

# 1 DONJ PAGE

## LE PASSAGER DU BANNTERRA

UNE AVENTURE DE G. KENNIG POUR NIVEAUX 1 A 4

Traduit de l'allemand par la FTT et mis en page par Vik

Une nuit de tempête, un navire est venu se briser sur un récif au pied de l'île du phare. À l'aube, lorsque les bateaux des sauveteurs allaient s'élaner, un cri contre-nature se fit entendre en provenance de l'épave (Chasseur +I ou Connaissance de la jungle permet de soupçonner un Singe géant). De courageux héros sont recherchés afin d'enquêter sur l'origine de l'inquiétant rugissement.

### PLONGER

(Nage : DEP/2)

Les PJs peuvent retenir leur souffle pendant COR+Co rounds, au-delà, ils subissent une attaque par round, débutant à Force 6 + 2 par round supplémentaire. Les jets de Défense se font sans compter l'armure.

**1. SUR LE PONT.** Le navire est échoué et en équilibre précaire. Sous le mât brisé, le corps d'un marin (poignard et D20 PC). On peut apercevoir deux autres corps, crânes brisés, sur un morceau d'épave à la dérive. L'écoutille **vers 3** est ouverte.

**2. CABINE DU CAPITAINE.** Le capitaine est enseveli sous un amoncellement de débris comprenant un bureau (dans un tiroir, deux potions sont encore intactes, *Respiration aquatique* pour une durée D20 heures), des tentures, un lit, des oreillers, 4 bouteilles de vin elfique (10 PO chacun), des cartes et un livre de bord (l'encre a coulé), ainsi qu'une bonne partie du plafond. Sur le corps, une clé (**voir 3**), une épée longue +1, un anneau de protection +1, une boucle d'oreille en or (Vigilance +I), et un chapeau à plumes (Bluff +I).

**3. CALE.** Toute la cargaison, qui a glissé vers le bas et l'arrière, est détrempée. Il y a 28 sacs de blé, 14 tonnelets de rhum (5l, 1 PO chacun), 12 cimenterres du Sud, un coffre avec 20 lingots d'or (20 PO chacun), 50 tonneaux de bière (5l, 8 PA chacun), ainsi qu'une cage de 3x2x1m, apparemment brisée de l'intérieur avec une force herculéenne. Elle s'ouvrirait avec la clé du capitaine, maintenant inutile (voir 2). La porte **vers 5** demande 4 heures de travail à un homme pour être dégagée.

**4. CAMBUSE.** Le maître-coq gît, la nuque brisée, parmi ses ustensiles, ses marmites et ses pots contenant 12 \* *herbes médicinales* et des épices (8 PO).

**5. QUARTIERS DE L'ÉQUIPAGE.** Une **pieuvre** voit son repas dérangé (4 marins traînés sous le plafond) et attaque.

**LE PHARE.** Le **Singe géant** s'est échappé de l'épave et a rejoint l'île du phare. Il a escaladé le phare et y est entré au travers de la coupole de la salle de la lanterne (C). Ce faisant, il s'est blessé sur le verre (d'où le cri entendu au matin). Fou de rage et de douleur, il a dévalé l'escalier (B), tué le vieux gardien de phare et dévasté son logement (A). La porte du phare est verrouillée. Le singe ne devrait pas être facile à trouver, car il est très agile et la fenêtre est ouverte. Bref, il jouera au chat et à la souris pour attaquer subitement.

La ville conservera 90% de la cargaison.

### PIEUVRE

<b>COR</b>	12	<b>MOB</b>	6	<b>ESP</b>	o
<b>Fo</b>	3	<b>Ag</b>	3	<b>In</b>	o
<b>Co</b>	3	<b>Dx</b>	o	<b>Au</b>	o
<b>Attaque:</b>	17 (15 + 2 Tentacules)				
<b>Initiative:</b>	9				
<b>Défense:</b>	15 (15 + o)				
<b>Points de vie:</b>	50	<b>Grand</b>	<b>XP: 144</b>		

**Attaques multiples:** 6 tentacules de 4m, attaquent une fois chacun par round, une attaque critique tranche un tentacule  
**Constriction:** Attaque critique=la victime est attrapée. MOB+Fo pour se libérer, sinon D20 dégâts par round (sans VA)  
**Nuage d'encre:** D20 rounds recharge (1 action). Aveugle pour D20 rounds dans un rayon de D20/2m.

### SINGE GEANT

<b>COR</b>	12	<b>MOB</b>	12	<b>ESP</b>	o
<b>Fo</b>	4	<b>Ag</b>	4	<b>In</b>	o
<b>Co</b>	2	<b>Dx</b>	2	<b>Au</b>	o
<b>Attaque:</b>	18 (16 + 2 Bras puissants)				
<b>Initiative:</b>	16				
<b>Défense:</b>	15 (14 + 1 Peau épaisse)				
<b>Points de vie:</b>	48	<b>Grand</b>	<b>XP: 97</b>		

**Grimpeur rapide:** Escalade (sans test) à la vitesse de course.

1 carré = 1 mètre

