont faites au sujet du code inscrit sur le parchemin trouvé dans les quartiers privés de SAMBALET (salle 22). Ce choix est laissé à la discrétion du MD. Une trop petite récompense, ou pas de récompense du tout, pourrait inhiber la pensée créatrice du groupe tandis qu'une récompense trop généreuse pourrait se révéler d'elle-même rapidement négative.

Une fois la mission acceptée par les personnages, le conseil mettra à leur disposition un petit bateau de pêcheur (3 points de structure) ainsi que tout l'équipement, non magique, qu'ils estimeront nécessaire. Le bateau est assez grand pour contenir le groupe plus les deux volontaires du pays, un caporal et un soldat, que le conseil leur fournira pour manœuvrer le bateau et les seconder dans leur tâche. Les caractéristiques de ces hommes et du bateau sont entièrement détaillées dans l'APPENDICE.

Les hommes du pays se battront dur et courageusement et, bien qu'ils n'entreprennent pas d'actions de nature suicidaire sur les ordres des membres du groupe, ils mèneront à bien leur patrouille nocturne, de manière efficace et régulière et préviendront ces derniers de l'approche du bateau.

Il est probable que les membres du groupe auront envisagé un plan d'action - de quelle façon les hommes doivent signaler l'arrivée du bateau, à quel endroit ils doivent prendre le groupe à bord et... etc... - s'ils négligent de faire ces plans à l'avance, le caporal le leur suggèrera avec respect.

Encore une fois, le groupe doit décider du secteur à l'intérieur duquel les patrouilles nocturnes doivent s'effectuer, mais s'il ne le fait pas, le caporal leur fera part de son idée sur la question (qui sera correcte) - à savoir : que ce secteur à patrouiller devrait couvrir à peu près 800 m vers le large tout en étant dans la ligne de mire de la vieille maison hantée.

Un membre intelligent du groupe cherchera au préalable à voir les plans et maquettes d'un vaisseau typique de haute mer de cette époque, de manière à bien cerner le type de "donjon" qu'ils vont affronter.

Bien que le MD ne doive jamais offrir spontanément cette information, une description sommaire devrait être fournie à la demande des membres du groupe. Mais le MD devrait prévoir un certain nombre de différences par rapport à la réelle disposition du FANTOME DES MERS - aménagements différents des cabines, différences de dimensions, emplacement différents des portes et des écoutilles, etc... Après tout, les bateaux de ce type ne sont pas tous faits sur le même modèle rigide ! En aucun cas la présence des portes ou des cabines secrètes ne sera révélée ou même sous entendue.

NOTES SPECIALES CONCERNANT LA SUITE DE L'AVENTURE

La plupart des choses qui ont été dites concernant la poursuite de ce module devrait s'appliquer aussi à l'aventure à bord du FANTOME DES MERS. Rappelez-vous en particulier que les membres de l'équipage du navire - à l'exception de ceux qui sont sur le pont qui envoient des signaux et attendent le signal de retour - n'ont pas des postes fixes mais sont mobiles, vaquant à leurs occupations routinières de préparation du déchargement. Si la présence du groupe à bord du vaisseau n'est pas détectée par ceux qui sont sur les ponts inférieurs, les aventuriers auront la tâche facile pour surprendre les contrebandiers soit individuellement, soit par petits groupes lorsqu'ils effectuent leurs tâches. Par contre, si l'alarme est donnée, n'oubliez pas que les contrebandiers connaissent très bien la disposition du bateau et qu'ils seront capables d'organiser une riposte rapide et inattendue.

Durant les patrouilles, le temps sera beau et clair, mais quand il n'y aura pas de lune, la luminosité sera médiocre et la visibilité limitée au delà de 6 m. Le bateau arrivera, comme prévu, pendant la période de la lune noire. Le groupe doit profiter des vents, marées et courants favorables, étant donné que l'objectif est d'aborder le vaisseau des contrebandiers, et non pas les entrainer dans des manœuvres élaborées de navigation. En outre, les autochtones sont en fait un pêcheur et son frère (deux marins confirmés) et qui sont fort capables de faire face à ces problèmes assez rapidement.

En aucune façon, le MD ne doit informer les joueurs que les voleurs écoulent des armes aux hommes lézard (voir le complot dans l'index) en plus de leurs activités normales de contrebande. Ils devront le découvrir par eux-mêmes lorsqu'ils joueront ce module, grâce à la présence des hommes-lézards à bord du vaisseau, en trouvant l'elfe aquatique prisonnier et en apprenant ce qu'il sait, en déchiffrant la lettre et la charte spéciale dans la cabine du capitaine, en trouvant la cachette d'armes secrète et en réunissant toutes ces données pour en arriver à une conclusion correcte.

En plus, les contrebandiers capturés peuvent être achetés ou menacés pour obtenir des informations (tenez compte de l'alignement si quelqu'un emploie ou suggère la torture). Si éventuellement tout ceci ne mène pas à une conclusion correcte, alors le MD peut, à la fin de l'aventure, être forcé de donner l'information sur le trafic d'armes, ne serait ce que pour faire en sorte que le groupe soit tenté de continuer l'aventure dans le module U2 et U3. La méthode qui servira à révéler cette information doit être laissée à la discrétion du MD, suffisamment malchanceux pour vivre une aventure avec des joueurs aussi peu perspicaces.

LE SYSTEME DE SIGNALISATION

Le système de signalisation est simple mais efficace (voir l'appendice pour les signaux). C'est en fait une personne à bord du bateau qui déclenche le premier signal (qui dure à peu près 4 secondes) jusqu'à trois fois en une minute. Le groupe qui est sur la côte devra répondre par un second signal qui devra clignoter deux fois ; sur ce, le troisième signal clignotera une fois seulement en provenance du navire et l'opération de déchargement commencera. Deux contrebandiers mettront à l'eau le canot et ramèneront jusqu'au navire ; au même moment, ce dernier effectuera la même manœuvre et ces deux bateaux feront la navette pour transporter le produit de la contrebande à terre ; l'un deux restant dans la caverne à la fin de l'opération.

Un arrangement a été convenu : (bien que ceci n'apparaisse pas sur le parchemin) le premier signal devra être répété à intervalles de 10 minutes (3 fois à chaque fois) pendant 1 heure. S'il n'y a pas de réponse de la côte, ils supposeront qu'il y a des problèmes à terre et le FANTOME DES MERS devra appareiller et revenir la nuit d'après pour répéter la

manœuvre. Si la réponse de ce côté n'est pas celle qui a été convenue initialement, le premier signal devra être répété après les dix reprises, et si la réponse est encore incorrecte, LE FANTOME DES MERS repartira et reviendra à nouveau la nuit d'après répéter la procédure.

Les volontaires qui sont dans le bateau de pêcheur auront chacun 20 % de chance systématique de voir le premier signal envoyé ; les membres du groupe, soit dans la maison, soit sur la falaise ou dans la caverne doivent indiquer au MD, par leurs mots ou par leurs comportements qu'ils sont bien effectivement en train de regarder le navire. Si des joueurs ont été inattentifs pendant le jeu, alors ces personnages n'auront aucune chance de voir les signaux ; les autres auront 15 % de chance chacun de voir le signal envoyé.

ABORDAGE DU FANTOME DES MERS

Le temps que va prendre le groupe pour atteindre le bateau va dépendre des dispositions qu'ils ont prises avec les volontaires. Si par exemple il est prévu que les soldats, une fois le bateau repéré rament vers la côte et prennent le groupe (disons dans la caverne située au pied de la maison hantée), cela prendra dans les 15 à 20 minutes. Le groupe devra ensuite embarquer à bord du bateau de pêche et se diriger en ramant vers le navire. Le trajet direct jusqu'au navire prendra environ 30 à 40 minutes (20 à 30 minutes avec plus de deux rameurs) mais si le bateau doit approcher le FANTOME DES MERS par le large, il faudra ajouter 5 minutes. Le navire sera parallèle à la côte, le côté tribord face à la terre et si les personnages l'approchent de ce côté, ils seront automatiquement vus à moins de 6m, même s'ils approchent silencieusement et sans lumière.

Si le groupe approche dans le noir et le silence du côté bâbord, il passera complètement inaperçu. Les voleurs sur le pont sont en train de regarder la côte par tribord et ne verront ni n'entendront les intrus sauf s'il y a de la lumière ou du bruit sur le bateau de pêche.

Le fait que l'alarme soit ou non donnée, dépendra d'un certain nombre de facteurs : la direction par laquelle s'est approché le bateau ; si les vigies du navire sont alertées d'un possible danger (une réponse incorrecte aux signaux ou pas de réponse du tout) et si le groupe a pris des précautions pour dissimuler son approche (pas de lumière, des avirons emmitoufflés, un sort de silence, etc...). Entre ces deux extrêmes (une détection automatique d'une approche directe, pas de détection d'une approche silencieuse et sans lumière par le large), le DM doit juger les faits, décider de la probabilité de détection et déterminer la conclusion par un lancer de dés.

Si le groupe fait une approche directe, il peut essayer de "bluffer", une fois repéré. Par exemple, les membres du groupe peuvent se faire passer pour un groupe de la maison hantée, dire que leur lampe a été accidentellement cassée ou qu'une nouvelle recrie du groupe, inhabituée au code, aurait fait une erreur de signalisation, ou quelque chose de ce genre. Si l'histoire est raisonnablement convaincante, accordez leur 65 % ou plus de chance d'être cru jusqu'au moment où les trois premiers membres du groupe arrivent vraiment à bord grâce à une échelle de corde qui leur sera lancée. Une fois ces trois-là à bord, la supercherie sera automatiquement découverte-les voleurs donneront l'alarme et essaieront de repousser les assaillants tout en mettant les voiles. Une approche découverte conduira tout l'équipage à repousser l'assaillant avec une extrême vigueur.

Même si l'approche du groupe n'est pas décelée, il doit encore monter à bord. La méthode la plus évidente est de grimper par la chaîne d'ancre qui se révèle facile pour des personnages pas trop chargés (pas de risque de glissade ou de chute) tandis que les personnages ayant un équipement assez lourd auront 10 à 25 % de chance (tout dépend de la



charge) de glisser ou tomber dans la mer (dans ce cas le personnage doit être tiré d'affaire avant un round, ou coulera et se noiera en 4 rounds).

Le bruit de la chute d'un personnage dans la mer sera entendu par la vigie sur le pont à moins qu'il ne soit couvert par un sort de **silence**, par exemple.

D'autres moyens d'aborder peuvent être tentés. Le MD déterminera la conclusion en fonction des circonstances. Les personnages peuvent, s'ils l'ont ainsi décidé, essayer de grimper sur n'importe lequel des trois ponts, par l'un ou l'autre des hublots ouverts sur l'arrière, ou même sur le beaupré, mais notez que quiconque grimpera le grément sera probablement remarqué (70 % de chance) (et se fera tirer dessus) par le voleur en poste dans le nid de pie (voir ci-dessous).

Bien sûr, si le groupe a l'avantage d'aborder le navire sans être repéré et que la période requise pour les signaux est passée, alors l'ancre peut être levée et le FANTOME DES MERS peut appareiller. Le bateau de pêche n'est pas aussi rapide que le FANTOME DES MERS, aussi toute tentative de poursuite par un personnage reste à bord serait inutile.

DESCRIPTION DU NAVIRE DES CONTREBANDIERS

Le nom du navire "FANTOME DES MERS" est peint sur les deux côtés de la proue. Sa longueur hors tout est d'environ 27m avec un bau de 7.80m, un tirant d'eau de 2,4m et une hauteur de 2.70m au-dessus de la ligne de flotaison jusqu'au sommet de sa lisse de pont principal, et 5m de la ligne de flotaison jusqu'au sommet de ses deux postes d'équipage et du bastingage. Il a 32 points de structure tandis que son canot (ainsi que celui dans la caverne au-dessous de la maison hantée) n'a que deux points de structure.

Toutes les portes ont une hauteur de 1.80m, 1.20m de large et sont construites en bois solide ; toutes sont normalement fermées mais aucune n'est verrouillée ; elles peuvent aisément s'ouvrir sans lancer de dés. Toutes les portes secrètes peuvent être trouvées de la même manière qu'une porte secrète normale. Tous les hublots sont carrés et ont 60cm de côté, ils n'ont pas de vitre et sont à ouverture carrée, coupée à même le bois de construction. Ils peuvent être fermés et verrouillés de l'intérieur par des panneaux à charnières et des chevilles en bois. Tous sont fermés et verrouillés à l'exception des deux à l'arrière du navire qui donnent dans les zones 8 et 9.

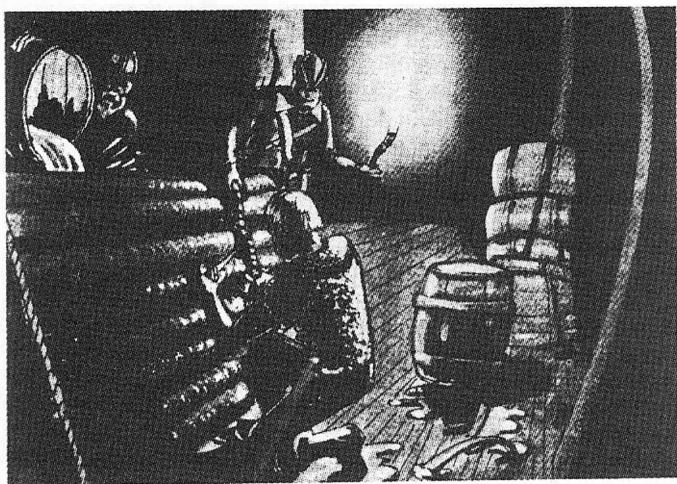
S'introduire en rampant par les hublots arrière peut être facile à toute créature de petite et moyenne taille, mais seuls des gnomes et des petites gens peuvent le faire librement ; toutes les autres races doivent se débarrasser de leur bouclier et de leur harnachement encombrant et choisissent de tirer ou pousser leur matériel.

Les deux escaliers allant à la zone 1 et desservant respectivement les zones 12 et 13 sont séparés l'un de l'autre par un robuste panneau de bois et isolés des zones 8 et 9 par une cloison en bois. D'autre part, l'escalier allant de la zone 1 à la

zone 10 est entouré de panneaux de bois et par là même isolé de la zone 6. Toutes les cages d'escalier ont une hauteur de 2.40m sauf pour le fond de cale (zone 16) qui a une hauteur de 1.20m. L'écoutille dans la cale où se trouve la cargaison (zone 1) est fermée mais non verrouillée. L'écoutille du fond de cale en zone 11 est fermée et verrouillée du côté cargaison uniquement. Sur les ponts supérieurs (quand le groupe arrive) la lumière est faible et la vision normale porte à 6m. Sur les ponts inférieurs, il n'y a pas de lumière du tout à l'exception de la zone 11 où une petite lanterne allumée, accrochée au centre du plafond, diffuse une luminosité ordinaire. Les voleurs se déplaçant sur les ponts inférieurs porteront chacun une lanterne.

