

MA4

Pour personnages de niveau 4 à 8

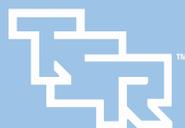
DONJONS & DRAGONS®

Aventure non officielle pour les règles Expert

MYSTARA

Les Pirates de Halav

M. A. G.



TSR, Inc.

PRODUITS DE VOTRE IMAGINATION™

D&D, Règles AVANCÉES DE DONJONS & DRAGONS et PRODUITS DE VOTRE IMAGINATION sont des marques déposées appartenant à TSR, Inc.

DONJONS & DRAGONS®

Aventure non officielle pour les règles Expert

MYSTARA

LES PIRATES DE HALAV

M. A. G.

TABLES DES MATIÈRES



CRÉDITS

Auteur : M. A. G.

Relecture : Maître Poulpe

Cartographie : Timothy Truman

Illustration de couverture : Craig J. Spearing

Illustrations intérieures : Markus

Mise en pages : Maître Poulpe

Règles avancées de Donjons & Dragons, AD&D, Mystara, Produits de votre imagination et le logo TSR sont des marques déposées de TSR Inc.

Ce supplément est une aventure non officielle réalisée par les membres du Donjon du Dragon. Il ne peut en aucun cas être vendu. Les textes et les illustrations appartiennent à leurs auteurs respectifs et à Wizards of the Coast/Hasbro

Introduction	2
L'enquête	3
1. Le contrat	3
2. Au port de Spécularum	3
3. Voyage par la mer	3
4. Voyage par la voie des terres	3
5. Le port de Shireton	4
6. Au port d'Athénos	4
7. Tentative d'assassinat	5
8. À Noircastel	5
Le piège de Korrigan	6
1. Bataille en haute mer	6
2. Le fort pirate	6
3. Le fin mot de l'histoire	8
4. Conclusion	8

TSR Hobbies, Inc.
POB 756
Lake Geneva,
WI 53147

TSR Ltd.
120 Church End, Cherry Hinton
Cambridge CB1 4AD
United Kingdom



Introduction

Le module se déroule dans trois pays qui bordent le golfe de Halav, le duché de Karameikos, les Cinq Comtés et la république de Darokin. Pour comprendre les différents événements qui se surviennent tout au long de l'aventure, ces quelques éléments du décor peuvent présenter un intérêt.

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

Les Cinq Comtés forment un état composé de cinq comtés, dont la quasi-totalité de ses habitants (et de leurs dirigeants) sont des petites-gens (aussi appelés « hins »). Les hins sont des personnes

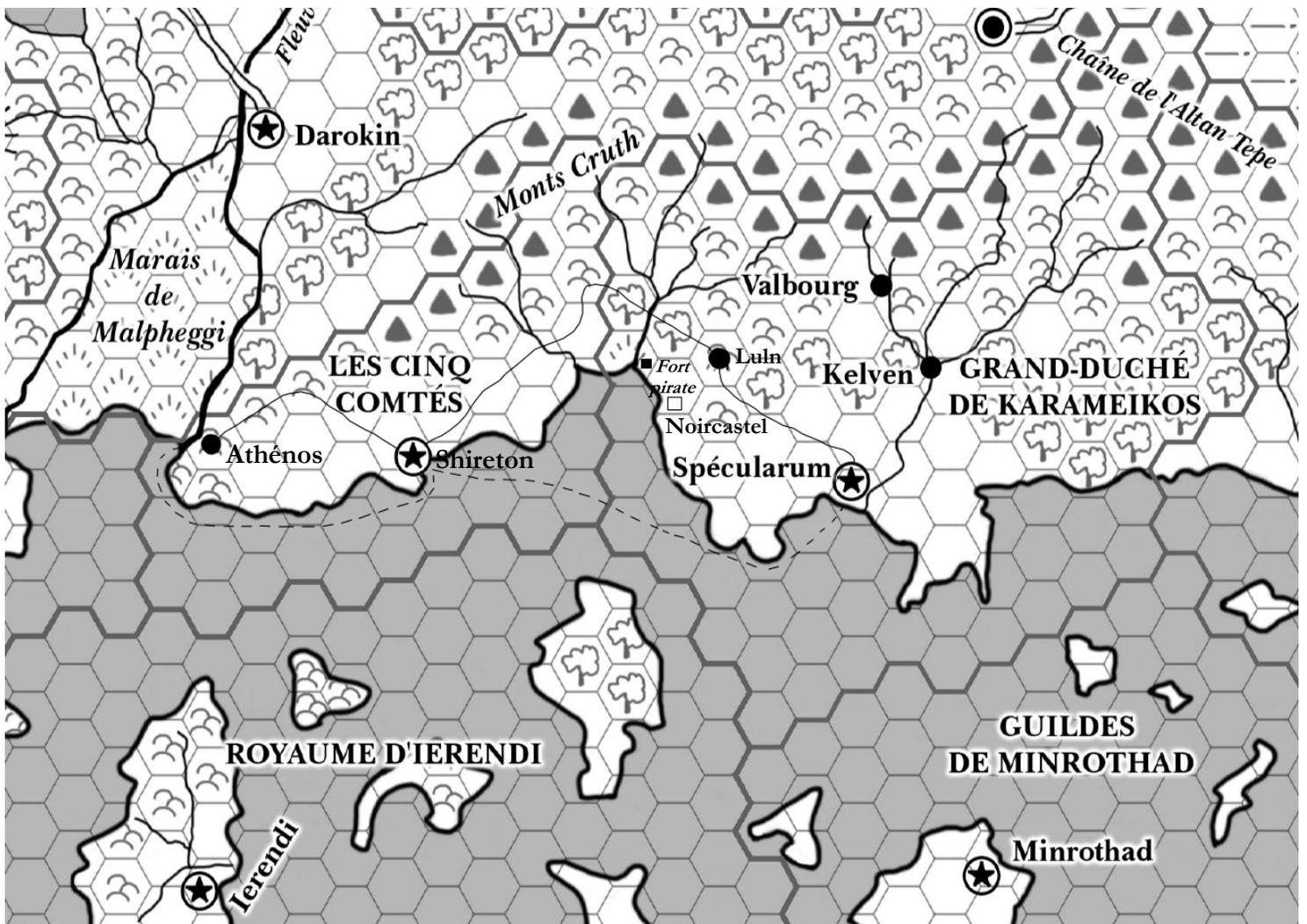
relativement insouciantes mais farouchement indépendantes et qui se défient en règle générale des mages et des humains (ainsi que des nains). Comme ils ne sont a priori pas de nature belliqueuse, les Comtés sont des endroits plutôt paisibles à vivre.

