

Quête 7 :

L'arrivée sur le continent faerun

Les PJs revenue à Ectellion prennent une ou deux journées de repos dans leur ville qui est presque natale pour tous.

« Pendant une ou deux journée vous reprenez des force ce qui vous fait le plus grand bien a tous. »

I- Le bateau et le voyage

1) Le bateau et l'équipage

Pendant les quelque jour de repos des PJs un messenger s'adresse a eux en milieu de journée :

« Un grand elfe au couleur de la poste vient vers vous en s'adressant a vous « Je viens de la part de la construction navale, votre navire de guerre est prêt a partir sur les flot il est en ce moment en train d'être transporté vers le crochet des flot de l'îles brune dans les terre brune en territoire NINDALFIENS au nord de cette cité. On m'a demandé de vous y rendent dans 8 jours avec un équipage pour aider a la mise a l'eau. Bonne journée. »

Les PJs sont senser faire leur courses et se préparer a embarqué et surtout a trouvé un équipage. Un équipage justement cherche un bateaux quand le messenger est la le capitaine de l'équipage regardent les PJs.

Pendant que le messenger délivre son message vous apercevez une petite femme d'une beauté inimaginable qui vous voit et vous toisent d'un air intéressée.

Les PJs retrouveront cette femme à l'auberge qui n'est autre qu'une ancienne matelote qui avec son équipage cherche un navire pour naviguer sur les flots.

Là pendant votre repas vous recroisez la femme de tout a l'heure au comptoir vous êtes pratiquement sure qu'elle vous a suivi. Quand elle se retourne vers vous sa bière a la main pendant que vous la regardez. Avec son pas doux elle s'approche vers vous prend une chaise la ramène a votre table et avant de s'asseoir vous dit « je peux je dois vous parler » et exécute la fin de son geste. « J'ai entendu dire que vous aviez fait des exploits ici et pour l'autre capitale. Ah excusez moi je me suis pas présenté, je me nomme Mélisandre, je ne connais pas trop par ici car je viens du continent faerun. Mais j'ai aussi entendu dire que vous aviez acheté un beau bateau. Il se trouve que depuis que j'ai perdu le mien moi et mon équipage vivons de petit boulot. Pourrai-je savoir quel est votre équipage et ou allez vous ? (...) Vous n'avez pas d'équipage et vous ne savez pas ou vous allez. Moi et mes homme seront ravis d'être des votre sur votre navire si vous le voulez mais je dois imposer une condition. Je n'en peu plus de cette vie malheureuse et souhaiterait que je puisse utiliser le bateau pour moi pour me lancer dans les affaire du

commerce et dès que vous aurez besoin de celui-ci nous seront la pour vous conduire. Qu'en dites vous ? »

Les PJs acceptent et elle continue réjouie et excitée : « Parfait je vous paye le repas et ... excusez moi mais j'ai un peu écoutez le message et je dois réunir mes hommes c'est pour cela que je m'occupe du reste et vous dit rendez vous dans 8 jour. » Sur ce elle mange avec vous vous paye les chambre et le dîner avant de partir juste après.

Les 5 jours de voyage que les PJs font se passent très bien malgré les temps qui deviennent de plus en plus froid.

« En vous dirigeant vers le nord le temps vous déprime car celui ci devient de plus en plus en plus froid et de plus en plus mauvais. »

Au 4ème jour vous pouvez apercevoir la mer et un très grand port. Au 5ème jour vous arrivez et Mélisandre vous attend a l'entrée du grand port ou de dizaine de bateau sont amarrer. Elle vous conduit jusqu'au votre qui est déjà a l'eau. Le constructeur que vous connaissez est la quand vous arrivez il vous salut et dit « C'est le plus beau de tous » avec limite des larmes au yeux. L'équipage vous attend au garde a vous. Mélisandre vous fait les présentations :

- Le premier est un drakéide : Ce drakéide à coté de la jeune femme est un véritable colosse. Malgré sa posture décontractée, il évoque un fauve prêt à bondir toutes griffes dehors. Il porte dans son dos un cimenterre à deux main qui semblent fait pour un ogre.
Voici Arghar le bosco.
- Le deuxième est un jeune humain. Lorsqu'il remarque que vous l'observez, son regard s'illumine.
Voici Sam le mousse
- Ce vieil homme à la figure ronde, vêtu d'une robe tachée par les potions qu'il prépare, a tout pour inspirer la sympathie. Pourtant, quelque chose sonne faux dans son apparence. Peut-être est-ce les coup d'œil craintif qu'il jette parfois, à moins que ce ne soit son habitude de toujours se tenir en retrait, toujours est-il que vous ne pouvez pas vous empêcher, sans doute bien à tort, de soupçonner du pire ce paisible apothicaire.

« Mais a présent repris Mélisandre, nous avons une longue route le bateau est chargée alors montons. Je vous parlerai de votre destination une fois sortis du port.

Une fois a bord Mélisandre vous invitent à faire une visite du navire.

Visite grâce aux feuilles du dragon rouge.

Le bateau lève l'encre et sort du port sans accroche, Arghar est a la barre et est un très bon pilote manœuvrant le navire avec une aisance déconcertante ;

Quelque heure plus tard un fois installé, tandis que la terre s'éloigne. Le capitaine vient vous faire part du trajet. « Je pense que pour bien commencé sur le continent il faut aller a eauforte que je connais bien. C'est pour cela que nous contournerons le continent

pas la grande mer pour aller se jeter dans la mer des épées remonter la cote et prendre le gris courant qui devient trop petit à partir de Sécombe. Donc vous devrez finir a pied.

Est-ce que ce trajet vous va, je peu vous assurer qu'euprofonde est une des ville qui est restée intact et authentique du continent, et c'est ici que vous serai le mieux. J'estime un peu prêt 3 mois de voyage mais j'ai encore des cartes à voir avec arghar. Sur ce justement je vais travaillé dans ma cabine sous le su relèvement du pont si vous voulez me voir vous n'aurez qu'a toqué. Bonne journée, ce soir le repas est au couché du soleil. Bonne journée.

2) Le voyage

Les premiers jours chamboulent les PJs :

Le temps est assez désastreux pendant les premier jour de voyage mais ce n'est pas se qui vous gênent la plus, c'est plutôt le mal de mer. Après une semaine de voyage vous voyer la dernière île et dessus les dernière forêt. Vous ne pouvez dormir comme il faut et vos vomissement répétée vous gonflent. Mais vous constatez une amélioration à force d'être sur le navire. A part cela la vie a bord est agréable et l'équipage charmant.