Le FANTOME DES MERS est principalement fait en bois de construction, de sorte qu'il y a toujours des risques d'incendie. Il pourrait, avec quelques difficultés, prendre feu et brûler jusqu'à la ligne de flotaison. De toute façon, il est inimaginable que le navire puisse brûler aisément à partir de la coque. Le grément, les espars et les voiles ont tous différents degrés d'humidité. Des tentatives délibérées d'y mettre le feu ne peuvent être entreprises qu'une fois à bord. Ceci nécessitera l'usage d'au moins deux flasques d'huile et de 60 dm³ environ de matière inflammable telle que de la toile, du tissu, de la laine ou du petit bois, et ceci n'a que 60 % de chance de réussite. Ajoutez 10 % de chance pour chaque flasque d'huile et chaque dm³ de combustible supplémentaires. Les rouleaux de soie imbibés de brandy font un excellent combustible et ne demandent pas l'addition d'huile pour s'enflammer.

Cela prendra un tour complet avant que le feu ne prenne, période durant laquelle il sera possible de l'éteindre ; 15 % de chance de réussite par personne participant à la tentative. Au second tour, après l'embrassement, les chances de circonscire le feu avec succès tombent à 10 % par personne concernée ; au troisième tour, le feu ne peut plus être contrôlé, il brûlera le navire jusqu'à la ligne de flotaison dans les prochains tours. En cas d'extinction réussie, le MD a tout loisir de décider l'étendue des dégâts subis par le navire, la cargaison ou autres trésors, et réduire leur valeur en conséquence.



Des sorts de feu de niveau 3 et plus qui entraînent la création d'un incendie ont 25 % de chance de réussir pour chaque tentative ; les chances d'éteindre un feu magique sont les mêmes que pour un feu normal.

Les sorts de feu, en-dessous du niveau 3 n'entraîneront pas l'incendie du navire. Cette tentative échouera aussi si elle est entreprise au moyen d'un feu normal par un personnage ne se trouvant pas à bord. Une projection de torches et de lanternes à partir du bateau de pêcheur sur le navire sera sans effet et alertera très certainement les voleurs.

Des tentatives pour percer la coque et ainsi couler le navire demanderont le concours de haches et/ou d'un outillage similaire, demandant de la force et de la vigueur. Le temps nécessaire pour mener à bien cette entreprise sera de 4 tours et le bruit sera suffisant pour alerter les voleurs. Deux d'entre eux seront chargés de faire une inspection et donneront l'alarme à la fin du second tour ; le reste de l'équipage convergera alors rapidement vers cette zone et attaquera tout intrus s'y trouvant avant la fin du 4ème tour.

Un envoi par le fond ou un incendie du navire réussi signifie bien sûr la perte totale de toutes les richesses qui sont à bord à ce moment-là, la valeur du vaisseau lui-même inclus.

Les pêcheurs et les voleurs, mais non les hommes-lézards ou le magicien Punketach, peuvent grimper au grément et se déplacer le long des espars et des vergues avec une mobilité et un succès complet ; tous les autres doivent effectuer un jet de dés à chaque tour pour déterminer leur succès et leur vitesse de déplacement est réduite de 25 %. Ceux qui ont une habilité spéciale d'escalade doivent obtenir aux dés leur score de pourcentage au moins pour réussir ; les hommes-lézards doivent obtenir 90 % au moins aux dés de pourcentage et les autres doivent obtenir avec 3d6, un score égal ou inférieur à leur dextérité. Les membres du groupe qui ont pour seconde compétence le pilotage, n'auront pas besoin de lancer les dés pour définir leur chance de réussite quand ils sont dans la mâture, de même que les personnages ayant l'habilité spéciale d'escalade, ils se déplaceront à leur vitesse normale. Un échec implique une chute avec 50 % de chance soit de tomber à la mer (ceux portant une armure ou autre chose d'encombrant couleront en un tour et se noieront en 4 tours), soit de tomber sur le pont (1d6 de dégât pour 3m de chute).

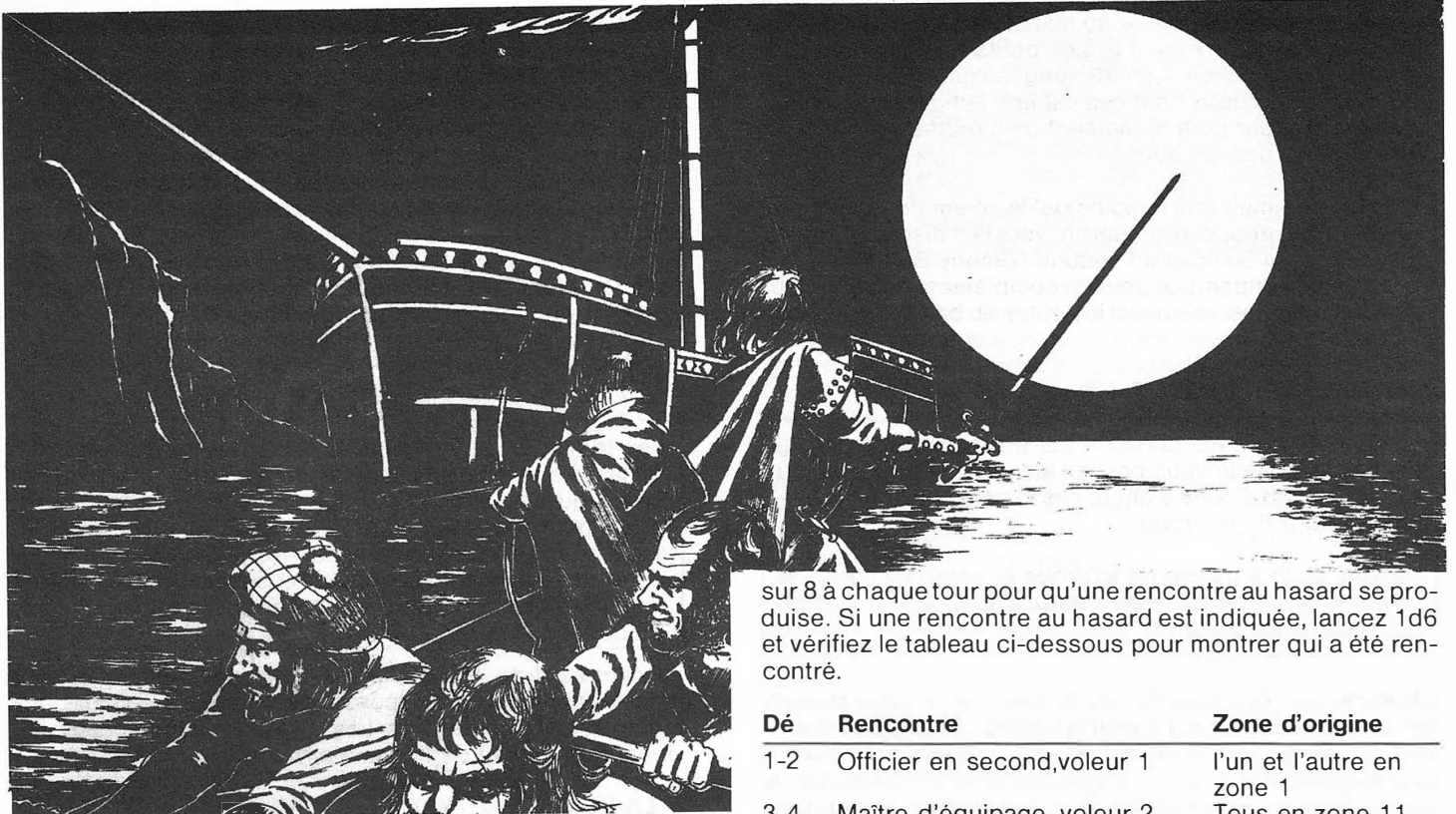
Les combats dans les gréments s'effectueront normalement pour les deux soldats, les hommes-lézards, les voleurs et les membres du groupe qui ont l'habilité spéciale d'escalade et/ou la compétence de pilotage. Les autres, le magicien Punketach compris, auront -2 sur leur jet de dés pour toucher, et leur classe d'armure sera réduite de 1 sans pouvoir descendre à moins de AC 10. Pour les personnages ayant une vision normale, toutes attaques par projectiles faites dans les gréments (vu le faible éclairage) auront une pénalité de -1 pour toucher ; (-2 si le personnage n'a pas l'habilité spéciale d'escalade ou la compétence de pilotage).

Il sera impossible à n'importe quel personnage d'employer à la fois un bouclier et un arme (ou toute arme nécessitant de se servir des deux mains en même temps) pendant qu'il sera dans le grément, il ne sera pas non plus possible de jeter des sorts autres que ceux à composantes verbales uniquement.

Notez la présence du nid de pie (zone 17) et de son occupant. Un schéma du grément est contenu dans la couverture de ce module.

LA REDITION DES CONTREBANDIERS

Si, et lorsque le capitaine du navire, l'officier en second, le maître d'équipage et le magicien sont tous morts ou ont fui et si le groupe par la suite, surpasse en nombre les hommes d'équipages survivants et les hommes-lézards, alors les voleurs humains offriront de livrer le navire au groupe. Ils chercheront à négocier la rédition le plus avantageusement possible ; mais le moins qu'ils puissent demander sera la vie sauve, la liberté et le canot qui leur permettra de fuir. Si le groupe refuse ces conditions minimales, alors les voleurs offriront de troquer des informations en échange du trésor. Encore une fois, ils chercheront à obtenir les conditions les plus avantageuses et demanderont au moins dans ce cas 100 po pour dévoiler l'endroit où se trouve la cache secrète des armes et le fait qu'ils allaient remettre ces armes aux hommes-lézards. Ils ne connaissent pas exactement le point de rendez-vous de la livraison des armes, ils savent seulement que c'est à environ 16 km le long de la côte et à l'Ouest de la maison hantée, près de l'embouchure d'une



petite rivière. Pour une somme supplémentaire de 50 po, ils révéleront la présence de l'Elfe aquatique prisonnier dans la zone 14.

Si le groupe refuse d'accéder à ces requêtes, les voleurs ne lacheront pas d'informations. Ils ne savent rien d'autre d'important.

Les chefs des voleurs et des hommes-lézards ne se rendront pas et ne vendront pas d'informations ; ils se battront à mort ou, si les choses tournent très mal pour eux, essaieront de fuir soit en canot soit en plongeant par dessus bord et en nageant vers la côte (abandonnant si nécessaire armure et équipement).

RENCONTRES FORTUITES A BORD DU FANTOME DES MERS

Il n'y aura pas de rencontres fortuites ailleurs qu'à bord du navire. Nul monstre marin etc..., ne pourra embêter les soldats en patrouille ou le groupe dans sa tentative d'abordage.

Le MD doit garder à l'esprit que les voleurs sont une bande de criminels intelligents et organisés favorisés par le succès, et leur conduite doit refléter ceci à tous moments. Une fois conscient de la présence d'intrus à bord de leur navire, ils réagiront d'une manière agressive, efficace et organisée pour tacher de découvrir et soumettre ou massacrer les intrus. Ils ne se contenteront pas de rester simplement dans leur zone de départ respective, mais ils inciteront leurs camarades à les rejoindre pour chercher les membres du groupe. Dans cette éventualité, la table des rencontres de hasard ne peut plus être utilisée.

Les rencontres de hasard à bord du navire se feront avec des personnes et/ou avec des créatures placées aussi dans des zones de rencontres bien spécifiques. Aussi, si un voleur est tué ou capturé, alors qu'il n'est pas dans sa zone de rencontre prévu, ceci ne pourra pas être considéré comme une rencontre de hasard...Réciproquement, si un voleur est tué ou capturé dans sa zone de rencontre, il ne peut pas plus tard, être engagé dans une rencontre au hasard. A cause de la petite taille et de la nature limitée du navire, il y a une chance

sur 8 à chaque tour pour qu'une rencontre au hasard se produise. Si une rencontre au hasard est indiquée, lancez 1d6 et vérifiez le tableau ci-dessous pour montrer qui a été rencontré.

Dé	Rencontre	Zone d'origine
1-2	Officier en second, voleur 1	l'un et l'autre en zone 1
3-4	Maître d'équipage, voleur 2, voleur 3	Tous en zone 11
5-6	Magicien, homme-lézard n° 2	Zone 3, Zone 4

Voir l'appendice pour avoir les détails complets de ces personnages et créatures.

Si une rencontre au hasard provoque un non sens évident dans les circonstances présentes, ignorez là et faites comme si elle n'existait pas. Par exemple : si groupe ayant réussi son abordage silencieux sur le gaillard d'avant (zone 2) les dés indiquent une rencontre avec l'officier en second et le voleur, le MD devra la considérer comme nulle puisque ces personnages sont toujours sur le pont principal en train de guetter le signal venant de la terre.

LE FANTOME DES MERS

1. PONT SUPERIEUR

Bien que la luminosité ne soit pas parfaite, vous pouvez voir que ceci est le pont supérieur du navire. Au centre, à l'avant du mât, il y a un canot apparemment amarré au pont avec des cordes.

Sur l'arrière du mât, il y a une zone surélevée - peut-être quelque chose posé sur le pont ou bien une écoutille pour descendre en bas de la zone des ponts. Dans les angles formés par l'avancée supérieure du pont et le bastingage de tribord et par l'arrière du pont supérieur et la rambarde tribord, il semble y avoir de petits objets pont. A l'arrière de la zone identifiée comme étant l'écoutille, vous pouvez voir un cordage montant en diagonale. - Vraisemblablement une échelle de corde menant au nid de pie. Penchées sur la rambarde, vers le milieu du pont, il y a deux silhouettes humaines. Elles paraissent regarder fixement la côte. Entre elles, et posé sur le pont, il y a ce qui semble être un coupon de tissu, de toile à voile ou un cordage.

De l'avant à l'arrière, sous les ponts supérieurs, se dessinent des contours de portes. Vous pouvez voir aussi des échelles qui mènent aux ponts supérieurs : le pont arrière babord et le pont avant tribord.

La zone surélevée à l'arrière du mât est sûrement l'écoutille qui mène à la cale (zone 11). Les petits objets sur le pont sont des cordages de 7,5m de long, soigneusement lovés. L'objet entre les deux hommes est une échelle de corde de 7.5m de longueur pour le moment bien roulée mais prête à être jetée par dessus bord.

Les deux hommes (qui à moins qu'ils soient conscients de l'intrusion du groupe, regarderont vers la maison, attendant un signal), sont l'officier en second "Bloody Bjorn" et le voleur N°1 (voir l'appendice pour un complément de détails sur ces deux hommes, voir aussi les notes au bas de la description de la zone 3).

2. LE GAILLARD D'AVANT

La zone du pont est dominée par une forme massive au centre de laquelle vous pouvez identifier le cabestan du navire. D'ici, la chaîne d'ancre glisse par le puit de la chaîne à babord de la proue.

Debout, juste à tribord de la proue et appuyée contre le beaupré, se tient une forme humaine. Elle semble scruter du regard vers tribord.

L'homme que l'on aperçoit est le voleur N° 4 (pour plus de détails voir l'appendice). Selon la position exacte de l'observateur, il sera possible de distinguer les détails de la zone 1 (s'y reporter). Voir aussi la note au bas de la description de la zone 3. Notez que les bras du cabestan peuvent être enlevés et servir de gourdin. Ils ont été laissés sur le cabestan sur un ordre express du capitaine qui veut pouvoir fuir rapidement si cela s'avérait nécessaire.

3. LA DUNETTE

La barre est la particularité la plus visible de cette zone s'élevant du pont à environ 1.80m de l'arrière et ayant un bras, à tribord, une forme humaine regarde vers la côte. Trois silhouettes humaines appuyées au bastingage tribord regardent vers la terre. La plus proche de l'arrière paraît tenir quelque chose dans sa main au niveau de l'épaule ; il semble le diriger dans une certaine direction.