La république de Darokin est un état plutôt vaste dirigé par les représentants des plus grandes familles de marchands. Ce pays est l'un des plus prospères de la région sur le plan économique, qui approvisionne la majeure partie des marchés des contrées environnantes. Pour la plupart cependant, cette économie s'appuie sur le transport par voie de terre.

L'empire de Thyatis est situé à l'est des trois nations précédentes et il ressemble à l'Empire byzantin, à la fois par

son style et par son organisation. Des différentes ethnies qui le composent, celle de Hattias est la plus extrémiste et machiavélique. De nombreux prêtres et chevaliers adorant Vanya, l'immortel de la guerre, en sont originaires. La plupart des Thyatiens rencontrés appartiennent d'ailleurs à cette ethnie.

Le royaume de Roclogis est un royaume nain montagneux situé à l'intérieur des terres. Les nains ont toujours été obsédés par l'or et l'argent en général, aussi sont-ils de valeureux marchands qui vendent au plus offrant leur précieux biens manufacturés.



1. Le contrat

Tandis que les PJ s'octroient une période de repos bien méritée après leurs récents exploits, un jeune page leur apporte une missive d'Alexius Korrigan en personne, qui les convoque pour une entrevue de la plus haute importance. Alexius n'est rien moins qu'un ministre du duc Stéfan Karameikos et l'une des personnes les plus importantes du domaine. Si les héros n'ont pas établi leurs quartiers à Spécularum, il s'est déplacé et réside au château du noble le plus proche.

La rencontre se déroule en trois temps : il s'assure tout d'abord de la loyauté des héros envers le duc en faisant passer l'entrevue pour un simple contrôle fiscal... Les héros ont-ils pensé à bien déclarer toutes leurs rentrées d'argent ? Ensuite, si les PJ n'ont pas (trop) agressé le ministre, il leur demande s'ils accepteraient de mener à bien pour le duc une mission délicate et périlleuse. Il n'est pas en droit de fournir plus de détails sur le contenu de la mission car les différentes affaires ont été étouffées afin d'éviter un vent de panique parmi les marchands.

S'ils acceptent, il leur propose alors d'intégrer les membres de l'armée secrète du duc, les Flocons (ainsi nommés car ils sont insaisissables). Ils reçoivent une bourse de 1 000 pièces d'or destinée à couvrir leurs dépenses pour faire cesser la piraterie dans le golfe de Halav. Leur première mission consiste à découvrir le nom de l'instigateur et repérer l'emplacement du repaire des bandits. Il leur remet aussi un sauf-conduit, signé par le duc en personne, qui les met hors d'atteinte de la police ducale.

2. Au port de Spécularum

On peut raisonnablement penser que les PJ se rendront tout d'abord à Spécularum, le port le plus proche, pour glaner des renseignements. Là, ils peuvent prendre contact avec les familles impliquées dans le commerce local (de manière plus ou moins légale selon le cas) : les Radu ou les Torenescu. Après avoir payé quelques tournées de bière aux personnes appropriées, ils apprennent alors qu'aucun navire des deux guildes ne navigue désor-

mais vers l'ouest. Les dirigeants des familles auraient subi des pressions et on leur aurait fait comprendre que ça n'était plus dans leur intérêt... Les PJ peuvent se montrer étonnés par l'efficacité des menaces, qui privent ainsi deux des trois plus grandes familles du duché d'importantes sources de revenus et les empêche de continuer à commercer comme ils en avaient l'habitude. Les interlocuteurs ne savent pas pourquoi les dirigeants ont pris une telle décision, mais beaucoup pensent à un règlement de compte entre les deux familles (comme cela arrive fréquemment).

S'ils interrogent la capitainerie (ils obtiennent plus de réponses avec de l'or qu'en présentant leur sauf-conduit), les PJ apprennent que deux navires des Torenescu ont disparu en mer deux semaines auparavant, après avoir quitté Spécularum. Le capitaine du port peut également leur apprendre que seules deux compagnies maritimes ont continué à entretenir des lignes régulières entre Spécularum et l'ouest du golfe. La première est dirigée par Hinbras, un petit-homme de Shireton, et l'autre par Surfys, un ancien marchand de Minrothad à Athénos.