Au bout d'une semaine de voyage la première rencontre en plein voyage arrive. Cette rencontre oppose des brutacien :

- 5 brutacien nerveux
- 5 brutacien fangeux
- 1 seigneur bourbeux
- 2 horreurs grimpantes
- 1 horreur grimpante magéfièlon

Horreur grimpante

DD15 : les horreurs grimpantes sont engendrées naturellement par une conjonction de circonstance inhabituelle. Quand un humanoïde meurt sur un site naturel touché par la gisombre, son sang imprègne parfois la terre au point d'influencer la flore locale. Les plantes qui en résultent se tortillent et se mêlent pour former une ou plusieurs horreurs grimpantes.

DD20 : l'horreur grimpante garde souvent certain aspect de l'humanoïde dont elle est issue. Quand celui dont le sang lui a donné vie était un magicien, par exemple, l'horreur grimpante peut montrer des pouvoirs proches de sorts. La magéfièlon est une créature de ce type

Brutacien

DD10 : Les brutacien prétendent qu'ils furent créés par les premiers originel (DD15 religions), et non par les dieux. Leurs sociétés primitives comptent parmi les plus mesquine et aveuglements destructrices de toutes les sociétés humanoïdes.

DD15 : en accumulant les exemples de sauvagerie, les brutacien les plus cruels s'imaginent qu'ils renaîtront un jour sous la forme d'un slaad. Certaines tribus brutaciennes qui on épuisé les ressources d'un marais ont déjà reconnu au cannibalisme, mais d'autre le font par choix.

RENCONTRE 1

Brutacien fangeux	brute niveau 1
humanoïde naturel (aquatique) de taille M 100px	
Initiative : +2 sens : perception +0	
Air rance : aura 2 ; tout ennemi qui dépense une récupération dans l'aura est affaibli jusqu'à fin de son tour de jeu suivant.	
PV : 34 Péris : 17 CA : 14 VIG : 12 REF : 12 VOL : 10	
VD : 6, nage 4	
★ Lance (simple ; à volonté) Arme	
+4 contre CA ; 1d8 +3	
★ Ruée brutaciennes (simple quand le brutacien charge rechargeable 2d6)	
+5 contre vigueur ; 2d6 +4 et la cible se retrouve à terre <i>échec : le brutacien suit 3 dégâts et se retrouve à terre</i>	
Brutalité	
Les atk du brutacien infligent 1d6 supplémentaire contre les cible à terre.	
Soupir de la nature	
Tout attaquant réussissant un CC regagne 3 PV	
Alignement : chaotique mauvais langue : originel	
Compétence : athlétisme +8	
For : 16 (+3) DEX : 14 (+2) SAG : 10 (+0)	
CON : 14 (+2) INT : 6 (-2) CHA : 8 (-1)	
Equipement : armure de cuir ; lance	

Brutacien nerveux	Franc-tireur niveaux 2
Humanoïde naturel (aquatique) de taille M 125px	
Initiative : +7 Sens : perception +0	
Air rance : aura 2 ; tout ennemi qui dépense une récupération dans l'aura est affaibli jusqu'à fin de son tour de jeu suivant.	
PV : 34 Péris : 17 CA : 16 VIG : 13 REF : 14 VOL : 13	
VD : 7, nage 4	
★ Javeline (simple à volonté) arme	
+6 contre CA ; 1d6 +3	
⊙ Javeline (simple ; à volonté) arme	
Distances 10/20 ; +8 contre CA ; 1d6 +3	
★ Bond spasmodique (simple ; rencontre)	
Le brutacien n'est plus marqué et il se décale de 4 cases avant l'attaque : +7 contre CA ; 2d6 +3 et la cible subit un -4 aux jet d'attaque contre le brutacien jusqu'à la fin du tour de jeu de celui-ci.	
Soupir de la nature	
Tout attaquant réussissant un CC regagne 4 PV	
Alignement : chaotique mauvais Langue : originel	
Compétence : athlétisme +8	
For : 14(+3) Dex : 18(+5) Sag : 14(+3)	
Con : 10(+1) Int : 10(+1) Cha : 8(+0)	
Equipement : 5 javeline	

Nom	PV	Autre
F1	34/	
F2	34/	
F3	34/	
F4	34/	
F5	34/	

Nom	PV	Autre
N1	34/	□ □ □ □ □
N2	34/	□ □ □ □ □
N3	34/	□ □ □ □ □
N4	34/	□ □ □ □ □
N5	34/	□ □ □ □ □

Les ennemis arrivent une nuit ou les PJs sont réveillés par Bosco qui vient leur dire qu'ils sont attaqués. Bosco est le seul à les aider à attaquer.

Quand les PJS arrivent sur le pont juste les brutacien fangeux les attendent. Pour que les nerveux arrivent pour voir apparaît le seigneur bourbeux et les horreurs qui elle se faufile par des tous petits trous grâce à malléabilité

Seigneur bourbeux brutacien artilleur niv.3

Humanoïde naturel de taille M 150px

Initiative : +2 **Sens** : Perception +9
Air rance : aura 2 ; tout ennemi qui dépense une récupération dans l'aura est affaibli jusqu'à fin de son tour de jeu suivant.
PV : 39 **Pétil** : 19
CA : 16 **Vig** : 14 **Rèf** : 14 **Vol** : 16
VD : 6 nage 4

☛ Bâton (simple à volonté) ARME
+8 contre CA ; 1d8 +1

< Reflux électrique (simple à volonté) POISON
Décharge de proximité 3 ; +6 (+8 avec sacrifice nécessaire) contre réflexes ; 2d6 dégât +4 d'électricité et la cible est hébétée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du brutacien. *Echec* : demi dégât.

❖ Coassements ardent (simple ; à volonté)
Explosion de zone 1 à 20 case ou moins ; +6 (+8 avec sacrifices nécessaire) contre Réflexes ; 1d10+4 feu et tonnerre

Sacrifice nécessaire
Quand le brutacien inclut au moins un allié dans l'aire de zone ou de proximité, obtient un bonus de +2.

