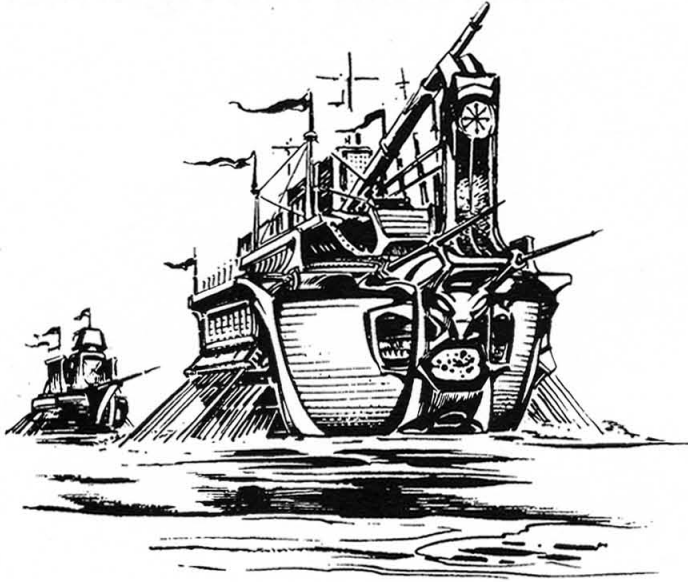


ELRIC

Les Mers du Destin

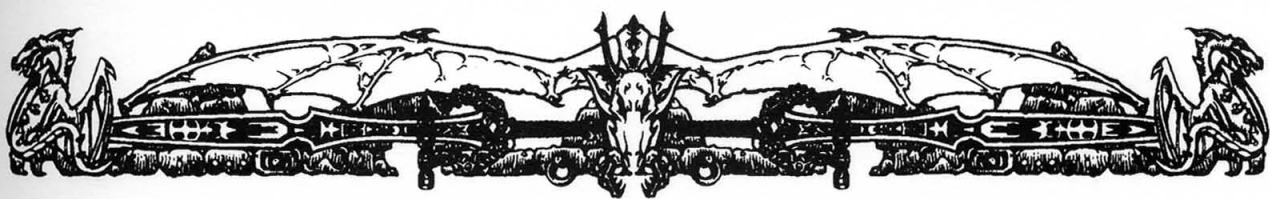




Les barges de bataille de Melniboné étaient rarement visibles sur les flots en ce temps-là, mais elles avaient autrefois sillonné tous les océans du monde telles autant d'inquiétantes montagnes d'or flottantes, et le seul fait de les apercevoir était synonyme de terreur partout où elles passaient.

Eric des Dragons





Les Mers du Destin

Mark Morrisson, Carl Pates,
Nick Hagger, Richard Watts
& Olivier Saraja

avec Ben Chessel, Charlie Krank, Sandy Petersen et Greg Stafford

Traduction : Eric Holweck

Correction : Philippe Dohr

Maquette : Philippe Dohr

Illustration de Couverture : Frank Brunner

Illustrations et Cartes : Sylvain Cordurié, Olivier Saraja, Angeli, Dreyfus, Earl Geier,
Michael Kirkbride, Steve Leialoha et John Snyder

Production : Philippe Dohr





Sommaire



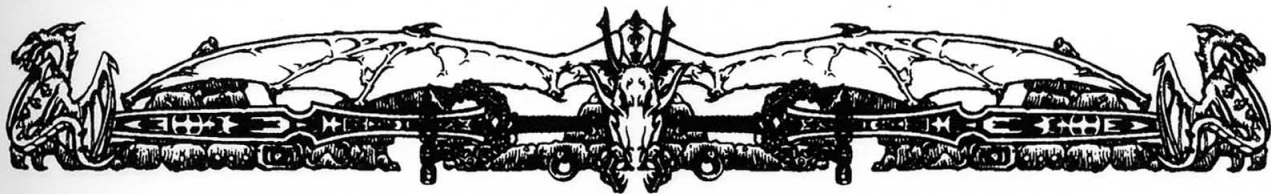
Introduction	5
Naviguer sur les Mers du Destin	7
Fiche de Navire	8
Navires	9
Vitesse de Déplacement	12
Dégâts et Réparation	14
Périls	15
Les Océans des Jeunes Royaumes	22
D'un Port à l'Autre	24
La Survie en Mer	25
Rencontres en Mer	26
Rencontres en Mer	31
Créatures Maritimes	38
Idées de Scénarios	41
Le Vaisseau Noir	47
Comment Utiliser le Navire	48
Murmure des Grands Fonds	51
Cap sur l'Aventure	52
Pirates !	54
Un Navire dans la Brume	56

Le Murmure des Grands Fonds	58
La Malédiction se Réveille	70
Sauvetage en Mer	82
La Légende d'Uthal	83
L'Aventure Commence	84
La Poursuite d'une Légende	87
La Dernière Demeure d'Uthal	89
Le Palais sous les Eaux	94
Trois Fantômes du Passé	101
Le Monde Agonisant	103
Jusqu'au Bord du Monde	103
L'Ile des Misklaars	107
Champions des Misklaars	112
Le Roc Solitaire	113
Chasser les Tuzz'ir	115
Les Iles de la Colère	117
Le Culte sous le Volcan	119
Les Enjeux	126
Conclusion	127
Aides de Jeu	128
Règles Optionnelles	128
Récit des Voyages du Brick	133

Epoque du Supplément

Les événements de ce livre se déroulent un an avant l'avènement des situations décrites par Moorcock dans le roman Elric des Dragons. Les Sorciers de Pan Tang, Périls dans les Jeunes Royaumes, les Seigneurs des Mers, Melniboné, la Nef des Fous, les Versets Impies, l'Est Inconnu et l'Atlas des Jeunes Royaumes proposent un décor et des aventures intervenant au cours de cette période.





Introduction



La mer occupe une place de choix dans la littérature de Michael Moorcock. Rien n'appelle sans doute autant l'aventure qu'un bon vent gonflant les voiles, un pont solide à arpenter et, à l'horizon, une côte sauvage promettant dangers et récompenses. Ce supplément vous permettra d'ajouter ce côté marin à vos campagnes d'*Elric*. Vous y trouverez toutes les règles nécessaires pour faire jouer des aventures en mer.

Le premier chapitre, *Naviguer sur les Mers du Destin*, réunit toutes les règles concernant l'activité navale. Les navires sont définis par trois caractéristiques principales : leur étanchéité, leurs points de structure et la qualité de leur coque. Vous trouverez également dans ces pages les règles et tables concernant les vitesses de déplacement, les réparations, les dommages causés par les tempêtes, les monstres marins, les combats navals et autres.

Les navires des Jeunes Royaumes sont identifiés selon leur nationalité et leur type. Des fiches de navire ont également été conçues pour les joueurs désirant savoir à tout moment quel est l'état de leur embarcation et de sa cargaison.

Le deuxième chapitre, *Les Océans des Jeunes Royaumes*, replace la navigation dans le monde d'*Elric*. Vous y trouverez le temps nécessaire pour se rendre en bateau d'un port à un autre, mais aussi les itinéraires conseillés. Les différentes marines des Jeunes Royaumes sont également évoquées.

Ce chapitre aborde aussi le problème de la survie en mer, qui pourrait s'avérer crucial pour des personnages naufragés. Enfin, un bref résumé rappelle tous les événements marins d'importance de la saga d'*Elric*.

Rencontres en Mer vous propose les caractéristiques complètes de six navires et de leur équipage, idéales pour des rencontres ou un scénario concocté sur le pouce. Vous y trouverez entre autres un navire marchand, un bâtiment militaire, une barge de bataille de Melniboné et un vaisseau pirate.

Créatures Marines compile les caractéristiques de sept nouveaux monstres marins qui vous permettront de tester la vaillance de vos aventuriers.

Idées de Scénarios vous suggère des trames d'aventures marines que vous pourrez développer à l'envi afin de surprendre vos joueurs.

Le Vaisseau Noir détaille le mystérieux navire évoluant entre les plans et décrit dans *Le Navigateur sur les Mers du Destin*. Peut-être vos personnages rejoindront-ils un jour le capitaine aveugle et son équipage héroïque lors d'une quête épique qui les conduira sur un autre monde.

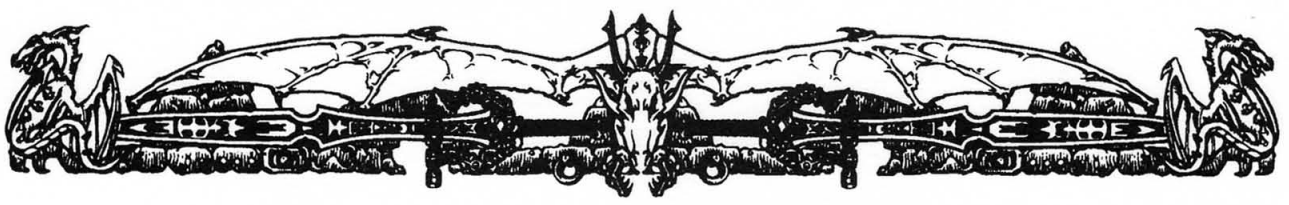
Le plat de résistance de cet ouvrage est constitué de trois longs scénarios, *La Malédiction du Murmure des Grands Fonds*, *La Légende d'Uthal Voleur de Marée* et *Le Monde Agonisant*. Dans le premier, un combat naval contre des pirates laisse nos héros piégés sur un navire en train de sombrer, sans aucun espoir d'être secourus. Une ancienne barge de bataille, silencieuse et déserte, surgit alors de la brume. Où donc est passé l'équipage ? Les aventuriers l'apprendront vite à leur corps défendant, alors que la mer monte tout autour d'eux et que les morts de Pyaray remontent à la surface.

Dans le second, un vieux conflit entre Grome et Straasha est ravivé par la découverte d'un artefact aux pouvoirs extraordinaires. Les personnages devront faire tout leur possible pour mettre un terme aux agissements d'un sorcier renégat qui risque de précipiter la fin du monde. Une occasion unique d'explorer le monde du silence.

Enfin dans le dernier scénario, nos héros devront voguer jusque sur les Mers du Chaos pour y imiter l'exemple d'Aubec de Malador. Une campagne réservée à des personnages de niveau élevé.

La partie *Aides de Jeu* rassemble toutes les règles navales pour *Elric*. Vous y trouverez toute une série de règles d'utilisation aisée ainsi qu'une Table des Maladresses en Mer pour





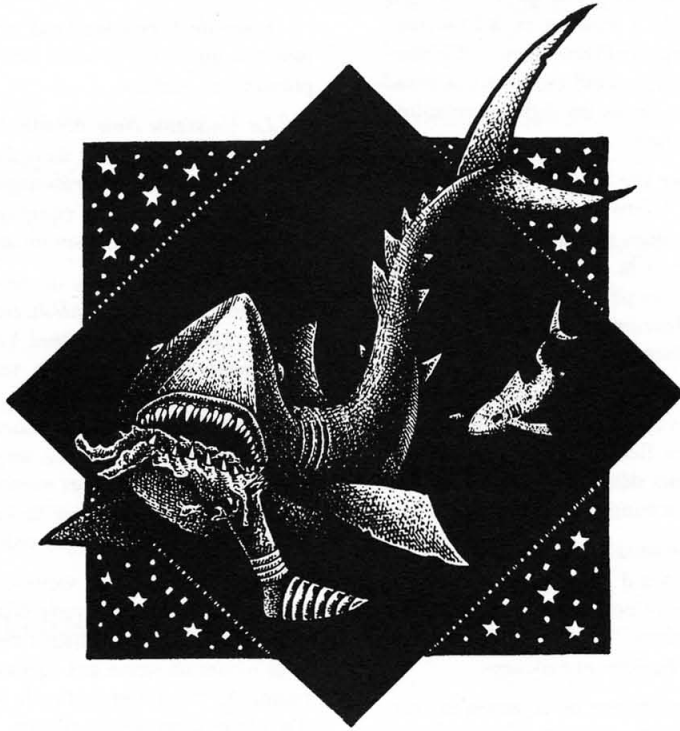
ceux d'entre vous qui aiment voir leurs joueurs glisser sur le pont d'un navire ou se débattre pour échapper aux dents d'un requin affamé.

Pour finir, *Les Voyages du Brick Fierté d'Utkel* est un journal de bord décrivant de nombreux ports des Jeunes Royaumes.

Nous espérons que ce livre vous encouragera à jouer en mer (et vous aidera à le faire). Mais n'allez pas croire que chaque voyage doive être décrit jour après jour, ou qu'il doive au contraire être survolé très rapidement sans qu'il ne s'y passe rien. Dans le roman *Stormbringer*, Michael Moorcock passe très rapidement sur le voyage permettant à Elric de rallier les Cités Pourpres depuis Vilmir en écrivant simplement :

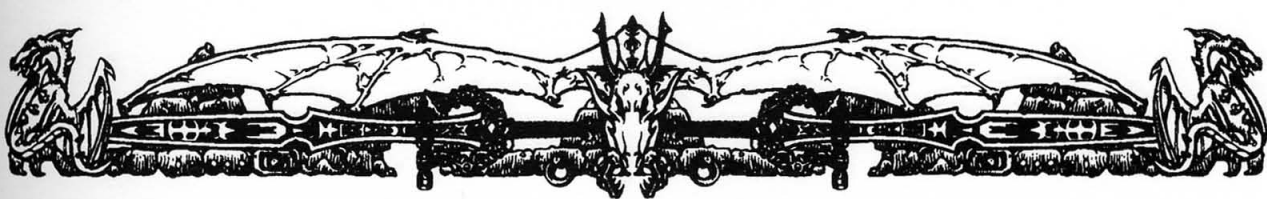
"Deux jours plus tard, il arriva à Uhaio, ville portuaire située à la pointe de la plus petite des trois péninsules vilmiriennes, et embarqua sans délai en direction de l'Île des Cités Pourpres, pour remonter en selle dès le voyage terminé et s'enfoncer aussitôt dans l'intérieur des terres..." Et pourtant, les trois chapitres suivants décrivent une bataille navale qui n'en finit pas. En effet, un romancier comme Moorcock sent quand les détails sont importants et quand il vaut mieux les ranger dans un tiroir pour se concentrer sur l'action. A vous de décider si vous préférez que les aventuriers arrivent bien vite à bon port ou qu'ils soient retardés en chemin par des péripéties dont ils ne pourront se sortir qu'à force de courage et d'ingéniosité.

Levez l'ancre !



Introduction





Naviguer sur les Mers du Destin



Les règles qui suivent permettent de jouer des aventures en mer. Il ne s'agit pas de règles de combats navals, mais de conseils et trucs pour aider vos personnages à évoluer à bord d'un navire (et non pour vous permettre de jouer le-dit navire comme un PJ). Batailles, tempêtes et autres éléments d'importance restent bien entendu du ressort du maître de jeu.

Ces règles sont optionnelles. Elles vous permettent d'évaluer dans quel état se trouve votre navire et présentent de nouvelles difficultés aux personnages. Où se ravitailler ? Que faire lorsqu'un serpent de mer enserme le navire dans ses anneaux ? Et qu'en est-il des pirates ? Certains joueurs penseront sans doute que de telles règles ne peuvent que ralentir le cours du jeu, mais c'est à vous, et à vous seul, de décider. Si vous considérez que le navire des aventuriers doit sombrer, hé bien, par la barbe blanche et bouclée de Straasha, rien ne l'empêchera d'aboutir au fond des flots.

La Fiche de Navire

Deux fiches de navire sont proposées dans les pages qui suivent. La plus petite est suffisante pour les bâtiments contrôlés par le maître de jeu, y compris ceux sur lesquels les aventuriers peuvent parfois embarquer. La fiche pleine page sert lorsqu'un navire doit être décrit de manière plus détaillée (par exemple s'il appartient aux personnages).

Terminologie

- **Nom** : La plupart des navires sont baptisés par leur propriétaire ou leur capitaine.
- **Type** : Les types de bateaux les plus courants sont décrits dans les pages qui suivent.
- **Nationalité** : Du capitaine et de l'équipage.
- **Capitaine** : Son nom et son score en Navigation.

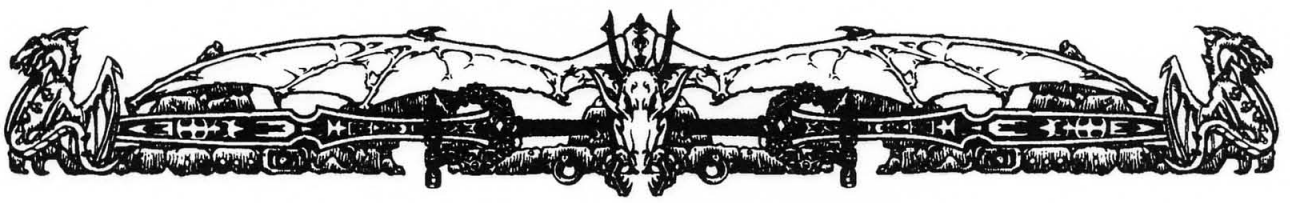
- **Pilote** : Son nom et son score en Orientation.
- **Classe** : Vaisseau de guerre, navire marchand ou barge.
- **Qualité de la Coque** : Même si la construction de navire répond à certaines normes bien établies, deux bateaux similaires n'auront jamais la même coque, car les facteurs sont trop nombreux : degré d'expertise du constructeur, temps passé à la construction du navire (et le soin qui y a été mis), qualité du bois utilisé, et ainsi de suite. Cette caractéristique est conférée au navire par son constructeur, et elle ne varie jamais, même si l'embarcation se fait sévèrement endommager.

La qualité de la coque est déterminée par le maître de jeu ou à l'aide d'un jet de dés. Si le navire sort du chantier d'un constructeur renommé, la qualité de sa coque aura sans doute le score maximum pour sa catégorie. S'il a été acheté pour une bouchée de pain, elle sera sans aucun doute plus proche du minimum.

S'il fallait établir un parallèle avec un personnage, on pourrait dire que la qualité de la coque d'un navire est son armure, et les points de structure ses points de vie. Tant que les dégâts causés par une tempête ou un combat n'excèdent pas la valeur de la qualité de la coque, le navire ne perd pas de points de structure. La qualité d'une coque ne diminue jamais, mais il est impossible de l'améliorer.