L'homme appuyé contre la barre est le voleur N°6. Les autres, de l'avant à l'arrière sont le magicien Punketah, le capitaine du navire Sigurd "Oeil de Serpent" et le voleur N° 5. Ce dernier tient une lanterne sourde dont le verre est munie d'un volet de transmission de signaux. De temps en temps, il déplace le volet de manière à donner le signal convenu.



NOTE : Si la période convenue pour la transmission des signaux est dépassée, le groupe arrivant à bord observe les

zones 1, 2, et 3, mais les positions des voleurs auront changées. Le capitaine (ayant donné l'ordre de mettre la voile) et le magicien, seront retournés vers leur cabine respective, alors que l'officier en second organisera avec les voleurs 1, 4, 5 et 6, la préparation de la manœuvre. Les voleurs 2, 3 et 7 avec le maître d'équipage seront en train de se diriger vers le pont principal de la zone 11 en passant par la zone 10. Au pire des cas, le groupe peut ne pas être arrivé mais être seulement en position d'observation jusqu'à ce que le navire soit sur le point d'appareiller, auquel cas tous les voleurs plus l'officier en second et le maître d'équipage seront sur le pont et vaqueront à leurs diverses tâches.

4. LA CAMBIUSE

Du crochet en fer placé dans le plafond pendent trois longs chapelets de saucisses, un gros jambon et un quartier de viande. Contre la coque, il y a trois sacs. Posé contre la cloison à côté de la porte, il y a un fut et une jarre en céramique. Contre l'autre cloison sont posés un grand et un petit tonneau et une autre jarre en céramique, il y a une ouverture dans cette dernière cloison de 60cm de côté située à environ 90 cm au dessus du pont. Il semble qu'il n'y ait rien de valeur ici et la zone est apparemment inoccupée.

La viande est du boeuf salé, les sacs contiennent des haricots secs, les tonneaux contiennent respectivement de la farine, de sel et de la bière. Les jarres contiennent respectivement du miel et de l'huile d'olive.

5. LA RESERVE

Deux longueurs de codage enroulées et trois rouleaux de toile à voile se trouvent sur le pont à côté d'une caisse. Il y a une grande barrique à côté de six longueurs de planches. Posés sur une étagère de bois, fixés à la cloison près de la porte, il y a deux marteaux à tête d'acier, deux maillets en bois, deux scies et une herminette. Il y a une ouverture d'environ 90 cm de côté située dans sa partie inférieure, à 90 cm au-dessus du pont dans l'autre cloison.. Il semble qu'ici il n'y ait rien de valeur et la zone est apparemment inoccupée.

Chaque cordage à une longueur de 3cm. La caisse contient des clous en cuivre et la barrique est au 3/4 pleine de goudron sec.

6. LA CUISINE

Vous êtes manifestement entrés dans la cuisine. Il y a un fourneau en ferraille éteint contre la coque sous le hublot. Il est muni d'un conduit de cheminée en fer ajustable qui peut se placer au travers du hublot quand celui-ci est ouvert. Près du fourneau il y a un coffre de métal ouvert contenant du petit bois et près de celui-ci une grande table en bois fixée fermement au pont avec un plateau épais où s'entrecroisent des marques de scores. La table a un grand tiroir.

Deux poêles à frire, deux casseroles et un pøllon sont suspendues aux crochets placés dans la coque au-dessus de la table. Déposé contre la cloison opposée, il y a un grand fut qui semble être plein d'un liquide clair. A côté de celui-ci se trouve un buffet en bois. Contre la cloison près de la porte à l'avant, il y a une chaise droite en bois, tandis que suspendue au centre du pont supérieur, il y a une lanterne éteinte.

Encore une fois, il n'y a rien de valeur significative et la zone est inoccupée. Le tiroir, qui n'est pas fermé, contient un assortiment de couteaux, de scies et hachoirs de boucher. Le tonneau contient de l'eau et le buffet un ensemble de quarts de petits et grandes assiettes en fer blanc, de gamelles en bois et une louche en fer.

7. QUARTIERS DES HOMMES-LEZARDS

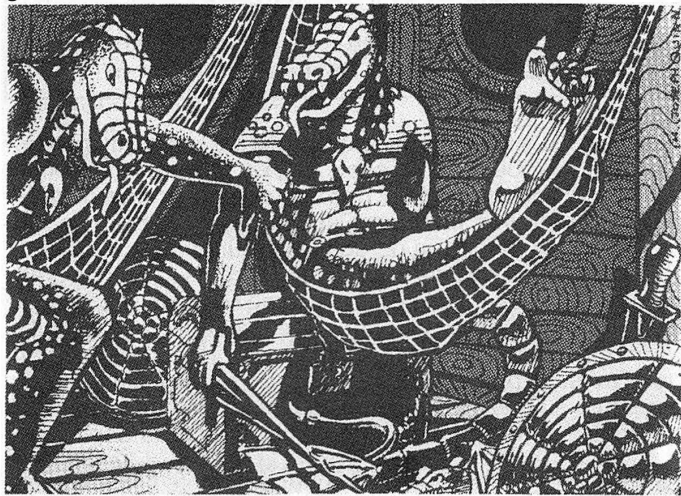
Il y a une odeur distincte dans cette salle qui vous rappelle celle des marais ou des marécages - pas fétide, pas oppressante, mais certainement digne d'attention.

Au centre de la zone se trouve une table en bois, boulonnée au pont. Sur la table se trouve un pot en argent à moitié plein d'un liquide rouge ; et trois quarts en étain. Autour de la table, il y a 3 chaises droites en bois tandis qu'une lanterne éteinte pend du pont au-dessus.

Dans les ténèbres, vous pouvez voir qu'il y a trois hamacs - un à chaque bout de la cabine (suspendu entre les cloisons et un autre sur les membrures du navire), le troisième au travers de l'angle de la cabine attenant à la porte arrière de la cloison centrale. Les hamacs semblent occupés. Un petit coffret ou boîte ou quelque chose d'approchant est placé sous le hamac le plus proche. Il semble qu'il y ait des armes sous chaque hamac...

Le pot en argent sur la table contient du vin et vaut 100 po mais les quarts en étain n'ont pas de valeur.

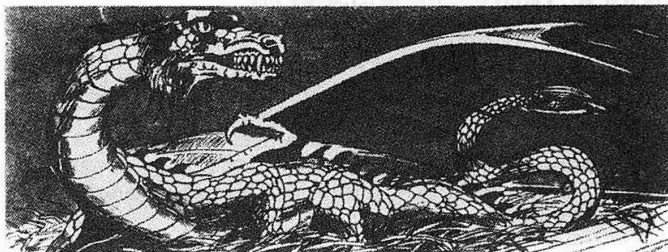
Un **homme-lézard** est endormi sur chaque hamac (CA 5 ; DV 2 + 1 ; PV 12 ; = AT 3 ou 1 ; D 1-2/ 1-2/ 1-8 ou par type d'armes ; voir l'appendice pour les autres caractéristiques). S'il y avait peu ou pas de bruit sur le pont principal et les salles adjacentes, et si le groupe pénètre tranquillement, les hommes lézards ne seront pas réveillés (mais le pseudo dragon alertera l'un d'eux. voir ci-dessous)



Sous les hamacs il y a armes et armures.
Grand bouclier et sabre - sous le hamac attenant à la porte AR (homme-lézard N°2)
Trois javelots - sous le hamac dans l'angle (homme-lézard N°3)
Grand bouclier et sabre - sous le hamac le plus proche (homme-lézard N°1)

Il y a aussi un coffre en bois à bandes d'acier-sous le troisième hamac. La caisse est fermée et la serrure est piégée avec une aiguille empoisonnée (Type A - Poison insinuatif). Le coffre contient 1000 po (c'est-à-dire le 2ème versement pour l'envoi des armes, qui doit être remis pour solde de la livraison). La clef de la caisse est cachée à l'intérieur du bouclier sous le même hamac.

Couché dans un petit nid spécial, dans un angle à l'arrière du coffre, il y a un **pseudo dragon** (AC 2 ; HD 2 ; HP 13 ; 3 AT 2 ; DM 1-3 et morsure empoisonnée). C'est le compagnon et animal favori de l'homme-lézard N°1. Grâce à des facultés de changement, similaires à celles des caméléons, cette créature à 80 % de chance de ne pas être détectée par les personnages incapables de voir des objets invisibles -(bien qu'elle-même puisse voir des objets invisibles et les personnes).



Du fait de la présence de cette petite créature, il sera impossible à quiconque de pénétrer dans cette zone sans être remarqué, et tant que son compagnon homme-lézard sera vivant, elle combattra pour le défendre lui et son trésor contre tous ses ennemis. Une fois l'homme-lézard mort, le pseudo dragon combattra seulement s'il est attaqué et uniquement tant qu'une attaque est soutenue contre lui.

Notez que le pseudo dragon combattra normalement et de manière indépendante. Il ne sera pas en contact avec son compagnon homme-lézard et ne pourra par conséquent lui conférer sa résistance magique.

Une fois l'homme-lézard N°1 mort, il y a 50 % de chance à la base que le pseudo dragon élise un membre du groupe humanoïde-humain comme nouveau compagnon. Il y aura une seule chance pour tout le groupe et non pas une chance pour chaque membre éligible du groupe. Ce membre doit être un de ceux qui n'ont pas attaqué l'homme-lézard N°1 ou le pseudo dragon lui-même, et l'ordre de préférence de la petite créature sera 1) druide, 2) ranger, 3) n'importe quel personnage d'un alignement bon, 4) n'importe quel personnage ayant une composante neutre dans son alignement (sauf neutre mauvais), 5) n'importe quel magicien d'alignement bon.

Dans le cas d'une égalité parmi les membres du groupe en fonction de la liste des préférences ci-dessous, alors les conditions seront cumulatives. Par exemple le pseudo dragon donnera sa préférence à un ranger neutre bon plutôt qu'à un ranger neutre absolu.

Lorsque deux ou plusieurs membres du groupe ont les mêmes chances de préférence, alors le MD doit trancher. S'il n'y a pas dans le groupe un membre susceptible d'être élu ou que le pourcentage aux dés est mauvais, alors le pseudo dragon cherchera à s'enfuir en s'envolant à la première occasion.

Si la note de charisme de la personne concernée est de 15 ou plus, il augmentera le pourcentage de base, de 5 % pour chaque point de charisme au-delà de 14. Les personnages non joueur ne sont pas susceptibles d'être élus par le pseudo dragon.

NOTE = Le MD doit chercher à savoir combien de temps prend le pseudo dragon pour se réveiller et alerter son compagnon homme-lézard, en supposant que ce dernier ne soit pas alerté par l'entrée du groupe. Il prévient très rapidement - en un segment - et l'avertissement apparaîtra comme un songe à l'homme-lézard. De toute manière, il lui faudra le reste de ce Round pour se réveiller et prendre conscience de la réalité. A la fin d'un Round sera tout à fait réveillé et en alerte (même s'il ne porte pas, bien sur son épée et son bouclier).

NOTE sur la mêlée : Cette salle mesure 3x3m ; s'y trouvent : trois hommes-lézards, trois hamacs, un coffre, une table et des chaises. Elle devrait aussi, dans l'éventualité d'un combat, regrouper quelques membres du groupe. Un combat avec des armes d'une longueur de plus de 90 cm est normalement impossible et le MD doit le faire valoir rigoureusement. Un personnage qui insisterait pour utiliser une arme, qui serait dans les circonstances présentes, virtuellement impossible à manier convenablement, devra être pénalisé sévèrement sur ses jets pour toucher. Même les hommes-lézards ne pourront utiliser leurs javelots, sabres ou boucliers et devront combattre avec leurs dents et leurs griffes.

8. LES QUARTIERS DE PUNKETACH

Ceci paraît être l'une des cabines de maître. L'ameublement et l'aménagement sont de très bon goût et les lieux sont propres et soignés. Une simple couchette recouverte de draps de lit et taies d'oreiller - la tête contre la cloison, courant le long de la ligne centrale du navire est contigue à ce qui semble être une cloison faisant angle avec le pont principal.

Au centre de la pièce se trouve une table en bois poli, apparemment fixée au pont. Sur la table, il y a une coupe en argent contenant un assortiment de fruits, une carafe en argent à moitié pleine d'un liquide rouge clair et un gobelet en argent. Autour de la table, deux chaises en bois et une chaise rembourrée en cuir.

Sur le pont, sous le hublot à l'arrière il y a un coffre en bois à bords de cuivre. A côté il y a une paire de bottes en cuir noir soigneusement cirées.

Au centre du pont supérieur, au-dessus de la table, pend une lanterne éteinte. La cabine semble inoccupée.

Cette cabine est la cabine privée de Punketach le magicien (voir l'index)

Les valeurs des objets visibles sont :

Coupe en argent - 150 po
Carafe en argent - 150 po
Gobelet en argent - 100 po

La carafe contient un agréable vin très doux dans ses effets.

A une patère, derrière la porte, une robe de couleur marron est suspendue mais n'a aucune valeur particulière.

Le coffre est verrouillé et piégé (nuage de gaz asphyxiant - effectuer un jet de protection contre poison ou sommeil pendant 1-6 heures). On y trouvera différents vêtements sans valeur et une bourse en cuir contenant 50 po. Dans un compartiment secret du couvercle du coffre (se détecte comme une porte secrète), il y a un livre de sorts appartenant à Punketach, contenant :

Niveau 1 : lecture de sort, projectile magique, sommeil, réparation, escalade d'araignée

Niveau 2 : toile d'araignée

Sur la dernière page du livre est écrit en langage commun le mot "ABRACAPHAGIC" qui commande son bâton de détection de la magie, avec ce livre de sorts, il y a aussi un tube de métal creux, fermé par un bouchon à une extrémité, qui contient un parchemin de magicien de "rafale de vent".

La botte gauche a un talon creux à pivot à l'intérieur duquel se trouve la clef du coffre. Utiliser la clef pour ouvrir le coffre pourra déclencher le piège à moins que ce dernier ne soit détecté et désamorcé.

Normalement Punketach ne sera pas dans sa cabine mais si les événements sont tels que le MD décide qu'il soit revenu de la dunette, il sera assis à la table apparemment plongé dans ses pensées (probablement méditant à la recherche de nouveaux sorts).

Noter la porte dérobée reliant cette cabine à celle du capitaine.

9. CABINE DU CAPITAINE

Celle-ci semble être une cabine de maître. L'ameublement et l'aménagement sont de très bon goût et les lieux sont propres, bien que quelque peu négligés. Une simple couchette recouverte de draps de lit et de taies d'oreiller ; la tête contre la cloison courant le long de la ligne centrale du navire est attenante à ce qui semble être une cloison de bois formant angle avec le pont principal.