Soupir de la nature
Tout attaquant réussissant un CC regagne 5 PV

Alignement : chaotique mauvais **Langue** : originel
Compétences : Arcane +6 Nature +9
For : 12 (+2) **Dex** : 14 (+2) **Sag** : 16 (+4)
Con : 15 (+3) **Int** : 6 (-1) **Cha** : 5 (-2)
Equipement : bâton

Nom	PV	Autre
S1	39	
H1	33	
H2	33	
M1	65	

INITIATIVE :

Pal : F :
Gue : N :
Mag : B+H :
Prê :
Bat :
..... :

Horreur grimpante Contrôleur niv.5

Humanoïde naturel (plante) de taille M 200 px

Initiative : +7 **Sens** : Perception +9 Vision aveugle 10
PV : 33 **Pétil** : 17
CA : 19 **Vig** : 17 **Rèf** : 18 **Vol** : 15
VD : 6 nage 6

☛ Griffes (simple ; à volonté)
+8 contre CA ; 1D8 +4

< Vrilles broyeuses (simple ; rencontre)
Explosion de proximité 5 ; vise les ennemis ; +10 contre réflexes ; la cible est maîtrisée et subit 10 dégâts continus (sauvegarde annule les deux).

Malléabilité
L'horreur peut condenser son corps au point de pouvoir se faufiler dans une fissure de 2.5 cm de large.

Alignement : Mauvais **Langue** : Commun, elfique
Compétences : Discrétion +12
For : 18(+6) **Dex** : 21 (+7) **Sag** : 14 (+4)
Con : 19(+6) **Int** : 9(+1) **Cha** : 10(+2)

Magéfièlon Artilleur Niv. 7

Humanoïde naturel (plante) de taille M 300 px

Initiative : +7 **Sens** : Perception +10 Vision aveugle 10
PV : 65 **Pétil** : 32
CA : 19 **Vig** : 17 **Rèf** : 17 **Vol** : 15
VD : 6 nage 6

☛ Griffes (simple ; à volonté)
+10 contre CA ; 1D8 +4

☉ Orbe électrisant (simple ; à volonté)
Distance 10 +12 contre CA 1D8+4 électricité

☉ Vrilles d'effroi (simple ; à volonté)
Distance 5 ; +10 contre Rèf ; 1D6 +4 et la cible est poussé de 5 cases

❖ Nuages caustique (simple ; recharge (3d6))
Explosion de zone 1 à 10 cases ou moins ; +10 contre Vig ; 1d6 +3 acide puis la cible subit 5 dégât continu et est aveuglé (sauvegarde annule les deux).

Malléabilité
L'horreur peut condenser son corps au point de pouvoir se faufiler dans une fissure de 2.5 cm de large.

Alignement : Mauvais **Langue** : Commun, elfique
Compétences : Discrétion +12
For : 18(+7) **Dex** : 18 (+7) **Sag** : 14 (+5)
Con : 17(+6) **Int** : 11(+3) **Cha** : 10(+3)

Cela va faire déjà un mois et demi que vous voyagez et vous êtes à présent en plein dans l'hiver. Les températures sont froides et le pont est de temps en temps glacé à certain endroit. (On considère à présent le pont comme un terrain difficile). C'est une de ses nuits où il fait très froid que vous entendez de l'agitation à l'extérieur du bateau.

Si les PJ's se lèvent et vont voir ce qui se passe : voir suite.

Si les PJ's ne se lèvent pas Bosco vient les réveiller et les fait sortir sur le pont.

En sortant vous vous apercevez que le bateau est amarré à un ponton et qu'une ville immense est ici devant vous. Mélisandre s'approche de vous pendant que vous contemplez cette ville et elle vous dit d'un ton joyeux « Bienvenu à la porte de Baldur, nous allons faire une halte et recharger le navire, C'est pour ça que vous vous êtes (qu'on vous a) réveillés car on a besoin que vous gardiez le navire. Vous ferez une nuit blanche ce soir. Bon c'est pas tout mais on doit y aller on a des courses et des commerçants à voir. Je vous fait confiance vous gardez le navire. On sera de retour dans ... je dirait ... 5 ou 6 heures alors bonne garde à tout à l'heure. » Et vous la voyez s'élançer dans une foule qui n'a d'après ce que vous voyez pas de différence de jour ou de nuit.

Le temps vous paraît long cela fait un bon moment que vous n'avez pas fait de garde.

RENCONTRE 2

DD de perception opposé au test de discrétion des brigands. Réussi : Vous entendez la passerelle qui grince un peu.

INITIATIVE :

Pal :	B :
Gue :	E :
Mag :	
Prê :	
Bat :	
..... :	

Bandit humain	Franc-tireur niv.2
Humanoïde de taille M	125 px
Initiative : +6	Sens : Perception +1
PV : 37	Péril : 18
CA : 16	Vig : 12
Réf : 14	Vol : 12
VD : 6	
★ Masse d'arme (simple ; à volonté) ARME	
+4 contre CA 1d8 +1 et le bandit se décale d'une case	
☉ Dague (simple ; à volonté) ARME	
Dist. 5/10 +6 contre CA 1d4+3	
★ Coup hébétant (Simple ; rencontre) ARME	
+4 contre CA 1d8 +1 et la cible est Hébéte jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du bandit et il se décale d'une case	
Avantage de combat	
Contre cible ou il y a un avantage de combat : +1D6 que ce soit à distance ou au CAC	
Alignement : Mauvais	Langue : commun
Compétences : Conn. de la rue +7 Discrétion +9 Larcin +9	
For : 12(+2)	Dex : 17(+4)
Sag : 11(+1)	
Con : 13(+2)	Int : 10(+1)
Cha : 12(+2)	

Cette rencontre oppose aux PJ's :

- 5 bandits humains BF P. 162
- 1 capitaine demi-elfe BF2 P.40
- 2 escrocs demi-elfe BF2 P.40

Capitaine bandit demi-elfe	Franc-tireur niv.6
Humanoïde de taille M	250 px
Initiative : +9 Sens : Perception +8 ; vision nocturne PV : 69 Péril : 34 CA : 20 Vig : 18 Réf : 19 Vol : 18 VD : 6	
★ Épée longue (Simple ; à volonté) ARME +11 contre CA ; 1d8+4 et le capitaine bandit se décale d'une case	
◎ Dague (simple à volonté) ARME Dist. 5/10 ; +11 contre CA ; 1d4 +4	
★/◎ D'estoc de jet (simple ; recharge (3d6)) Le capitaine fait une attaque d'épée longue se décale de 2 case et fait une attaque de dague	
★ Coup d'envoi (simple ; recharge (2d6)) ARME +11 contre CA ; 1d8+4, puis un allié se décale de 1 case et fait une attaque de base de corps à corps en action libre	
Alignement : non-aligné Langue : commun, elfique Compétences : Athlé +11, Diplo +11, Discre +12, Intui +8 For : 16(+6) Dex : 19(+7) Sag : 11(+3) Con : 13(+4) Int : 10(+3) Cha : 16(+6) Équipement : armure de cuir, épée longue 6 dague	