Au poste principal de la Garde ducale, ils peuvent aussi apprendre (cette fois-ci sans dépenser une seule couronne d'or) que les corps de seize membres de l'organisation affiliée aux Radu (autrement dit le père) ont été retrouvés noyés la semaine précédente dans le Couloir du Commerce, à raison de deux par jours.

S'ils flânent sur le port, les PJ peuvent sans doute noter qu'un navire de commerce thyatien débarque de nombreux ballots de tabacs. Si on les questionne sur leur provenance, les marins prétendent qu'ils viennent de l'île de Hattias, bien que n'importe quel hin ou nain du groupe puisse rapidement identifier le tabac comme provenant des Comtés.

Il est vraisemblable que les héros souhaitent se rendre dans l'un de ces deux ports pour y chercher des informations supplémentaires. S'ils se déplacent par la mer, ils doivent acquérir ou affréter leur propre navire, dès lors que les liaisons régulières n'ont plus cours. En outre, cela leur prend quatre jours pour rejoindre le

port de Shireton et deux de plus pour celui d'Athénos. Par voie terrestre, s'ils passent par Luln, ils doivent chevaucher quatre jours pour parvenir à la capitale des Cinq Comtés, puis un de plus pour le port d'Athénos.

3. Voyage par la mer

Les deux premiers jours de voyage sont éprouvants à cause de la houle et de la mer démontée. Le pilote du bateau doit réussir un jet de navigation par jour pour arriver à maintenir le cap. Chaque échec augmente le temps de trajet d'une journée.

Le troisième jour, alors qu'ils passent sur des bas-fonds, l'un des PJ est attaqué par un serpent des mers géant en quête de nourriture. Le monstre commence par tourner autour du navire pour choisir une cible puis se jette sur sa victime avant de replonger dans les flots...

Serpent des mers (1) : CA 5 ; DV 6 ; pv 40 ; DE 45 m (15 m) ; AT 1 ; D 2-8 constriction ou 1-4 morsure + poison (mort en 1d4 rounds ou 0) ; JP G3 ; Mo 20 ; AL N ; PX 1 400

Les journées restantes se déroulent sans incident particulier.

4. Voyage par la voie des terres

La première journée de chevauchée mène les personnages jusqu'à Luln et n'est ponctuée que par la rencontre de quelques caravanes. Là-bas, les personnages sont hébergés dans le manoir de la noblesse locale. Manifestement, Alexius Korrigan a dépêché des ordres pour qu'on leur fasse bon accueil. C'est pour les PJ l'occasion de rencontrer leur hôte, dame Sascia, et d'en apprendre un peu plus sur le sort de la pauvre ville de Luln.

Celle-ci les met en garde contre des tribus de géants des collines et de kobolds qui sévissent dans la région. Si on l'interroge sur le baron d'Aigle noir, elle ne prend pas la peine de cacher la haine qu'elle lui voue en raison de sa cruauté qui n'est plus à démontrer. En effet, nombreux sont les habitants de Luln qui ont eu à subir ses forfaitures de l'infâme baron avant de quitter son domaine pour celui de Luln...

Cela prend ensuite aux PJ une autre semaine pour atteindre le fort de Fourche-Rivière. Au cours d'une journée de voyage, sur le versant d'une colline crayeuse, ils sont assaillis par trois géants des collines en quête d'or pour leur chef. Les trois brutes ne laissent passer le groupe que moyennant une somme d'environ 2 000 pièces.

Comme la nature ne les a pas particulièrement dotés intellectuellement, ils ne prennent cependant pas en considération le type des pièces. En revanche, si les PJ refusent de coopérer, ils se fâchent et, dans leur colère, exigent le double de pièces. En dernier lieu, ils attaquent les PJ.

Géants des collines (3) : CA 4 ; DV 8 ; pv 42, 40, 36 ; DE 36 m (12 m) ; AT 1 ; D 2D6 + 7 massue, 2D8 lancer de rochers jusqu'à 35 m (10/20/35) ; JP G8 ; Mo 8 ; AL C ; PX 650

Le troisième jour n'est pas non plus de tout repos : après avoir bivouaqué à mi-journée, les héros sont surpris par une horde de kobolds face auxquels la vitesse de leurs chevaux seule leur permet de s'en sortir indemnes.

Enfin, après avoir atteint la forteresse hin de Pierre roulante, les personnages peuvent trouver des soins et ne craignent plus rien.

5. Le port de Shireton

L'arrivée au port de Shireton est mémorable pour les PJ : l'une des sommités de la ville, le marchand Hinbras, a en effet été la cible d'assassins humains, dont un puissant mage.

Deux de ses gardes ont d'ailleurs été tués durant l'attentat. Autant dire que les PJ ne sont pas les bienvenus ! Dès leur arrivée à la porte orientale de la ville, s'ils arrivent par voie de terre, ou dès leur enregistrement à la capitainerie, les héros sont arrêtés par un groupe de dix gardes en armure de cuir cloutée. Ceux-ci, quoique rudes, ne les maltraitent pas à moins que certains ne tentent de fuir ou de résister. Voici leurs caractéristiques :

Soldat hin : CA 6 ; DV G2 ; pv 14 ; DE 12 m (4 m) ; AT 1 ; D 1d8 lance ; Mo 10 ; AL L ; Int 10 ; PX 20

Après un interrogatoire en règle, les PJ sont gardés en détention provisoire avant leur libération afin d'éviter toute manifestation d'hostilité de la part des habitants. S'ils justifient la raison de leur présence, les gardes organisent sous leur surveillance un entretien avec Hinbras.