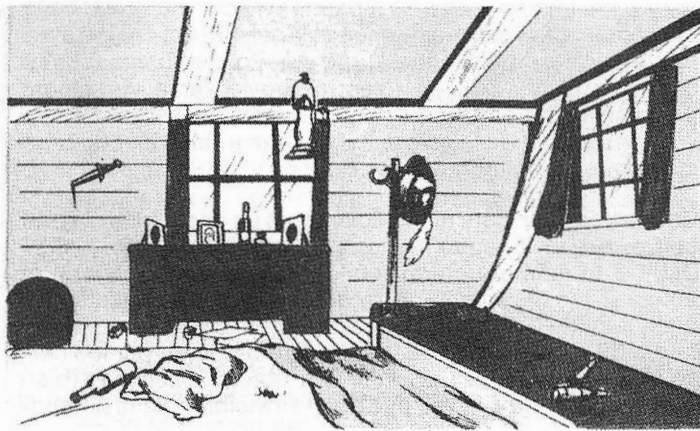
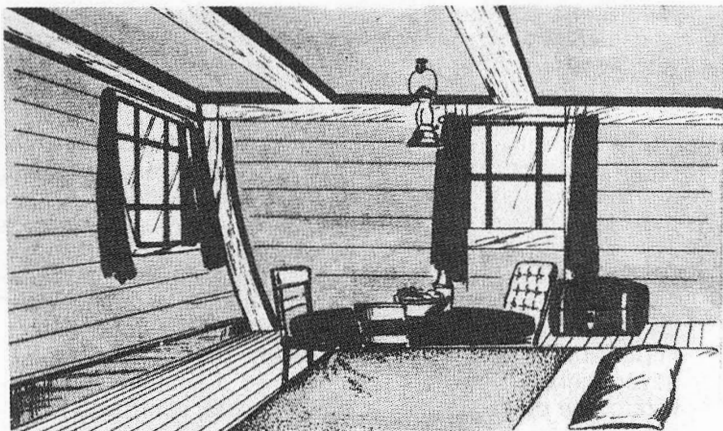
Un bureau est posé contre la coque sous le hublot arrière ; il a un tiroir de chaque côté et trois compartiments au dessus. Sur le dessus également, face aux compartiments, il y a un encrier, deux stylos à plume d'oie, un petit couteau, un pot en étain, un poivrier qui sert de récipient. Contre le bureau il y a une chaise droite en bois et à côté un coffre en bois à bords de cuivre.

Contre la coque, côté tribord il y a un divan rembourré en cuir, devant, une peau d'ours en guise de tapis git sur le pont tandis que sous le divan on peut voir une assez grande boîte en métal.

Une lanterne sourde éteinte est suspendue au centre du pont supérieur. La cabine semble inoccupée.

Si l'on ouvre les compartiments situés sur le côté du poivrier (qui est presque plein de sable fin), on verra que le premier est vide, le second contient des factures et de reçus de différentes fournitures marines. Dans le dernier se trouve plusieurs lettres de nature personnelle et intime provenant de trois dames vivant dans trois ports différents (chacune d'elle étant persuadée qu'elle est la légitime Mme Sigurd "Oeil de Serpent") et un document curieux et empoulé demandant la fourniture supplémentaire d'articles en fer, conformément aux livraisons précédentes et dans des termes convenus. La signature au bas du document est de forme pictographique et montre un lézard avec une langue fourchue déployée.

Le dernier document est bien sûr une requête des hommes-lézards pour de nouvelles livraisons d'armes. A ce stade, le MD doit faire preuve de prudence en ne rendant pas le document trop explicite. Les hommes-lézards ne voudraient pas que le document tombe en de mauvaises mains et auront dissimulé au mieux la réelle signification de la requête, tout en faisant qu'elle reste claire pour le capitaine. Utilisez des mots comme "marchandises", et non pas "armes".



Les deux tiroirs du bureau sont fermés à clef et celle-ci est dans la bourse de ceinture de Sigurd. Dans le premier tiroir se trouvent quatre petites fioles de cristal contenant des poisons, deux de **guérison**, une de **soins** et une de **contre-poison**. Les étiquettes sont écrites en langage commun. Le tiroir contient aussi 4 gobelets en verre sales, une bouteille à moitié pleine de brandy et la clef qui ouvre les chaînes tenant prisonnier l'elfe aquatique (voir salle 14)

Le second tiroir contient plusieurs cartes cotières et marines, toutes manifestement préparées par un cartographe professionnel, mais derrière celles-ci se trouve une dernière carte grossièrement dessinée (voir l'appendice)

Cette carte indique que le point de rendez-vous avec les hommes-lézards est situé sur un petit promontoire, au milieu d'une zone marécageuse, près d'une rivière, à 16 km au Sud, Sud Ouest de la ville de Saltmarsh.

La descente de lit en peau d'ours cache l'écoutille qui donne accès à la zone 13.

Un manteau gris (pas de propriétés spéciales) est accroché à une parète sur la porte. Le coffre en bois près du bureau n'est ni piégé, ni fermé à clef. Il contient des vêtements ainsi qu'une paire de pantoufles usées, mais confortables.

Le coffre en métal sous le divan est piégé - l'ouverture déclenche le mouvement d'une lame de faux infligeant 1-6 points de dégât. La clef est dans la bourse de ceinture de Sigurd mais ouvrir la caisse avec la clef déclenchera le piège, à moins que celui-ci ne soit détecté et désamorcé. Le coffre contient 1000 pe ; la première moitié du paiement des hommes-lézards pour les armes.

Notez les possibilités offertes par la porte secrète vers la cabine 8.

10. LES QUARTIERS DE L'EQUIPAGE

Il règne ici une odeur déplaisante de sueur qui révèle la présence d'êtres humains. Ceci est manifestement le quartier de l'équipage qui occupe la totalité de la partie avancée de ce pont.

Il y a une cage d'escalier menant vers le haut à environ 1,8 m de la cloison. A côté, plus vers tribord, il y a une porte.

Dans le périmètre de la cabine, suspendus entre des crochets sur la cloison et sur des montants de soutien, il y a 8 hamacs. De la manière dont ils pendent, les hamacs semblent être inoccupés pour l'instant. Tout près de chaque hamac se trouve une cantine en bois à bords de cuivre - la plupart sont fermées mais deux sont ouvertes et semblent contenir des vêtements.

Au centre de la cabine, il y a une longue table en bois avec un banc de chaque côté. Le tout paraît boulonné au pont. La table est souillée et sale et il y a une pile désordonnée d'assiettes sales en fer blanc et sous la table sont aussi empilées des tasses dans un grand seau en fer. Au-dessus de la table, suspendue au pont supérieur, il y a une lanterne éteinte.

Contre le côté tribord, près du hublot, il y a une zone qui semble avoir été séparée par des guenilles sales suspendues du plafond au plancher.

La cabine paraît inoccupée pour l'instant, elle est malodoureuse, sale, en désordre et on ne s'y sent pas très bien.

Ici, il n'y a rien de valeur et rien qui offre le plus petit intérêt. La zone séparée par les guenilles contient deux grands seaux en fer blanc posés côte à côte sur le plancher. Ils sont vides mais souillés et sales et il s'en dégage une odeur fétide.

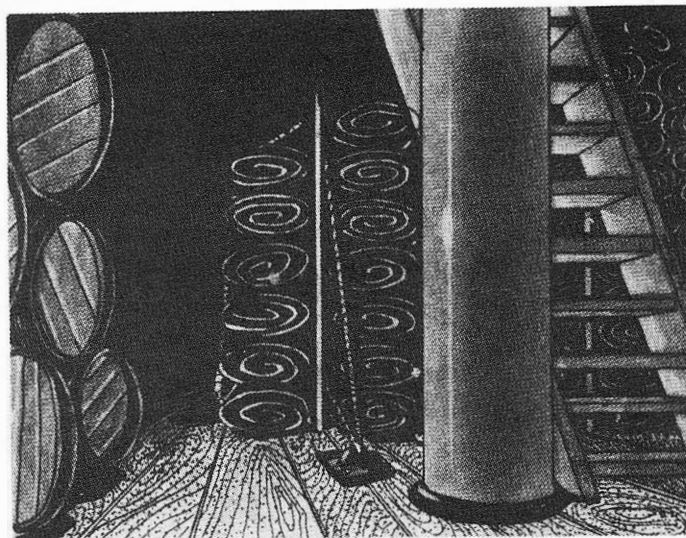
de. Vous comprendrez probablement l'utilisation de cette zone sans renseignement complémentaire.

Toutes les cantines contiennent des vêtements et autres effets personnels. Les vêtements sont tous tachés, crasseux et en mauvais état. Parmi ce fatras, les seuls objets qui pourraient retenir l'attention sont les suivants : (les cantines ne sont ni numérotées ni dans un ordre particulier)

Dans la cantine 1 - un jeu de cartes à jouer grasseyé (un examen attentif révélera deux as de pique identiques)

Dans la cantine 5 - deux séries de dés, dont une série est pipée

Dans la cantine 7 - un répertoire avec noms et adresses de dames de différentes parties de la région ; un certain nombre de ceux-ci portent de brefs commentaires concernant les "mérites" des dames en question.



11. LA CARGAISON DE LA SOUTE

Il y a une petite source de lumière ici qui montre que nous sommes dans la soute. Dans son milieu se dresse une partie du mât principal, près de lui, un escalier étroit en bois conduit à l'écoutille supérieure. Contre la cloison arrière sont stockés des coupons de toile à voile amarrés par des cordes à des crochets fixés au pont, ainsi ils sont immobilisés. De chaque côté sont stockés de nombreux petits tonneaux amarrés de la même façon par des cordes. Par endroits, le passage entre les marchandises est très réduit mais le lieu est manifestement en bon ordre.

La source de lumière provient d'une lanterne suspendue au pont supérieur juste devant le mât principal.

Les 90 coupons de toile à voile sont en soie, et chaque coupon à 90 cm de longueur, 30 cm de diamètre et vaut 100 po.

Les tonneaux font 50 cm de hauteur, 30 cm de diamètre et sont au nombre de 304 ; 81 contiennent du brandy, 219 du vin fin, 3 du savon parfumé et 1 du sel. Ils valent respectivement 50, 10, 75 et 15 po pièce. Tous ces produits de contrebande sont arrimés solidement.

Notez que, bien que la valeur totale de la contrebande soit de 15 480 po elle ne vaudra plus, pour le groupe, que 11 610 po une fois perçue par la population de Saltmarsh, un impôt de 25 %

Des tonneaux sont dessinés sur la carte de la soute et illustrent la zone du pont occupée par ceux-ci. Ils ne sont pas à l'échelle.

A moins que l'alarme n'ait été donnée sur le pont, il y aura quatre voleurs dans la soute quand le groupe arrivera (voir l'appendice pour plus de détails). Penché sur les tonneaux, immédiatement à babord du mât principal, étreignant quelques documents, se trouve le maître d'équipage du navire "Frithoff l'immonde". Près de lui, à l'arrière du mat principal, parlant d'une voie rauque de leurs conquêtes féminines, se trouvent les voleurs N°2 et N°3. Immédiatement près de la porte la plus avancée, le voleur N°7 est en train de compter le nombre de tonneaux du côté tribord.

Rappelez-vous ce qui a été dit dans le paragraphe **DESCRIPTION DU NAVIRE DES CONTREBANDIERS** concernant la combustibilité d'une certaine partie de la marchandise. Le groupe doit être très prudent dans cette zone si une flamme libre est employée pour une quelconque raison.

Notez aussi que le groupe verra probablement l'écotille dissimulant l'accès au fond de cale, devant le mât, cachée par une demie porte en bois plein.

12. LA CABINE DU MAITRE D'EQUIPAGE

Cette cabine paraît occuper la moitié de l'arrière partie du pont, avec une cloison suivant la ligne centrale du navire. Le long de cette cloison conduisant vers le haut et vers l'avant, il y a une cage d'escalier fermée. A son pied, une porte dans la cloison centrale semble conduire vers l'autre moitié de la partie arrière.

Au centre de la cabine, il y a une table de bois plein sur laquelle se trouve un flacon et un quart en étain. Près de la table il y a une chaise en bois et au-dessus d'elle, suspendue au pont supérieur, une lanterne éteinte. Egalement accrochée à ce pont, à l'arrière de la cabine, il y a une grande cage enfermant un perroquet apparemment endormi. Contigu au hublot, péné un **hannac** apparemment inoccupé sous lequel se trouve une cantine en bois à bords de cuivre.

A l'exception du perroquet la cabine paraît inoccupée.

La cantine n'est ni fermée ni piégée. Elle contient simplement quelques vêtements - crasseux et sans valeur. Dissimulé par les vêtements, il y a un coffre en métal fermé mais non piégé qui contient 200 pa, une lance, une dague et une arbalète (les armes de l'elfe aquatique - voir l'appendice). L'arbalète est abîmée et irréparable. La clef est dans la bourse de ceinture du maître d'équipage.

Le flacon est presque plein de cidre brut. Un fort brassage l'a transformé en alcool enivrant.

Quand quiconque pénètre dans la cabine, le perroquet s'éveille, pousse des cris rauques, dit : "bande d'ivrognes", "bande d'ivrognes", pousse à nouveau des cris et s'en retourne dormir. Ses cris ne peuvent en aucun cas alerter ou alarmer les voleurs - ils y sont habitués et le considèrent le plus souvent comme une calamité.

Notez la porte dérobée pour la zone 14. Il est possible que le prisonnier dans cette zone (voir ci-dessous) puisse entendre le groupe dans la cabine du maître d'équipage. Savoir s'il crie pour essayer d'attirer leur attention en de telles circonstances dépendra beaucoup de ce qu'il entend, et le MD devra juger en fonction de ces circonstances. Les paroles qu'il pourrait entendre et qui pourrait l'encourager à crier sont :

- des éléments qui sont compatibles avec son alignement neutre bon
- une voix elfique
- une langue elfique
- une nette indication prouvant que le groupe veut mettre un terme à l'activité des voleurs.

Alors que les quelques paroles qui pourraient le décourager sont généralement :

- toutes choses contraires aux élémentaires préceptes de son alignement neutre bon
- toutes paroles apparemment hostiles à la race elfique ou aux non-humains en général
- le bruit d'un assassinat ou toute autre extrême brutalité
- tout ce qui est manifestement hostile aux créatures aquatiques.

De toute manière, il faut prendre note que le prisonnier ne parle et ne comprend que la langue elfique.

13. LA CABINE DE L'OFFICIER EN SECOND

Cette cabine paraît occuper la moitié de la partie arrière de ce pont avec une cloison courant le long de la ligne centrale du navire. Le long de cette cloison conduisant vers le haut dans la direction de l'étrave, se trouve une cage d'escalier. A son pied, une porte dans la cloison centrale semble conduire au fond de la partie arrière. A une patère, sur cette porte, pend un manteau bleu foncé. Une couchette individuelle dont la literie est amoncelée en un as désordonné, se trouve le long de la coque sous le hublot. A ses pieds une cantine à bords de cuivre est déposée, son couvercle est fermé. Sous la couchette il y a une boîte en laiton, fermée également.

Au centre de la cabine, il y a une table en bois plein apparemment fixée au pont. Deux livres, l'un ouvert et en appui contre l'autre, sont sur cette table. Près d'elle, une chaise en bois et au-dessus, au centre du pont supérieur, pend une lanterne éteinte. Juste à l'arrière du crochet maintenant la lanterne se trouve une ouverture apparente de 90 cm de côté.

La cabine paraît inoccupée.

La cantine n'est ni verrouillée ni piégée et contient quelques vêtements ainsi qu'une paire de bottes - plutôt vieilles mais assez propres.

La boîte en laiton sous le lit est verrouillée mais non piégée. La clef se trouve dans la bourse de ceinture de l'officier en second. Elle contient 500 po.

Les livres sur la table sont :

- **Principes de navigation** par DA KORMA (livre ouvert) et,
- **Des distinctions légales en matière de lettres de Marques** par TAZAAR.

Chaque livre peut être vendu 10 po dans n'importe quel port ou ville/village de pêche - il sera facile de trouver un acheteur à Saltmarsh.