Escroc demi-elfe	Contrôleur niv.7
Humanoïde de taille M	300 px
Initiative : +6 Sens : Perception +2 vision dans le noir PV : 77 Péril : 38 CA : 20 Vig : 17 Vig : 20 Vol : 20 VD : 6	
★ Dague (simple ; à volonté) ARME +12 contre CA ; 1d4 +4	
★ Manœuvre trompeuse (simple ; à volonté) CHARME +10 contre Vol La cible fait une attaque de base de CAC à un de ses alliés choisis par le demi-elfe	
◎ Parfaite duperie (simple ; recharge 2d6) CHARME Dist 10 ; +10 contre Vol la cible est dominé jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de L'escroc	
< Apitoiement (simple ; rencontre) CHARME Explosion de proximité ; +10 contre Vol ; vise les ennemis la cible ne peut attaquer l'escroc (save). S'il effectue un jet d'attaque contre la cible celle-ci a droit à un save contre cette effet	
Avantage de combat +2d6 contre les cibles ou l'escroc un a un avantage.	
Fuite en douce (mouvement ; rencontre) L'escroc se décale de 6 cases et peut faire un test de discrétion sans malus du a son déplacement.	
Alignement : Non aligné Langue : commun, elfique Compétences : Bluff +12, Disc +11, Intui +7, Larcin +11 For : 10(+3) Dex : 17(+6) Sag : 9(+2) Con : 13(+4) Int : 12(+4) Cha : 19(+7) Équipement : Vêtement de qualités, dague.	

Nom	PV	Autre
C1	69	□□□□□□
E1	77	
E2	77	
B1	37	
B2	37	
B3	37	
B4	37	
B5	37	

RENCONTRE 3

Cette rencontre oppose aux PJs :

- 5 gardes Sahuagin BF P.228
- 4 pillards Sahuagin BF P.228
- 1 Prêtre Sahuagin BF P.228

Prêtre Sahuagin (PR)	Artilleur Niv. 8
Humanoïde naturel (plante) de taille M	350 px
Initiative : +8 Sens : Perception +9 Vision nocturne	
PV : 70 Péril : 35	
CA : 22 Vig : 19 Rèf : 20 Vol : 21	
VD : 6 nage 8	
★ Trident (simple ; à volonté) ARME	
+12 contre CA ; 1D8 +3 (aussi frénésie sanguinaire)	
☉ Trident (simple ; à volonté) ARME	
Distances 3/6 ; +12 contre CA 1D8+3	
☉ Trait d'eau (simple ; à volonté)	
Distance 20 (10 hors de l'eau) ; +14 contre Rèf ; 2D8 +5 (1d ! hors de l'eau ; aussi frénésie sanguinaire)	
☉ Mâchoires spectrales (simple ; se recharge quand une cible se sauvegarde contre cet effet)	
Distance 20 ; +14 contre Vol ; 3d6 +5 puis la cible subit 5 dégât continu et un malus de -2 à toutes ces défenses (sauvegarde annule les deux).	
Frénésie sanguinaire	
Le prêtre a un bonus de +1 aux jets d'attaques et un bonus de +2 aux jets de dégâts contre les ennemis en Périls.	
Alignement : Chaotique mauvais Langue : abyssal	
For : 20(+8) Dex : 18(+8) Sag : 20(+9)	
Con : 16(+7) Int : 12(+5) Cha : 16(+7)	
Équipement : trident, symbole sacré +1 de gruumsh, toge en varech	

Cela fait plus de 2 mois et quelque semaine que vous voyagez et l'envie de retrouver la terre ferme devient insupportable. Un jour où le temps est mauvais, comme d'habitude, vous vous êtes réfugié à l'intérieur. Certain joue aux cartes d'autre font une sieste où lisent des livres.

Test de perception DD opposé aux tests de discrétion des Sahuagin.

Réussi : Vous entendez des bruits à l'avant au niveau où vous êtes. Les Sahuagin sont là.

Garde Sahuagin (G)	Sbire niv.2
Humanoïde de taille M	63 px
Initiative : +5 Sens : Perception +4 Vision nocturne	
PV : 1	
CA : 20 Vig : 18 Rèf : 17 Vol : 16	
VD : 6 nage 6	
★ Trident (simple ; à volonté) ARME	
+11 contre CA ; 5 dégâts (aussi frénésie sanguinaire)	
☉ Trident (simple ; à volonté) ARME	
Dist. 3/6 +11 contre CA 5 dégât. Le garde doit récupérer son trident	
Frénésie sanguinaire	
Le garde a un bonus de +1 aux jets d'attaques et un bonus de +2 aux jets de dégâts contre les ennemis en Périls.	
Alignement : Chaotique mauvais Langue : abyssal	
For : 16(+6) Dex : 14(+5) Sag : 12(+4)	
Con : 14(+5) Int : 10(+3) Cha : 10(+3)	
Équipement : Trident	

Pillard Sahuagin (P)	Soldat niv.6
Humanoïde de taille M	250 px
Initiative : +7 Sens : Perception +4, Vision nocturne	
PV : 70 Péril : 35	
CA : 20 Vig : 19 Rèf : 16 Vol : 15	
VD : 6 nage 6	
★ Trident (simple ; à volonté) ARME	
+11 contre CA 1d8 +5 et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du pillard. (aussi frénésie sanguinaire)	
☉ Trident (simple ; à volonté) ARME	
Dist. 3/6 ; +11 contre CA 1d8+5	
★ Coup opportuniste (Réaction immédiate quand un ennemi pris en tenaille se décale ; à volonté) ARME	
Le pillard effectue une attaque de CAC contre l'ennemi	
Frénésie sanguinaire	
Le pillard a un bonus de +1 aux jets d'attaques et un bonus de +2 aux jets de dégâts contre les ennemis en Périls.	
Alignement : Chaotique mauvais Langue : abyssal	
For : 20(+8) Dex : 14(+5) Sag : 12(+4)	
Con : 14(+5) Int : 10(+3) Cha : 10(+3)	
Équipement : Trident	

Sahuagin

DD15 : On qualifie souvent les Sahuagin de diables des mers en raison de leur malveillance absolue. Ils chassent la faune marine et attaquent de nuit les villages côtiers. Ils font preuve d'une soif de sang meurtrière et, comme les requins, entrent en frénésie lorsqu'ils sentent que leur proie est en péril. Leurs armes de prédilection sont les tridents.

