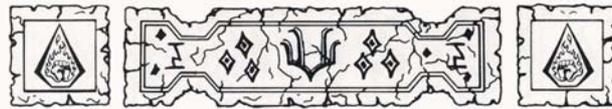
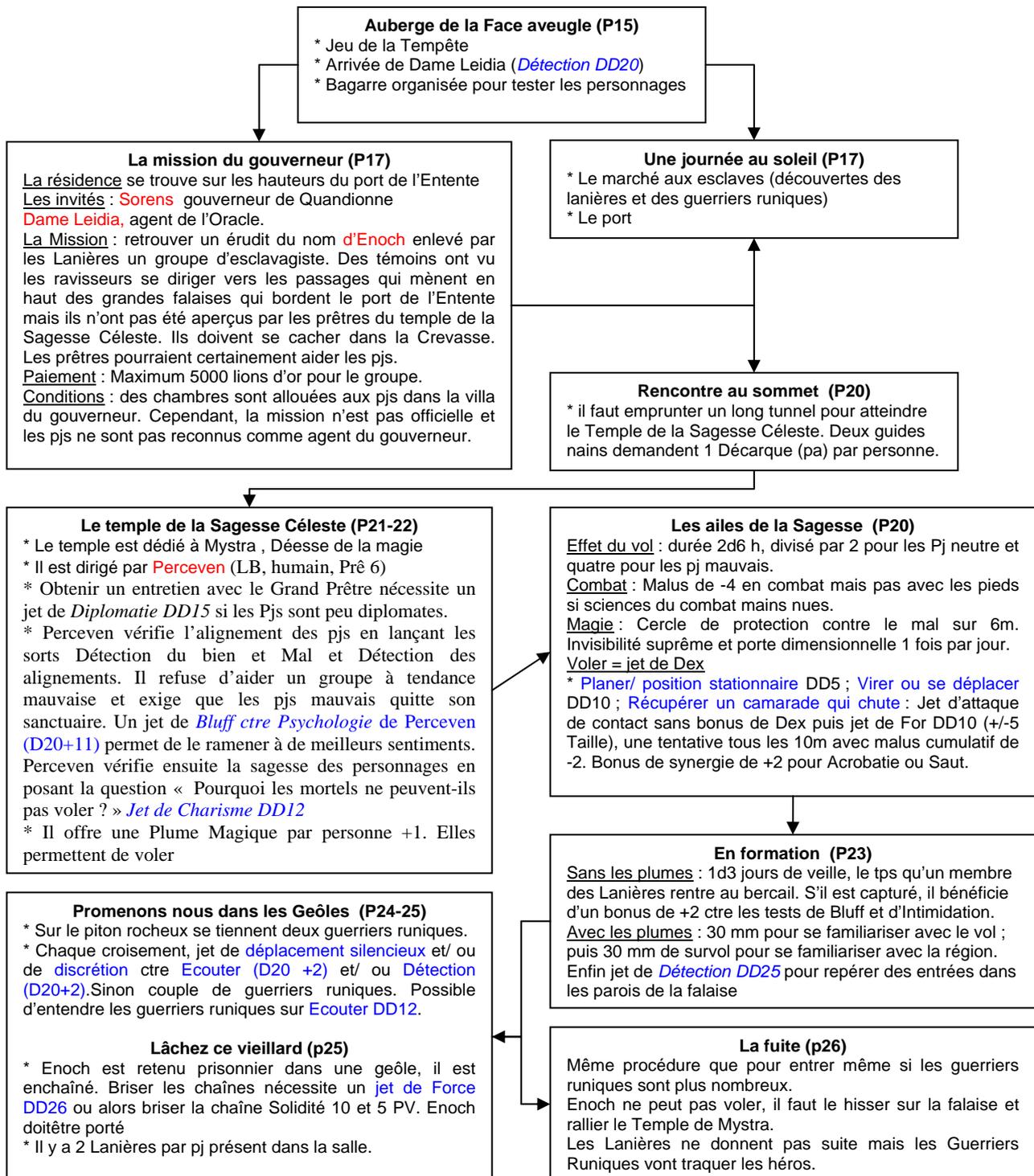