Ce dernier explique qu'il a armé des navires récemment dans le but de combattre les navires pirates à l'aide de plusieurs catapultes et balistes. De surcroît, trois mages elfes devaient venir compléter l'armement des navires. Mais, la veille, une bande armée de huit hommes au visage masqué par des cagoules s'en sont pris à lui. Ils ont tué tous les hommes d'armes et à son escorte et lui ont intimé de ne plus faire sortir ses navires en mer s'il ne voulait pas être la prochaine victime.

Hinbras n'a remarqué qu'un seul détail : tous ses assaillants avaient les yeux bleus !

En fait, le puissant marchand doit faire acheminer une importante cargaison d'armes depuis le port d'Athénos jusqu'à Noircastel. C'est pour cette raison qu'il a armé ses navires de cette façon. En effet, les sommes engagées sont trop importantes pour qu'il laisse ce contrat lui échapper. Il est encore en pourparlers et son unique concurrent est un certain Surfys, auquel il attribue l'origine de ses mésaventures. Malgré les menaces Hinbras a pris la décision d'envoyer ses navires à Athénos dès le lendemain.

Si les PJ lui expliquent la raison de leur présence, Hinbras leur propose de l'accompagner dans cette expédition... Cependant, en dépit des précautions prises et malgré les mesures de sécurité déployées, ses trois navires brûlent dans la baie au cours de la nuit suivante.

6. Au port d'Athénos

Les PJ, qu'ils soient accompagnés ou non par Hinbras, peuvent rencontrer Surfys à Athénos, le port marchand de Darokin. Surfys, quoique mercantile, est un marchand honnête et ses talents naturels pour la magie lui ont permis de prospérer dans ce nouveau pays après avoir été banni des guildes de Minrothad : son fougueux tempérament, cause de ses em-

portements, lui avait valu de nombreuses récriminations au sein même de sa guilde. Le marchand, qui pense avoir à faire à de futurs acheteurs, est ravi de s'entretenir avec eux.

Si les héros ne se sont pas arrêtés à Shireton, leur discussion est interrompue par l'arrivée inopinée de Hinbras, qui laisse éclater sa colère car il pense que Surfys est la cause de ses malheurs.

Ce dernier semble visiblement attristé par la mésaventure de son rival. Il lui explique, preuve à l'appui, qu'il a lui aussi été la cible des pirates. Il y a cependant remédié en recrutant (à prix d'or) une troupe de mercenaires thyatiens. Depuis, il a réussi à passer trois fois le golfe et un seul de ses cinq navires a été capturé.

Surfys accepte de négocier et, fin diplomate, il propose à Hinbras de faire équipe lui, faisant ainsi du hin influant son obligé. Ce dernier accepte et passe ensuite de longs moments en tête à tête avec le mage pour s'accorder sur les détails de leur nouvelle alliance.

Les PJ peuvent en profiter pour s'enquérir de la compagnie de mercenaires thyatiens. Celle-ci est originaire de Hattias et elle compte 40 hommes. Leur commandant s'appelle Uve Arrth. C'est un prêtre de Vanya qui s'en revient d'une mission dans le Heartland avec son unité. L'homme appartenait à l'armée d'invasion thyatienne du Heartland et, pour des raisons personnelles, il a préféré se mettre à son compte il y a deux ans et la majorité de ses soldats l'ont suivi.

Chacun des membres de cette unité ne ressent qu'un profond mépris envers les non humains, notamment les gobelinoïdes. Ce sentiment est d'autant plus palpable si les PJ leur apprennent l'association avec Hinbras. Le moins qu'on puisse dire est que la nouvelle n'est pas bien accueillie. Les hommes expliquent alors qu'ils ne font confiance qu'à leur peuple, ce qui est très limité ! Surfys n'a toutefois rien à leur reprocher car, depuis qu'il les a engagés, ils ont sur tenir les pirates éloignés de ses cargaisons. C'est pour cette raison que la totalité de la troupe participe à la protection de la précieuse cargaison d'arme.

7. Tentative d'assassinat

Hinbras et Surfys font alors d'alléchantes propositions aux PJ pour qu'ils consentent à les aider dans leurs entreprises. Chacun est en effet persuadés que recruter ces nouveaux mercenaires fera pencher la balance en sa faveur face à son associé. De plus, Hinbras n'a aucune confiance dans les troupes thyatiennes.

La semaine suivante se déroule dans l'effervescence des préparatifs du navire qui doit transporter la précieuse marchandise. Durant cette semaine, que les PJ aient ou non accepté l'offre de Hinbras, une bande de ruffians prend contact avec eux en leur intimant à deux reprises de quitter la ville et de ne plus se mêler des affaires maritimes. La première menace est une lettre écrite avec du sang de chien. La seconde survient à l'improviste dans une ruelle et se déroule de façon assez agressive : six individus masqués et gantés, armés d'arbalètes légères, semblent sortis de nulle part. L'un d'eux interpelle les PJ et les menace de mort s'ils sont encore à Athénos le lendemain matin.