DD20 : les Sahuagin habitent dans les eaux proches des côtes, dans les villages de taille variable construits en pierre ou dans d'autres matériaux naturels. La société sahuagine est patriarcale et fortement hiérarchisée, chaque membre ayant une place prédéfinie. Un village Sahuagin est dirigé par un baron, tandis qu'un prince gouverne une vingtaine de villages. Les rois règnent quand à eux sur de bien plus grands territoires et habitent des cités abritant jusqu'à six mille Sahuagin. Un royaume Sahuagin peut s'étendre tout le long d'une côte, sur près de 150 kilomètres

3) L'arrivée à Eauforte

Avant d'arriver à Eauforte les PJ doivent descendre au port de Sécombre car les bateaux sont trop gros pour continuer à remonter le gris courant.

Aujourd'hui cela fait pile trois mois que vous êtes parti et le capitaine Mélisandre vient vous voir tandis que vous continuez à contempler le continent qui est à présent très proche. Elle vous dit avec un grand sourire « Nous sommes en plein dans le gris courant dans trois jours nous serons arrivés à Sécombre car les vents sont favorables. Nous vous déposerons là et vous aurez qu'à continuer vers le nord pour arriver à Eauforte. Je vous conseille de rester quelques jours à Sécombre c'est une ville paisible car ses derniers jours de voyage ont été difficiles. Je pense en regardant mes cartes que vous avez deux semaines de voyages à pied pour aller à Eauforte. Prenez note de Sécombre et leur présenter la ville. Les PJ doivent prévoir 15 jours de voyage.

INITIATIVE :

Pal : S :

Gue : Prê :

Bat : Mag :

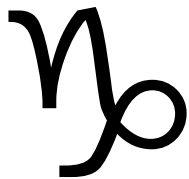
..... :

Nom	PV	Autre
G1	XXXXXXXXXX XXXXXXXXXX	
G2	XXXXXXXXXX XXXXXXXXXX	
G3	XXXXXXXXXX XXXXXXXXXX	
G4	XXXXXXXXXX XXXXXXXXXX	
G5	XXXXXXXXXX XXXXXXXXXX	
P1	70	
P2	70	
P3	70	
P4	70	
PR	70	

→ Le voyage se passe bien à part que le froid mordant leur enlève 2 récupération à part si ils ont acheté des manteaux. Les PJs peuvent remarquer que le froid est plus puissant dans cette région que dans leur archipel paisible. En voyage à quelque kilomètre les PJs peuvent apercevoir des ruines. Ils continuent leur route et au matin du 15ème jour ils arrivent à Eauforte.


→ Prendre livre « Les royaumes oubliés » pour leur présenter Eauforte P. 10

Aventure à Eauforte













L'organisation de l'épée opaline

BUT: Le but de cette organisation est de faire vivre le mal et en particulier celui de Bel l'archidiabole avec qui le chef de cette organisation, appelé « le cavalier au masque rouge », a signé le jour de la magepeste son immortalité avec l'archidiabole Bel.

Bel est l'archidiabole du premier cercle. Le cavalier au masque rouge doit semer le mal et le nom de son maître. On reconnaît les membres de l'épée opaline grâce à leur épée opaline qui dès qu'il meurt se dissout en poussière. Leur tatouage sur le torse de ce signe :  montre aussi qu'ils font partie de cette organisation. Cette organisation est très structurée et hiérarchisée, le complot et les renversements politiques sont leur point fort ainsi que les coups bas et les secrets sur leur identité et sur leur origine sont de mises.

Hiérarchie : La hiérarchie est la même que les armées sauf avec des noms différents :

Novice + num 
Apprenti + num 
Gradé + num 
Maître + num 
Maître absolu + num 

Dans chaque catégorie il y a des numéros car ils sont classés du plus fort au moins fort. Ils reconnaissent le grade de quelqu'un grâce au tatouage qu'ils ont sur leur épaule. Quand quelqu'un demande le grade à l'autre il a juste à soulever la manche de son haut. Pour novice il y a : . Pour apprenti : , pour Gradé : , pour maître : , pour maître absolu : .

Cette organisation est mondiale sur le continent c'est pour cela que tout est hiérarchisé autant. L'épée opaline comporte plus de 10 000 hommes. Mais le renversement de leur chef en ferait chuté plus d'un. En signant le pacte pour faire partie de cette organisation des pouvoirs ultimes sont donnés (DD 20 sur religion pour que les PJs le savent)

Synopsis de l'aventure a eauforte : Les PJs vont se trouver en plein milieu d'un renversement politique ou peu à peu les PJs vont découvrir qui est derrière tout ça. Evidemment l'épée opaline a tout prémédité. Tandis que les PJs vont faire écrouler le plan d'un gradé et son renversement politique, ils vont aussi se faire connaître par l'organisation. Celle-ci se sentant en danger car les PJs apprennent de nouveau secret que personne ne devrait savoir, va alors se concentrer et éliminé ces prétendant trop dangereux. C'est alors que les PJs montrons de plus en plus dans la hiérarchie de l'épée opaline au fur et a mesure des niveaux. Mais entre temps d'autre petite quête leur serons proposé. L'arrivée au combat contre le cavalier au masque rouge sera longue mais bénéfique pour les PJs qui passerons le niveau souvent.

Fin de « l'arriver sur le continent faerun » Suite quête 7 : L'épée opaline à Eauforte

1) Faire connaissance avec les membres de l'épée opaline

Les PJs font le tour des commerces et chaque commerçant remarque qu'ils sont nouveau et il leur demande pourquoi ils sont là. Les PJs dorment soit a l'auberge ou un autre lieux improvisés. Pendant 3 jours les PJs sont en villes tranquillement et commence à bien connaître la ville. Les PJs en rentrant dans leur lieux ou ils dorment, ils retrouvent sur un de leur lit une lettre roulé et cachetés. Sur celle ci est écrit :

**Le jour je me cache sous les meubles
Mais la nuit, je m'étale à la vue de
tous.**

**Je m'insinue dans les boîtes fermées
Et dans votre poing serré.**

**Les aveugles sont ceux qui me voient
le mieux**

Car je n'existe pas ???