- **Étanchéité** : Tout bateau doit être capable de supporter les rigueurs du voyage et rester étanche. Même les meilleures coques au monde sont en bois, matériau qui ne peut manquer de se contracter, de se dilater ou même de se tordre. Les marins doivent en permanence appliquer sur la coque des substances telles que du goudron ou de la cire pour que celle-ci conserve son étanchéité. Chaque type de coque possède un score d'étanchéité bien défini. Un nouveau navire commence au score maximum, et son étanchéité diminue au fil du temps, à un rythme qui dépend du type du navire, comme expliqué plus loin.





ELRIC

Fiche de Navire

Nom : _____
 Propriétaire : _____

Nationalité : _____
 Port d'attache : _____
 Type : _____
 Longueur : _____ Largeur : _____ Tirant d'Eau : _____
 Franc-Bord : _____ Tonnage : _____
 Cargaison : _____

Représentation / Pavillon

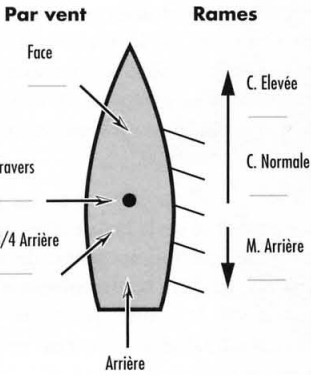
Journal de Bord

Port	Date	Notes

Equipe

Capitaine : _____
 Compétence : Navigation _____ %
 Pilote : _____
 Compétence : Orientation _____ %
 Marins : _____
 Rameurs : _____
 Guerriers : _____
 Autres : _____
 Notes : _____

Vitesses



Machines de Guerre

Ballistes
 Quantité _____
 Attaque % _____ Orientation % _____
 Dégâts 10D6 / _____ Portée 250 m
 Chargement 25 rnd

Catapultes
 Quantité _____
 Attaque % _____ Orientation % _____
 Dégâts 6D6 / _____ Portée 300 m
 Chargement 25 rnd

Trébuchets
 Quantité _____
 Attaque % _____ Orientation % _____
 Dégâts 12D6 / _____ Portée 575 m
 Chargement 75 rnd

Caractéristiques

Qualité de la Coque _____

Points de Structure

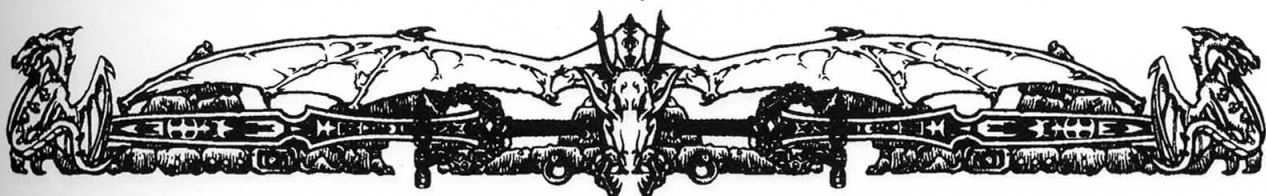
--	--	--	--	--	--	--	--

Etanchéité

0	1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30	31
31	32	33	34	35	36	37	38

Naviguer sur les Mers du Destin





• **Points de Structure** : Ils permettent d'évaluer les dégâts auxquels un navire peut résister avant de sombrer. Une perte de points de structure correspond à un affaiblissement de la coque et des autres points névralgiques du bateau. Il est donc très difficile de récupérer des points de structure en procédant à de simples réparations sur l'embarcation. Un navire sans points de structure est par définition inutilisable. Il est incapable de se déplacer, même à l'aide de rames, et ne peut transporter la moindre cargaison. Il peut éventuellement flotter, du moins en partie, mais il en coûterait plus cher de le réparer que de construire un nouveau bateau.

• **Longueur** : Distance séparant la proue de la poupe.

• **Largeur** : Distance séparant le point le plus à bâbord de celui qui se trouve le plus à tribord. Sur un navire à rames, la longueur des avirons vient s'ajouter à cette valeur (les rames de trirèmes atteignent presque cinq mètres).

• **Tonnage** : La cargaison que le navire peut embarquer, exprimée en tonneaux. Il s'agit du poids pouvant être transporté une fois pris en compte tout le matériel indispensable au fonctionnement du navire, l'équipage, les provisions et les armes.

• **Franc-Bord** : La hauteur minimale séparant le pont du navire (plat-bord inclus) et le niveau de l'eau. Plus le franc-bord est bas, plus le bateau embarque facilement l'eau. En cas d'abordage, il suffit de comparer la valeur de franc-bord des deux navires pour savoir s'il est nécessaire de Grimper ou de Sauter pour se rendre sur le pont adverse.

• **Tirant d'Eau** : La profondeur d'eau minimale dont le navire a besoin pour se déplacer sans s'échouer. Il s'agit de la distance séparant le niveau de l'eau de la quille ou du gouvernail. Sur certaines embarcations, le tirant d'eau peut être réduit en rétractant une partie du gouvernail ou de la quille. Le tirant d'eau indiqué pour tous les types de navires s'entend toujours "cales pleines." Il est plus faible lorsque le bateau est à vide.

• **Equipage** : Le nombre minimum de marins nécessaires à la bonne opération du navire. Lorsque ce dernier fait escale, l'équipage de garde est généralement réduit. Par contre, en mer, tout le monde doit être présent si l'on ne veut pas perdre en vitesse et en manœuvrabilité.

L'équipage minimum est égal à un cinquième du nombre de rameurs ou un tiers du nombre de marins. La compétence

Navires des Jeunes Royaumes

Cet encadré et ceux des pages suivantes donnent les caractéristiques des navires les plus couramment utilisés par les nations des Jeunes Royaumes. Cette liste n'est en rien exhaustive, mais elle devrait vous aider à créer vos propres navires.

Petites Embarcations

Ces petits bateaux se trouvent dans toutes les régions habitées des Jeunes Royaumes. Il ne s'agit là que d'exemples, car il existe de nombreuses versions plus grandes (ou plus petites) que celles qui suivent.

Pirogue

Nationalité : toutes
 Type de Coque : vaisseau de guerre
 Qualité de la Coque : 1D3+1
 Etanchéité : 7
 Points de Structure : 5
 Longueur : 2,70 m Largeur : 60 cm
 Franc-Bord : 30 cm Tirant d'Eau : 30 cm
 Tonnage : 1/4 de tonneau
 Equipage : 1 ou 2 rameur(s)



Qualité de la Coque : 3D6+6

Etanchéité : 10
 Points de Structure : 50
 Longueur : 5,40 m Largeur : 1,80 m
 Franc-Bord : 30 cm Tirant d'Eau : 30 cm
 Tonnage : 4 tonneaux
 Equipage : 2 hommes munis de perches



Qualité de la Coque : 2D3+1

Etanchéité : 8
 Points de Structure : 6
 Longueur : 4 m Largeur : 1,80 m
 Franc-Bord : 30 cm Tirant d'Eau : 30 cm
 Tonnage : 1/2 tonneau
 Equipage : 5 ou 6 guerriers



Radeau

Nationalité : toutes
 Type de Coque : barge

Canot

Nationalité : toutes
 Type de Coque : marchand
 Qualité de la Coque : 1D3+1
 Etanchéité : 15
 Points de Structure : 15
 Longueur : 2,70 m Largeur : 1,20 m
 Franc-Bord : 60 cm Tirant d'Eau : 30 cm
 Tonnage : 1/2 tonneau
 Equipage : 1 rameur



Petit Navire Marchand

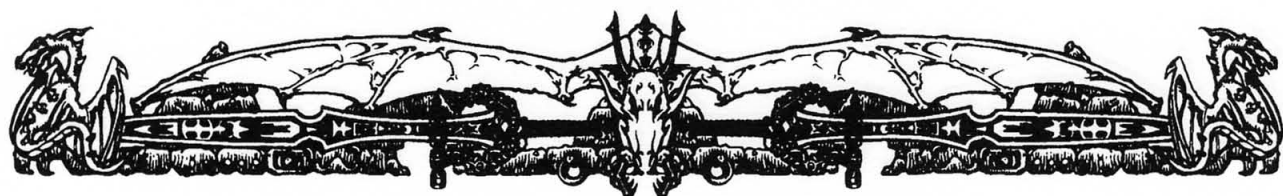
Nationalité : toutes
 Type de Coque : marchand
 Qualité de la Coque : 2D6
 Etanchéité : 18
 Points de Structure : 30
 Longueur : 9 m Largeur : 3,60 m
 Franc-Bord : 60 cm Tirant d'Eau : 2,40 m
 Tonnage : 7 tonneaux
 Equipage : 2 marins



Echelle en mètres

Naviguer sur les Mers du Destin





de Navigation du capitaine chute de 20% par tranche de 5% en dessous de la valeur de l'équipage minimal (s'il ne dispose que de 75% de son équipage minimum, le capitaine réduit son score de Navigation de 100%).

• **Vitesse** : Détaillée dans la section suivante, *Vitesse de Déplacement*.

• **Représentation** : Représentez votre navire, collez la photocopie de l'un de ceux des Jeunes Royaumes, ou dessinez le pavillon qu'arbore votre embarcation.

• **Cargaison, notes** : tout ce qui peut vous paraître avoir de l'importance.

Types de Coques

Barge : Solide bâtiment, large et à fond plat. Les barges peuvent être carrées ou rectangulaires, sans que le rapport de la longueur à la largeur ait la moindre incidence. Elles transportent des denrées le long des cours d'eau et d'une berge à l'autre des rades des Jeunes Royaumes. Elles sont difficilement manœuvrables et, en mer, la moindre houle les fait embarquer de l'eau.

Seules les barges de bataille de Melniboné sont capables de braver les océans, mais si l'on excepte leur forme, elles n'ont qu'un très lointain rapport avec les autres bateaux de leur classe, et il faut plutôt les traiter comme des vaisseaux de guerre.

Marchand : L'embarcation de transport type, qui met l'accent sur l'étanchéité et la taille de sa cale. L'équipage est réduit. Un navire marchand est trop volumineux pour se déplacer efficacement à la rame en haute mer, mais la plupart ont tout de même des avirons pour naviguer dans les rades étroites, continuer d'avancer lorsque le vent est tombé ou écarter les obstacles.

Vaisseau de Guerre : Ces navires sont le plus souvent profilés (leur longueur peut parfois être dix fois plus importante que leur largeur). Ils sont rapides, que le vent leur soit favorable ou non, mais leur cale ne peut contenir qu'une cargaison limitée. Bien qu'ils soient équipés d'un mât démonstrable pour les longs trajets, ils sont conçus pour être propulsés à la rame. Ils sont infiniment supérieurs aux barges et aux navires marchands pour ce qui est de la manœuvrabilité mais, par mer démontée, leur franc-bord assez bas leur joue des tours (leur score d'étanchéité est donc limité).

Navires Marchands

Ces navires de commerce partent de tous les ports où les hommes rêvent de s'enrichir. Les plus rapides (et les plus splendides) de tous les Jeunes Royaumes sont ceux des Cités Pourpres.

Petite Caraque

Nationalité : toutes
 Type de Coque : marchand
 Qualité de la Coque : 1D6+4
 Etanchéité : 22
 Points de Structure : 45
 Longueur : 21 m Largeur : 5,40 m
 Franc-Bord : 2,70 m Tirant d'Eau : 2,10 m
 Tonnage : 45 tonneaux
 Equipage : 15 officiers et marins
 Notes : difficile à manœuvrer par vent de travers



Qualité de la Coque : 2D6+4
 Etanchéité : 28
 Points de Structure : 80
 Longueur : 28,50 m Largeur : 7,50 m
 Franc-Bord : 3,90 m Tirant d'Eau : 3,30 m
 Tonnage : 95 tonneaux
 Equipage : 25 officiers et marins
 Notes : difficile à manœuvrer par vent de travers

Knorr

Nationalité : Tarkesh
 Type de Coque : marchand
 Qualité de la Coque : 1D6+4
 Etanchéité : 22
 Points de Structure : 40
 Longueur : 19,50 m Largeur : 4,50 m
 Franc-Bord : 1,80 m Tirant d'Eau : 90 cm
 Tonnage : 15 tonneaux
 Equipage : 15 officiers et marins



Qualité de la Coque : 2D6+6
 Etanchéité : 30
 Points de Structure : 75
 Longueur : 28,50 m Largeur : 6,60 m
 Franc-Bord : 3 m Tirant d'Eau : 3 m
 Tonnage : 100 tonneaux
 Equipage : 30 officiers et marins

Brick (deux mâts)

Nationalité : les Cités Pourpres
 Type de Coque : marchand
 Qualité de la Coque : 3D6+4
 Etanchéité : 34
 Points de Structure : 120
 Longueur : 31,50 m Largeur : 9,60 m
 Franc-Bord : 4,50 m Tirant d'Eau : 4,50 m
 Tonnage : 200 tonneaux
 Equipage : 40 officiers et marins



Grande Caraque

Nationalité : toutes
 Type de Coque : marchand



Goélette (deux mâts)

Nationalité : Ilmiora, Vilmir (le Vieux Hrolmar)
 Type de Coque : marchand





Il arrive que les vaisseaux de guerre servent au transport, mais cela affecte considérablement leurs performances. Par exemple, une galère de deux cents rames ne pourra plus utiliser que trente avirons si elle doit transporter trente chevaux. Certains vaisseaux de guerre ont été construits de façon à pouvoir être démontés en trente ou quarante sections. Si elles res-

tent imposantes, ces parties sont plus faciles à déplacer par voie de terre. Les flancs de ces embarcations sont criblés de trous gros un ballon par où passer les rames. Le banc de nage le plus bas est tout au plus situé à une trentaine de centimètres du niveau de l'eau. Un morceau de cuir fixé à la coque enserre étroitement la rame et fait office de joint d'étanchéité.

Vaisseaux de Guerre

Toutes les nations côtières des Jeunes Royaumes possèdent une flotte de guerre. Aucune d'entre elles n'est aussi puissante que celle de Melniboné mais, fort heureusement, cette nation n'exerce plus son influence sur les océans.

Birème

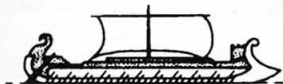
Nationalité : toutes les flottes de guerre
Type de Coque : vaisseau de guerre
Qualité de la Coque : 1D6+8



Etanchéité : 12
Points de Structure : 60
Longueur : 21 m **Largeur :** 3 m
Franc-Bord : 90 cm **Tirant d'Eau :** 90 cm
Tonnage : 1 tonneau
Equipage : 60 rameurs, 10 soldats, 10 officiers et marins

Trirème

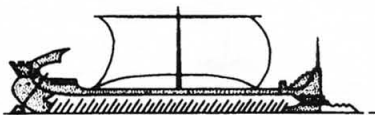
Nationalité : toutes les flottes de guerre
Type de Coque : vaisseau de guerre
Qualité de la Coque : 1D6+12



Etanchéité : 18
Points de Structure : 80
Longueur : 40 m **Largeur :** 3,90 m
Franc-Bord : 3 m **Tirant d'Eau :** 3 m
Tonnage : 1 tonneau
Equipage : 170 rameurs, 14 soldats, 30 officiers et marins
Notes : trois bancs de nage et jusqu'à deux machines de guerre

Quadrirème

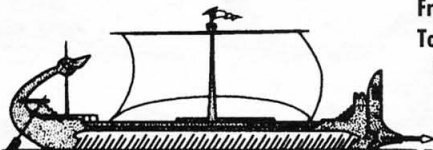
Nationalité : flottes de Lormyr, Ilmiora et Vilmir
Type de Coque : vaisseau de guerre
Qualité de la Coque : 1D6+15
Etanchéité : 20
Points de Structure : 90



Longueur : 48 m **Largeur :** 5,40 m
Franc-Bord : 3,90 m **Tirant d'Eau :** 3,90 m
Tonnage : 2 tonneaux
Equipage : 210 rameurs, 18 soldats, 40 officiers et marins
Notes : deux bancs de nage (agencement 2/2) et jusqu'à quatre machines de guerre

Quinquirème

Nationalité : flottes de Lormyr, Ilmiora et Vilmir
Type de Coque : vaisseau de guerre



Qualité de la Coque : 1D6+15
Etanchéité : 20
Points de Structure : 100
Longueur : 57 m
Largeur : 6,60 m
Franc-Bord : 4,50 m
Tirant d'Eau : 4,50 m
Tonnage : 3 tonneaux
Equipage : 250 rameurs, 22 soldats, 50 officiers et marins

Notes : deux bancs de nage (agencement 2/3) et jusqu'à six machines de guerre

Drakkar

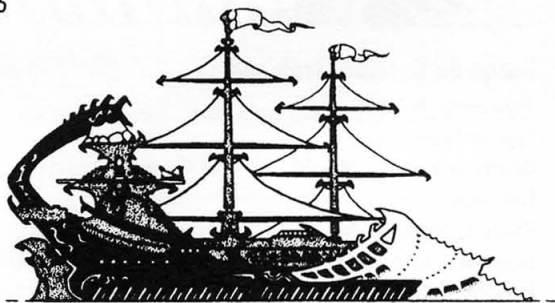
Nationalité : Tarkesh
Type de Coque : vaisseau de guerre



Qualité de la Coque : 1D6+4
Etanchéité : 15
Points de Structure : 50
Longueur : 30 m **Largeur :** 6 m
Franc-Bord : 90 cm **Tirant d'Eau :** 90 cm
Tonnage : 20 tonneaux
Equipage : 50 rameurs et jusqu'à 200 guerriers en tout

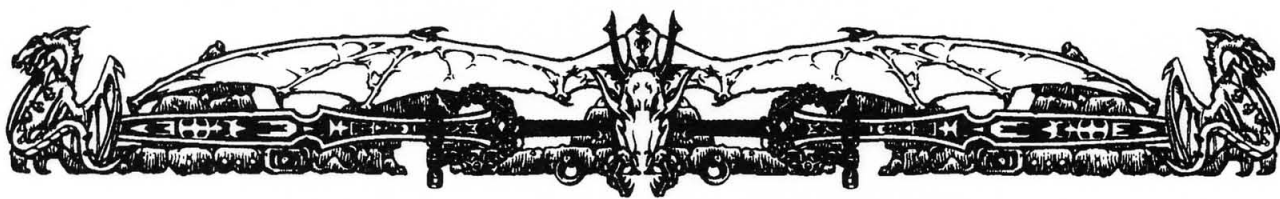
Galère (deux mâts)