Si cela devait se vérifier, le chef de bande de l'organisation, un mage du nom d'Emilio della Notte, leur tend une seconde embuscade... Il entame le combat par une *boule de feu* centrée sur le groupe, puis utilise d'autres sorts plus ciblés pendant que trois de ses six sbires chargent. Avant de rejoindre la mêlée, les trois autres tentent d'éliminer avec leur arbalète tous ceux qui, dans les rangs des héros, ressemblent à des lanceurs de sorts.

Hommes de mains (6) : CA 4 ; G3 ; pv 21 ; DE 27 m (9 m) ; D 1d6 arbalète ou 1d8+2 rapière et 1d4 main gauche ; AT 1 ; JP G3 ; Mo 15 ; AL N ; PX 35

Équipement : cotte de mailles, arbalète, 20 carreaux, rapière, dague (main gauche)

Emilio de la Noche : CA 4 ; M6 ; pv 20 ; DE 27 m (9 m) ; AT 1 ; D 1d4+1 ; JP M6 ; Mo 16 ; AL C ; For 14, Int 17, Sag 13, Dex 16, Con 12, Cha 7 ; PX 500

Sorts :

Niveau 1 : *bouclier* (lancé au début du combat), *projectile magique* ;

Niveau 2 : *invisibilité*, *lévitation* ;

Niveau 3 : *boule de feu*, *paralyse*

Équipement : *bague de feu* (20 charges), grimoire, robe rouge, *dague +1*, 2 *potions de soins*



Surfys fait charger les armes sur son navire et il part le lendemain pour Noircastel. Mais, pour abuser les pirates, il a secrètement fait transborder la cargaison au dernier moment sur un autre voilier en partance le surlendemain. Le voyage du premier bateau se déroule sans incident, Mais le second, commandé par Hinbras sous la garde de Uve Harth, n'arrive jamais à bon port.

8. À Noircastel

Les héros peuvent aussi enquêter sur le baron von Hendriks. Ce cousin du duc Stéfan dirige d'une main de fer une petite baronnie dans le golfe de Halav et il ne fait aucun effort pour cacher son aversion du peuple et des PJ. Pour l'instant, il est accaparé par la modernisation de son armée. Six mois auparavant, sous prétexte de combattre les clans orques et les tribus gobelines qui envahissent ses terres, il a acheté au duc Karameikos trois galères de combat, mais des bandits thyatiens sont parvenus à s'en emparer peu après leur livraison. En dehors de ces informations, les héros n'obtiennent rien de plus de la part du baron, trop occupé à gérer son domaine pour pouvoir accorder du temps aux simples roturiers que sont les PJ, fusent-ils les envoyés du duc.

Tous les habitants de Luln confirment le tableau de tyran sanguinaire que dame Sascia a brossé, de même que les quelques non humains, qu'ils soient elfes ou hin, qui ont vécu dans la baronnie de Noircastel.

Le piège de Korrigan

1. Bataille en haute mer

Alexius Korrigan n'est pas satisfait par l'avancée de l'enquête que mènent les héros au sujet des pirates. Il les rappelle auprès de lui afin qu'ils participent à l'escorte d'un trésor que le duc offre à la république de Darokin dans le but de maintenir les bonnes relations commerciales entre les deux états.

Il espère appâter ainsi les pirates avec ce cadeau estimé à plus de 20 000 pièces d'or, surtout que la nouvelle n'a pas été tenue secrète et qu'elle a été même clamée haut et fort pour éviter que les attaques répétées des pirates ne plongent l'économie du pays dans le marasme.

Le cadeau n'est qu'un leurre puisqu'il consiste à prêter en réalité deux cents soldats de l'armée ducale pour un an, ceci afin de protéger les intérêts de la république. On charge ostensiblement vingt imposants coffres ferrés (en réalité remplis de pierres) pendant que les soldats montent discrètement à bord. Le navire utilisé est une caraque à deux mâts dont la coque a été cuirassée avec des plaques de fer.

Le navire appareille dans l'aube blafarde de ce matin de bisemont. Le piège fonctionne parfaitement car, avant midi, les vigies signalent trois galères battant pavillon noir qui s'approchent à pleine vitesse. Moins de vingt minutes plus tard, les balistes positionnées à l'avant des galères entrent en action et tentent de briser les mâts et le château arrière. Quelques archers ripostent, mais le gros de la troupe reste caché pour ne rien trahir du véritable contenu de la cargaison. Deux galères s'approchent du navire en vue de l'abordage tandis que la troisième reste en retrait et criblé de flèches le pont de la caraque en prévision de l'assaut.

Lanceur de poignard (40), CA 6 ; G3 ; pv 21 ; DE 36 m (12 m) ; D 1d6+1 épée courte ou 1d4+1 poignard ; AT 1 ; JP G3 ; Mo 10 ; AL N ; PX 35

Équipement : armure de cuir, 6 poignards, épée courte, grappin et corde

Ces hommes ne sont pas envoyés à l'abordage mais demeurent sur les galères pour les maintenir à flanc contre la ca-

raque grâce aux cordes équipées de grappins.