Le Tombeau du Seigneur des Marches

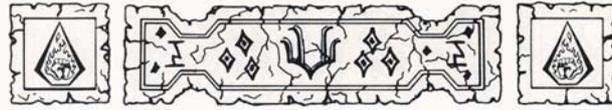


La guerre des Ombre

Partie 1 : Sauvetage



Le Tombeau du Seigneur des Marches



Partie 2 : nouvelle mission

Où est passé Zarko ? (P28-29)

- * **Enoch** annonce qu'il cherche l'île aux dragons. Son enlèvement prouve qu'il est proche de la découvrir.
- * **Zarko**, un aventurier disait avoir découvert la mystérieuse île mais il a disparu Remettre aux Pjs l'encart « mémoire du passé »
- * Enoch a commencé l'enquête :
L'équipage du **Beau Brun** = Zarko est un porte poisse, il a le mauvais œil ; **Les érudits et marchands** : ils ont financé ses voyages mais attendent toujours un retour sur investissement ; **Shilphrid** le pirate de la Flotte Libre, **Eragnor** le demi orque et **Ysenttar** sont de ses amis mais ils n'ont pas de nouvelles de lui depuis longtemps ; **Danae** son ancienne compagne sait qu'il partait pour l'île de **Crachefer**.

Complications (P29)

- * Les Lanières suivent les Pjs (**Détection DD25**), les pjs peuvent les entendre communiquer par fronde interposée (**Ecouter DD20**)
- * Les guerriers runiques cherchent la cogent aux pjs très régulièrement.
- * Les témoins ont des accidents après le passage des pjs (**Renseignements DD15**)

Départ pour Crachefer (P29)

- * Renseignements sur Crachefer (**Renseignements** ou **Folklore Local [Archipel] DD10**)
- * Le Seigneur des Ombres envoie un Kauchemar s'en prendre aux pjs. Rêve que ses compagnons sont des traîtres et qu'il doit les tuer. Jet de **Concentration DD10** puis **DD+2** par jour.

Partie 3 : Crachefer

La Poule Marinière (P39)

L'auberge est tenue par **Ypers**, un vendrestois immigré et sa belle sœur **Plothilde**. Un serveur gnome du nom de **Maniel** un peu lent d'esprit et 10 garçons et serveuses.

Les autorités (P39)

Sherif Philtoch est au courant de l'accident de Zarko et soupçonne une tentative de meurtre. Il se montre très inquisiteur et pose bcp de questions.

L'auberge sans nom (P39)

Gulfe le tenancier halfelin sait que Zarko attendait une audience de quelqu'un et qu'il allait devenir très riche. Un soir il n'est pas rentré et sa chambre a été relouée. Le Shérif a confisqué toutes ses affaires.

Les femmes (P39)

Farla la serveuse a vu l'accident de Zarko. Elle était avec lui lorsque des sales types. Elle sait qu'il a été emmené au bloc après son agression par **Startell** (description)

Quitter la ville, étrangers (P41)

- * Le Shérif exige le départ des pjs
- * Escorte d'armure animée durant la journée.
- * Possibilité de réclamer une audience auprès de l'Ekilibrium

Fausse piste (P41)

* Un pirate Halfelin du nom de **Zarkofiec** rend visite à l'épouse d'un négociant vendrestois Maître **Hob Platten** « Hooo, Zarko !! »

Heureux hasard (P41)

- * Les ouvriers du Polder Est ont assisté à « l'accident » avec les crabes corrosifs.
- * Boutique de Maître Mop vend des cerf-volants à 500 po

Entrevue rapide (P43-44)