Nationalité : Pan Tang
Type de Coque : vaisseau de guerre
Qualité de la Coque : 1D6+20
Etanchéité : 20
Points de Structure : 120
Longueur : 75 m **Largeur :** 12 m
Franc-Bord : 4,50 m **Tirant d'Eau :** 4,50 m
Tonnage : 30 tonneaux
Equipage : 500 esclaves rameurs (enchaînés), 100 guerriers, 60 officiers et marins
Notes : deux bancs de nage (agencement 3/4) et jusqu'à huit machines de guerre



0 6 12 18 24 30
 Echelle en mètres





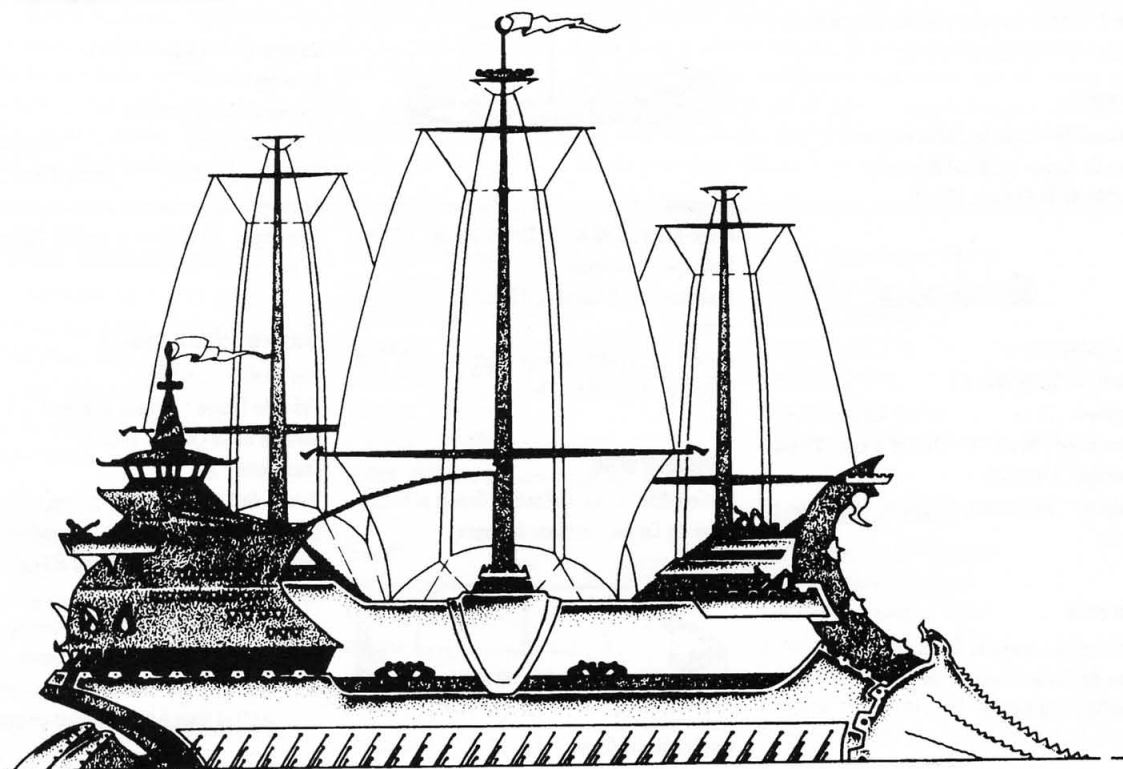
Vitesse de Déplacement

Les paragraphes qui suivent vous expliqueront comment calculer la vitesse instantanée d'un navire. Cette donnée peut s'avérer très utile au niveau tactique, par exemple pour savoir si un bateau parvient à en distancer un autre. Il est également possible que vous ayez seulement besoin de connaître la vitesse de déplacement quotidienne de l'embarcation (pour déterminer la durée totale d'un trajet), auquel cas vous pouvez directement vous référer à la section *Voyages en Mer*.

La vitesse d'un navire est exprimée en nœuds (le nombre de milles marins parcourus en une heure). Un mille marin fait très exactement 1,852 km.

Les Navires à Voile

Ces bâtiments sont munis de voiles (de larges surfaces de toile, peau, papyrus ou même roseaux) pour utiliser à leur profit la puissance du vent. Le bord des voiles est généralement renforcé de peau. Les marins croient que la peau de hyène ou de phoque protège de la foudre. La vitesse d'un navire à voiles dépend de la direction dans laquelle souffle le vent par rapport au cap suivi par l'embarcation. Il existe quatre cas de figure possible : *vent de face, de travers, de trois-quarts arrière ou arrière*.



Barge de Bataille (trois mâts)

Nationalité : Melniboné

Type de Coque : barge

Qualité de la Coque : 3D6+10

Étanchéité : 15

Points de Structure : 200

Longueur : 150 m

Largeur : 33 m

Franc-Bord : 7,50 + m

Tirant d'Eau : 2,40 m

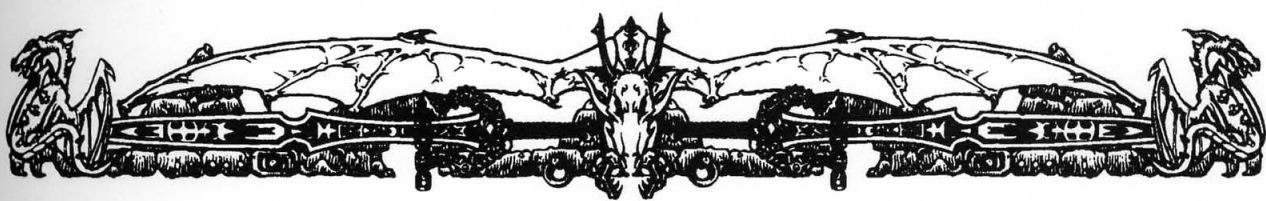
Tonnage : 100 tonneaux

Équipage : 2 000 - 3 800 esclaves rameurs (drogués), 200 + guerriers, 100 officiers et marins

Notes : blindage doré sur les flancs, trois à six bancs de nage (pour les barges à trois bancs, agencement 8/9/10), plusieurs gouvernails et jusqu'à dix-huit machines de guerre, dont plusieurs trébuchets.

Naviguer sur les Mers du Destin





• **Vent Arrière** : le vent souffle directement dans l'axe du navire, de la poupe à la proue. Il s'agit du meilleur cas de figure qui soit pour les navires à une seule voile. Pour les autres, les multiples voiles se gênent mutuellement.

• **Vent de Trois-Quarts** : le vent provient de l'arrière, mais pas directement dans l'axe du bateau. C'est le meilleur cas de figure possible pour les navires à voiles multiples.

• **Vent de Travers** : le vent souffle perpendiculairement à l'axe du bateau. Un puissant vent de travers peut retourner un navire dont le centre de gravité est trop élevé.

• **Vent de Face** : le vent souffle directement dans l'axe du navire, mais de la proue à la poupe. Pour avancer dans de telles conditions, le bâtiment doit être capable de tirer des bords, c'est-à-dire se déplacer en zig-zag afin que la voile puisse en permanence profiter du vent. La plupart des navires des Jeunes Royaumes ne peuvent réaligner leurs voiles de la manière requise et n'ont donc d'autre choix que de sortir les rames ou d'attendre que le vent tourne. Une embarcation peut bien évidemment changer de cap pour profiter du vent, mais il est plus compliqué de se rendre au sud en voguant plein nord.

Utilisez la table *Vitesse - Voile* pour calculer la vitesse tactique d'un navire. Si vous n'avez pas déterminé les conditions climatiques exactes, il vous suffit de lancer 1D100 pour obtenir la force du vent (pour toutes les embarcations pré-

sentes). Lorsque vous remplissez une fiche de navire, partez du principe que le vent est modéré.

Un navire marchand bénéficiant d'un bon vent arrière avoisine les cinq nœuds. Dans les mêmes conditions, un vaisseau de guerre peut atteindre sept nœuds. Il s'agit là d'une moyenne qui diminue fortement si le navire croise non loin des côtes ou au beau milieu d'un archipel, car la force du vent diminue à proximité de la terre ferme. Par vent de face, une embarcation avoisine les deux nœuds, deux nœuds et demi. Pour une flotte compacte, deux nœuds est un maximum.

Les Navires à Rames

La vitesse de ces embarcations est déterminée par le rapport du nombre d'avirons utilisables au tonnage du navire. Les vaisseaux de guerre doivent mettre en batterie deux paires de rames par tonneau transporté pour atteindre la vitesse indiquée. Les navires marchands n'ont, eux, besoin que d'une paire d'avirons pour trois tonneaux. Lorsque l'équipage diminue, la vitesse en fait autant.

La table qui suit peut être utilisée pour déterminer la vitesse d'un navire avançant à l'aide de rames. La vitesse de l'embarcation dépend principalement de son type de coque. Elle est généralement inférieure en marche arrière et supérieure lorsque les rameurs sont poussés au maximum. L'entraînement de l'équipage modifie également la vitesse de déplacement que l'embarcation peut atteindre (et surtout conserver).

Vitesse (en nœuds) - Voile

D100	Vent	Arr.*	3/4*	Trav.	Face
01-04	Calme	1	1	0	0
05-12	Souffle d'air	3	2	1	0
13-24	Brise	4	2	2	1
25-36	Vent léger	5	3	3	1
37-48	Vent modéré	5	4	3	1
49-60	Vent fort	7	5	5	2
61-72	Bourrasque	x	x	x	x
73-99	Tempête	x	x	x	x
00	Ouragan	x	x	x	x

Modificateurs : vaisseau de guerre +2, barge -1, jet de Navigation +1

* : Si un navire a plusieurs voiles, inversez le score des colonnes **Arrière** et **3/4** (un navire à voiles multiples a donc une vitesse de 5 par vent de trois-quarts arrière, et de 3 par vent arrière).

x : La vitesse dépend de la violence du coup de vent et de la capacité de l'équipage à y répondre. Les différences peuvent être extrêmement importantes d'une embarcation à l'autre.

Vitesse (en nœuds) - Rame

	Guerre	Marchand	Barge
Marche arrière	3	1	1
Cadence normale	5	1	1
Cadence forcée	7	2	1

Modif. dûs à la qualité de l'équipage

Elite	+2	+1	+1
Drogués	+3	+2	+2
Débutants	-1	-	-

Voyages en Mer

Lorsque les conditions sont bonnes, un navire à voiles peut parcourir une moyenne de 192 milles en vingt-quatre heures. Pour calculer la durée totale d'un trajet, il convient toutefois de réduire ce total à 150 milles pour prendre en compte le mauvais temps et les petits incidents sans gravité.

Pour chaque semaine de voyage le capitaine doit effectuer un jet en Navigation (et, comme le veut l'adage, "toute semaine commencée est due"). En cas de réussite, le navire est





dans les temps. Une réussite critique signifie qu'il a pris un jour d'avance. En cas d'échec, la durée du trajet est rallongée de 1D3 jours. Enfin, une maladresse signifie que le capitaine a commis une grosse bourde et qu'il doit à nouveau lancer les dés sur la table des *Maladresses en Navigation* (page 16). Si vous préférez, vous pouvez tout simplement décider que le trajet se voit rallongé de 1D6 jours.

Vitesse Moyenne

	Favorables		Défavorables	
	milles	km	milles	km
Haute mer (heure)	8	14,8	1	1,85
Côte/rivière (heure)	4	7,4	2	3,7
Haute mer (jour)	192	355,2	24	44,4
Côte/rivière (journée)*	48	88,8	24	44,4

Conditions favorables/défavorables : vents, tempêtes, marées, récifs, bancs de sable, etc.

* : Pas de déplacement nocturne possible.

Le pilote doit également effectuer un jet d'Orientation par voyage. S'il le réussit, il a tenu le cap indiqué. Sur un succès critique, il permet de gagner un jour. En cas d'échec, un jour est perdu. Sur une maladresse, le pilote se plante à un point tel que le trajet est rallongé de 1D3 jours et que la position du navire reste impossible à déterminer tant qu'un nouveau jet d'Orientation n'aura pas été réussi.

Dégâts et Réparation

Un navire est perdu lorsque son étanchéité tombe à zéro et qu'il commence à embarquer de l'eau, ou lorsque sa structure est sévèrement endommagée. Les règles qui suivent décrivent les effets de tels dégâts et comment les réparer.

Perte d'Étanchéité

L'étanchéité d'un navire marchand diminue d'un point par mois, qu'il soit en mer ou amarré au port. Les *vaisseaux de guerre* entretenus avec le plus grand soin (c'est-à-dire sortis de l'eau tous les soirs) perdent un point d'étanchéité par mois. S'ils sont en mer en permanence ou s'ils restent tout le temps dans l'eau, la situation s'aggrave : un point perdu par semaine. Les *barges* perdent un point par saison passée dans l'eau.

Dès que l'étanchéité d'un navire tombe à zéro, il commence à embarquer de l'eau. Et si la quantité d'eau devient trop importante, il coule (du moins partiellement).

Toutes les cinq minutes après que son score d'étanchéité est atteint zéro, un navire embarque 1D6 points d'eau par tranche de 5 points de structure qu'il possède. Quand le nombre de points d'eau excède le nombre de points de structure du bateau, ce dernier a embarqué tellement d'eau qu'il est incapable d'avancer. S'il est à vide, il n'est qu'en partie submergé sous la surface. Mais si ses cales sont pleines, il coule à pic.

Il est bien évidemment possible d'écooper. Deux individus travaillant en tandem pendant cinq minutes peuvent ainsi retirer 1D3 points d'eau au navire.

Perte de Points de Structure

Des conditions extrêmes (telles que celles que peuvent causer un vent violent, une mer déchaînée ou un éperonnage) endommagent parfois un navire. La qualité de la coque fonctionne comme une armure pour empêcher ces dégâts de diminuer le nombre de points de structure de l'embarcation.

A chaque fois qu'un navire subit des dégâts, on commence par soustraire ces derniers au score de qualité de coque. Si le résultat est nul ou positif, le bateau n'est pas touché. Dans le cas contraire, les points de structure sont amputés du reste de la soustraction. La qualité de la coque n'est jamais affectée par les dégâts subis.

Un navire devient inutilisable lorsque ses points de structure tombent à zéro. Certaines parties de l'embarcation peuvent encore être en bon état, mais l'ensemble est incapable de se déplacer à l'aide du vent, ou même de supporter une cargaison ou un équipage. On peut le faire avancer à la rame, à la vitesse d'un nœud.

Si un navire perd en un seul coup la moitié de ses points de structure restants, le résultat peut s'avérer désastreux. Lancez immédiatement les dés et consultez la table *Catastrophe* !

Réparation des Navires et Bâteaux

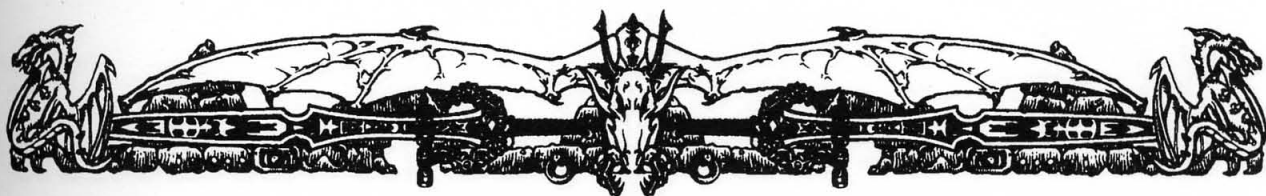
Il est possible de réparer un navire en entreprenant des travaux ou encore par magie. Seule l'étanchéité peut être réparée en mer, et encore une telle réparation ne peut en aucun cas être complète. La structure d'un navire ne peut être réparée que lorsqu'il est sorti de l'eau (cale sèche, etc.).

Réparation de l'Étanchéité

En mer, on ne peut réparer un navire de manière non-magique que s'il y a à bord un charpentier de marine disposant des outils appropriés.

Tous les jours, le charpentier peut tenter un jet de Réparer/Concevoir ou Artisanat (bois), en choisissant la plus élevée de ces deux compétences. S'il le réussit, le navire récupère un point d'étanchéité. S'il le rate, les réparations effectuées au cours de la journée n'ont pas suffi à obtenir un résultat notable. Seule la moitié des points de structure d'un navire peut être réparée de cette manière.





Les réparations sont plus rapides si le bateau est sorti de l'eau. Dans ce cas, le charpentier peut réparer jusqu'à 1D3+1 points d'étanchéité par jour, sans autre limite que le score maximum du navire.

Réparation des Points de Structure

Les points de structure perdus ne peuvent être recouverts qu'une fois le navire sorti de l'eau. La procédure courante consiste à s'échouer volontairement, mais la mise en cale sèche permet de réduire de moitié le temps de réparation. Le charpentier du bateau peut tenter un jet en Réparer/Concevoir ou Artisanat (bois) par jour. S'il le réussit, il répare 1D3+1 points de structure au cours de la journée, sans autre limite que le score maximum du navire.

Réparations par Magie

Pour réparer un navire par magie, le sorcier doit maîtriser *Réparer* ou un sort équivalent. Il doit ensuite travailler en étroite collaboration avec le charpentier du navire ou réussir un jet en Réparer/Concevoir en même temps qu'il prépare son sort. L'étanchéité de l'embarcation peut être réparée sans limite, même en mer. Un seul sort de *Réparer* permet au navire de récupérer de l'étanchéité et des points de structure.

Pour réparer par magie un point d'étanchéité, il faut lancer le sort *Réparer* tous les neuf mètres (ou fraction) de coque. En d'autres termes, une caraque longue de vingt-et-un mètres ne récupérera un point d'étanchéité que si le sort est lancé trois fois.

Pour réparer un point de structure, il faut lancer le sort tous les quatre mètres cinquante (ou fraction) de coque. Le sort *Réparer* devra donc être lancé à quatre reprises pour redonner un point de structure à l'embarcation précédente.

Et n'oubliez pas qu'un jet de Chance doit être effectué à chaque fois que le sort *Réparer* est lancé afin de savoir si ses effets sont permanents. Dans le cas contraire, le sort ne dure que 1D6 heures.

Périls

Bon nombre de menaces peuvent mettre un navire et son équipage en danger. Voici celles qui sont les plus fréquentes sur les océans des Jeunes Royaumes. Toutes devraient prodiguer cette action que les aventuriers adorent, en mer comme sur la terre ferme.