**Venez me retrouvez demain a minuits
en dehors de la ville au nord pour
savoir qui je suis ???**

Les PJs ne savent pas mais c'est un membre de l'épée opaline à l'auberge qui transmis sont rapport a son gradé comme quoi les PJs aurait des chances de contrecarré les plans de l'organisation a eauforte. Son gradé lui a répondu de les éliminer pour être tranquille. Aucun affolement ne se fait pour l'instant du coté de l'organisation.

Les PJs doivent prendre la décision de partir demain à la nuit pour rencontrer. **La nuit tombe et vous engager en dehors de la ville avant que les portes ne ferment. Une nuit froide vous attend.** (Si les PJs n'ont toujours pas pris de manteau il ont 2 récupération en moins) **Tandis que vous vous engagez les portes se ferme derrière vous vous laissant seul dans l'obscurité.** DD perception opposé au test de discrétion de l'ennemi qui les suit pour prévenir quand l'embuscade doit démarrer. Cet ennemi est un Glaive noir tiefellin (BF P. 254) Discrétion +15 voir plus bas. Si les PJs échouent voir 2^{ème} flèche. Si les PJs réussissent voir première flèche.

➔ Les PJs arrivent à s'apercevoir qu'un ennemi les suit. Celui-ci s'en rend compte et sonne dans une espèce de corne pour prévenir les autre. C'est alors que la rencontre 1 débute mais les autres arrivent un round après le début du combat.

➔ Les PJs ne se rendent pas compte et à l'endroit convenu avec les autre membre de l'épée opaline le tiefellin cri « EMBUSCADE ».

RENCONTRE 1

Cette rencontre oppose aux PJs :

- 4 glaives noir tiefellin BF P.254
- 10 soldat hobgobelin BF P.141
- 1 Incantateur éladrin BF P.102

INITIATIVE :

Pal :	G+S :
Gue :	I :
Mag :	
Prê :	
Bat :	
..... :	

Soldat Hobgobelin (S)	Soldat niv.3
Humanoïde de taille M	150 px
Initiative : +7 Sens : Perception +3, Vision nocturne	
PV : 47 Péril : 23	
CA : 20(22 avec phalange) Vig : 18 Rèf : 16 Vol : 16	
VD : 5	
★ Fléau d'armes (simple ; à volonté) ARME	
+7 contre CA 1d10 +4 et la cible est marquée et ralentie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du Soldat.	
★ Attaque en formation (simple ; à volonté) ARME	
+7 contre CA ; 1d10+4 et le soldat se décale d'une case pour se retrouver adjacent à un de ses allié.	
★ Résistance hobgobline (Réaction immédiate quand soldat à un effet auquel il y a une sauvegarde ; rencontre)	
Le soldat effectue une sauvegarde	
Phalange	
L'hobgobelin à un bonus de +2 à sa CA quand un allié est adjacent a celui-ci.	
Alignement : mauvais Langue : commun goblin	
For : 19(+5) Dex : 14(+3) Sag : 14(+3)	
Con : 15(+5) Int : 11(+3) Cha : 10(+3)	
Equipement : Armure d'écailles, bouclier lourd, Fléau d'arme Rang : alliance juste signe sur torse.	

Glaive noir tieffelin (G) Chasseur niv.7 Humanoïde de taille M 300 px
Initiative : +12 Sens : Perception +5, Vision nocturne PV : 64 Péril : 32 CA : 20 Vig : 17 Rèf : 19 Vol : 17 VD : 6 (voir cape de furtivité)
★ Epée coute empoisonné (simple ; à volonté) ARME +12 (+13 contre cible en Péril) contre CA 1d6 +5 + attaque secondaire : +10 contre Vig 5 dégât de pison continu (sauvegarde annule).
★ Cape de furtivité (mouvement ; recharge 1d6) ARME Le glaive noir se téléporte de 5 cases et devient invisible jusqu'à la fin de son tour de jeu.
★ Courroux infernal (mineur rencontre) Le tieffelin a +1 contre un ennemi qui l'a touché a son dernier tour de jeu. Si l'attaque passe, il a un bonus de +3.
Alignement : Chaotique mauvais Langue : commun Compétences : Bluff +13 Discrétion +15 For : 13(+4) Dex : 20(+8) Sag : 14(+5) Con : 16(+6) Int : 13(+4) Cha : 16(+6) Equipement : Armure de cuir, épée courte empoisonné opale (+2), Rang : ✕ num : Z213

Propriété des armes opale pour cette rencontre : Les armes opale ont des propriétés différentes en fonction du grade et du numéro. L'arme de l'éladrin lui permet un +2 magique mais aussi le pouvoir suivant :

☉ opale lumineux (mineur ; recharge 2d6) Dist 20 ; +15 contre Rèf 2d8+2 et la cible est entouré d'une lumière opale qui la ralentie (sauvegarde annule).
--

Nom	PV	Autre
S10	47	
G1	64	
G2	64	
G3	64	
G4	64	
I1	82	

Incantateur du crépuscule éladrin Contrôleur niv.8 Humanoïde de taille M 350 px
Initiative : +7 Sens : Perception +5 vision nocturne PV : 82 Péril : 41 CA : 22 Vig : 19 Vig : 21 Vol : 21 Jet de sauvegarde +5 contre charme. VD : 6 <i>aussi éclipse féerique</i>
★ Lance (simple ; à volonté) ARME +10 contre CA ; 1d8 +3 et la cible est ralenti jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'éladrin.
☉ Traits médusant (simple ; à volonté) Dist. 10 +12 contre Rèf ; 1d8 +3 et la cible est immobilisé jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'éladrin.
☉ Trait de téléportation (simple ; à volonté) Dist 10 ; +12 contre Rèf 1d8+2 et la cible est téléportée jusqu'à 3 cases. La cible ne peut être téléportée dans un endroit pas sûr.
< Décharge éblouissante (simple ; recharge 2d6) RADIANT Décharge de proximité 3; +9 contre Vol ; 2d6+3 dégâts radiant et la cible est aveuglé jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'éladrin
Eclipse féerique L'incantateur du crépuscule peut se téléporter de 5 cases
Alignement : Mauvais Langue : commun, elfique Compétences : Arcanes +16, Histoire +16, Nature +10 For : 12(+5) Dex : 16(+7) Sag : 12(+5) Con : 10(+4) Int : 20(+9) Cha : 16(+7) Equipement : Toge, Lance opale (+2). Rang : ✕ num : Z114