- * Enoch a été transporté dans la forteresse suite à un accident dont les circonstances restent obscures. Il n'a pas survécu à ses blessures et ses restes ont été incinérés.
- * On remet son équipement aux pjs s'ils le souhaite : parchemin de vol, poignard en corne de narval +1.
- Enoch voulait une audience mais n'en a pas précisé la raison.
- * L'île aux dragons ne dit rien à l'Ekilibrium .
- * Offre un billet de retour sur le premier bateau en partance pour Quandonne ou ailleurs. **Jet de Psychologie DD18**

La visite de Startell (P45)

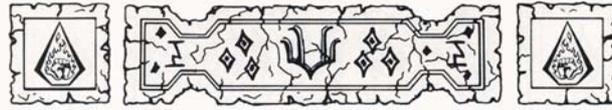
- * Fait courir une rumeur comme quoi quelqu'un connaît la vérité.
- * RDV à la Taverne de l'ogre des Mer en début de soirée.
- * startell propose de voler un ornithoptère qui va partir pour une destination inconnue. Zarko sera à bord !!!

Embarquement immédiat (P46)

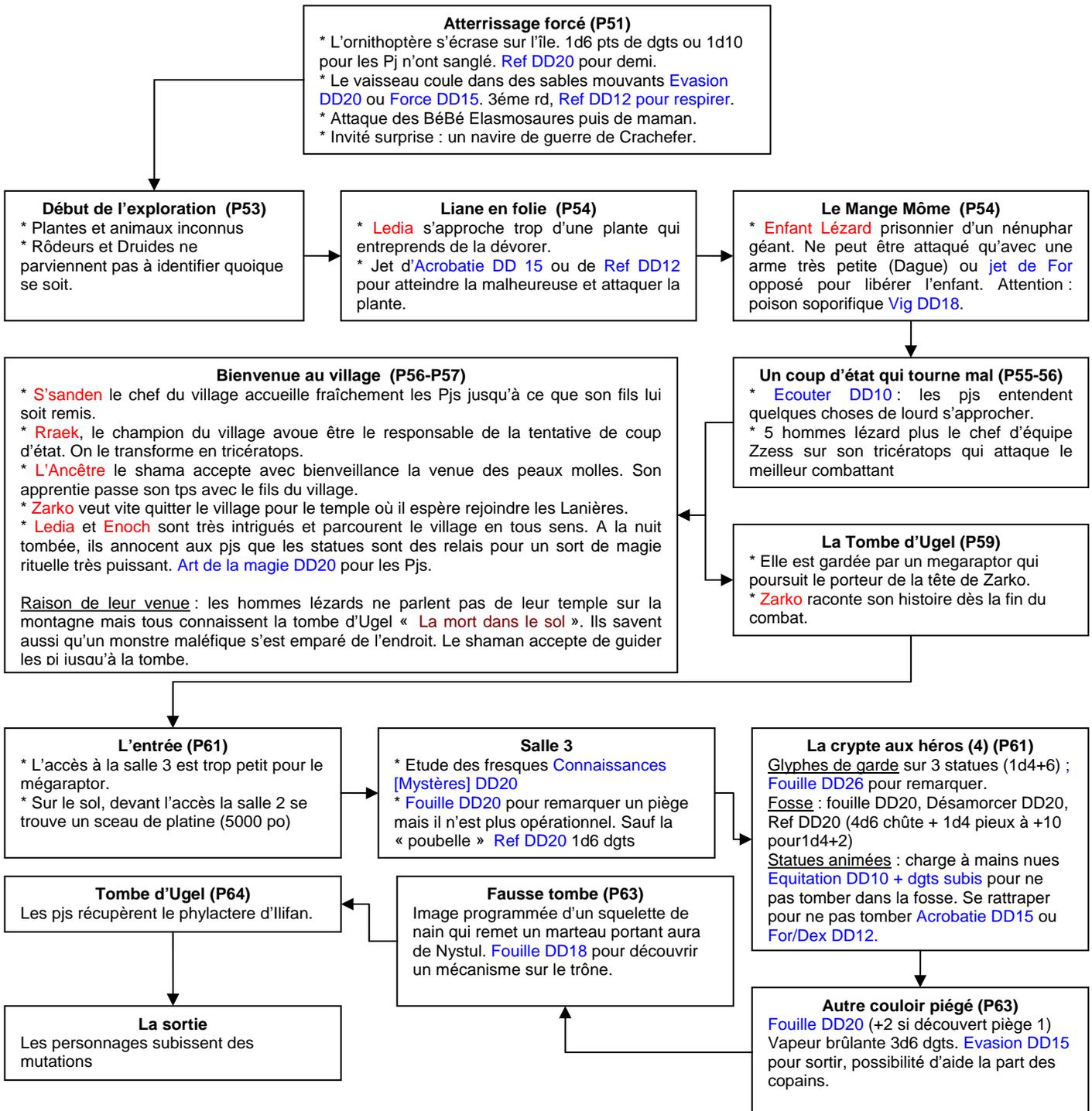
- * Attaque au lance-harpon **DD 12** puis **Escalade DD 15**.
- * Vol avec sort ou plumes : **Acrobatie DD20** ou écrase ctre le pont 2d6 pts de dommages
- * Cerf volant : **grappin DD10** ou **Saut DD 15**