ELRIC

Fiche de Navire

Caractéristiques

Nom _____

Nationalité _____

Type _____

Type de Coque _____

Longueur _____

Largeur _____

Franc-Bord _____

Tirant d'Eau _____

Tonnage _____

Cargaison _____

Equipage _____

Notes _____

Capitaine _____

Navigation _____ %

Pilote _____

Orientation _____ %

Vitesse

Par vent

De face _____

De travers _____

De 3/4 arrière _____

Arrière _____

Rames

Cadence élevée _____

Cadence normale _____

Marche arrière _____

Propriétaire _____

Qualité de la Coque _____

Points de Structure _____

Etanchéité

0 1 2 3 4 5 6 7

8 9 10 11 12 13 14 15

16 17 18 19 20 21 22 23

24 25 26 27 28 29 30 31

31 32 33 34 35 36 37 38

Naviguer sur les Mers du Destin



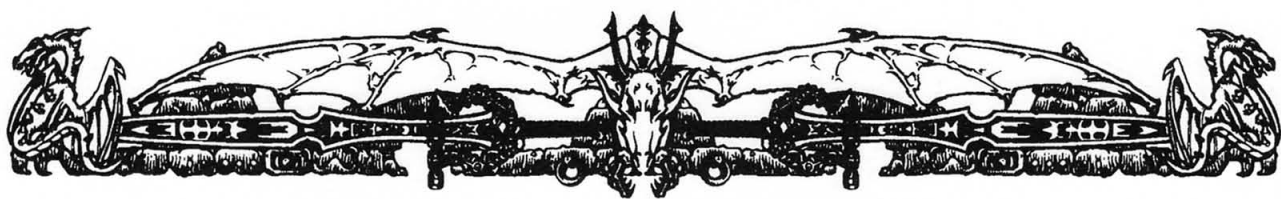


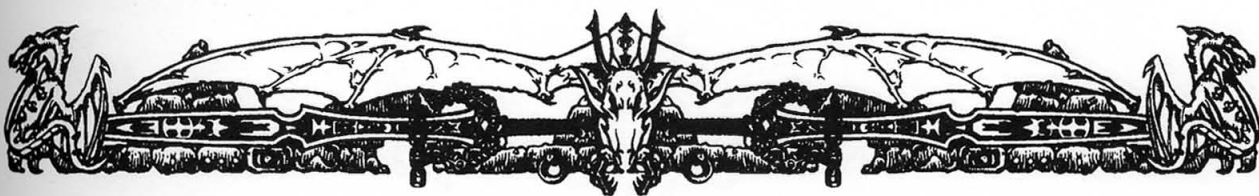
Table des Maladresses en Navigation

La mer réserve parfois de mauvaises surprises. Cette table peut être utilisée à chaque fois que le capitaine d'un navire rate son jet de Navigation hebdomadaire. Les maîtres de jeu qui n'apprécient pas de devoir se conformer à une table sont libres de décider quel est l'effet d'une maladresse de ce type. Les propositions faites ici sont particulièrement appropriées aux longs voyages, et il n'est donc guère indiqué de les appliquer aux maladresses commises lors d'actions de routine (comme par exemple piloter le bateau dans la rade).

Maladresse Normale : rajoutez 1D6 jours à la durée du voyage.

- D100**
- 01 Coup de veine.** Le capitaine commet une erreur de navigation, mais cette dernière tourne finalement en faveur du navire. La durée du trajet diminue d'un jour.
- 02-30 Progression ralentie.** Les conditions sont mauvaises, le capitaine prend quelques mauvaises décisions et le trajet est rallongé de 1D6 jours. L'équipage glousse dès que le capitaine a le dos tourné.
- 31-45 Grossière erreur.** Le capitaine est un incapable et le navire suit un cap incorrect. Le voyage est rallongé de 1D10 jours et les passagers qui ont payé leur place exigent de se faire rembourser.
- 46-50 Manque de provisions.** Le navire n'a plus de goudron ni de bois. Il est donc impossible d'effectuer la moindre réparation avant de s'être réapprovisionné dans un port quelconque.
- 51-55 Manque de nourriture.** Il reste si peu de nourriture dans la réserve qu'il devient nécessaire de rationner tout le monde. Chacun doit réussir un jet de CONx5 sous peine de perdre 1 point de vie qui ne pourra pas être récupéré tant que le navire n'aura pas à nouveau rempli son garde-manger (le détour nécessaire rajoute 1D6 jours au trajet).
- 56-60 Manque d'eau.** Il reste si peu d'eau potable dans le navire que le rationnement est là aussi nécessaire. Chacun doit réussir un jet de CONx3 sous peine de perdre 1 point de vie (déshydratation) qui ne pourra pas être récupéré tant que le navire n'aura pas à nouveau rempli sa réserve d'eau (le détour rallonge le voyage de 1D6 jours).
- 61-65 Epidémie.** La maladie ravage le navire. Chacun doit réussir un jet de CONx5 sous peine de tomber malade. Perte de 1 point de vie, toutes les compétences divisées par deux. Chaque semaine, un nouveau jet de CONx5 peut permettre de récupérer. On peut guérir quelqu'un en réussissant un jet de Médecine Rudimentaire ou en lui faisant bénéficier d'un sort de Soins. Certains membres de l'équipage sont indisponibles, ce qui rajoute 1D6 jours à la durée du trajet.
- 66-80 Risque de catastrophe.** Si le capitaine rate un jet de Chance, lancez à nouveau les dés et référez-vous à la table Catastrophe ! Si le jet de Chance est réussi, le navire embarque un peu d'eau et perd 1 point d'étanchéité.
- 81-90 Catastrophe !** Relancez les dés et référez-vous immédiatement à la table Catastrophe ! Le capitaine ne peut espérer l'empêcher en réussissant un jet de Chance.
- 91-92 Cargaison mal arrimée.** La mer est démontée, et de lourdes caisses mal arrimées dans la cale viennent frapper contre la coque. Le navire perd 2D6 points de structure.
- 93-94 Echoués !** Le navire heurte un récif ou un rocher submergé et reste coincé. Il subit 1D10x1D6 de dégâts, répartis comme suit : étanchéité = total des dés, points de structure = total des dés - qualité de la coque. Tout le monde doit retrousser ses manches pour remettre le navire à flot, et le capitaine doit réussir un jet de Navigation.
- 95-96 Collision !** Le navire heurte un rocher, un iceberg, un autre bateau, ou tout autre obstacle du même genre. Les dégâts sont déterminés par les règles de collision.
- 97 Incendie !** Un incendie se déclare en cuisine, ce qui génère aussitôt un *Manque de Nourriture* (51-55). Si le capitaine rate un jet de Chance, le cuisinier est tué (sur un résultat de 00, l'incendie est incontrôlable et le navire est perdu).
- 98 Retour au port.** Le navire doit faire demi-tour. Une partie vitale de la cargaison a été laissée sur les quais, un passager important oublié, toute la nourriture est avariée, la carte n'est pas fiable, etc. Il s'agit d'une erreur de débutant que l'on est pas prêt de pardonner au capitaine.
- 99 Mutinerie !** Le capitaine traite si mal son équipage qu'il se retrouve avec une révolte sur les bras. Si les exigences des mutins ne sont pas accordées, ils jettent le capitaine et ceux qui lui sont restés fidèles dans un canot, avec tout juste assez de nourriture pour atteindre la côte la plus proche. Le fait de retrouver les mutins pourrait former la trame d'un futur scénario.
- 00 Le courroux de Straasha !** Le capitaine a oublié de sacrifier quelque chose au Seigneur des Vagues avant le début du voyage. La vengeance de Straasha est terrible : il coule aussitôt le navire. Référez-vous à *Perdu corps et bien* (00 sur la table Catastrophe).



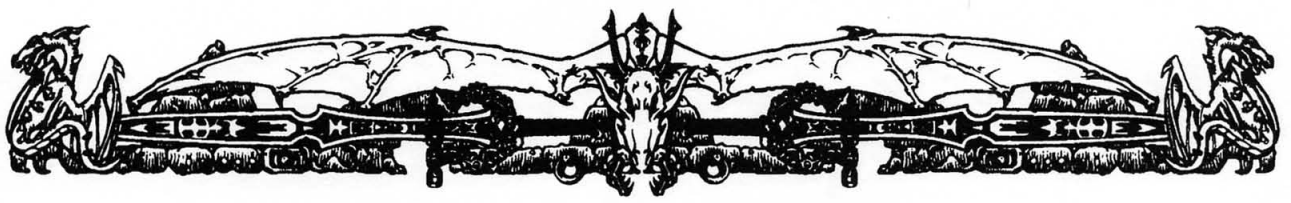


Catastrophe

Un navire endure des dégâts importants lorsqu'il perd en seul coup plus de la moitié de ses points de structure restants. Dans ce cas, le capitaine doit effectuer un jet de Chance. S'il le réussit, le navire perd les points de structure mais ne subit pas d'autres dégâts. Mais s'il le rate, lancez les dés et consultez la table qui suit (tout en retirant les points de structure perdus à l'embarcation). Veillez à ce que la catastrophe soit applicable à la situation. Certains maîtres de jeu n'auront sans doute aucune envie de comptabiliser les points de structure des navires. Utilisez alors cette table à chaque fois que vous décidez qu'un désastre se produit à bord. Et si vous n'aimez pas les tables, choisissez vous-même la catastrophe.

- 01-05 Rame cassée.** Ce n'est pas vraiment une catastrophe, sauf à bord d'un canot ou d'une pirogue.
- 06-10 Un chat à la mer.** Le chasseur de rats attiré du navire est perdu en mer. Nul doute que les rongeurs vont en profiter pour faire la fête.
- 11-25 Gîte sur tribord.** Le navire s'incline puis parvient à se redresser. Il perd 1 point d'étanchéité et tous les membres de l'équipage doivent réussir un jet de Dextérité pour ne pas tomber. S'ils le ratent, ceux près du bastingage tribord doivent réussir un jet de Chance pour ne pas passer par dessus bord.
- 26-40 Gîte sur bâbord.** Comme précédemment, mais le navire s'incline sur bâbord.
- 41-45 Perte d'une partie de la cargaison.** 1/10ème de la cargaison est détruit par l'eau, ce qui peut réduire le profit que le capitaine comptait tirer du voyage.
- 46-50 Un homme à la mer !** Un membre de l'équipage passe par dessus bord (n'appliquez pas ce résultat à un aventurier, sauf s'il venait à rater son jet de Chance sur un score de 99-00).
- 51-55 Le gréement tombe.** Une partie du gréement s'abat sur le pont. Les marins qui s'y trouvaient doivent réussir un jet de Dextérité pour éviter la chute.
- 56-59 Plus de voiles.** La ou les voiles se déchirent sur toute la longueur. La vitesse diminue d'un demi-nœud par heure tant que la réparation n'est pas effectuée.
- 60-63 Chute de gui.** Un gui tombe et risque de heurter un marin (1D6 points de dégâts). La voile détachée bat dans le vent. Vitesse diminuée d'un nœud par heure tant que la réparation n'est pas faite.
- 64-67 Perte de la moitié de la cargaison.** La moitié de la cargaison est soit détruite, soit invendable car imbibée d'eau. Un navire marchand a de bonnes chances de perdre de l'argent sur le voyage.
- 68-71 Chute de la grand-vergue.** La grand-vergue du navire se casse et entraîne la voile dans sa chute. Tous les marins sur le pont peuvent se retrouver pris dessous s'ils ratent un jet de Chance. Il leur faut alors réussir un jet d'Esquive sous peine d'endurer 2D6 points de dégâts. Les voiles du navire sont inutilisables tant que la réparation n'est pas effectuée.
- 72-75 Destruction de la figure de proue.** Le porte-bonheur du navire est réduit en miettes. Les marins en sont très affectés.
- 76-78 Mort de la vigie.** La vigie tombe de son nid de pie et se tue.
- 79-81 Plusieurs hommes à la mer !** 1D10 marins passent par dessus bord. Un ou plusieurs aventuriers ayant raté leur jet de Chance peuvent les accompagner.
- 82-84 Perte de la totalité de la cargaison.** Des infiltrations d'eau et des poids importants mal attachés détruisent toute la cargaison du navire. Quelque part, un marchand se met sans doute à pleurer.
- 85-86 Destruction des avirons tribord.** La moitié des rames est brisée. Si celles de bâbord sont redistribuées, le navire peut avancer, mais deux fois moins vite.
- 87-88 Destruction des avirons bâbord.** Comme précédemment, mais à bâbord. S'il ne lui reste plus de rames, le navire ne peut avancer qu'à l'aide de sa voilure.
- 89-90 Destruction du gouvernail.** Le navire ne peut plus être dirigé et perd 1 point d'étanchéité. On peut mettre au point un gouvernail temporaire (en réussissant un jet en Réparer/Concevoir). La vitesse de l'embarcation est réduite d'un nœud par heure et les jets de Navigation et d'Orientalisation de l'équipage sont amputés de 20%. Sans cette réparation, la vitesse du navire chute de moitié, ainsi que les jets de Navigation et d'Orientalisation de l'équipage.
- 91 Destruction du grand mât.** Le mât se brise et tombe sur le pont, menaçant du même coup tous les marins qui ne se trouvent pas dans la cale. Tous ceux qui ratent un jet de Chance doivent réussir un jet d'Esquive sous peine de se voir infliger 3D6 points de dégâts. Si le navire n'a plus de mât, il faut sortir les avirons, sans quoi on n'a plus d'autre choix que de se laisser dériver au gré des flots.
- 92-93 Destruction du mât d'artimon.** Si le navire n'a pas de mât d'artimon, c'est le grand mât qui tombe. Voir Destruction du grand mât pour de plus amples détails.
- 94-95 Destruction du mât de misaine.** Si le navire n'a pas de mât de misaine, c'est le mât d'artimon qui tombe. Voir Destruction du grand mât pour plus de détails.
- 96-99 Abandonnez le navire !** Le bateau a subi une avarie irréparable. Il perd tous ses points de structure restants et coule en 1D20x1D10 minutes. L'équipage a le temps de charger les canots de sauvetage de nourriture et d'eau potable, puis de les mettre à la mer sans prendre de risques.
- 00 Perdu corps et biens !** Quille cassée. Le navire perd tous ses points de structure et coule en 1D10 minutes. Impossible de mettre les canots à la mer. Ceux sur le pont doivent réussir un jet de Chance puis de Natation pour s'éloigner du navire et s'accrocher à des débris flottants.





Les Tempêtes

C'est la plus grande menace qui soit pour un navire. Pour les éviter, la plupart des bateaux ne quittent jamais la côte de vue et viennent accoster chaque soir. Bien évidemment, en haute mer, cette tactique n'est pas applicable. Les risques de tempête sont plus importants, et comme si cela ne suffisait pas, l'étanchéité de la coque est également affectée.

Les grands vents hurlent dans les voiles et le gréement tandis que les vagues s'abattent sur le pont. Un navire peut ainsi être détourné de son cap ou, pire encore, envoyé sur les rochers ou les récifs. Il est possible que le mât se brise, que la cale se remplisse d'eau, ou encore que le bateau se retourne. La cargaison et les marins peuvent être emportés par les vagues et disparaître à tout jamais au fond des flots (on ne les reverra plus que dans le sombre enfer sous-marin de Pyaray).

Une tempête peut vous prodiguer d'excellentes opportunités d'interprétation et de mélodrame. Le score de Navigation du capitaine devrait vous permettre de déterminer comment le navire s'en sort, mais des tâches bien spécifiques peuvent permettre aux aventuriers de faire montre de leur courage. Au milieu de la fureur des vagues et des hurlements du vent, tous doivent mettre la main à la pâte pour que le vaisseau ait une chance de s'en sortir. Il faut réussir un jet de Dextérité à

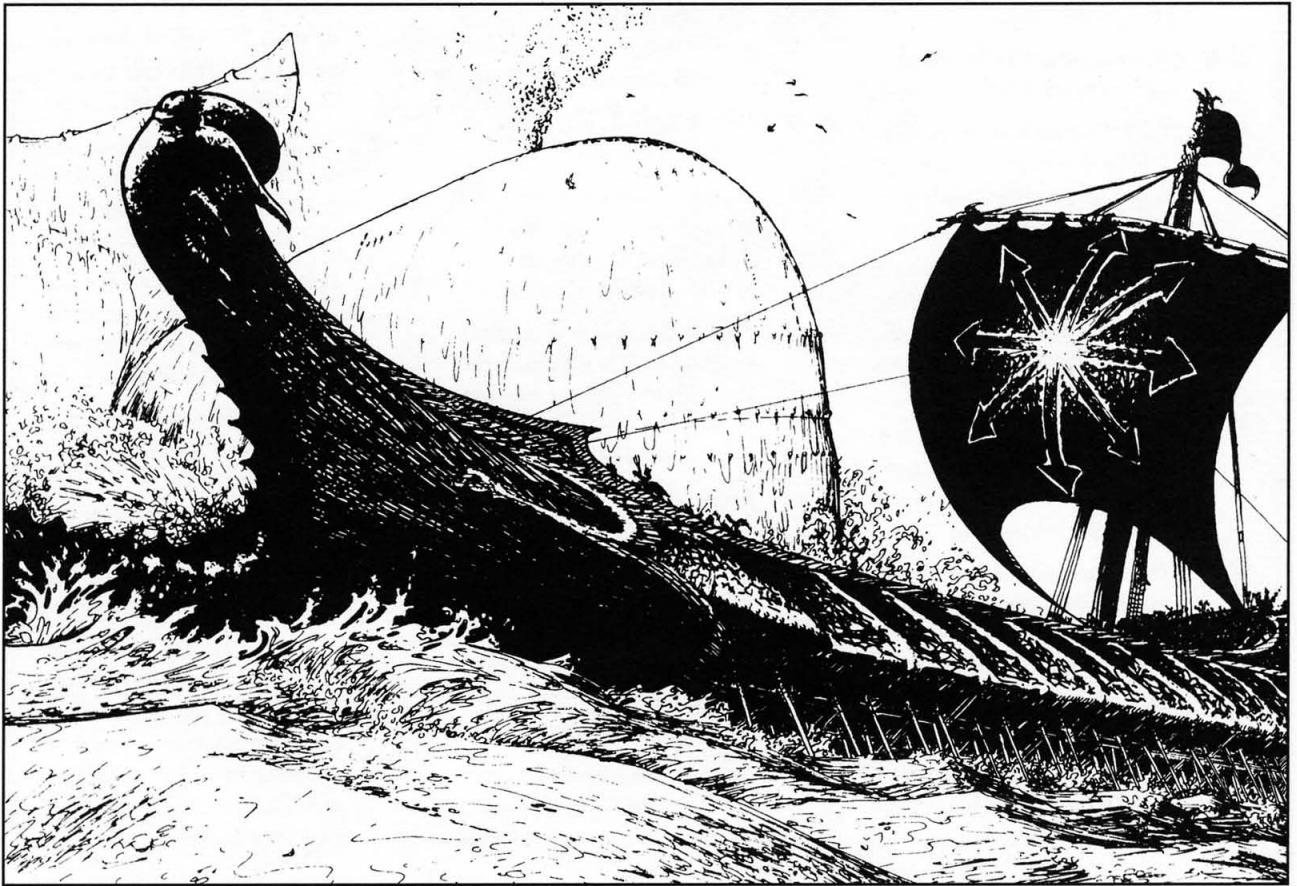
chaque fois que l'on veut traverser le pont, et tous les membres de l'équipage désirant agir de manière constructive doivent également réussir un jet en Navigation.