Nom	PV	Autre
S1	47	
S2	47	
S3	47	
S4	47	
S5	47	
S6	47	
S7	47	
S8	47	
S9	47	
S10	47	

Carte de la rencontre 1 : C'est un clairière tandis que la forêt continue a s'épaissir cependant le forêt n'est pas encore épaisse ce n'est que le début.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	1°	2°	3°	4°	5°
1	G													
2				A	A	A	A	A	A	A	A	A		
3			PJ	PJ								A		
4			PJ	PJ					A	G	G	A		
5			PJ	PJ						A	A	A		
6				PJ			A	S		A		A		
7			A		A	S			A	S	A	A		
8			A		S	S						A		
9			A			S			S	S		A		
1°			A			A	S		A	A	A	A		
2°			A			S			G	I		A		
3°			A	A	A	A	A	A	A	A	A	A		
4°														
5°														

Les PJs trouvent en fouillant un total de 50 PO + équipement et les armes opales n'ont plus rien de magique ou de spécial. Ils trouvent dans la poche de l'éladrin ce message. :

J'ai bien reçu ton message Ledo je ne pense pas que ce groupe d'aventurier soit vraiment un danger ou alors un danger minimes. Cela dit pour être fixé, va au château, prend une troupe de gobelin ou d'orque, et élimine ces aventuriers de la circulation. Assure toi que personne ne te voie et surtout que personne ne s'en aperçoive.

**Ton gradé num : X12
Sharn.**

Les PJs en demandant à la ville ne trouverons aucun renseignement par personne ne connaît cette organisation. Se sera de même pour le château car les PJs ont trop peu de détails sur celui-ci mais tout cela va permettre de faire intégrer le PNJ Curuvar l'effronté.

2) La menace sur eauforte

Tandis que les PJs reviennent a la normale puisque qu'il ne peuvent enquêter arrive alors un évènement tandis que les PJs sont à coter de la coutellerie de Starra un attaque se produit : Raid sur eauforte P. 9 du livre « royaume oublié »

Nom	PV	Autre
H1	²⁹	
H2	²⁹	
S1	⁴⁶	

Cette rencontre oppose aux PJs :

- 10 coupe jarret gobelins
 - 2 homme d'arme gobelins
 - 1 Sorcier goblin
- Les PJs vont trouver en plus des équipement un parchemin écrit en profond.

Mais les PJs s'en sortent encore indemne mais tandis que les PJs se font acclamer par la foule Sunsteen Urbeth arrivent tout essoufflé.

« Vous voyer un homme qui arrivent en courant tandis que les habitant vous félicite. Cet homme est chauve et marche avec une canne il aborde la trentaine et la jambe par laquelle il boite est toute atrophiée et ratatiné. Il s'avance au milieu de la foule et dit « C'EST, C'EST DAME LUNEFLAMME, DAME LUNEFLAMME A ETE ENLEVEE J'ETAI AVEC ELLE ET J'AI ENTENDU L'EXPLOSION J'AI TOURNE LA TÊTE ET JE LA VOYAIS DEJÀ LOIN AVEC DEUX PERSONNE QUI COURRAIT. ELLE AVAIT UN SAC SUR LA TÊTE. IL FAUT LA RETROUVER. » Vous le voyer qui s'effondre devant vous et vous dit « Je vous en supplie retrouvez la s'il vous plait » C'est alors que la foule commence a se dissiper dans une atmosphère tendu et inquiète. Lorsque vous rentrez a l'auberge Sunsteen qui vous a quitté tout alors vous attend a l'intérieur d l'auberge alors que celle-ci est vide. Quand vous entrez il vous dit « bonsoir noble personne, excusez moi de ma brusque intervention tout a l'heure. Dame Luneflamme est très apprécié et la population est très inquiète. Seule les vieux la trouve frivoles et désinvolte. Je me présente pour commencer : je suis l'assistant du magistrat et je viens de sa part justement. Je lui est raconté ce qui s'est passé et on en déduit que s'était une diversion mais la police de la ville ne veut pas sortir de la ville depuis que les muraille sont ouverte. C'est pour sa que la magistrat et moi vous demandons de retrouvez dame Luneflamme , il m'a dit de vous dire que vous serez très bien récompensé. bon je dois y aller je vous laissent réfléchir pas besoin de me dire si vous allez la chercher ou pas prévenez moi juste quand elle sera de retour si elle est de retour. » Sur ce pas, il s'en va d'un air pressé.

Les PJs ne peuvent lire le parchemin, seul le magicien peut les aider : «Vous avez besoin d'aide ha haha très très drôle bon je veux bien vous aidez mais laissez moi la nuits et je serait demain a l'aube dans la taverne. sur ce je vais dormir bonne nuits. »

Voilà ce que j'ai réussi a comprendre et je ne sais pas le contexte mais c'est inquiétant, avant tout j'aimerais que vous me racontez ce qui se passe et depuis le début s'il vous plait. Voilà ce que le parchemin dit :

**Détail de la mission donné par Sharn
le gradé :
attaquer la villes
Diversion réussi
2 voleur professionnel kidnappe la
dame.
Ramener la dame au repaire
Fin de la mission
fini
Torn le fer repaire de la grotte**

Le magicien reprend : « Je comprend mieux a présent le message et Sunsteen avait belle et bien raison, la dame Lune flamme est en danger. Est-ce que le magistrat est au courant (...). Je ne connais de grotte dans le coin. Allez voir Garrot, c'est un tiefellin tourné vers les ombres mais sûrement qu'il connaît. Il est souvent prêt de la rivière à vendre je ne sais quelle marchandise douteuse. Ne soyer pas difficile avec lui il est peureux. Soyer quand même prudent il ne m'inspire pas confiance. »