Le manteau n'a pas de propriété spéciale et pas de valeur significative.

14. GEOLE SECRETE

C'est une pièce aigüe oppressante et sombre faisant 1.20 m dans sa plus grande largeur ; coincée entre l'arrière du navire et la cabine adjacente elle paraît être utilisée comme geole car une silhouette amaigrie est blottie dans l'angle le plus éloigné. Le prisonnier semble être enchaîné à la coque.

La silhouette est celle d'un elfe aquatique enchaîné à la coque ; la clef qui ouvrira ses chaînes est dans le tiroir de l'écrtoire du capitaine. Si les personnages lui témoignent de l'amitié et le délivrent l'elfe leur racontera une histoire fort intéressante et il assistera le groupe du mieux de ses possibilités dans leur entreprise.



Quoi qu'il en soit, il ne parle et ne comprend que la langue elfique et les événements suivants doivent être cachés au groupe sauf si une communication est possible.

Il s'appelle OCEANUS et c'est un membre de la tribu de MANAAN qui habite les eaux côtières à environ 24 km au Sud Ouest de Saltmarsh. C'est un guerrier/voleur de niveau 3 et ses caractéristiques sont : F 17 ; I 11 ; S 10 ; D 18 ; C 13 ; Ch 12 ; pv 22. Il a été dépossédé de son armure et de ses armes lors de son emprisonnement et, bien que meurtri et affamé, il ne souffre pas d'importantes blessures et son esprit est toujours aussi intrépide (voir l'appendice pour plus de détails).

Sa tribu avait remarqué de loin l'arrivée périodique du FANTOME DES MERS la nuit, dans une zone côtière supposée déserte. Intrigué par ces manoeuvres mystérieuses, le chef de la tribu dépêcha OCEANUS pour suivre le navire retournant à son port d'attache et découvrir la nature de ces manoeuvres étranges. Au port d'attache du navire, OCEANUS fut le témoin de l'achat et du chargement à bord d'une grande quantité d'armes.

La même nuit, OCEANUS se glissa furtivement à bord du navire pour procéder à un examen plus détaillé mais, à peine sur le pont, il fut surpris et assommé pour reprendre conscience un peu plus tard enchaîné dans ce très petit réduit.

Il n'est pas sûr de savoir depuis combien de temps il est prisonnier ou quel était le sort final qui lui était réservé, mais si on l'interroge il répondra : "48 heures" à la première question, et "fort déplaisant" à la dernière. Il n'a pas connaissance de la présence à bord des hommes-lézards (il ne les a pas vu), ni ne peut, lui ou n'importe quel membre de sa tribu, donner de détails sur la colonie des hommes-lézards à qui les armes sont destinées car, cette colonie a été occupée récemment et les hommes-lézards ont pris la peine de s'assurer que leur présence passe inaperçue à l'ensemble des habitants de la région.

Pendant son emprisonnement, on lui a amené par trois fois de la nourriture insipide et six fois une tasse d'eau saumâtre et

nauséabonde. A chacune de ces occasions, il a eu affaire à une grande brute tyrannique ayant un crochet à la place de la main gauche (le maître d'équipage-bien qu'OCEANUS ne le connaisse pas). Il était accompagné d'un autre membre de l'équipage (le voleur N°7) qui ne faisait rien **SINON RODER DANS LES ENVIRONS**. A part ces visites, il a été livré à lui-même.

S'il y est invité, il se joindra au groupe avec enthousiasme et restera avec eux jusqu'à la fin de leur aventure. A la fin de l'aventure, il les quittera à regret pour rejoindre sa tribu car il a pris goût à la vie d'aventure.

15. LA CACHE SECRETE

Ce réduit ayant seulement 1.20 m dans sa plus grande largeur est enclavé entre l'arrière du navire et la cabine adjacente. Il contient un certain nombre de grands ballots de formes irrégulières, enveloppés dans de la toile huilée et liés avec de la ficelle. Ceux-ci sont manifestement empilés au hasard sur le pont, comme s'ils avaient été lancés de la porte.

C'est dans ce réduit que sont entreposées les armes. Il y a huit ballots :

- 1 - contient 5 étoiles du matin
- 2 - contient 5 épées longues
- 3 - contient 5 petits boucliers
- 4 - contient 10 javalots
- 5 - contient 10 javalots
- 6 - contient 5 épées longues
- 7 - contient 5 étoiles du matin
- 8 - contient 4 petits boucliers et un grand ; ce dernier porte un blason sur le devant qui représente l'emblème d'un lézard à la langue fourchue et déployée.

Il n'y a aucune marque d'identification sur les ballots et il n'y a rien d'autre dans cette salle.

16. FOND DE CALE

A partir de l'écoutille vous distinguez vaguement quelques formes en bas dans l'obscurité. La zone semble occuper toute la largeur du navire et, d'après ce que vous pouvez voir, sur toute la longueur, car vous ne voyez aucune cloison. Ce qui doit être le fond du navire est recouvert d'une épaisse couche de sable mouillé (vraisemblablement le ballast) sur lequel stagnent environ 2 cm d'eau grasseuse et verdâtre. Un bruit de galopade vers l'arrière du navire indique qu'il y a une forme de vie ici - peut être provenant des déchets de nourriture jetés de temps en temps par un membre d'équipage paresseux. Pour cette raison, un tas d'ordures près de la zone immédiatement sous la cale a formé des ilots dans cette masse d'eau. Un ilot particulièrement important s'est formé à la base du mât principal. Si vous déplacez votre source de lumière d'arrière en avant, vous percevrez dans l'un des tas d'ordures, un reflet jaunâtre à environ 4,5 m de l'avant et à babord de votre position.

Dans cet endroit, un grand nombre de rats rendent pénible les conditions de vie, mais ils sont d'une variété normale et sont inoffensifs.

Le reflet jaunâtre provient de deux pièces d'or partiellement enterrées dans un ilot d'ordures. Toutefois, cet ilot contient aussi six **vers putrides** (CA 9 ; DV1 point de vie ; =AT0 ; DM attaque spéciale : rouillent la chair) qui attaqueront n'importe quel personnage assez imprudent pour fouiller parmi les ordures. Saisir simplement les deux pièces exposées ne rendra pas vulnérable le personnage.

Notez qu'il y a seulement 60 cm de hauteur dans le fond de cale. Il n'y a rien d'autre d'intéressant ou de valeur dans cette zone.

17. LE NID DE PIE

Celui-ci ne figure pas sur les plans principaux, mais de façon prévisible - il se situe très haut sur le mât, à 12 m au-dessus du pont principal. Pour y avoir accès, il faut emprunter l'échelle de corde dont le premier échelon se trouve près de l'écoutille du pont principal. C'est une plateforme ouverte entièrement en bois de 2m² avec des parois en bois de 90 cm de hauteur, avec en son centre, une ouverture de 60 cm² livrant passage à l'échelle de corde.

L'unique occupant de cette zone dangereuse au début de l'aventure (quand le groupe d'aventuriers approche du navire) est le voleur N°8. Il a le regard dirigé vers la Maison Hantée et attend le signal tout comme ses compagnons en bas sur le pont. Il n'y a aucune chance qu'il puisse détecter l'approche du groupe ou l'abordage du navire si ses complices en bas manquent de le faire - son regard est fixé plus haut. Si ses complices sur le pont détectent l'intrusion du groupe, son attention sera attirée (même si ceux-ci oublient de le prévenir) et il descendra à toute vitesse sur le pont pour leur prêter main forte. Autrement, il ignorera l'intrusion du groupe au moins jusqu'à ce que quelqu'un grimpe à l'échelle de corde ou au grément devant lui ; il détectera toujours une approche semblable quand le grimpeur sera à 3-4 m au-dessous de lui, et l'observera - il attaquera avec son arc court si les circonstances l'exigent.

Les attaques faites à l'extérieur du nid de pie contre les personnages l'occupant, sont faites à -3 pour "toucher" s'ajoutant à toute autre pénalité applicable. Ceci reflète le bonus de défense des parois de 90 cm de hauteur du nid de pie attribué à n'importe quel occupant.

LE TRÉSOR DU FANTÔME DES MERS

Notez ce qui a été dit dans la section réservée au MD (zone 11) concernant la valeur des produits de contrebande et



combien le groupe peut compter en tirer. Avec cette exception, tout le trésor peut être collecté en totalité par les membres du groupe - les autorités de Saltmarsh attribueront la récompense en plus avec plaisir.

La valeur moneyable du FANTÔME DES MERS (en supposant qu'il ne soit pas endommagé) est de 5 000 po. Il n'y aura pas de droit de douane prélevé sur cette somme.

Les deux volontaires (s'ils survivent) doivent avoir une part égale de l'ensemble des trésors amassés, le calcul de leur part sera similaire à celui de tous les autres membres du groupe. (Cependant ils ne peuvent réclamer un objet magique, quel qu'il soit). Si l'un d'eux devait mourir au cours de l'aventure, le survivant demandera la part du disparu au bénéfice de ses proches et, le fait d'accepter sa requête pourra constituer un test d'alignement au sein du groupe. Si tous deux sont tués, ce sera au groupe ou (à défaut au Conseil Municipal de la ville) de faire cette requête en faveur des proches des disparus. Les membres du Conseil se battront pour obtenir cela (oralement bien sûr) et à nouveau ceci entraînera un test d'alignement au sein des membres du groupe.

CONCLUSION

Ceci complète la description de l'aventure du FANTOME DES MERS.

Si le groupe a réussi sa mission, l'aspect maritime de l'opération de contrebande aura été démantelée et de plus le groupe aura réuni toute ou partie des informations suivantes.

- en plus de leur activité ordinaire de contrebande, les voleurs fournissaient des armes à une colonie d'hommes-lézards pour des raisons encore obscures.
- la localisation de la colonie des hommes-lézards
- le fait que ce trafic d'armes paraît remonter à plusieurs mois

Si il dispose d'assez d'informations, le groupe pourrait déduire que les hommes-lézards envisagent d'attaquer Saltmarsh (la seule enclave humaine sur le territoire des hommes-lézards) ou tout autre endroit encore inconnu.

Pour le moins, cette possibilité devrait inciter le groupe à averti le Conseil de Saltmarsh (s'il ne le fait pas, les deux soldats le seront certainement s'ils sont encore vivants) et ceci pourrait conduire directement à l'aventure décrite dans le module U.2 "DANGER A DUNWATER".

Si le groupe n'obtient pas assez d'informations, ou fait de mauvaises déductions (ou pas de déduction du tout) alors le MD devra décider s'il est à même de jouer l'aventure U.2.

Si cela n'est pas le cas, alors l'aventure dans la zone de Saltmarsh semblera être terminée ! Si le MD souhaite entraîner le groupe vers le module U.2 et vers d'autres aventures, il le fera avec habileté afin de ne pas diminuer l'attrait du jeu. Car un groupe disposant de trop d'informations aura probablement une aventure peu satisfaisante. Plus exactement, le MD devra orienter adroitement la conversation des joueurs dans cette direction jusqu'à ce qu'une lueur de déduction cognitive apparaisse.

Rappelez-vous qu'U.1 est un module "pour joueurs réfléchis" - ni les voleurs dans la MAISON HANTEE, ni leurs complices à bord du FANTOME DES MERS ne représenteront une menace sérieuse pour un groupe intelligent et organisé. Mais la déduction de la vérité (ou du minimum de tout ce qui est exposé ici) à partir de parcelles de preuves, posera un sérieux défi, car la poursuite des étapes suivantes de cette série d'aventures dépendra de la formulation correcte de celles-ci.

APPENDICE

L'INTRIGUE - Compte rendu pour le MD

Une bande de voleurs transborde des produits de contrebande (brandy, soie et autres...) du navire le FANTOME DES MERS vers une zone paisible de la côte, de laquelle ils pourront être redistribués sur un marché plus grand. Ils ont choisi une vieille maison réputée hantée comme point de débarquement. En effet, ils peuvent rejoindre les caves de celle-ci sans attirer l'attention en passant par une grotte marine. Cette maison est située sur une falaise proche du petit port de pêche de Saltmarsh. Pour couvrir encore plus leurs activités, ils ont pris des dispositions pour entretenir la sinistre réputation de la Maison. Le chef de la bande basée à terre étant un illusionniste, a utilisé ses dons magiques pour faire de la maison un lieu de visite tellement effrayant que les autochtones l'évitent totalement. Un des receleurs des produits de contrebande est un négociant de premier plan de Saltmarsh.

De plus les voleurs livrent des armes à une colonie d'hommes-lézards pour des raisons qui sont expliquées dans le module U.2 "DANGER A DUNWATER".

Les fréquentes visites du navire sont passées inaperçues à la population de Saltmarsh mais elles ont piqué la curiosité d'une tribu d'elfes aquatiques voisines dont un des membres a été dépêché pour se livrer à une enquête. Bien qu'ils soient trop effrayés pour agir eux-mêmes contre la MAISON HANTEE les habitants de Saltmarsh seraient très heureux si cette menace disparaissait.

DESCRIPTION DES HUMAINS ET DES MONSTRES

LA MAISON HANTEE Liste des contrebandiers

SAMBALET : le chef des contrebandiers ; c'est un maître manipulateur (illusionniste de niveau 4). F 9 ; I 15 ; S 10 ; D 16 ; C 10 ; Ch 14 ; pv 11 ; CA 8 (bonus de Dextérité compris). Il est armé d'une dague, plus deux autres dagues dissimulées sur sa personne. Alignement CM. Ses sorts mémorisés sont :

1er niveau : Jet de couleur, hypnotisme, Mur de Brouillard

2ème niveau : Invisibilité

Il a déjà utilisé son sort "**Bouche Magique**" pour renforcer l'un des pièges de la maison.

Sambalet porte une vieille robe usée et des chaussures souples, il a dans une vieille ceinture de cuir, autour de sa taille, deux dagues ; mais utilise principalement celle qu'il dissimule dans une gaine liée à son avant-bras gauche, cachée par la manche de sa robe. Sa bourse de ceinture contient 7 po, 3 pe, la clé de son coffre, un jeu de dés pipés et 3 pierres précieuses valant 250 po chacune. Une seconde petite bourse de ceinture contient les composants pour ses sorts mémorisés.

LES VOLEURS HUMAINS : Ils sont au nombre de huit, et sont tous de niveau 1. Ils ont 8 pv, CA 8 et n'ont pas de bonus de dextérité, mais une armure de cuir. Ils sont armés de sabres et de dagues. Ils sont tous d'alignement CN. Chaque voleur possède quelques objets de valeur :

N°.1 : Une grande boucle d'oreille à droite, valant 15 po, une bourse de ceinture contenant 3 po, 13 pa, 7 pe et une pierre précieuse de 200 po.

N°.2 : une chaîne en or avec amulette autour du cou (60po), une grande boucle d'oreille à l'oreille droite (15po), une bourse de ceinture contenant 23 pa.

N°.3 : une paire de grandes boucles d'oreille (50 po la paire), une bourse de ceinture contenant 15 pa.

N°.4 : un anneau en or (75 po) et une bourse de ceinture contenant 15 pa.

N°.5 : un bracelet en or (75 po) à l'avant-bras droit ; une bourse de ceinture contenant 9 pa.

N°.6 : une grande boucle d'oreille (25 po) à l'oreille droite ; une bourse de ceinture contenant 2 pa.

N°.7 : une chaîne avec une amulette autour du cou (60 po), une bourse contenant 9 pa.