En cas de tempête, les marins doivent commencer par carguer les voiles de toute urgence. Si le coup de vent se déclare sans crier gare et sans laisser le temps de prendre les mesures qui s'imposent, quelqu'un devra monter au mât et trancher les attaches de la voile pour qu'elle tombe sur le pont. Mais de toute manière, si les vents restent trop violents, le mât finira par se briser.

Les marins doivent également refermer les écoutilles et s'assurer que tout est bien arrimé sur le pont. Machines de guerre et caisses de marchandises peuvent s'avérer extrêmement dangereuses si elles se mettent à naviguer en tous sens.

Le pilote doit tout faire pour conserver le cap. Enfin, tous les gens qui n'ont rien à faire sur le pont doivent descendre dans la cale et écoper l'eau qui ne manquera pas de s'infiltrer dans le navire.

C'est à vous de déterminer s'il doit y avoir une tempête ou non, et quand elle se déclenche. Il peut choisir de lui-même la force des vents ou, s'il préfère, se référer à la table page suivante. Un navire n'est menacé par le vent que si la force de ce dernier excède le score d'étanchéité de l'embarcation.



Naviguer sur les Mers du Destin





Toutes les six heures, utilisez la procédure suivante pour déterminer les effets de la tempête sur le vaisseau :

1. Déterminez la force du vent. La table qui suit peut vous indiquer quelle est la violence initiale de la tempête. Toutes les six heures, vous devez décider si elle s'intensifie ou se calme. Un jet de Chance effectué par le capitaine peut vous aider à prendre cette décision, à moins que vous ne préfériez avoir recours tout simplement à 1D6 : 1-2, le vent tombe d'une catégorie ; 3-4, pas de changement ; 5-6, le vent augmente d'une catégorie.

Force des Vents

D100	Vent	Force	Dégâts	Moyenne
01-04	Calme	0-2	-	-
05-12	Souffle d'air	3-6	1	1
13-24	Brise	7-12	1D3	2
25-36	Vent léger	13-18	1D6+3	6-7
37-48	Vent modéré	19-24	2D6+6	13
49-60	Vent fort	25-30	4D6+12	26
61-72	Bourrasque	31-36	6D6+24	45
73-99	Tempête	37-49	8D6+48	76
00	Ouragan	50	10D6+96	131

2. Comparez la force du vent et l'étanchéité du navire. Si cette dernière est supérieure, le vent n'a alors aucun effet sur le bateau.

3. Si la force du vent est supérieure au score d'étanchéité du navire, le capitaine doit effectuer un jet en Navigation, après que la force du vent ait été retranchée de son score de base. Par exemple, si le navire est pris dans un ouragan, le score de Navigation du capitaine est amputé de 50%. En cas de réussite, le bateau n'est pas affecté par la tempête. La compétence du capitaine et de l'équipage ont permis de passer ces six heures sans trop de tracas.

4. Si le jet de Navigation est raté, le navire est pris de travers par un vent tourmant, une énorme lame se fracasse sur le pont, etc. Le navire perd 1 point d'étanchéité. Ensuite, référez-vous à la table Force des Vents et déterminez les dégâts que la tempête inflige au vaisseau. Il ne vous reste plus qu'à les retrancher aux points de structure du navire, après avoir pris en compte la qualité de sa coque (qui le protège comme une armure).

Les Monstres

Les créatures de grande taille peuvent menacer un navire. La plupart du temps, les monstres marins qui attaquent un vaisseau sont soit ensorcelées, soit malades, à moins qu'elles n'aient été provoquées ou n'agissent sur ordre de Straasha ou Pyaray. Le chapitre *Créatures Marines* vous en propose quelques exemples.

Lorsqu'un navire est éperonné par un monstre marin, lancez les dés de dégâts normaux pour cette créature. Le score d'étanchéité du navire les subit en totalité, tandis que le nombre de points de structure n'est réduit que de la différence entre dégâts et qualité de la coque. Si les dégâts infligés par le monstres sont inférieurs à la qualité de coque du navire, ce dernier conserve tous ses points de structure.

Le Feu

Le bois et la toile dont un navire est fait sont généralement trop humides pour prendre feu, mais un incendie important peut causer de graves dégâts. La qualité de la coque ne réduit en rien les dommages infligés en termes de points de structure dans le cas d'un incendie.

Un feu normal occasionne 1D6+2 points de dégâts, contre 3D6 pour les flammes bleues projetées par les catapultes des barges de bataille de Melniboné. Le souffle d'un dragon cause autant de points de dégâts que la créature a de points de CON. Ces dégâts sont infligés toutes les cinq minutes (vingt-cinq rounds de combat) et réduisent les points de structure du navire. Si le feu n'est pas contenu, les dégâts doublent toutes les cinq minutes.

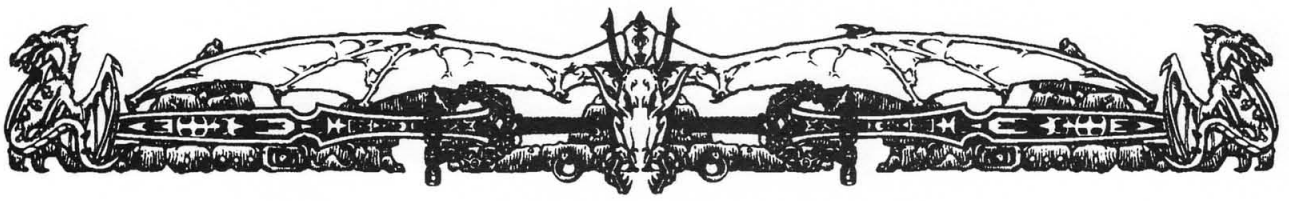
Les Combats Navals

En cas de combat entre navires, le capitaine de chaque vaisseau doit réussir un jet en Navigation à chaque fois qu'il tente d'effectuer une manœuvre spéciale (éperonner l'ennemi, briser ses rames, virer très serré, etc.). En cas de succès, la manœuvre désirée est obtenue. En cas d'échec, elle est ratée. Sur une maladresse, les marins ont emmêlé leurs rames (ou les voiles, etc.) et il leur faut 2D6 rounds pour remettre les choses daplomb avant que leur navire puisse à nouveau manœuvrer.

Le capitaine du plus rapide des deux vaisseaux reçoit un bonus de 20% à son score de Navigation lors d'un tel combat. Lorsqu'un seul des deux capitaines réussit son jet en Navigation, il prend l'avantage sur l'autre. En cas de traque, il suffit que le poursuivant prenne une fois l'avantage pour se rapprocher suffisamment et utiliser ses machines de guerre. Au deuxième avantage, les guerriers et soldats sont à portée de tir (armes de jet). Au troisième, il peut éperonner l'adversaire, briser ses rames, l'aborder, etc. De même, le navire poursuivi s'éloigne d'une catégorie à chaque fois qu'il prend l'avantage. Le capitaine du vaisseau poursuivant doit donc être supérieur à son vis-à-vis un minimum de quatre fois s'il veut que son équipage puisse se lancer à l'abordage de sa proie. En effet, l'abordage reste le seul moyen de capturer un autre navire, même si l'on peut bien évidemment affaiblir l'adversaire à distance.

Si aucun des deux capitaines ne parvient à conserver suffisamment l'avantage pour se rapprocher ou, au contraire, pour s'enfuir, le plus rapide des deux navires finit par prendre le dessus sur l'autre, soit en lui échappant, soit en rattrapant sa proie.





Machines de Guerre

Ces engins envoient des projectiles de grande taille et fonctionnent avec un grand nombre de servants. Elles ne sont utiles qu'en cas de combat naval ou de siège, car elles sont très encombrantes, très lentes, peu précises et peuvent aisément être contournées sur un champ de bataille par une unité d'infanterie ou de cavalerie.

Attaque

Les machines de guerre sont rarement utilisées contre un individu bien précis. Le plus souvent, elles prennent pour cible une grande quantité d'hommes, des remparts, un navire ou toute autre sorte de structure. Les chances de toucher de base partent du principe que la cible a une TAI de 40. Le pourcentage diminue de 1% par point de TAI en dessous de 40.

Viser est très lent. La cible doit être définie cinq rounds avant le tir. Ce n'est pas trop gênant sur un champ de bataille ou face à un château, mais il est très difficile de prévoir ce que va faire l'adversaire lors d'un combat naval. Vous pouvez exiger du servant effectuant la visée qu'il réussisse un jet en Navigation afin de voir s'il a correctement analysé le déroulement du combat. Dans le cas contraire, les servants doivent attendre 1D6 rounds avant de se trouver en position de tir, à moins de passer cinq rounds de plus à corriger la visée en fonction de l'évolution de la situation. Telle ou telle manœuvre, peu orthodoxe, peut également surprendre les meilleurs servants du monde (il convient alors de leur infliger les pénalités appropriées).

Dégâts

Comme dans la plupart des attaques susceptible d'endommager un navire, la qualité de la coque fait office d'armure et réduit les points de structure perdus. L'étonnante de la cible est amputée de la totalité des points de dégâts sans la moindre exception. Les dégâts subis par l'équipage sont déterminés séparément.

Les caractéristiques qui suivent sont celles des trois types de machines de guerre les plus courantes. Un navire peut n'en avoir qu'une ou deux, mais certains en ont parfois jusqu'à une vingtaine, dans le cas des immenses barges de bataille de Melniboné. Il y a de bonnes chances que chaque vaisseau possède un échafaudage de plusieurs types d'armes plutôt qu'une grande quantité de machines similaires.

Baliste

Une baliste est une arbalète géante. Elle ne tire qu'un seul projectile, une flèche en fer plus longue qu'une lance, et selon une trajectoire tendue. Les servants sont au nombre de trois : un viseur, un chargeur et un tireur.

Baliste : attaque 05%, dégâts 10D6, portée 250 m, 1 coup tous les 25 rounds, 30 points de vie, classe d'arme 26, empale, coût 1 500 bronzes.

Catapulte

Les catapultes sont des machines très simples conçues pour envoyer très loin un objet de poids important. Le projectile suit une trajectoire parabolique, ce qui fait d'elles des armes à "tir indirect." Il est difficile de les utiliser contre une cible de taille humaine, mais elles sont idéales pour tirer contre un navire ou par dessus les remparts d'un château ou d'une ville fortifiée. Une catapulte requiert trois servants.

Catapulte : attaque 10%, dégâts 6D6, portée 300 m, 1 coup tous les 25 rounds, 40 points de vie, classe d'arme 27, n'empale pas, coût 1 000 bronzes.

Trébuchet

Une fois qu'un trébuchet est monté, il est impossible de modifier sa visée (il est fixé au sol ou sur le pont d'un navire), mais sa capacité à envoyer des projectiles imposants compense généralement son manque de mobilité. En mer, seules les barges de batailles sont assez massives pour être munies de trébuchets. Il faut au moins dix servants pour faire fonctionner une telle machine.

Trébuchet : attaque 05%, dégâts 12D6, portée 575 m, 1 coup tous les 75 rounds, 50 points de vie, classe d'arme 27, n'empale pas, coût 2 000 bronzes.

Munitions

Catapultes et trébuchets utilisent des munitions variées, qu'il faut bien déterminer avant de faire feu. Les plus courantes sont les suivantes :

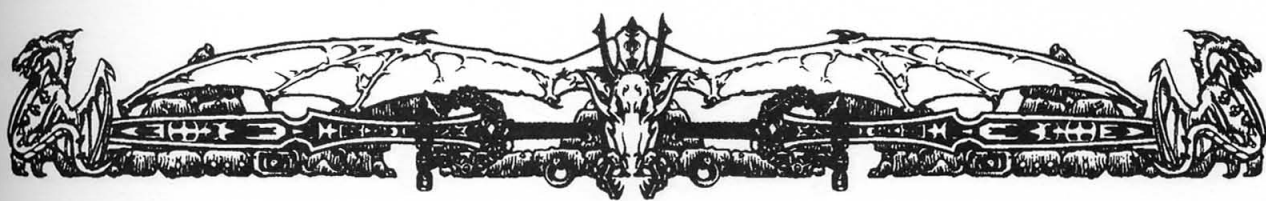
Pierres : les projectiles standard, qui infligent des dégâts normaux. Les pierres doivent être d'une certaine taille et d'une certaine composition pour faire de bons projectiles, sans quoi elles se brisent au moment de l'impact ou réduisent la précision du tir.

Mitraille : des sacs de pierres ou de projectiles d'argile. Ils se déchirent au moment de l'impact et projettent de nombreux fragments acérés dans un large rayon. Ces fragments causent de terribles blessures mais sont incapables de détruire un bâtiment. Les dégâts causés sont égaux à 1/6ème de ce qu'infligent des pierres, mais ils affectent toutes les créatures dans un rayon égal en mètres au nombre de D6 du projectile standard.

Feu bleu : cette terrible substance n'est utilisée que par les forces de Melniboné. Il s'agit d'un composé chimique si inflammable qu'il continue de brûler sous l'eau. Même les cibles non combustibles se retrouvent couvertes de flammes extrêmement chaudes qui brûlent pendant 3D6 rounds en causant 3D6 points de dégâts par round. Ce feu ne peut pas être éteint, mais par contre il est possible d'étouffer toute flamme essayant de s'étendre depuis le point d'impact.

Autres : on peut à peu près tout lancer à l'aide d'une catapulte ou d'un trébuchet, dès lors que le projectile ne dépasse pas la taille du godet. En temps de siège, on peut envoyer de la viande avariée par dessus les remparts pour déclencher une épidémie en ville. Les Pan Tangiens aiment particulièrement lancer des prisonniers hurlants afin d'affecter le moral de l'adversaire. Point négatif, la précision du tir s'en ressent généralement.





Pour éperonner son adversaire (ou de briser ses rames), le capitaine doit effectuer un autre jet de Navigation, comme s'il s'agissait d'une attaque. En cas de réussite, le bélier heurte sa cible, causant par là-même 2D6+6 points de dégâts, plus 1D6 par tranche de cinquante rameurs à bord du vaisseau agresseur.

Il est possible d'obtenir un succès critique ou même d'empaler l'adversaire, les conséquences étant alors les mêmes que lors d'un combat au corps à corps.

Le fait d'éperonner un navire constitue un excellent prélude à l'abordage. Les marins n'ont plus alors qu'à se précipiter à la proue pour sauter sur le pont du vaisseau adverse. Le bélier reste bloqué dans la coque de l'autre navire tant qu'il n'est pas retiré.

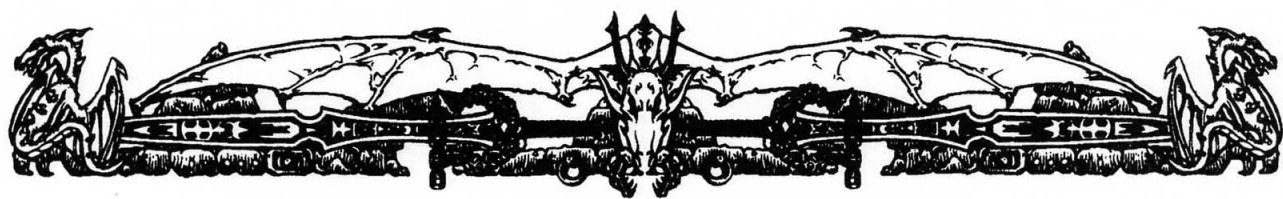
Si le bateau touché sombre, il existe également une chance que son agresseur coule avec lui. Un jet en Navigation réussi de la part du capitaine victorieux permet d'éviter une telle mésaventure.

Les Collisions

Il arrive parfois qu'un navire en heurte involontairement un autre, ou encore qu'il entre violemment en contact avec un phare, le mur d'un port, un rocher ou tout autre objet du même genre. Il serait surprenant qu'un bateau coule après avoir tapé un peu fort contre une jetée, mais il serait sans doute réduit en miettes si une terrible tempête le projetait contre une falaise escarpée.

C'est à vous de déterminer la sévérité de l'impact. Une petite erreur de pilotage fera perdre 2D6+6 points de structure au navire, tandis qu'un choc terrible pourrait causer jusqu'à 8D6+48 points de dégâts. La table *Force du Vent* peut vous fournir de bonnes indications à ce sujet. Dans le cas d'une collision entre navires, tous deux subissent les dégâts. Le choc est plus important par le travers qu'au niveau de la proue ou de la poupe, et les dégâts devront donc être modifiés en conséquence.





Les Océans des Jeunes Royaumes



Ce sont les voyages en mer qui ont permis aux Jeunes Royaumes de s'affranchir. Une fois que les hommes réduits en esclavage sont parvenus à entrer en contact avec leurs frères vivant au-delà des océans, ils se sont découverts un but commun. Mais depuis la grande époque du renversement, la cause humaine a succombé sous le nombre des rivalités nationales, et chaque flotte défend désormais jalousement son territoire. Les marchands se rendent d'un pays à l'autre en quête de fortune, mais les nouvelles et le progrès les suivent de près, tout comme les pirates, motivés par l'appât du gain.

Les Flottes de Guerre

Toutes les nations d'importance des Jeunes Royaumes peuvent se targuer de posséder une flotte conséquente. Et bien que la situation soit souvent tendue et que l'on ne compte plus les accrochages en haute mer, aucune nation ne déclarera de guerre navale à ses voisins avant la Fin du Monde.