Les PJs vont le voir : là a coté de l'eau, se tient un tiefellin petit et peu intimidant ce qui paraît bizarre chez quelqu'un de sa race. Quand vous vous approchez il vous dit « QUE ME VOULEZ VOUS » En vous approchant vous voyer qu'il est prêt a s'élancer pour fuir mais vous pouvez aussi apercevoir a son poignet des tatouages semblable a se que vous avez déjà vu. IMPRO au moment ou il dit ou est le repaire vous voyer qu'il convulse et a travers son haut vous voyer le signe que vous avez déjà vu sur son torse qui s'illumine ouvrant plein de petite plait qui fait crier le tieffelin il cri « EPARGNEZ MOI AU GRAND CAVALIER AU MASQUE ROUGE HAAAAAAAAAAAAA BELLLLLLLL » Ces cris deviennent insupportable et vous voyer des villageois qui commence à s'amasser autour de vous. Jusqu'à se que la garde fassent son entrée et un chef arrivent et dit « VOUS L'AVEZ TUER, FAITES PLACE, BOB, JOHN ENMENER MOI SES TUEUR QUI SE PAILLE NOTRE TÊTE DEPUIS LE DÉBUT. » Vous passez devant tout le monde, le chef mène la marche jusqu'à ce que le magicien arrive et dit :

- « Capitaine feuillehorses vous ne pouvez les emmenés.
- Le capitaine répond Curuvar ses jeunes gens ont tué Garrot, la loi s'appliquent aussi pour ceux que vous aimez je suis désoler. Allez en Cellules.
- Capitaine cela est surement un malentendu, j'étais là et j'ai tout vu ce n'est pas eux qui l'ont tués.
- Nous verrons sa quand ces bandits seront en cellules

Et sur ce les PJs sont menés dans les cellules : Le capitaine vous amène avec lui dans les cellules ou vous n'êtes pas très confortablement installé. Cela fait déjà 4 heures que vous êtes enfermés et vous voyez des hommes qui arrivent, Sous ordres du magistrat vous êtes libéré. En sortant de la cellule il fait nuit, et Curuvar vous attend dehors d'un air renfrogné.

« Je suis aller voir le magistrat une enquête va être ouverte, venez j'ai fait une carte ou j'ai localisée la grotte enfin je pense que c'est là. » Il vous conduit jusqu'à sa maison mais vous remarquez qu'il a encore quelque réticence sur la confiance en vous. « Voilà ce que je vous propose : vous dormez à l'auberge et demain vous partez sans vous faire voir car je ne suis pas sûr que les villageois seront très content de vous voir demain. Sur ce je vous souhaite bonne chance revenez me voir dès que vous aurez appris des nouvelles chose mais je dois aller chercher des informations je reviendrais dans 4 jours je vais à Sécombe. Allez bonne nuit. » Et vous voyez qu'il s'empresse de vous mettre dehors et vous remarquez qu'il est très pressé de partir car sa maison n'est pas très en ordre. Que faites vous ?

Les PJs doivent aller à la grotte pour tuer Dendefer. Dendefer est en réalité un bon apprenti qui en réalité fait croire aux PJs qu'ils avancent dans leurs quêtes mais en réalité c'est lui qui laisse deviner aux PJs ou ils se cachent pour leur tendre un piège dans son repaire qui n'est autre qu'une petite grotte mais Dendefer attend avec impatience l'arrivée des PJs au repaire.

Les PJS ne doivent pas se faire voir en sortant de la ville comme Curuvar leur a dit. Cela se passe sous forme d'un défi de compétences :

Mise en place : pour sortir discrètement de la ville sans être vu par personne

Niveau : égal à celui du groupe

Complexité : 2 (6 succès avant 3 échec)

Compétence principale : Discrétion ; Connaissance de la rue ; Intuition ; Perception

Discrétion : Les PJs font attention, ils sont très discrets se cache et se camoufle pour être vu de personne.

Conn. De la rue : Les PJs connaissent les petites ruelles discrètes où personne ne passe, les endroits où il y a personne.

Intuition : Les PJs sentent quelqu'un qui approche, leur intuition leur dit de ne pas passer par là, le marché est là ou pas.

Perception : Les PJs aperçoivent quelque chose qui les aide, déguisement ou autre. Les PJs perçoivent quelqu'un qui arrive.

Réussite : Les PJS sortent sans se faire voir et tout va bien.

Echec : Les PJs se font voir ce qui leur fait diminuer la gentillesse des villageois sur eux. Si il échoue les villageois que les PJs rencontrent sont désagréables, crache sur eux et les chassent.

Une fois dehors les PJs se mettent en route en suivant la route de Curuvar. Il faut aux PJs un peu moins d'une journée pour trouver et aller au repaire. En fin de journée les PJS trouvent la grotte. **Après une petite journée de marche vous voyez derrière encore de nombreux buissons, l'entrée d'une grotte. En continuant vous arrivez devant la cascade.**

➔ Voir les rencontres.

En vous approchant de plus près vous voyez que l'entrée est toute petite : elle fait à peine 2 mètre de hauteur et 1,5 mètre de largeur. L'entrée est taillée très salement et le couloir qui s'étend devant vous est sombre.

>Les PJs doivent être étonnés de l'absence de compagnie à l'entrée d'un repaire ennemi.

En vous avançant un peu, vous vous rendez vite compte qu'il vous faut une lumière. Au bout de 15 mètre le couloir s'élargit (il passe à 5 mètre) mais la hauteur reste la même.

Plan complet page 19.

Le couloir est très long car la grotte est vraiment très profondément sous terre

Vous remarquez que le couloir est très très long et semble descendre au fur et à mesure dans les profondeurs de la terre.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	1°	2°	3°	4°	5°
1			*											
2			*									R2	*	*
3			*	*		R1		*	*	*	*			*
4								*						*
5										*				*
6										*				*
7										*				*
8				**	**							R3		
9				R4										
1°						**	**	**	**					
2°				**	**									
3°				*										
4°				*										
5°				*								*		
6°				*								*		
7°				*					Salle secrète			*		
8°				**	**					**		*		
9°				**	**	*	**	**	**	R5	*	*	*	*
10°														Cul de sac *
11°														
12°														
13°														
14°														
15°														
16°														
17°														
18°														
19°														
20°														
21°														
22°														
23°														
24°														
25°														
26°														
27°														
28°														
29°														
30°														
31°														
32°														
33°														
34°														
35°														
36°														
37°														
38°														
39°														
40°														
41°														
42°														
43°														
44°														
45°														
46°														
47°														
48°														
49°														
50°														

□ = 4,5m = 3case de 1,5m
□+*= 1 case normale
(Tjs hauteur de 5m)

Case noir = passage secret
□+**= 2 case normale
(Tjs hauteur de 5m)