N°.8 : une chaîne avec une amulette autour du cou (60 po).

2 GNOLLS - voir zone 30.





L'Assassin

NED SHAKESHAF - prétendument emprisonné dans la zone 15, c'est en réalité un Etrangleur (assassin de niveau 3), qui prétend être un voleur de niveau 2.
F 12 ; I 11 ; S 10 ; D 14 ; C 15 ; Ch 12 ; pv 15 (bonus de constitution inclus). CA 10, alignement NM. Il n'est pas armé au départ, mais voir note Pièce 15.

LE PARCHEMIN DE SANBALET ET LE SYSTEME DE SIGNAUX

Interpretation :

- = éclat long (1 à 2 secondes)

x = éclat court (1/4 de seconde approximativement)

-xxx (ligne 1) : signal initial du bateau vers la terre, qui signifie grossièrement : "nous arrivons avec un nouveau chargement y-a-t-il un problème ?" il est émis trois fois par heure (voir **LE FANTOME DES MERS - NOTES SPECIALES SUR LA MANIERE DE JOUER CETTE AVENTURE**).

x-x- : réponse de la terre vers le bateau et signifiant "tout va bien". Emis deux fois. 2ème ligne du parchemin.

--- : Signal de confirmation du bateau et signifiant "Nous commençons le déchargement ; envoyez votre propre canot. 3ème ligne du parchemin.

LES FANTOME DES MERS Les volontaires et le bateau du pêche.

Le caporal - Will STOUTLY, guerrier de 2ème niveau, F 17 ; I 10 ; S 9 ; D 15 ; C 12 ; Ch 9 ; pv 16. Alignement NB. Il porte une côte de maille et un petit heaume, mais pas de bouclier ; sa classe d'armure effective est de 4. Il est armé d'une dague et d'un sabre.

Le soldat - Tom Stoutly, guerrier de 1er niveau. F 17 ; I 9 ; S 8 ; D 17 ; Ch 9 ; pv 8. Alignement NB. Il porte une armure de cuir et un petit heaume, pas de bouclier, et sa classe d'armure effective est de 5. Il est armé d'un sabre, d'une dague et d'une arbalette légère, avec 8 carreaux.

Le bateau de peche est un petit batiment assez grand pour transporter le groupe en totalité plus les deux volontaires. Il est équipé de quatre paires d'avirons et d'un petit mât démontable. Les avirons et les tolets sont emmitouflés de sacs et la voile est de couleur sombre. Il y a à bord plusieurs longueurs de corde (de 8,5 m) portant chacune un grappin, lui aussi emmitouflé dans du tissu.

Le bateau a trois points de structure.

LE FANTOME DES MERS Officiers, Voleurs et "Compagnons".

Le capitaine - Sigurd "Oeil de Serpent" est un spadassin (c'est à dire un guerrier de niveau 5). Alignement NM. F 17 ; I 11 ; S 10 ; D 15 ; C 15 ; Ch 7 ; pv 41. Il porte une côte de maille et un petit heaume, pour une classe d'armure effective de 4. Il est armé d'une épée longue +1 (non alignée) et d'une dague normale. Il porte un anneau en or serti de petits diamants (50 po). Sa bourse de ceinture contient 5 po, 3 pa, 2 pc, une gemme valant 100 po et deux clefs (la première ouvre les tiroirs de son bureau et la seconde le coffre à trésor en métal).

L'officier en second - "Bloody" Bjorn est maître d'armes (guerrier de niveau 3) et d'alignement NM. F 17 ; I 10 ; S 11 ; D 15 ; C 15 ; Ch 8 ; pv 21 (bonus de constitution inclus). Il porte une côte de maille et un petit heaume (pas de bouclier) pour une classe d'armure effective de 4. Il est armé d'un sabre +1 (non aligné) et d'une dague normale. Il porte au doigt un anneau en Or (15 po) ; sa bourse de ceinture contient 5 pa, 7 pc et la clé de son coffre à trésor en bronze.

Le maître d'équipage - Frithoff "l'immonde" est maître d'arme (guerrier de niveau 3) et d'alignement NM. F 17 ; I 8 ; S 10 ; D 15 ; C 13 ; Ch 7 ; pv 19. Il porte une côte de maille et un petit heaume (pas de bouclier) pour une classe d'armure effective de 4. Il est armé d'une dague et d'un sabre, tous deux normaux. Un crochet en fer remplace sa main gauche. Il peut l'utiliser pour attaquer (1 à 3 points de dégats) tout en se battant avec une arme dans la main droite. Il a néanmoins un malus de -2 pour le toucher avec son crochet. Il porte une boucle d'oreille en or à l'oreille gauche (10 po) ; sa bourse de ceinture contient 3 po, 5 pa, 7 pc et la clé de son petit coffre à trésor en métal.

Les voleurs humains : ils sont huit, tous guerrier 1er niveau 8 pv chacun. Ils portent tous une armure de cuir (CA 8 : pas de bonus de Dextérité) et sont armés d'une épée courte et d'une dague. De plus le voleur n° 4 (posté dans le gaillard d'avant) possède une arbalette légère et 8 carreaux. Le voleur n° 8 a un arc court et 8 flèches. Ils sont tous d'alignement CN. Chaque voleur a quelques possessions.

- N°1 : un poignet de force en or à l'avant-bras gauche (20 po) et une bourse de ceinture contenant 3 pa et 7 pc.
- N°2 : une chaîne en or avec une amulette autour du cou (10 po) et une bourse de ceinture contenant 1 po et 7 pa.
- N°3 : un anneau en or (5 po) et une bourse de ceinture contenant 9 pa.
- N°4 : une chaîne en or avec une amulette autour du cou (10 po) et une bourse de ceinture contenant une gemme d'une valeur de 50 po.
- N°5 : une boucle d'oreille en or à l'oreille droite (5 po) et une bourse de ceinture contenant 11 pa.
- N°6 : un poignet de force à l'avant-bras gauche (20 po) et une bourse de ceinture contenant 11 pa.
- N°7 : une bourse de ceinture contenant 4 po et 8 pa.
- N°8 : un anneau en or incrusté de pierres précieuses (75 po) mais pas de bourse.

LE MAGICIEN - Punketah est un invocateur (magicien de 3ème niveau). F 8 ; I 17 ; S 9 ; D 18 ; C 11 ; Ch 9 ; pv 8. Alignement NM. Il porte un **anneau de protection +1** est une cape pour une classe d'armure effective de 5. Il est armé de quatre fléchettes et possède un **bâtonnet de détection de la Magie** (37 charges) dont le môt de commande (qu'il a mémorisé) est inscrit au dos de son livre de sorts (voir zone 8).

Les sorts qu'il a mémorisé sont :

1er niveau : Projectile Magique ; Sommeil

2ème niveau : Toile d'araignée.

Sa bourse de ceinture contient 2 po, 5 pa, deux pierres précieuses (valant respectivement 200 et 75 po) et les composants matériaux nécessaires aux sorts qu'il a mémorisé.

Les hommes-lézards : ils sont trois et ont tous les mêmes caractéristiques : CA 5 (4 avec un bouclier) ; DV2 + 1 ; pv 12 ; 3 AT 3 (griffes et dents) ou 1 (arme) ; D 1-2 / 1-2 / 1-8 ou par type d'arme. L'homme lézard n°2 ne possède pas de bouclier mais les deux autres ont un bouclier sous leur hamac. Ils n'utiliseront leurs armes et leur bouclier que s'ils se battent à l'extérieur de leurs propres quartiers (zone 7). En zone 7, ils combattront avec leurs dents et leurs griffes.

L'homme Lézard n°1 : il dort dans le hamac le plus éloigné du pont principal ; c'est visiblement le chef du groupe. Il porte un collier d'argent autour du cou (5 po) sur lequel est grossièrement gravé un blason représentant un lézard à la langue déployée. (Voir la signature pictographique sur le document se trouvant dans la cabine du capitaine et le grand bouclier en zone 15).

PSEUDO-DRAGON : cette créature se trouve normalement en zone 7 et ses caractéristiques y sont détaillées. Toutefois, le MD devra prendre en compte ses caractéristiques spéciales qui sont détaillées dans le **manuel des monstres** ; en particulier ce qui concerne l'effet des rapports privilégiés qu'il entretient avec son compagnon et de l'effet de ses pouvoirs sur la communication et la résistance magique.

L'ELFE AQUATIQUE : Oceanus est un personnage biclassé : Voleur 3ème niveau / guerrier 3ème niveau. Il est emprisonné dans la zone 14. F 17 ; I 11 ; S 10 ; D 18 ; C 13 ; Ch 12 ; pv 22. Alignement CB. Il a été dépouillé de tout équipement mais est expert à la lance, à la dague et à l'arbalète lourde (mais il s'agit ici d'une arbalète spéciale conçue par sa tribu pour une utilisation sous-marine ; il ne pourra donc, dans ces aventures, utiliser que la lance et la dague). Le MD devra garder à l'esprit le fait qu'Oceanus ne parle et ne comprend que la langue elfétique.

TABLE DES PERSONNAGES

Le tableau suivant contient les caractéristiques et les possessions magiques de vingt personnages proposés aux joueurs dans l'éventualité où ils préféreraient utiliser un personnage pré-tiré plutôt que d'en créer un. Le MD peut également les utiliser en tant que PNJ (Personnages Non Joueurs) pour compléter le groupe. Les joueurs qui utiliseront des personnages de cette liste pourront les équiper comme à l'habitude et choisir leur alignement. Tous les personnages de cette liste sont de 1er niveau. Les classes d'armure sont données sans bouclier.

Personnages

N° NOM	Ra	Se	Clas	pv	CA	F	I	S	D	C	Ch
01. Elaine	H	F	G	06	03	16	11	12	15	14	10
02. Geolin	NN	F	G	06	04	16	10	08	11	15	09
03. Megaron	H	M	G	08	02	16	09	12	15	14	13
04. Leif Sternson	H	M	G	07	02	17	08	07	16	13	08
05. Tenbar	NN	M	G	09	03	17	11	12	12	18	10
06. Griff	H	M	P	07	04	17	09	13	10	12	17
07. Arborius	H	M	R	10	05	15	13	14	13	11	10
08. Kellin	E	M	G/M	05	02	13	15	08	16	12	15
09. Elmoth	E	F	M	03	10	09	15	12	12	15	14
10. Hilgaarde	H	F	M	03	10	09	17	15	11	14	12
11. Mylor	H	M	M	03	10	09	16	10	12	11	15
12. Astenon	H	M	I	04	07	13	15	08	17	09	07
13. Caine	1/2 E	M	CL/M	04	06	17	10	15	14	14	07
14. Gerald	H	M	CL	05	05	12	13	17	11	10	15
15. Lida la Sainte	H	F	CL	06	05	08	10	18	13	15	09
16. Nestor	H	M	CL	05	05	15	11	17	09	13	13
17. Caledon	H	M	D	05	08	11	10	16	12	13	15
18. Radric	NN	M	G/V	05	05	13	09	08	17	15	10
19. Théodore Dobbins	1/2E	M	V	04	04	08	14	07	18	09	15
20. Grummash	1/2O	M	V	06	07	15	13	10	14	17	08

LEGENDE: Ra : Race / H : Humain / NN : Nain / E : Elfe / 1/2E : demi-elfe / 1/2O : demi-orque

Se : Sexe / F : Féminin / M : Masculin

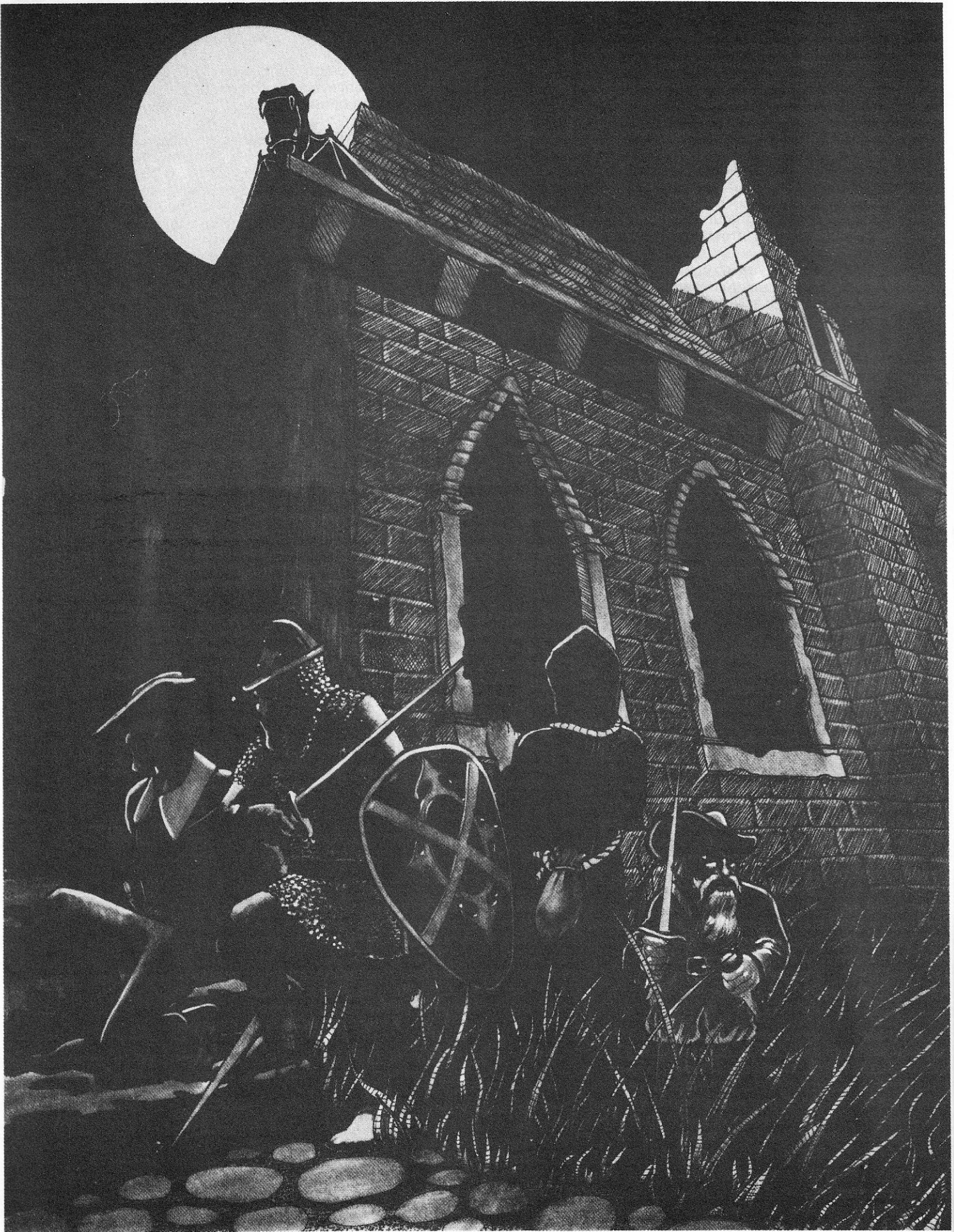
Clas : Classe / G : Guerrier / P : Paladin / R : Ranger / M : Magicien / I : Illusionniste / CL : Clerc / D : Druide / V : Voleur