Épéiste (40), CA 4 ; G2 ; pv 14 ; DE 27 m (9 m) ; D 1d8+1 sabre ; AT 1 ; JP G2 ; Mo 9 ; AL N ; PX 20

Équipement : cotte de maille, bouclier, sabre

Sabreur (100), CA 4 ; G1 ; pv 7 ; DE 36 m (12 m) ; D 1d8+1 sabre ; AT 1 ; JP G1 ; Mo 8 ; AL C ; PX 10

Équipement : armure de cuir, sabre, poignard

Ces hommes constituent le gros des effectifs des navires pirates.

Parmi les pirates, les héros ont la mauvaise surprise de reconnaître certains mercenaires de l'unité thyatienne que Surfys avait engagée. Mais, quand les troupes ducales émergent des cales de la caraque, la bataille tourne inexorablement en leur faveur. Les deux galères qui ont abordé le vaisseau ducale sont capturées tandis que la troisième s'enfuit en direction du nord.

Les pirates qui ont survécu à l'abordage sont soumis sur l'heure à la question et il ne faut guère de temps avant que Korrigan n'apprenne où est situé le repaire des pirates. Il ordonne aussitôt de mettre le cap sur leur fortin, en espérant dépasser la galère rescapée à la faveur de la nuit. L'interrogatoire a aussi révélé qu'Uve Arrth est le chef de la bande et qu'il se trouve actuellement dans la forteresse avec le reste de sa garde personnelle.

À l'aube du jour suivant, la caraque approche de la côte marécageuse où se situe le repaire des pirates. Les rescapés ne semblent pas être arrivés, aussi Korrigan convoque les héros et leur propose une mission délicate. Il entend que les troupes ducales arraisonnent la galère à bord de la caraque pendant que les PJ investissent par surprise la forteresse avant le retour des rescapés. En jouant sur l'effet de surprise, il espère que les héros parviennent à pénétrer dans la forteresse et neutralisent Uve. Privés de chef et sans aucun espoir de renforts, les survivants n'auront alors d'autres choix que se disperser ou se rendre...

2. Le fort pirate

Situé dans le marais de la Destruction, le fort est une ancienne chapelle autour de laquelle les pirates ont édifié une palissade ainsi que deux tours en rondins. Érigée sur une bande de terre surélevée au-dessus des eaux stagnantes, elle est aisément visible depuis la mer dans les moments où le soleil perce la brume qui recouvre le marais.

Comme il préfère éviter toute mauvaise surprise, Uve a ordonné à dix de ses hommes de patrouiller à l'extérieur de la palissade. Ces gardes ne sont guère enchantés par cette corvée, aussi ne brillent-ils pas par leur zèle. Les héros n'en rencontrent que deux, mais ils peuvent se dissimuler sans difficulté s'ils tiennent à rester discrets.

Voici les différentes rencontres au cours de cette partie :

Garde thyatien du fort, CA 4 ; G2 ; pv 14 ; DE 27 m (9 m) ; D 1d8+1 sabre ou 1d6+1 arc long ; AT 1 ; JP G2 ; Mo 10 ; AL N ; PX 120

Équipement : cotte de maille, bouclier, sabre, dague, arc long, 20 flèches, 2d10 pa

Prêtre thyatien de Vanya, CA 3 ; C3 ; pv 17 ; DE 27 m (9 m) ; D 1d6+1 fléau ; AT 1 ; JP C3 ; Mo 11 ; AL N ; PX 50

Sorts :

Niveau 1 : *protection contre le bien, soins mineurs*

Équipement : cotte de mailles, bouclier, fléau de fantassin, symbole religieux

Uve Arrth, clerc thyatien de Vanya, CA 3 ; C7 ; pv 45 ; DE 18 m (6 m) ; D 1d6+4 fléau ; AT 1 ; JP C7 ; Mo 11 ; AL C ; For 18, Int 14, Sag 17, Dex 15, Con 17, Cha 15 ; PX 850

Sorts :

Niveau 1 : *protection contre le bien, soins mineurs, terreur* ;

Niveau 2 : *paralyse, silence sur 5 m* ;

Niveau 3 : *contrecoup, ténèbres éternelles*

Équipement : armure de plaques, bouclier +2, fléau de fantassin +1, potion de vol

Avant d'aller au combat, Uve lance un sort de *protection contre le bien*, puis un sort de *silence sur 5 m* sur lui-même. S'il en a le temps, il lance *paralyse* auparavant au préalable sur le guerrier qui le plus puissant du groupe. S'il a le dessous, il tente, quand c'est possible, de dissimuler sa fuite avec le sort de *ténèbres éternelles* et se sert, si besoin, de sa potion de *vol* pour rejoindre sa monture en zone 5.



Aldo Micio de Darokin, CA 4 ; G4 ; pv 34 ; DE 27 m (9 m) ; D 1d10+2 hache à deux mains ; AT 1 ; JP G4 ; Mo 10 ; AL C ; For 16, Int 12, Sag 10, Dex 15, Con 16, Cha 10 ; PX 75

Équipement : cotte de maille, hache à deux mains (arme d'hast)

Zone 1 – L'extérieur

Il est possible de faire le tour de la place forte à pied sec, mais la présence des deux tours forme une défense délicate à éviter pour ceux qui désirent arriver de manière discrète. Une approche par le côté nord a davantage de chances de réussir. La palissade de la forteresse fait de trois mètres de haut et un chemin de ronde, large de deux mètres, a été aménagé tout autour. Un garde fait des allers retours de temps à autre : ceux qui sont en faction achèvent leur dernier quart et accusent la fatigue d'une nuit sans sommeil.