Même si l'empire de Melniboné est désormais une puissance exsangue, il reste le maître incontesté des océans. Il ne reste plus que quarante barges de bataille à Imrryr mais, combinées aux dragons, elles peuvent détruire des flottes autrement plus nombreuses. La technologie humaine n'a jamais pu produire de quoi rivaliser avec les barges de bataille, et il est heureux que l'attention du Glorieux Empire ne se tourne plus désormais vers l'extérieur de ses frontières. Mais ceux qui penseraient que les pouvoirs de l'Île des Dragons ont totalement disparu peuvent s'attendre à de terribles déconvenues.

Les flottes de Jharkor et de Dharijor sont à peu près similaires et se vouent une haine farouche et réciproque. Ces deux nations ne s'affrontent pas ouvertement car Jharkor craint une intervention de Pan Tang et Dharijor, de son côté, redoute que son ennemi juré ne s'allie avec Tarkesh et Shazar. Mais les deux flottes patrouillent sans relâche entre Dhakos et

Groomoorva, et ils arrivent qu'elles tentent de soumettre l'adversaire à un blocus économique.

Des tensions semblables existent entre Lormyr et les Cités Pourpres. En effet, la noblesse lormyrienne n'a jamais oublié qu'elle détenait autrefois l'Île des Cités Pourpres et se refuse à accepter le fait que la flotte de l'île marchande soit aujourd'hui plus puissante que la sienne. Aucune des deux nations n'est d'accord avec le tracé théorique de la séparation entre leurs eaux territoriales, et les accrochages entre bâtiments sont donc très fréquents.

Pan Tang possède une marine de guerre extrêmement importante, mais aucune autre nation n'est consciente de l'ampleur de cette armada qui n'a encore jamais fait voile vers l'ouest en masse. A ce jour, les galères noires ont toujours été rencontrées seules, et elles ont à chaque fois semé la terreur sur leur passage. Aucun marin étranger n'est jamais revenu vivant de la rade de Hwamgaarl, et la plupart de ceux qui y arrivent croulent sous le poids de leurs chaînes.

Les eaux fraîches de la mer Pâle ont rendu les marins de Tarkesh si aguerris que tout le monde s'accorde pour dire qu'il n'en existe pas de plus endurants dans tous les Jeunes Royaumes. Les Tarkeshites du nord attaquent souvent le sud du pays et les autres contrées situées au-delà. Les drakkars à tête de proue de Tarkesh peuvent se rallier à n'importe quelle cause, du moment que l'argent coule à flots.

Argimiliar, Ilmiora et Filkhar n'ont qu'une flotte d'importance modérée avec laquelle elles défendent leur territoire. Shazar ne possède que quelques rares navires, mais les Dents du Serpent constituent une fantastique ligne de défense naturelle. Si le roi de Pikarayd parvenait à réunir tous les clans sous sa bannière, il pourrait se targuer d'être à la tête d'une flotte importante. Quant aux clans de la côte, ils passent généralement plus de temps à pêcher et à commercer qu'à se harceler les uns les autres.





Les Dorelites ont bâti des flotilles entières d'embarcations de petite taille qui menacent constamment le continent sud. Si on les voit un peu moins depuis quelque temps, la rumeur voudrait que, portés par la haine farouche qu'ils vouent au Chaos, ils se préparent à lancer un assaut naval de grande envergure contre Melniboné.

Seuls les pays les moins développés ne possèdent pas de flotte permanente. Oin et Yu sont des nations primitives où ils n'existe aucune embarcation plus grande qu'un catamaran. Le Désert des Larmes n'a nul besoin de bateau, ses falaises tombant de plus de six cents mètres avant de rejoindre le niveau de la mer. Et même si le Désert des Soupirs s'étend lui aussi jusqu'à l'océan, peu de gens y vivent. Quant à Nadsokor, il s'agit d'une nation coincée entre ses différentes voisines, même s'il arrive parfois qu'un mendiant descendant le fleuve Varkalk sur un tonneau se prenne pour un audacieux boucanier.

Les Marchands

Même s'ils ne sont motivés que par l'appât du gain, les marchands qui se rendent d'un pays à l'autre aident à la prolifération des marchandises et des idées. Le bel acier de Dharijor est très apprécié à Argimiliar, et les nobles de Dhakos adorent les somptueux tissus en provenance des Cités Pourpres. Et c'est également le commerce qui permet d'avoir des nouvelles du reste du monde, comme par exemple les plans échafaudés par le prétendant de Vilmir et la mode actuelle à Raschil. Sans un tel stimulus, toutes les nations seraient aussi mortes et renfermées sur elles-mêmes que le peuple dégénéré d'Org.

Les Cités Pourpres sont sans conteste le principal moteur commercial des Jeunes Royaumes, et Menii a pris à Imrryr le flambeau de capitale mondiale du commerce. Les bricks de l'île (ce que les humains ont à ce jour conçu de mieux en matière de navires) peuvent transporter d'importantes cargaisons d'un bout à l'autre des océans. Le *Code des Seigneurs des Mers*, qui garantit la sécurité des marchandises et des passagers, est à l'origine de la prospérité des Cités Pourpres. Leurs marchands ne sont guère appréciés des étrangers, mais rares sont ceux qui laissent passer l'occasion de faire affaire avec eux. La foire annuelle de Menii est l'événement commercial majeur dans tous les Jeunes Royaumes.

Ilmiora vient ensuite, mais ses vaisseaux de guerre sont moins nombreux et il lui faut donc payer un tribut aux bâtiments ennemis pour bénéficier d'une certaine protection. Les Ilmoriens ont mis au point leur propre navire, la goélette, embarcation rapide à faible tirant d'eau. Mais si Ilmar bénéficie du fait que la plupart des bateaux venus du continent occidental s'arrêtent dans sa rade, sa position trop septentrionale lui cause un grand tort dans la lutte commerciale qui l'oppose à l'île des Cités Pourpre, idéalement située au centre des Jeunes Royaumes.

Shazar, Jharkor, Dharijor, Vilmir, Pikarayd, Argimiliar, Filkhar et Lormyr ont également leurs marchands. Ces der-

niers continuent à utiliser des caraques, que l'on considérait autrefois comme une révolution dans le domaine du transport maritime mais qui sont aujourd'hui de plus en plus démodées. Pour rendre sa flotte marchande plus compétitive, le duc du Vieux Hrolmar a fait venir des charpentiers navals d'Ilmiora afin que ses chantiers commencent eux aussi à produire des goélettes. Les marchands de Tarkesh préfèrent quant à eux leurs knorrs à large ventre, variante des drakkars qui constituent l'essentiel de leur flotte de guerre.

Il peut être dangereux de faire des affaires avec les nations éloignées que sont Oin, Yu et Dorel, mais on peut gagner beaucoup d'argent en échangeant des produits finis contre leurs matières premières. Leurs commerçants se rendent rarement dans d'autres ports, et quant à leur marine marchande, elle ne mérite même pas d'être mentionnée.

Imrryr reste un important carrefour commercial pour les marchands venus des quatre coins des Jeunes Royaumes. La Cité qui Rêve a besoin de cette nourriture qu'elle n'est plus capable de produire ou de récolter. En échange, les Melnibonéens offrent de somptueux trésors et de très anciennes reliques. Il est souvent très compliqué (et parfois dangereux) de faire affaire avec le Glorieux Empire, mais c'est également lui qui paye le mieux. Quant aux Melnibonéens, il est rare qu'ils se déplacent hors de leurs frontières. Ils préfèrent que ce soient les humains qui viennent jusqu'à eux.

Les Pirates

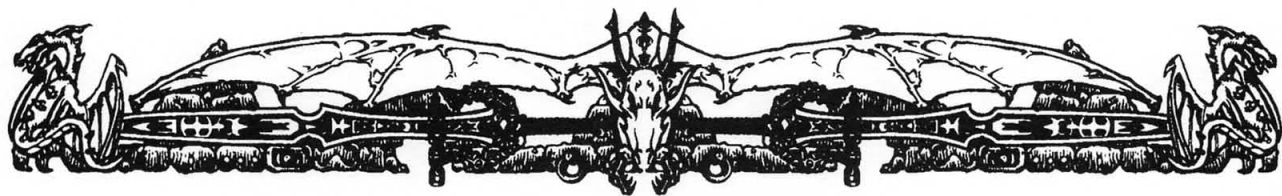
Les pirates s'installent partout où passent les marchands. Les indépendants, des hommes et femmes sans avenir qui tentent de faire fortune à bord d'un navire dont ils se sont emparés, sont les plus courants, bien qu'il existe également des bandes plus organisées.

Dhoz-Kam est en permanence ouvert aux pirates, et nombre d'entre eux s'y rendent afin d'effectuer des réparations et vendre aux marchands ce qu'ils ont dérobé en mer. Cette ville de bicoques bénéficie amplement de l'or des loups de mer, qui payent cher le gîte et l'alcool consommé sans modération. Les marchands font toujours de bonnes affaires en traitant avec les pirates, qui vendent leurs marchandises moins cher que les autres, et il n'y a pas de taxes à Dhoz-Kam. Bien évidemment, les marchands trahissent leur classe sociale en s'abaissant à négocier avec ces bandits des mers, mais la plupart d'entre eux préfèrent obtenir un bon prix plutôt que d'être fidèles à leurs principes, jusqu'au jour où ils sont à leur tour victimes de leurs anciens "collègues." Les seigneurs des mers des Cités Pourpres sont quant à eux absents des docks de Dhoz-Kam, car leur *Code* leur interdit formellement de traiter de quelque manière que ce soit avec les pirates. Il arrive parfois que des galères de Lormyr pénètrent dans la rade de Dhoz-Kam pour y incendier tous les navires à l'air suspect mais, la plupart du temps, les boucaniers achètent leur droit de passage, ce qui permet au roi de Lormyr de renflouer ses caisses.

Pan Tang est une nation qui repose sur la piraterie, et les loups de mer des autres pays fuient à la seule vue des galères

Les Océans des Jeunes Royaumes





noires. Ces dernières éperonnent les navires marchands, masacrent tous ceux qui leur résistent, enchaînent les autres, transbordent la cargaison et incendiant leur proie. La peur engendrée par leurs pouvoirs magiques étouffe dans l'œuf tout désir de représailles à leur encontre, d'autant que la puissante Hwamgaarl paraît tout bonnement imprenable.

Les Dharijoriens traînent derrière eux une réputation de pirates qu'ils ne méritent pas vraiment. Il est vrai qu'ils accueillent les galères pan-tangéennes dans leurs rades et que les boucaniers connus ont l'autorisation d'accoster, bien qu'il leur faille lever l'ancre avec la marée du matin si le capitaine du port ne leur a pas accordé l'autorisation de rester. Malgré cela, il n'y a pas plus de pirates dharijoriens que tarkeshites.

Le Vilmir possède quant à lui sa flotille de pirates soutenus par le gouvernement et que l'on nomme flibustiers. Ils opèrent dans le Déroit de Vilmir et abordent tous les navires qu'ils parviennent à attraper. Si le capitaine parvient à trouver la moindre once de Chaos à bord, il confisque l'intégralité de la cargaison au nom de l'Eglise de la Loi. Parfois, il suffit de pas grand chose, comme une simple note dans le journal de bord signifiant que le bateau a déjà accosté à Gromoorva. Les marchands des Cités Pourpres méprisent les flibustiers, mais le roi de Vilmir fait toujours la sourde oreille aux pétitions qu'on lui envoie, ces rapines lui profitant directement. L'avantage de se faire attaquer par les flibustiers, c'est qu'ils ne tuent jamais personne sauf en état de légitime défense, et que tous les navires accostés sont libres de reprendre leur route une fois qu'ils ont abandonné leur cargaison.

La prospérité des flibustiers a encouragé les petits malins à les imiter dans le Vilmir Oriental, mais sans la bénédiction du roi ou du clergé. Les naufrageurs opèrent tout le long de la côte tandis que quelques villages pirates se nichent au fond de petites criques qui abritent leurs navires à la proue acérée. Les flibustiers et la flotte s'allient souvent pour traquer ces infidèles mais, ces pirates rusés leur échappent la plupart du temps.

D'un Port à l'Autre

Lorsque l'on calcule la durée d'un long trajet, il est plus simple de prendre comme exemple un navire marchand progressant toutes voiles dehors, mais avec prudence et le long des itinéraires les plus sûrs (192 milles marins par jour). C'est en effet sur ce type de vaisseau que les aventuriers ont le plus de chances de se retrouver. La table *Durée des Traversées*, ci-dessous, peut vous servir à déterminer le temps nécessaire au trajet.

Elle considère que les conditions sont idéales et les vents cléments. A vous de voir si vous désirez rajouter des retards, des arrêts, des tracasseries climatiques ou pire encore. Le jet en Navigation du capitaine et celui en Orientation du pilote peuvent également affecter la durée du voyage, comme cela est indiqué dans la section *Vitesse de Déplacement* du chapitre *Naviguer sur les Mers du Destin*.

On peut aller plus vite si le capitaine veut bien prendre des risques. Dans ce cas, il faut recalculer le temps de traversée à la main, en se référant à la carte des Jeunes Royaumes et aux règles de vitesse de déplacement du chapitre précédent.

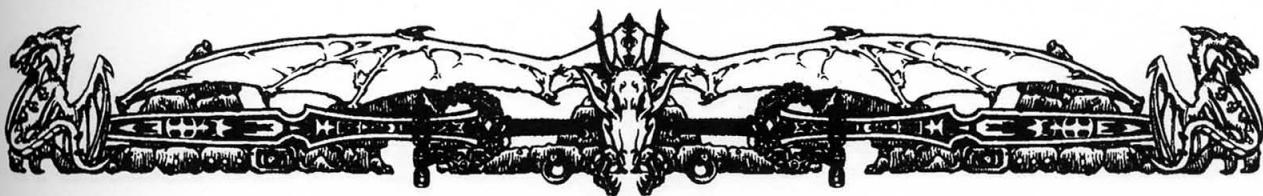
Les Itinéraires Maritimes

Dans les Jeunes Royaumes, les voies les plus sûres ne sont pas nécessairement les plus rapides. Les navires qui se rendent du continent nord au continent sud traversent le Vieil Océan entre Jadmar et Cadsandria. Entre le continent sud et le continent occidental, ils contournent Melniboné par le sud, allant donc de Cadsandria à Dhakos. Enfin, du continent occidental au continent nord, ils longent la côte le plus longtemps possible afin d'éviter les Déroits du Chaos, puis traversent la Mer Pâle au nord de Pan Tang, entre Banarva et Ilmar.

Durée des Traversées

	Banarva	Cadsandria	Chalal	Dhakos	Dhoz-Kam	Gromoorva	Hwamgaarl	Ilmar	Imrryr	Iosaz	Jadmar	Menii	Raschil
Banarva	-	14	18	2	15	1	4	11	9	16	13	15	11
Cadsandria	14	-	6	13	12	13	9	10	5	10	6	3	4
Chalal	18	6	-	18	17	18	14	15	10	16	11	6	10
Dhakos	2	13	18	-	15	2	5	12	9	17	14	15	12
Dhoz-Kam	15	12	17	15	-	15	14	16	10	15	14	14	10
Gromoorva	1	13	18	2	15	-	4	12	9	17	14	15	12
Hwamgaarl	4	9	14	5	14	4	-	5	6	15	6	10	9
Ilmar	11	10	15	12	16	12	5	-	8	16	8	11	11
Imrryr	9	5	10	9	10	9	6	8	-	14	5	7	4
Iosaz	16	10	16	17	15	17	15	16	14	-	14	12	7
Jadmar	13	6	11	14	14	14	6	8	5	14	-	6	8
Menii	15	3	6	15	14	15	10	11	7	12	6	-	6
Raschil	11	4	10	12	10	11	9	11	4	7	8	6	-





Le Vieil Océan est l'itinéraire le plus souvent choisi. Personne n'a guère de raison de s'aventurer dans l'Océan Oriental, et il en va de même pour la Mer Bouillante et les Détroits du Chaos.

Ceux qui se rendent à Dhoz-Kam contournent la pointe afin d'éviter la Mer Bouillante, et Iosaz ne peut être atteinte que par voie fluviale, aussi les trajets à destination de ces deux villes sont, à distance égale, plus longs que les autres. A Shazar, la plupart des denrées voyagent par voie de terre, les Dents du Serpent limitant terriblement l'accès de ce pays à la haute mer. Enfin, les marchands préfèrent former des convois lorsqu'ils traversent la mer du Dragon, afin de se protéger des monstres marins et des galères noires de Pan Tang.

On trouve des bateaux de pêche sur toutes les côtes habitées. On pratique la pêche à la baleine dans la Mer Pâle, mais c'est une occupation très risquée en hiver. Quant aux plus téméraires, ils chassent les serpents de mer dans la Mer du Dragon.

La Survie en Mer

Lorsqu'une catastrophe se produit, les survivants doivent se dépêcher de lancer des canots à la mer afin de s'éloigner de leur navire dès qu'il devient manifeste que ce dernier est gravement touché. S'il n'y a aucun canot à bord, on peut envisager de construire un radeau en attachant ensemble caisses et tonneaux (jet en Réparer/Concevoir). Sinon, il ne reste plus qu'à s'accrocher aux débris flottants et à espérer que les secours ne traînent pas trop.

Ceux qui sont bénis par Straasha sont entre de bonnes mains. Un élémentaire de l'eau peut leur sauver la vie en les transportant sur son dos ou en poussant leur embarcation, et ce sans jamais montrer le moindre signe de fatigue. Un élémentaire de l'air peut sauver quelqu'un en l'extrayant de l'eau, mais il ne pourra le porter que quelque temps. S'il doit reposer son protégé en mer, l'élémentaire peut toutefois se transformer en réserve d'air d'urgence (bonne pour plusieurs heures).

Les naufragés doivent sortir de l'eau le plus vite possible afin d'éviter de se noyer ou de succomber à l'hypothermie. Les vêtements doivent être séchés de manière graduelle pour ne pas prendre froid. Il faut également se protéger du soleil, source de déshydratation et d'insolations. Dans un petit canot, tout le monde doit coopérer et garder son calme. Le moindre mécontentement peut s'avérer fatal pour tous, et l'eau et la nourriture doivent donc être rationnés avec un grand souci d'équité. Les accusations et la méfiance augmentent en général au fur et à mesure que les provisions diminuent.

Des jets en Eloquence réussis peuvent calmer la situation, mais vous êtes tout à fait en droit de les assortir de pénalités de plus en plus importantes au fur et à mesure que la colère de chacun se met à monter.