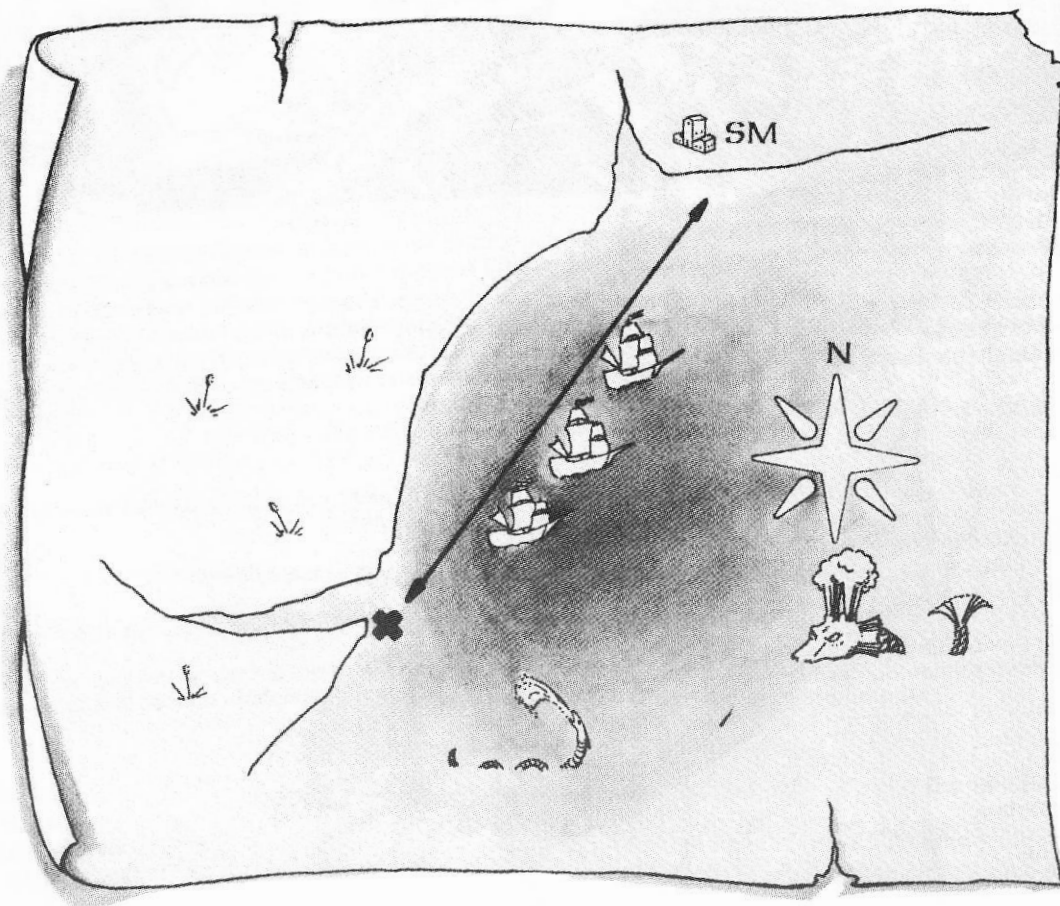
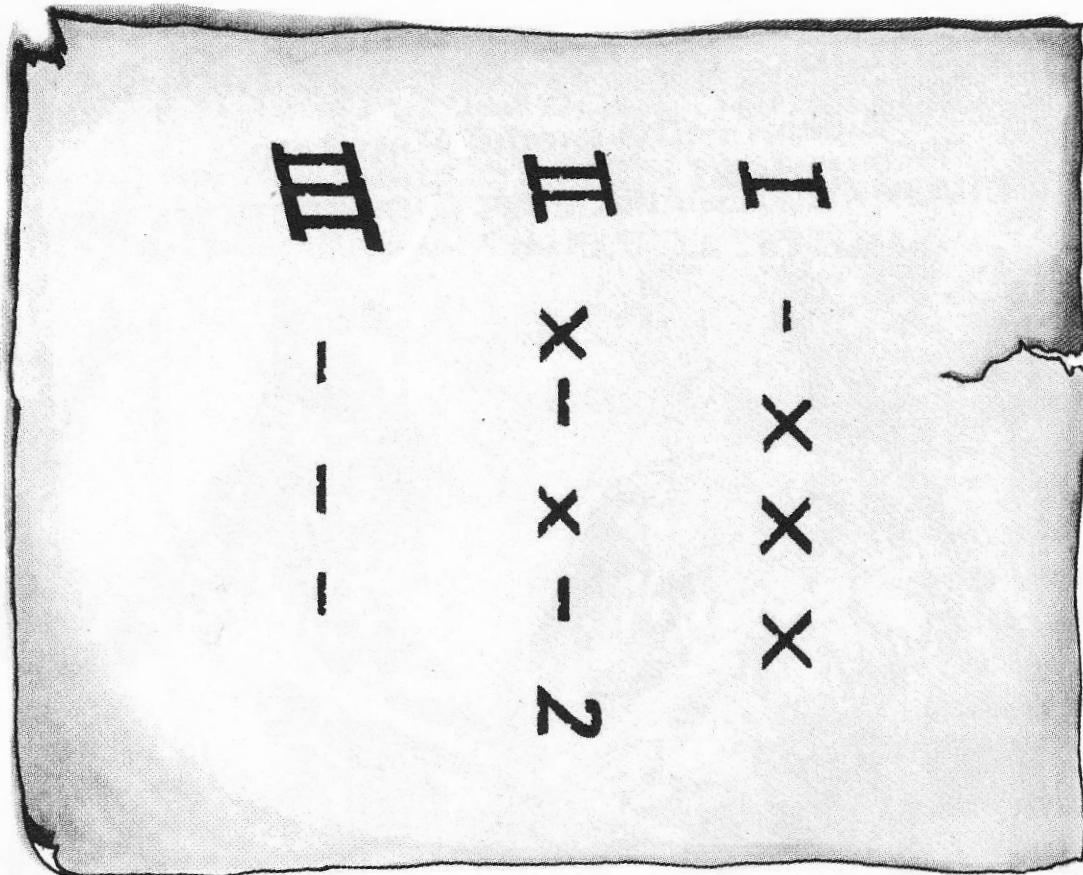
pv : Points de vie / CA : Classe d'armure / F : Force / I : Intelligence / S : Sagesse / D : Dextérité / C : Constitution / Ch :

Charisme

Possessions de ces personnages (Objets Magiques) :

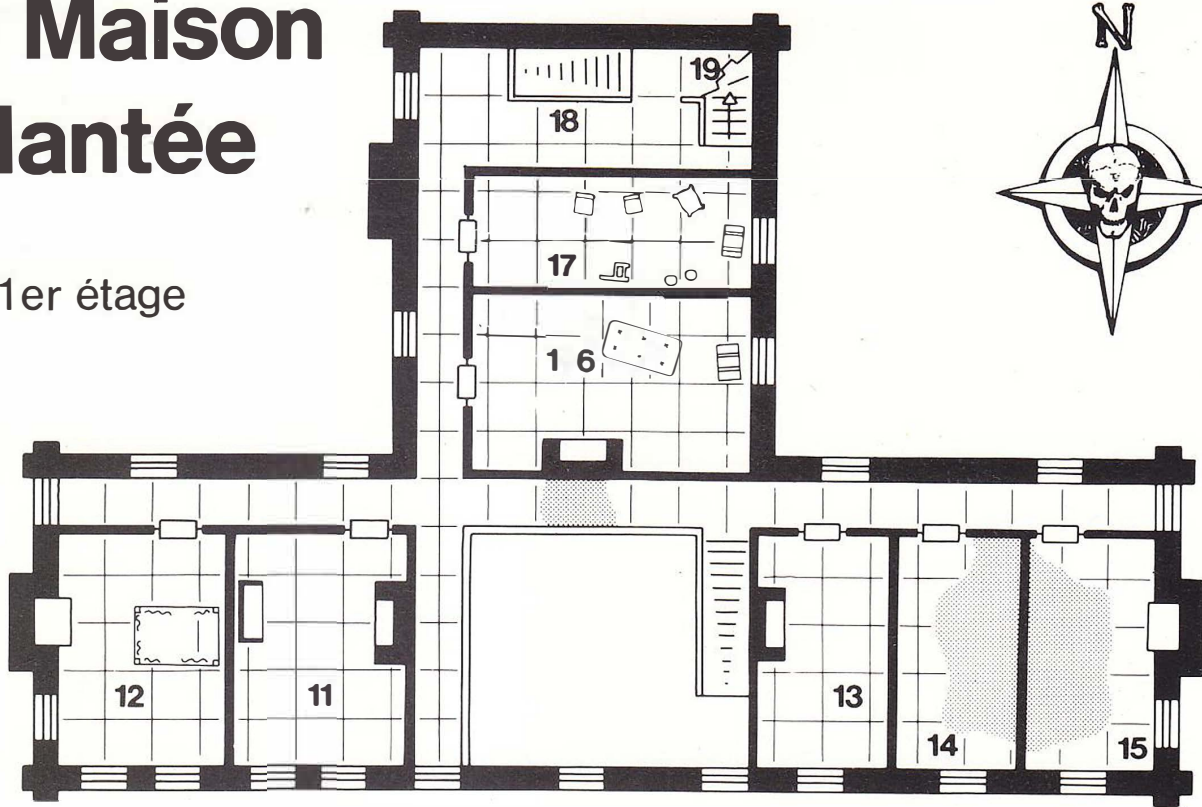
- | | |
|---|---|
| 1. potion de Supra-Guérison | 11. parchemin avec Projectile Magique |
| 2. Hachette +1 | 12. Bâtonnet de détection de l'ennemi , charges : 2d6 +5 |
| 3. lance +1 | 13. Parchemin avec Retardement du Poison |
| 4. Epée large +1 | 14. Potion de Résistance au Feu |
| 5. Epieu de fantassin +1 | 15. aucun objet magique |
| 6. Epée large +1 | 16. Masse +1 |
| 7. 10 Flèches +1 | 17. Potion d' Invulnérabilité |
| 8. cotte de maille elfique, parchemin avec Ouverture | 18. aucun objet magique |
| 9. parchemin avec Lecture de la magie, Servant invisible | 19. Anneau de Chute de Plume |
| 10. parchemin avec Lumières dansantes Bouclier | 20. Armure de cuir +1 |



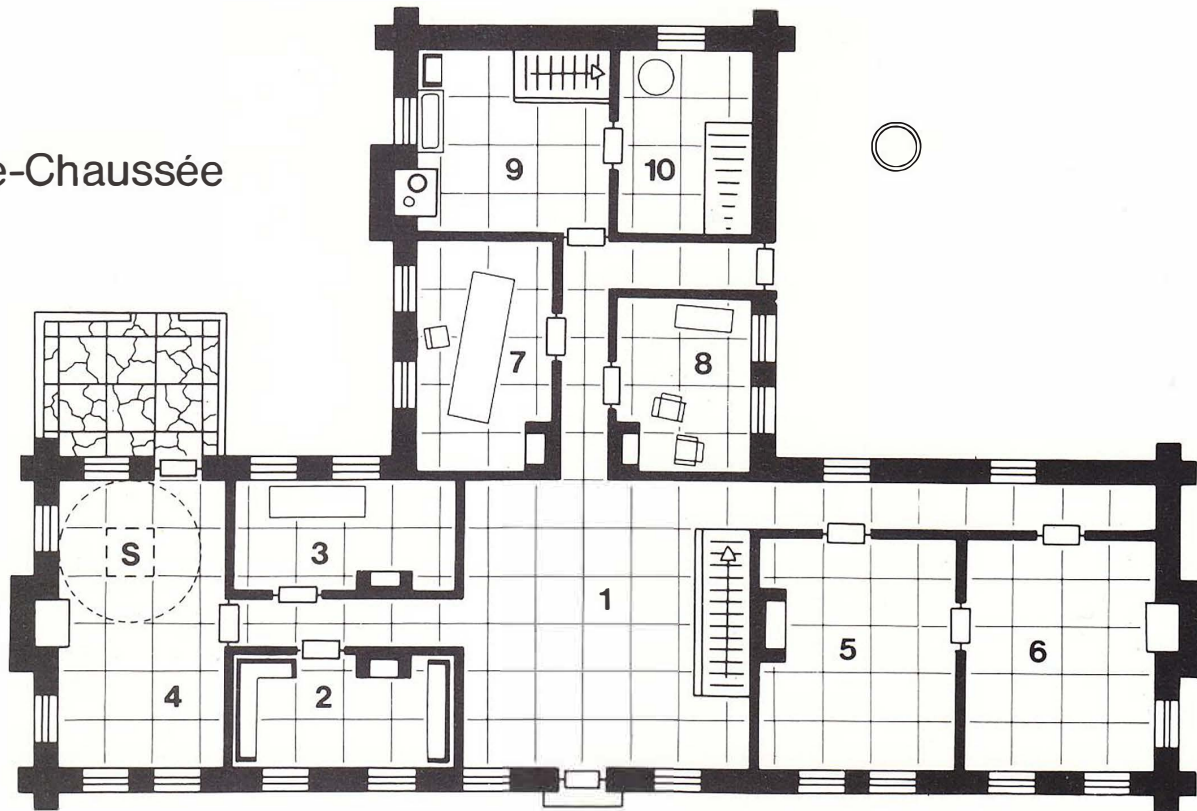


La Maison Hantée


1er étage



Rez-de-Chaussée



 placards, casiers à vins, étagères, etc.