L'entrée est une grande porte en bois à double battant, barricadée de l'intérieur et gardée par quatre sentinelles (deux de chaque côté de la porte).

Zone 2 – La cour de la chapelle

Sur le flanc sud de la palissade, deux chemins en pente mènent à des promontoires d'où on accède au chemin de ronde et sur lesquels ont été érigées les tours, accessibles par une échelle, en haut desquelles est posté un arbalétrier. Pour compléter le dispositif de défense et protéger le fort en direction de la mer, une baliste a été déployée sur chacun des promontoires et des munitions sont disposées à côté de chacune d'elle.

Au milieu d'une vaste cour, surélevée d'un bon mètre par rapport au sol en terre battue, est érigée une ancienne chapelle en forme de croix. Un perron en pierre calcaire a été maçonné pour en faciliter l'accès. Le temps et les éléments l'ont usé au point qu'il est devenu très glissant : tous ceux qui s'y battent subissent un malus de -1 à leur jet d'attaque, de dégâts et de jet de protection et un malus de +1 à la classe d'armure.

Zone 3 – La salle des gardes

Des baraquements en bois ont été construits contre les murs sud de la chapelle, aussi bien sur le côté est que du côté ouest. 30 ruffians y vivent dans des conditions sanitaires déplorables, mais néanmoins habituelles. Ils couchent sur des paillasses et rangent tous leurs effets personnels dans une malle unique, qui ne contient donc aucun objet de valeur. La nuit (donc lors de l'attaque de nos héros), 20 gardes dorment dans chacun des baraquements. Le jour, ils ne sont que 10.

Zone 4 – La nef de la chapelle

Pour les grandes occasions, cet espace peut accueillir une bonne centaine de personnes. De part et d'autre de la nef, des arches abritent des statues à présent défigurées qui représentent toute le même guerrier (l'immortel Halav). Des tentures élimées dissimulent l'accès aux côtés du transept. Au-delà de l'autel, dressée devant le mur nord, s'élève une statue de Vanya. Au-dessus, une coupole en vitrail achevée récemment représente également l'immortelle guerrière et forme la seule véritable source de lumière.

Deux gardes et deux prêtres vont et viennent continuellement dans cette pièce,

les premiers pour parer à toute intrusion, les seconds pour s'occuper de l'entretien de la chapelle et accomplir les multiples rites quotidiens du culte. À l'heure matinale à laquelle interviennent les PJ, Uve Arth vient juste de terminer la première célébration de la journée...

Zone 5 – l'aile ouest

On pénètre dans cette pièce sombre par une entrée unique. Le dallage du sol est recouvert de paille. Du foin est entassé dans un angle et le bénitier est rempli d'avoine. Uve y garde captif un pégase du nom de Jankor et le contraint à lui obéir au doigt et à l'œil. Par télépathie, la créature demande assistance aux PJ. Elle essaie de leur apporter son soutien mais se refuse de porter atteinte à la vie d'Uve, qu'elle aide à s'enfuir, car la vie de ses petits dépend de celle de son tortionnaire. Lorsqu'elle s'envole à travers le dôme, le faisant voler en éclat, elle supplie les PJ de tout faire pour les sauver...

Zone 6 – Aile est

Cette salle est aussi sombre que la précédente. C'est là que les pirates entreposent le fruit de leurs rapines, du moins le peu qu'il en reste... On n'y trouve aucune des armes volées lors des précédents voyages. Il n'y a là que des sacs de tabac hin, du tissu de Sind, des provisions (de la viande salée, de la farine et du vin rosé de Darokin) et des coffres vides qui ont dû contenir des pièces d'or en provenance de Darokin et de Karameikos.

Zone 7 – Chambre des prêtres

Cette pièce à la décoration spartiate est la chambre des fidèles acolytes d'Uve. Les prêtres se relaient ici à tour de rôle, pour s'y reposer, dormir, prier et s'entraîner. Ce sont tous des fanatiques qui se battent jusqu'à la mort. Il n'y a que des vêtements et leur équipement respectif en plus de leurs effets personnels.

Zone 8 – Chambre du pilote

Cette grande pièce est somptueusement meublée. Elle comprend un grand lit à baldaquin, deux armoires en bois sculpté ainsi qu'une table et deux fauteuils. Le dessus de la table est encombré de cartes maritimes, de journaux de bord de diffé-

Le piège de Korrigan

rents navires et de plusieurs lettres signées RPN. Toutes commanditent des attaques contre certains navires dont la cargaison concernent essentiellement de l'or ou des armes. L'une d'elle fixe un lieu de rendez-vous pour la livraison du butin qui se situe dans le golfe de Halav.

L'occupant de ce palace est Aldo Micio, un guerrier de Darokin qui commande aux marins. Navigateur accompli et aventurier peu scrupuleux, il vit ici depuis près d'un an et demi en compagnie d'une jeune esclave sur laquelle il assouvit ses instincts les plus vils. Cette dernière est une jeune Traladarienne, sous-alimentée et battue, entièrement soumise à son maître et qui n'est d'aucune aide pour les PJ.

De riches vêtements sont suspendus ou pliés dans les armoires, au milieu de laquelle est rangée une bourse contenant 500 po.