Eau et Nourriture

Un minimum d'expérience permet d'éviter de mourir de faim ou de soif. Si un aventurier maîtrise la compétence Monde Naturel, vous devriez lui communiquer quelques trucs de survie.

En théorie, un individu normal a besoin d'au moins un litre d'eau par jour, mais il peut survivre pendant plus d'une semaine sur ses seules réserves naturelles. Après sept jours sans eau, les naufragés souffrant de déshydratation subissent 1D4 points de dégâts par jour. Les points de vie perdus de cette manière ne peuvent être récupérés grâce à la compétence en Médecine rudimentaire ou au sort de Soins tant que le pauvre bougre n'a pas accès à de l'eau potable. L'eau salée ne peut en aucun cas remplacer l'eau potable, car le sel ne fait qu'augmenter la soif et, à terme, provoque la démence. Il est possible de recueillir de l'eau de pluie dans des récipients ou des bouts de toile.

Une personne en bonne santé peut survivre plusieurs semaines durant sans rien manger. Au bout de quinze jours, elle commence à subir 1D3 points de dégâts par jour. Tout comme pour la déshydratation, ces points de vie ne peuvent être récupérés qu'après un bon repas.

Le poisson cru est une source d'eau autant que de nourriture. Même la chair des poissons d'eau de mer calme un instant la soif. On peut pêcher en tirant un fil de toile ou de vêtement, en se faisant un hameçon à l'aide d'un clou (ou en le taillant dans un morceau de bois). Si aucun personnage ne maîtrise la compétence appropriée, on peut pêcher en utilisant Réparer/Concevoir. Les tortues sont également une excellente source de nourriture.

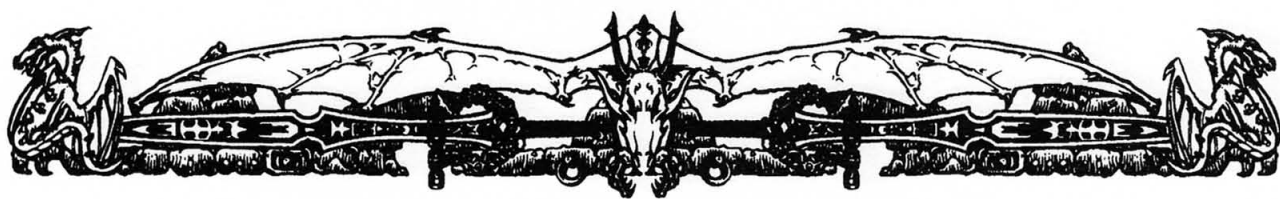
C'est aussi le cas des oiseaux de mer, mais il faut être vif pour les attraper. Un jet de DEXx2 doit être réussi pour se saisir d'un oiseau à mains nues. Même si le peu de chair que les oiseaux de mer ont sur les os est très coriace, elle permet de survivre. De plus, leur sang est nourrissant et apaise la soif. Et les abats peuvent servir d'appâts à poisson.

Le cannibalisme est souvent la seule option proposée à ceux qui sont incapables de tirer le maximum de ce que la nature leur offre. Les morts et les blessés sont souvent dévorés en premier, de même que les plus faibles. La paranoïa ne fait que s'accroître au fur et à mesure que le nombre de survivants diminue. Alors même que l'on achève le dernier repas, la même question rôde dans tous les esprits : "Qui sera le suivant ?" On dit que la chair humaine a le même goût que la viande de porc, mais ceux qui savent ce qu'ils mangent doivent réussir un jet de CONx5 pour ne pas vomir.

Trouver son Chemin

La plupart des embarcations utilisées par les survivants d'un naufrage sont extrêmement difficiles à manœuvrer, et la compétence en Navigation n'est donc guère utile dans ce cas. Ces coquilles de noix sont à la merci des courants et des





vents, qui cherchent parfois à les entraîner dans des directions conflictuelles. Pour profiter davantage du courant, il faut que le tirant d'eau soit élevé. On peut l'augmenter en jetant l'ancre à la mer et en la traînant derrière soi. S'il est préférable de profiter du vent, il faut au contraire alléger l'embarcation. Même la voile la plus rudimentaire qui soit sera d'une aide on ne peut plus précieuse. On peut en construire une à partir des matériaux disponibles en réussissant un jet en Réparer/Concevoir.

Il est plus aisé de repérer une terre par temps clair, les nuages se formant justement au-dessus des terres. Il vaut toujours mieux suivre les nuages, afin d'accoster après leur passage, et non avant. Plantes et bouts de bois flottant à la surface indiquent que la terre est proche. Lorsqu'elle est réfléchie par des récifs de corail, la lumière du soleil diffuse une aura verdâtre dans le ciel.

Il faut faire extrêmement attention en traversant ces récifs, si l'on ne veut pas voir son embarcation couler à quelques encablures de la côte. Bien évidemment, une fois les naufragés parvenus à terre, il leur reste à retrouver un endroit civilisé pour ranger enfin cette terrible mésaventure au rang des souvenirs.

Rencontres en Mer

Les rencontres de fortune et les périls imprévus mettent un peu de sel dans un long voyage. La table ci-contre peut vous aider en stimulant votre imagination (notes et suggestions suivent pour chaque rencontre éventuelle).

Une rencontre peut très bien n'être qu'une voile entr'aperçue à l'horizon qui pourra rappeler aux aventuriers qu'ils ne sont pas seuls sur l'immensité des flots. Mais certaines peuvent avoir un impact sur la campagne, comme par exemple un échange de nouvelles ou de renseignements, ou une attaque ennemie.

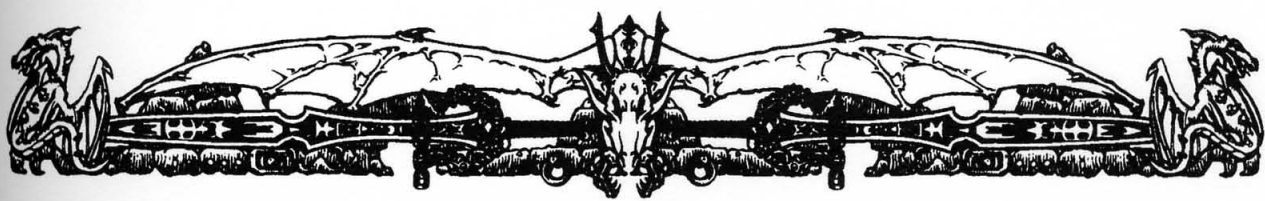
Les rencontres peuvent donner davantage d'épaisseur à un scénario. Par exemple, si les personnages chassent le serpent de mer, commencez par leur faire découvrir quelques débris flottants afin qu'ils sachent que leur proie se trouve tout près. Ou s'ils poursuivent un brick, peut-être le capitaine d'un navire marchand vilmirien se souviendra l'avoir vu échoué quelques jours plus tôt.

Lancez 1D6 pour chaque jour de voyage. Un résultat de 1 indique une rencontre en cours de journée. Dans le Vieil Océan, cette probabilité passe à trois chances sur six par temps clair, car les voies maritimes sont alors bien plus fréquentées. Lorsque le dé indique qu'une rencontre a lieu, lancez 1D100 et consultez la Table des Rencontres en Mer appropriée. Vous trouverez plus loin des notes concernant chacune des possibilités proposées par la table. Les caractéristiques peuvent être obtenues dans d'autres chapitres de cet ouvrage.

Rencontres en Mer

<i>Mer Pâle</i>	<i>Vieil Océan</i>	<i>Océan Oriental</i>	<i>Rencontre</i>
01	01	01	Barge de bataille de Melniboné
02-08	02-06	02-05	Galère pan tangienne
09	07-08	06	Navire marchand pan tangien
10-14	09	-	Drakkar tarkeshite
15-19	10-12	07	Knorr tarkeshite
20-24	13-14	-	Galère dharijorienne
25-28	15	-	Vaisseau de guerre jharkorien
29-32	16-18	08	Navire marchand jharkorien
33-36	19-21	09	Navire marchand shazarien
37-39	22-24	10-11	Navire marchand ilmorian
40-42	25-27	12-14	Navire marchand vilmirien
43	28-32	15-18	Vaisseau de guerre vilmirien
44-45	33-35	19-20	Flibustier vilmirien
46-50	36-40	21-30	Navire marchand des Cités Pourpres
51	41-43	31-38	Vaisseau de guerre des Cités Pourpres
-	44	-	Catamaran d'Oin
-	45	-	Catamaran de Yu
52	46-48	39	Navire marchand lormyrien
-	49-51	40	Vaisseau de guerre lormyrien
53	52-54	41-42	Navire marchand filkharien
54	55-57	43-45	Navire marchand argimilite
-	58-59	46-50	Galère pikayraidienne
-	60-61	51-55	Maraudeur dorelite
55-59	62-64	56-58	Vaisseau pirate
60	65	59	Navire d'aventuriers
-	-	60	Jonque orientale
61	66-67	61	Flotte de navires
62	68	62	Bataille navale
63	69	63	Radeau
64	70	64	Epave
65	71	65	Débris
66	72	66	Serpent de mer
-	73-74	67-68	Pieuvre
67-68	-	-	Kraken
69	75	69	Démon
70	76	70	Cadavre
71-74	77-80	71-73	Banc de requins
75-79	81-82	74	Baleine
80	83-87	75-79	Dauphins
81-86	88-89	80	Violente tempête
87-88	90	81	Maelstrom
89-95	91-93	82-85	Grand vent
96	94-96	86-96	Calme plat
97-98	97-98	97-98	Événement à bord
99-00	99-00	99-00	Spécial





Notes concernant les Rencontres

• **Barge de Bataille de Melniboné** : vaisseau rarissime effectuant une mission spéciale sur ordre direct de l'empereur. Elle ignore tous les navires humains, allant même jusqu'à les couper en deux s'ils ne s'écartent pas de sa trajectoire.

• **Galère Pan Tangienne** : le pire cauchemar des marins, car ces bâtiments noirs sont des rapaces sans pitié, au même titre que les bancs de requins affamés qui les suivent sans cesse. Une galère pan tangienne attaque tout ce qui passe à sa portée, sans la moindre exception. Les rescapés sont emmenés sur l'Île Démoniaque, où ils finissent comme esclaves.

• **Navire Marchand Pan Tangien** : il arrive parfois que les Pan Tangiens commercent honnêtement avec les autres nations. Ces marchands évitent néanmoins tout contact avec les navires de la Loi, mais il est possible qu'ils s'approchent d'une embarcation non alignée afin de proposer certains articles ou des informations. Rares sont ceux qui font confiance aux sorciers noirs, mais plus rares encore ceux qui se montrent capables de résister à l'attrait de leurs marchandises magiques.

• **Drakkar Tarkeshite** : cette embarcation est pleine de solides guerriers barbus venus du nord. Ils préfèrent mener des raids contre les côtes et évitent généralement les rencontres en mer. Si on les paye, il est possible qu'ils acceptent d'escorter un navire afin de le protéger d'une éventuelle mauvaise rencontre avec une galère noire de Pan Tang.

• **Knorr Tarkeshite** : petit navire marchand du nord, parti chercher des marchandises exotiques au sud ou à l'est. Ces marchands sont vaillants et joviaux et accueillent avec gratitude toute nouvelle concernant les lointains marchés.

• **Galère Dharijorienne** : galère de guerre originaire d'une nation alliée avec les ignobles Pan Tangiens. Elle patrouille généralement dans ses eaux territoriales, et il serait surprenant qu'elle se lance à la poursuite des intrus.

• **Vaisseau de Guerre Jharkorien** : fière galère chargée de surveiller les agissements des Dharijoriens. Le capitaine s'attaque avec une grande témérité à tout navire pan tangien isolé.

• **Navire Marchand Jharkorien** : bateau bravant le double péril que représentent les Détroits du Chaos et Pan Tang. Une fois qu'il a réussi à leur échapper, le capitaine fait route au sud ou à l'est afin d'aller vers des nations plus hospitalières.

• **Navire Marchand Shazarien** : large galère pouvant transporter par exemple de bons chevaux qu'elle est partie vendre en de lointains pays.

• **Navire Marchand Ilmiorian** : goélette transportant marchandises et passagers sur de très longues distances. Le capitaine craint par dessus tout les vaisseaux pan tangiens, mais il a de bonne chance de distancer quelque agresseur que ce soit par vent favorable.

• **Navire Marchand Vilmirien** : petite caraque chargée de la production agricole des champs de Vilmir. Il y a de bonnes chances qu'elle soit escortée par un vaisseau de guerre.

• **Vaisseau de Guerre Vilmirien** : grande caraque aux châteaux avant et arrière renforcés, et dont l'équipage se compose de marins et de soldats. Elle fait régner la Loi sur les flots et attaque tout bateau paraissant allié avec le Chaos. Le capitaine est un homme froid et distant, qui ne cherche qu'à traquer le Chaos et à l'envoyer par le fond. L'équipage fait montre d'une discipline militaire particulièrement stricte.

• **Flibustier Vilmirien** : navire pirate sorti en mer pour piller les "ennemis de Vilmir." Les flibustiers tuent rarement leurs ennemis, qu'ils préfèrent laisser repartir librement. Le capitaine se considère comme un collecteur d'impôts chargé de veiller à ce que tous ceux qui traversent le Détroit de Vilmir en payent le prix. Le butin est intégralement reversé au roi.

• **Navire Marchand des Cités Pourpres** : un solide brick débordant de marchandises et parti chercher le profit où il se trouve. Parfois accompagné par un vaisseau de guerre chargé de le protéger des pirates, flibustiers et autres Pan Tangiens.

• **Vaisseau de Guerre des Cités Pourpres** : galère rapide dont l'équipage est constitué de soldats dirigés par un seigneur des mers. Le navire patrouille autour de l'île ou surveille les Lormyriens. Il se bat rarement, préférant se replier avant de revenir avec des renforts.

• **Catamaran d'Oin** : longue double pirogue utilisée par les guerriers d'Oin. Ils restent le plus souvent tout près de leur côte et les longs voyages sont extrêmement rares. Les quelques raisons pouvant les motiver sont : un périple ayant une grande importance sur le plan religieux, une quête visant à secourir un frère réduit en esclavage par une autre nation, ou encore une mission visant à aller chercher des armes pour la tribu.

• **Catamaran de Yu** : comme celui d'Oin, sauf qu'il est originaire de son allié, Yu.

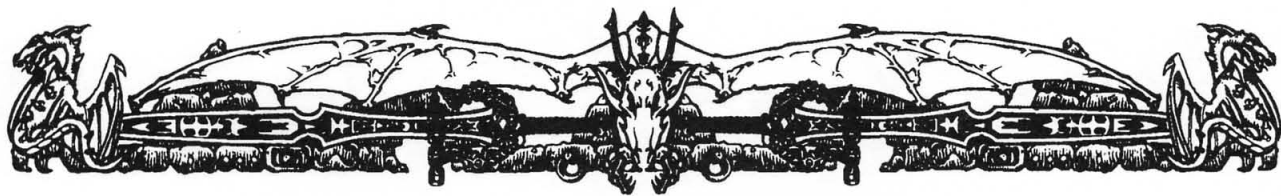
• **Navire Marchand Lormyrien** : grosse caraque qui remonte lentement le long de la côte du continent sud. Si le capitaine est particulièrement brave, il est possible qu'il fasse route au nord, traversant ainsi le Vieil Océan pour rejoindre Vilmir.

• **Vaisseau de Guerre Lormyrien** : massive quinzième peu maniable représentant la flotte d'un royaume vieillissant. Le capitaine est intéressé par tout renseignement concernant la présence de pirates ou de navires du Chaos dans les mers du sud. Il se peut qu'il harcèle un bateau des Cités Pourpres, mais un assaut direct serait pour le moins surprenant de sa part.

• **Navire Marchand Filkharien** : petite galère qui a de bonnes chances de se diriger, cale pleine, vers l'Île des Cités Pourpres. Quelques bancs de rames ont été démontés afin d'augmenter la cargaison.

• **Navire Marchand Argimilite** : solide trirème pleine de marchandises, mais parfaitement capable de se défendre. Elle ne s'éloigne pas de la côte du continent sud, sauf pour aller commercer avec les Cités Pourpres.





- **Galère Pikaÿraidienne** : cette galère fend les flots et tente de parlementer avec tout bateau qu'elle croise. Les guerriers qui la font avancer proviennent tous du même clan et cherchent à se faire engager comme mercenaires.

- **Maraudeur Dorelite** : cette galère regorge de barbares ennemis du Chaos. Ils effectuent des raids contre les proches nations de la côte du continent sud.

- **Vaisseau Pirate** : navire indépendant uniquement motivé par l'appât du gain. Le capitaine attaque toute proie lui paraissant plus faible que son propre vaisseau. Ces pirates peuvent être des fous sanguinaires qui massacrent tous leurs prisonniers afin qu'il n'y ait pas de témoins, mais il est également possible qu'ils soient plus pragmatiques et préfèrent exiger une rançon.

- **Navire d'Aventuriers** : navire indépendant en mission ou parti pour une quête quelconque. L'équipage désire obtenir des renseignements au sujet d'un pays, d'un individu ou d'un bateau. Peut-être des alliés seraient-ils les bienvenus ?

- **Jonque Orientale** : embarcation très rare venue d'Orient. Sa ligne est extrêmement surprenante, tout autant que les coutumes de son équipage. Les marins sont amicaux et curieux, mais ils se méfient manifestement de ces occidentaux qu'ils ne connaissent pas.

- **Flotte de Navires** : une armada quelconque. Peut-être s'agit-il d'une grande flotte marchande escortée par quelques vaisseaux de guerre. A moins que ce ne soit justement une flotte de guerre partie attaquer une autre nation ou faisant étalage de sa force.

- **Bataille Navale** : deux navires s'affrontent. Lancez à nouveau les dés pour déterminer leurs nationalités respectives, ou choisissez deux ennemis jurés. Chacun des deux belligérants pourrait apprécier de recevoir du soutien.

- **Radeau** : embarcation de fortune ayant à son bord une poignée de rescapés exsangues. Ils sont très reconnaissants à leurs sauveurs et peuvent même leur offrir une récompense. Ils ont sans

Navires et Batailles dans la Saga

On trouve de nombreuses descriptions d'épiques batailles navales et de voyages maritimes dans la saga d'Elic. Tous sont résumés ici. Les références apparaissent sous la forme (livre, chapitre).