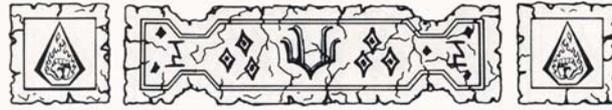
Le Tombeau du Seigneur des Marches



Partie 4 : l'île aux dragons



Le Tombeau du Seigneur des Marches



Partie 5 : Assaut sur le Temple

Le camp des naufragés (P69)

Les héros se réveillent dans un camp en ruine sans savoir comment ils y sont arrivés

Jet d'écouter DD15 : arrivé des raptors nains et de l'apprenti.

Jet de Détection DD14 : repère un autre couple de Raptors.

Explications : combat entre deux des chefs, attaque des raptors, le shaman a été emmené dans le temple des Dieux Dragons sur le volcan.

Temps : les personnages ont six heures pour atteindre le temple avant l'arrivée de démons

Méthode discrète (P70)

Escalader la montagne et descendre en rappel dans la caverne. **Escalade DD15**, chute 4d6, mais réduction possible si encordée (DD15 en Force)

Méthode bactériologique (P70)

Leidia peut proposer d'endormir les raptors qui gardent l'accès au chemin de la montagne. **Connaissance nature DD15, Artisanat [Alchimie] DD15**

Méthode bruyante (P71)

Retourner au navire nain et se servir des canons pour incendier une partie de la jungle. Nouvelle exposition au transmutateur draconique

Le Combat (p73)

* Dans le Temple se trouve Della Tore (P6), Optimaz le traqueur ; Elsiteer apprenti assassin et Juno.

* Quand un coup rate, il fracasse des globe et autres objets étranges : la zone luit d'une lueur verte de mauvais aloi.

* Le phylactère prend vie et le Seigneur Ilifan parvient à prendre le dessus. 1d4 blessures puis Jet de volonté DD10+dgts subi par les pointes. Les bonus se transforment en malus ; à chaque coup raté jet de Ref DD12 pour la garder en main. Un cas d'échec, elle vole dans le portail= suivre = mort.

* Un joli coup projette l'un des méchants contre des pylônes. Un éclair et il se transforme en T-Rex !!!

Le final (p75)

* La fuite devant le T-Rex est obligatoire sinon mort. Seule chance de lui échapper : le bateau des nains.

* **Jet de Ref DD15** en approchant car toute la jungle s'est transformée. 1d4 de dgts en cas d'échec

* Tirer au canon sur le T-Rex. 2 par canons. **Jet Dex 10** pour pouvoir tirer. T-Rex touche chaque tourelle automatiquement.

* Un joli coup projette l'un des méchants contre des pylônes. Un éclair et il se transforme en T-Rex !!!

Epilogue (P77)

Arrivé des Dragonniers, commandé par **Bakar**. Les pjs sont expulsés de l'île.

Bon scénario
Jaffar, votre vieille liche préférée