Zone 9 – La cellule d'Uve Arrth

Cette pièce sombre est l'endroit attitré du sinistre prêtre de Vanya. Hormis les scènes de batailles peintes sur les murs, la pièce est austère et n'a pour seul mobilier qu'un modeste autel de pierre en plus du lit en bois. Il n'y a aucune affaire personnelle ou de valeur.

3. Le fin mot de l'histoire

Si Uve Arrth est capturé plutôt que tué, il avoue la vérité sur cette affaire dans l'espoir de sauver sa tête et dénonce son commanditaire. Le baron von Hendriks, désireux de s'appropriier le monopole des voies de commerce qui passent par le golfe de Halav, a entrepris d'utiliser une bande de pirates à sa solde pour y parvenir.

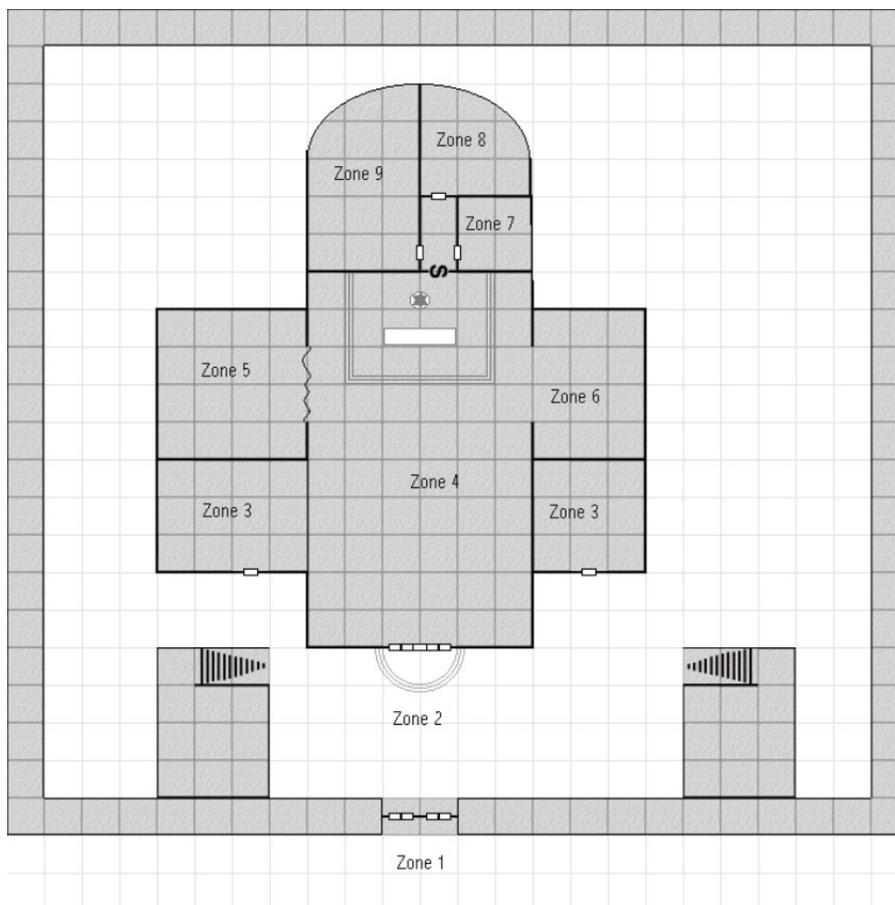
La somme exorbitante, destinée à l'achat des galères et à s'assurer la loyauté des mercenaires thyatiens, a vidé ses

caisses et l'a contraint à détourner les fonds destinés à payer ses propres soldats. Il a donc commencé par se voler lui-même pour détourner les soupçons et doter rapidement les pirates d'une flotte puissante. Puis, il s'est attaqué aux navires dont la cargaison l'intéressait : une partie des richesses a rejoint le trésor de la baronnie et les armes ont servi à équiper ses troupes.

4. Conclusion

De retour à Spécularum, si la mission s'est bien déroulée, les PJ personnages se voient décerner un titre honorifique de courtisan en reconnaissance de leurs actes de bravoure. Au cours d'une réception qu'Alexius Korrigan a organisée, ils sont présentés au duc Stéfan et à ses principaux vassaux.

Vous pouvez accorder 5 500 PX ainsi que 2 000 po supplémentaires à chaque PJ...



DONJONS & DRAGONS®

Aventure non officielle pour les règles Expert

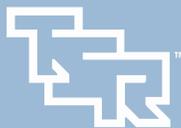
MYSTARA

Les Pirates de Halav

M. A. G.

De mystérieuses galères volées au baron von Hendriks nuisent au commerce maritime entre les ports de Spéclarum, Shireton et Athénos. Nul ne sait qui est leur chef, mais les pirates cherchent à obtenir la suprématie dans les échanges entre ces trois villes et en profitent pour s'approprier des sommes considérables.

Devant le nombre croissant de marchands qui viennent se plaindre aux autorités maritimes et les pertes que cela engendre dans la collecte des taxes, le duc s'est résolu à mettre un terme à ces actes de piraterie... Mais à qui s'en prendre ? Et où frapper ?



TSR, Inc.

PRODUITS DE VOTRE IMAGINATION™

D&D, Règles AVANCÉES DE DONJONS & DRAGONS et PRODUITS DE VOTRE IMAGINATION sont des marques déposées appartenant à TSR, Inc.

Cette aventure est un supplément non officiel réalisé par les membres du forum le Donjon du Dragon, à but non lucratif.