 bac, boîte

 barrique, seau, bocal

 puit

 banc et tabouret

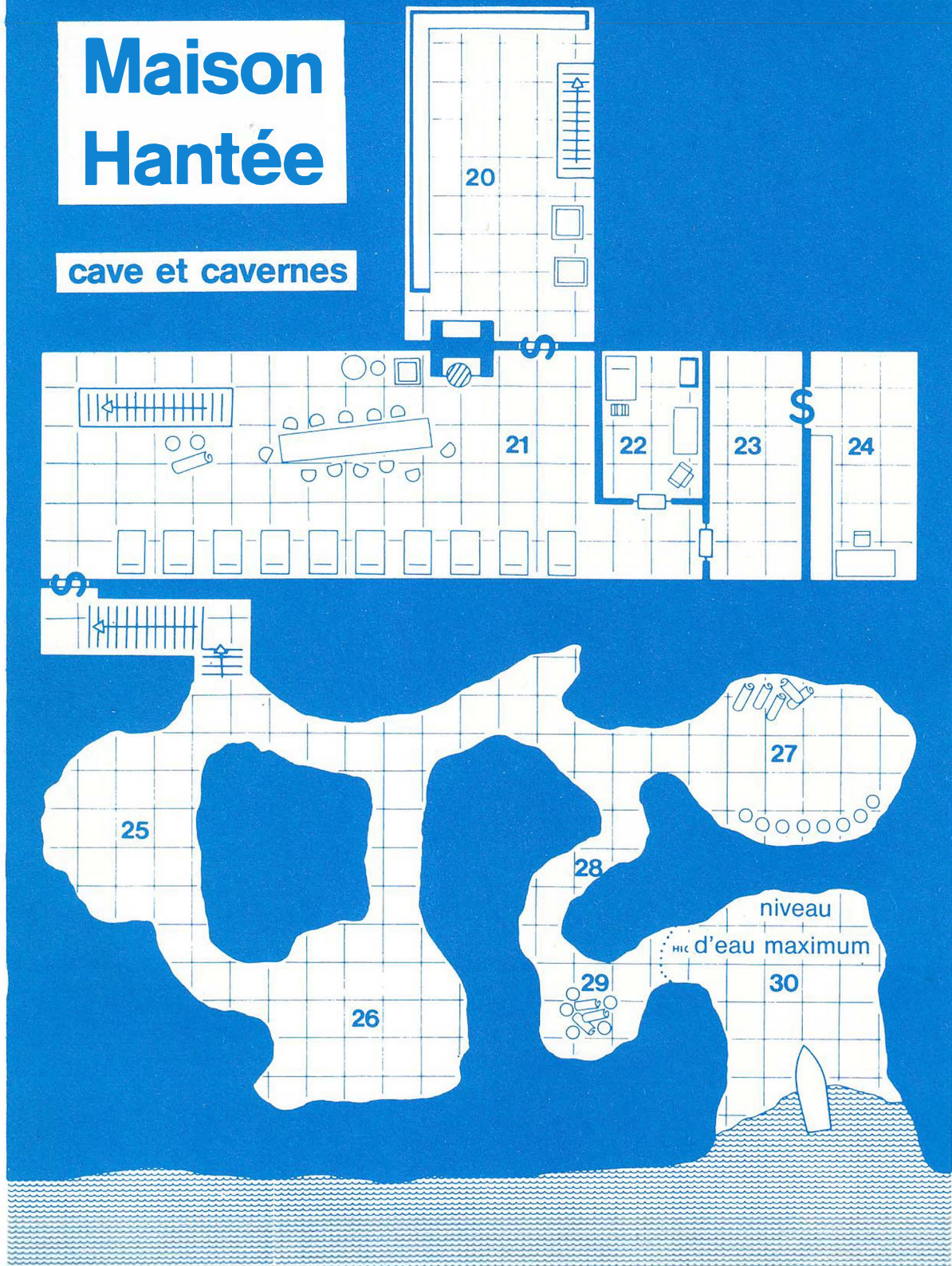
 sac

 coffre

 lit

Maison Hantée

cave et cavernes



hamac



casiers, fûts, eviers



cage



fourneau



rouleau de corde



balle de tissus

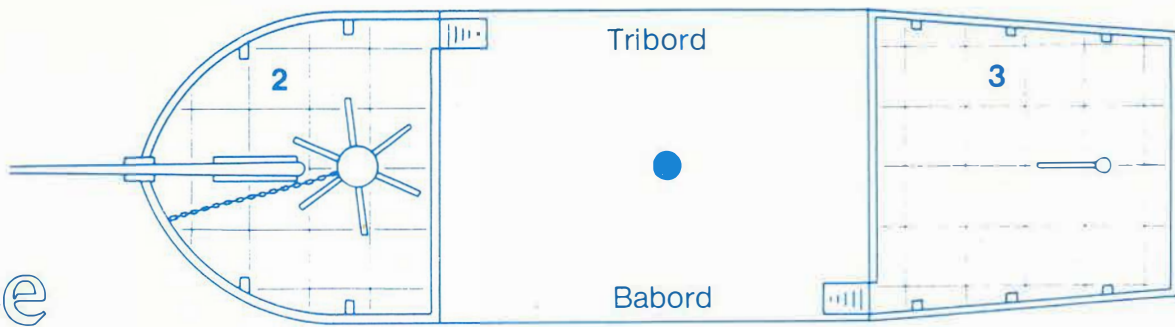


tonneau

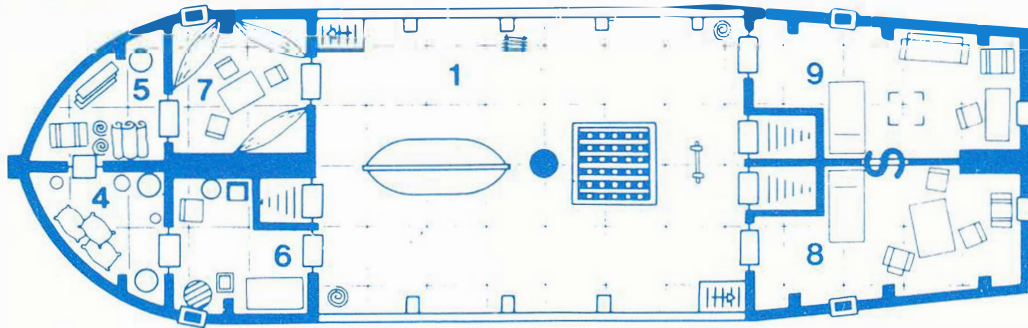


rideau

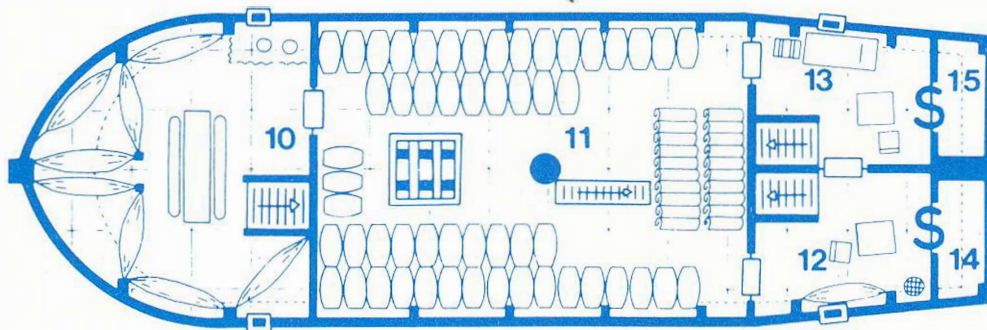
Le Fantôme des Mers



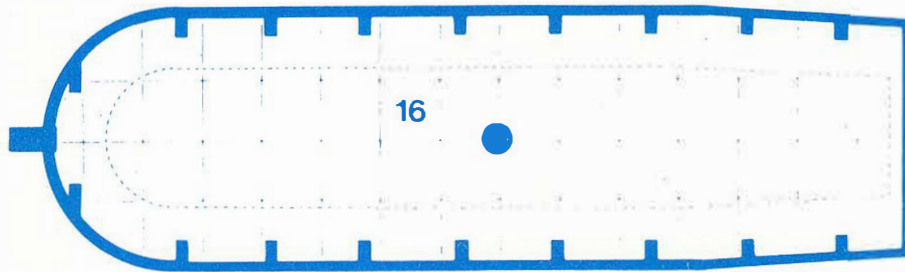
Gaillard d'avant et dunette



Pont supérieur



Soutes

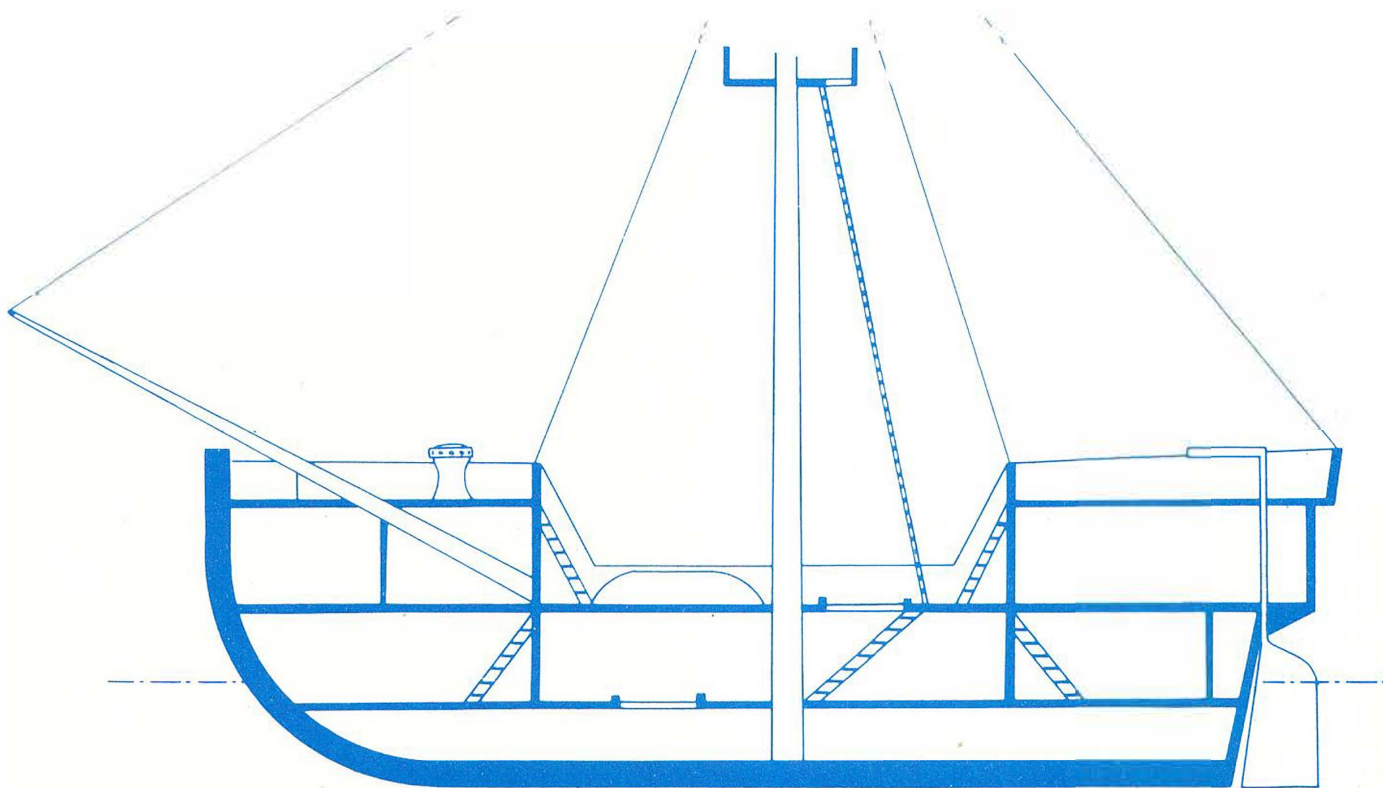
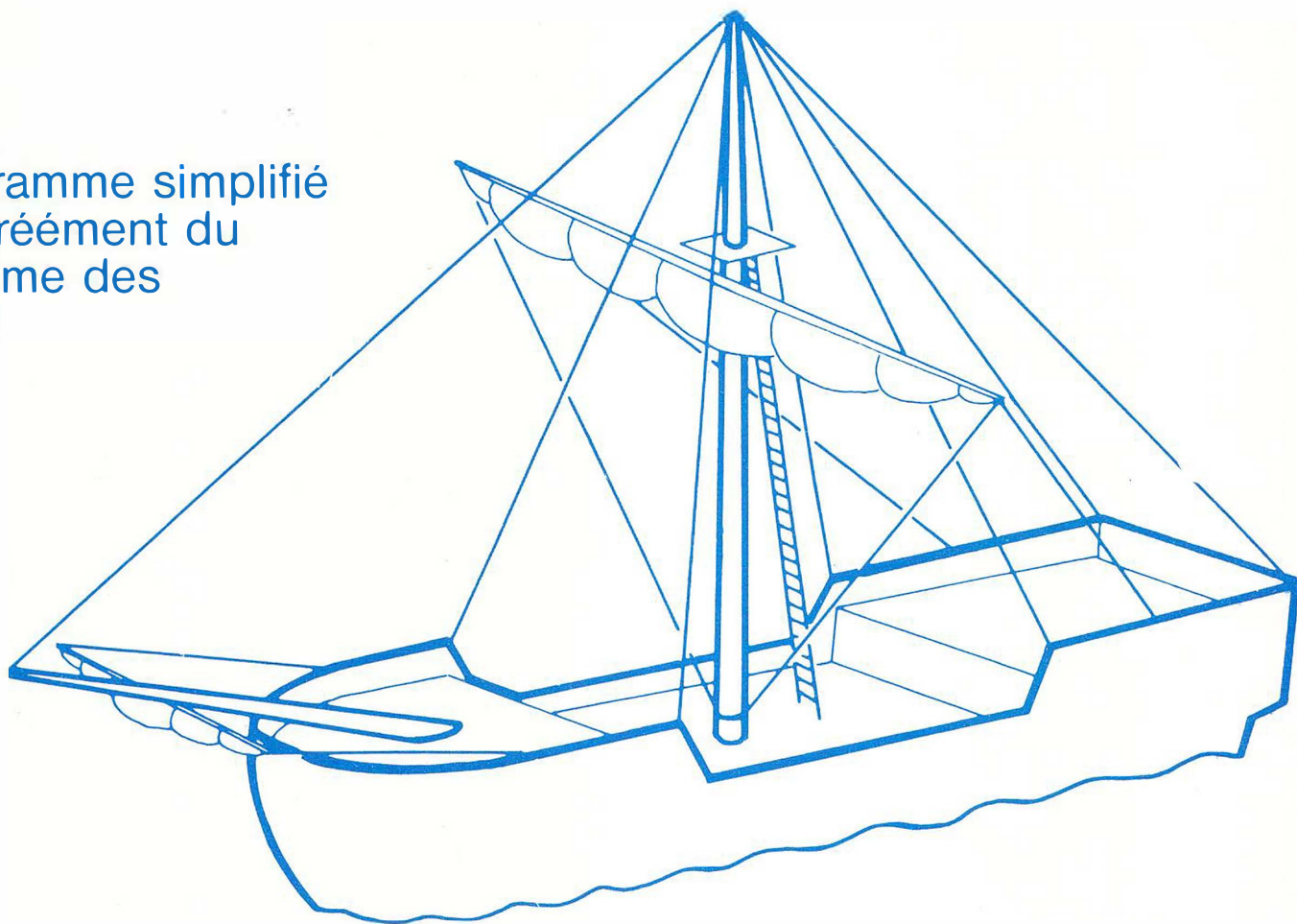


Fond de cale

- | | | | | | |
|--|-----------------------------------|--|-----------------------------------|--|-------------------|
| | porte | | escaliers montants | | table |
| | fenêtre, hublot | | escaliers descendants | | chaise simple |
| | porte secrète (deux côtés cachés) | | plancher fragile | | chaise matelassée |
| | porte secrète (un côté caché) | | limite du pont/courbe de la coque | | |
| | écoutille ouverte | | | | |
| | écoutille fermée | | | | |

1 case = 1,50 m

Diagramme simplifié
du gréement du
fantôme des
mers



Coupe longitudinale du
Fantôme des mers

Règles **Avancées** Officielles de
Donjons & Dragons®

**Le Sinistre Secret
de Saltmarsh**

par Dave J. Browne & Don Turnbull

Désert, abandonné et seul sur la falaise, le manoir de l'alchimiste malfaisant se dresse face à la mer. Des lueurs mystérieuses et des plaintes fantomatiques ont tenu la population de Saltmarsh à l'écart en dépit des rumeurs qui courent au sujet d'un fabuleux trésor oublié. Quel est ce sinistre secret ?

"Le Sinistre Secret de Saltmarsh" est le premier module d'une série de trois, créée au Royaume Uni, pour une équipe d'aventuriers débutants, à jouer selon les règles d'AD&D. Cette aventure peut être jouée par 5 à 10 personnages de niveau 1 à 3. Ce module contient les cartes de la région, les descriptions détaillées des rencontres et toutes les informations de fond nécessaires au M.D. et aux joueurs.

Ce module est conçu pour être joué
avec les Règles Avancées de
DONJONS & DRAGONS*.

© 1987 TSR, Inc. Tous droits réservés.
Imprimé en FRANCE par Publi R.A.

TSR, Inc.
POB 756
Lake Geneva
WI 53147, U.S.A.