Elic des Dragons : on y trouve une bataille se déroulant dans les galeries du labyrinthe marin d'Imrryr et qui met aux prises quarante barges de bataille de Melniboné et de nombreux vaisseaux dorelites (I, 5). Les maraudeurs rescapés s'enfuient en haute mer, où les barges les détruisent à l'aide de leurs béliers et de leur feu bleu. Yyrkoon laisse tomber un Elic affaibli dans l'océan afin qu'il se noie (I, 6). Notre héros survit et envoie plus tard les barges aux quatre coins du monde pour qu'elles lui ramènent des nouvelles de son cousin (II, 4). Elic reçoit l'autorisation d'utiliser le Vaisseau qui Vogue sur la Terre et les Flots, qui lui sert à traverser Melniboné (II, 6). Poursuivant son cousin à bord de ce même navire, il contourne la Mer Bouillante pour parvenir à Lormyr, puis remonte la côte en direction du sud, vers Oin et Yu (III, 7).

La Forteresse de la Perle : cette histoire se déroule dans le Désert des Soupirs, où il ne coule presque pas d'eau, mais Elic et le voleur onirique Oone traversent le monde des rêves à bord d'un navire contrôlé par Dame Murmure. Il s'agit d'une embarcation très effilée à proue très arrondie et à voile bleue, dont la coque est couverte de bronze, d'argent et d'or. Ce voyage est très étrange et ressemble à un rêve (II, 4 - III, 1).

Le Navigateur sur les Mers du Destin : la première histoire de ce livre, "Cap sur l'Avenir," décrit les voyages d'Elic à bord du vaisseau noir. Il n'y a pas la moindre bataille, mais le mystérieux navire et son héroïque équipage y sont décrits tant et plus (I, 1-5).

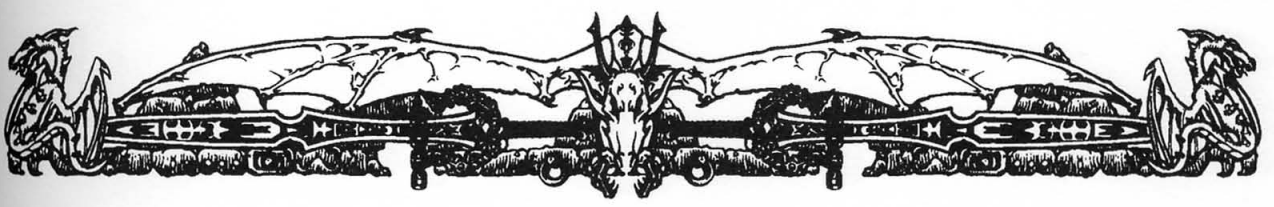
"Cap sur le Présent" débute alors qu'Elic se trouve toujours à bord du Vaisseau Noir (II, 1). Il débarque au-delà de la Porte Pourpre, et Smiorgan Tête-Chauve vient l'aider à affronter un gang de pirates naufragés (II, 2). Les

deux hommes retournent ensuite au bateau de Smiorgan (II, 3). Ils manquent de marins, aussi Elic invoque-t-il le vent et les flots afin de faire avancer le navire (II, 4). Ils se font capturer par une belle galère dorée de Melniboné et son équipage de coupe-gorges (II, 5). Ils s'échappent et un terrible combat se déroule sur le pont. Victorieux, Elic et Smiorgan ordonnent aux marins de les ramener vers les Jeunes Royaumes par la Porte Pourpre. La galère s'échoue, mais nos deux héros sont secourus (II, 7).

Dans "Cap sur le Passé," Elic et Smiorgan se joignent à l'expédition que le Duc Avan Astran a montée en direction de R'lin K'ren A'a (III, 1). Ils traversent la Mer Bouillante à bord de sa goélette vilmirienne. A un moment, un monstre vert jaillit de sous les flots et les observe un instant (III, 2). Ils atteignent le continent sans nom et remontent le fleuve. Les sauvages Olabs les attaquent dans l'espoir de détruire leur embarcation et de les massacrer jusqu'au dernier (III, 3). Nos héros explorent une île située au beau milieu du fleuve, laissant la réparation du navire aux soins de l'équipage (III, 4). Les Olabs attaquent à nouveau et détruisent le bateau. Seuls Elic et Smiorgan survivent à l'expédition, et ils s'échappent à bord d'un navire appartenant à l'Étre Condamné à Vivre. Il s'agit d'une embarcation de petite taille constituée de fin métal (III, 7).

Elic à la Fin des Temps : Elic embarque à bord d'un navire marchand filkharien en direction d'Imrryr. Des vents magiques détournent le bateau et le forcent à accoster sur l'Île du Sorcier, où Elic combat les Krettii (I, 2). Il triomphe, mais la sorcellerie à laquelle il fait appel le projette dans un autre plan. A son retour, il repart avec les Filkhariens survivants (I, 14).





doute une histoire à raconter (attaque de pirates, violence des éléments, abominable monstre marin, etc.). Peut-être s'agit-il d'officiers abandonnés en mer par un équipage de mutins et qui recherchent de l'aide pour reprendre le contrôle de leur navire. A moins qu'il ne s'agisse de bandits laissés là par leurs anciens complices et qui ne rêvent que de vengeance.

- **Epave** : un bateau en train de couler, ou ce qu'il en reste. Il a été détruit par des pirates, un monstre marin ou un terrible phénomène climatique. Il est possible qu'il y ait encore quelques survivants au milieu des débris.

- **Débris** : quelques débris flottant au gré des courants. Il peut s'agir d'une caisse contenant des marchandises que l'eau de mer n'a pas encore eu le temps de détruire, un tonneau à demi rempli, un aviron brisé, ou encore une cage contenant un animal vivant.

- **Serpent de Mer** : une terrible créature crainte par les marins de tous pays. Il attaque toujours.

- **Pieuvre** : ce monstre des profondeurs remonte parfois à la surface pour capturer quelques marins dans ses tentacules. Ce rejeton de Pyaray est lié de manière étrange avec les navires pan tangiens qu'il n'attaque jamais.

- **Kraken** : cousin de la pieuvre, il n'est toutefois pas naturellement enclin à promouvoir la cause du Chaos. Il attaque tous les bateaux de petite taille. Lorsqu'il est gravement atteint, il laisse filer sa proie et part se réfugier dans les profondeurs.

- **Démon** : un démon harcèle le navire. Il peut s'agir d'une abomination dotée de multiples nageoire ou d'un monstre volant désireux de croquer du marin. Il peut avoir aperçu le navire par hasard, à moins qu'il ne serve de messager à un sorcier désirant faire une proposition.

- **Cadavre** : un mort flotte à la surface de l'eau. Peut-être un navire a-t-il coulé à cet endroit, à moins qu'un monstre marin ne se trouve non loin. Le "cadavre" peut également être un marin noyé qui sert désormais Pyaray en sa qualité de mort-vivant.

Eric le Nécromancien : dans "La Cité qui Rêve," Eric, allié à six seigneurs des mers, prépare la chute d'Imrryr. Il invoque un banc de brouillard pour masquer la flotte. Seul, il monte à bord d'un minuscule voilier et appelle des élémentaires qui le conduisent rapidement à Melniboné (II, 1). Une fois revenu, il prend la tête de la flotte humaine contre l'Île du Dragon. La muraille est prise, la porte enfoncée à coups de bélier, et il ne reste plus ensuite qu'à négocier le labyrinthe marin pour piller la Cité qui Rêve (II, 3). Alors que les maraudeurs repartent, ils sont attaqués par trente barges de bataille. Eric invoque un vent violent afin de sauver sa flotte, qui ne peut espérer combattre les Melnibonéens. Quarante navires s'échappent, mais ils sont traqués et incendiés par des dragons. Eric dirige alors le vent sur la voile de sa propre embarcation et part vers Pan Tang.

"Tandis que Rient les Dieux" débute à Filkhar, lorsqu'une tempête sèche ravage les quais de Raschil. Eric accepte d'accompagner Sharilla de la Brume Dansante, qui recherche le Livre du Dieu Mort. Ils prennent ensemble un navire qui les mènera à Shazar (III, 1).

Dans "La Citadelle qui Chante," Eric et son nouvel ami Tristelune se retrouvent à bord d'une galère tarkeshite à destination de Jharkor. Une galère pan tangienne les attaque et les éperonne. Eric mène les Tarkeshites à la victoire. Ils vendent la trirème à Dhakos. Eric donne la moitié de l'argent à l'équipage, au grand dégoût de Tristelune (IV, 1).

La Sorcière Dormante : l'histoire commence lorsqu'Eric et Tristelune débarquent d'un navire tarkeshite sur la côte lormyrienne. Un petit bateau les amène à terre (I, 1).

La Revanche de la Rose : la majeure partie de cette nouvelle se déroule en dehors des Jeunes Royaumes. Dans un autre plan, Eric traverse la Mer Lourde à bord de la galère noire et jaune de Gaynor le Maudit. Le navire est barré par Khorghaskh, un crapaud géant enfermé dans une cage (II, 2-4). Plus tard, Eric et ses compagnons défient Gaynor dans son étrange forteresse, le Vaisseau qui A Été (un navire retourné à l'envers). L'évasion inattendue du crapaud permet à nos héros de vaincre Gaynor (III, 5).

L'Épée Noire : bien que la mer ne soit présente dans aucune des histoires de ce livre, dans l'ultime nouvelle, "Sauver Tanelorn," Rackhir engage les mystérieux Marins de Xerlerenes pour venir en aide à la Cité Eternelle. Les Navires de Xerlerenes à voiles d'or fendent les airs et les marins jettent leurs filets d'argent pour capturer les mendiants de Nadsakor (épilogue).

Stormbringer : à bord d'une goélette ilmiorienne, Eric traverse la Mer Pâle en direction de Tarkesh, évitant au passage les Détroits du Chaos (I, 2). Il en revient porteur de graves nouvelles : la fin des Jeunes Royaumes est proche. Eric et Tristelune embarquent sur un petit bateau de Jadmar faisant route vers l'Île du Sorcier. Ils contournent la Mer du Dragon, où vivent encore quelques rares monstres marins, et sont détournés de leur cap par le Chaos, qui les envoie se fracasser sur les Dents du Serpent (II, 2). Sepiriz leur confie deux Coursiers de Nihrain, qui leur permettent de traverser l'océan depuis le continent occidental jusqu'à Pan Tang (II, 4). Ils se font capturer par Jagreen Lern, qui les retient sur son énorme vaisseau-amiral (II, 5). Une gigantesque bataille navale se produit alors. L'armada pan tangienne vient à bout de la flotte du sud après que le traître Roi Montan de Lormyr ait abandonné ses alliés à leur sort. Les vaisseaux de guerre des Cités Pourpres arrivent trop tard pour renverser la situation mais parviennent tout de même à délivrer Eric et Tristelune avant de se replier sans danger (II, 6). A Uhaio, Eric prend un navire qui le ramènera à la Forteresse du Soir (III, 2). Les vaisseaux de guerre des Cités Pourpres partent à l'assaut de la flotte de Jagreen Lern, laquelle inclut les Navires du Chaos, monstrueuses embarcations aussi grandes que des châteaux. Eric appelle Straasha à l'aide (III, 3). L'ultime bataille navale a alors lieu. Les deux navires-amiraux s'affrontent, mais tous les marins s'enfuient lorsque s'approchent les Vaisseaux de l'Enfer et leurs monstrueux pouvoirs de perversion. Eric et ses compagnons sont entraînés dans le royaume de Straasha (III, 4). Après une longue discussion avec le roi des mers, les rescapés ressortent sur la plage, à proximité des Cités Pourpres. Le reste de la flotte revient ensuite difficilement au port (III, 5). Le dernier combat entre navires se déroule sur terre, et non en mer, lorsqu'Eric affronte les Navires du Chaos à Karlaak. Il tue Pyaray et les ignobles vaisseaux se brisent d'eux-mêmes (III, 7).





• **Banc de Requins** : une vingtaine de nageoires dorsales font bien comprendre qu'un banc de requins a décidé de suivre le navire pendant quelque temps. Défense de tomber à la mer. Les marins considèrent qu'il s'agit d'un signe annonçant qu'un désastre ou qu'une bataille est proche.

• **Baleine** : une énorme créature fait surface à proximité et propulse un violent jet d'eau en direction du ciel. Puis la queue du titan se dresse majestueusement et il replonge en direction des profondeurs.

• **Dauphins** : un banc de dauphins vient s'amuser autour du bateau. Pour les marins, cela annonce un temps clément et de bons vents. Il est possible que les dauphins aient été chargés par Straasha de délivrer un message, à moins qu'ils n'aient juste décidé de se divertir.

• **Violente Tempête** : un vent extrêmement violent vient balayer le pont. Tout ce qui n'est pas solidement attaché s'envole, les voiles qui n'ont pas été carguées se déchirent et le navire est ballotté en tous sens comme une coquille de noix. Si l'équipage est malchanceux ou peu compétent, le vaisseau peut même couler. Dans le meilleur des cas, il est tout de même détourné de son cap.

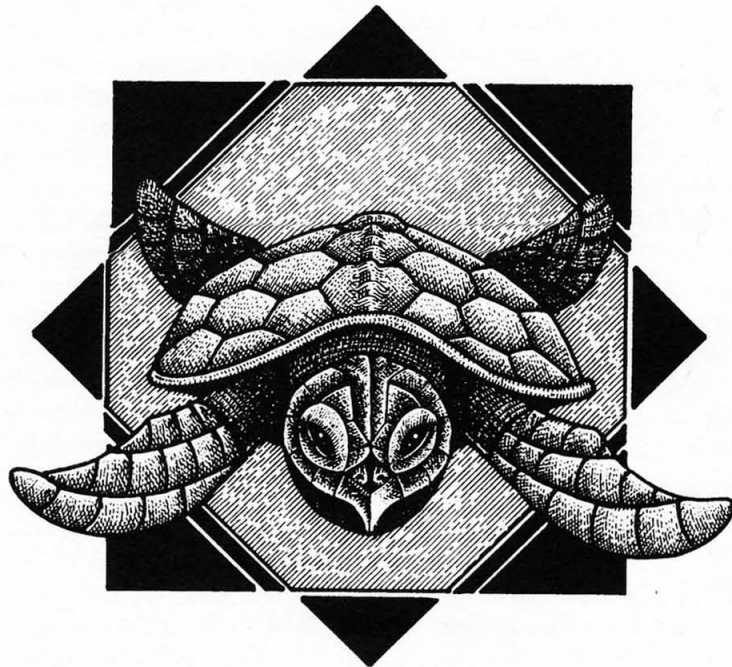
• **Maelstrom** : un immense tourbillon menace d'entraîner le navire dans les profondeurs de l'océan. Il va falloir faire preuve d'un grand sens de la navigation pour éviter cette fin horrible.

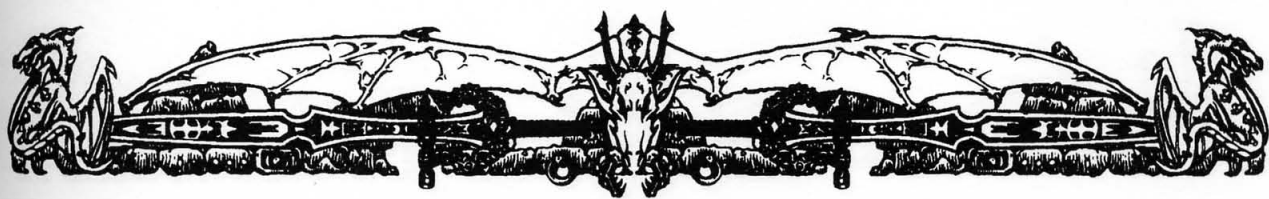
• **Grand Vent** : une forte brise accélère la progression du navire. La durée du trajet en est réduite d'autant.

• **Calme Plat** : il n'y a plus un souffle de vent. Ce phénomène peut se perpétuer pendant quelques heures ou se prolonger sur plusieurs jours. La durée du voyage est bien entendu rallongée.

• **Événement à Bord** : il se produit quelque chose de tout à fait inhabituel à bord (un incendie en cuisine, un homme à la mer, une mutinerie de l'équipage, une fuite sérieuse, une épidémie, etc.).

• **Spécial** : il se produit quelque chose d'inhabituel ou de surprenant. Si aucune idée ne vous vient à l'esprit, relancez les dés et modifiez le résultat obtenu afin qu'il soit plus marquant (un navire rencontré est en feu, un serpent de mer à deux têtes, un banc de dauphins qui ne sont autres que des marins transformés par une malédiction, etc.).





Rencontres en Mer



Tout capitaine espère que chaque voyage sera rapide et sans danger, car la moindre voile noire apparaissant à l'horizon peut devenir synonyme de désastre. Voici les caractéristiques de l'équipage de six navires que vous pouvez utiliser si vous avez envie de causer quelques ennuis à vos joueurs.

Certaines de ces caractéristiques sont très spécifiques et ne devront donc pas être utilisées plus d'une fois mais, pour la plupart, elles sont assez vagues pour servir à de multiples reprises. Quant aux navires présentés, vous pouvez aisément les modifier en vous référant aux encadrés du chapitre *Naviguer sur les Mers du Destin*.

Il est évident que les aventuriers n'auront pas nécessairement à affronter tous ces marins. Bien souvent, une rencontre en haute mer est une bonne occasion d'échanger potins et marchandises.

Embarcation Primitive

Pirogues et catamarans ne s'éloignent jamais trop des côtes mais peuvent constituer une réelle menace pour quiconque croise dans ces eaux. S'ils sont agiles, les guerriers peuvent aisément se hisser sur le pont d'un navire plus important afin de se lancer à l'abordage. Une pirogue ne fait pas le



Catamaran

Qualité de Coque : 4
Points Structure : 6
Propulsion : 1 mât, 6 rames

Étanchéité : 8
Équipage : 1 chef et 5 guerriers
Machines de Guerre : aucune

moindre bruit au cœur de la nuit, et les sentinelles pourraient se faire éliminer avant même d'avoir eu conscience du moindre danger. Utilisez ces caractéristiques pour les embarcations écumant la côte sauvage d'Oin et de Yu.

Noms Suggérés : bateau de Grom, bateau de Wukala, bateau d'Anzu le Puissant, bateau de Kiya-qui-Est-Plus-Grand-que-le-Plus-Grand-Arbre-de-la-Jungle, bateau du Grand Chef Dawan, le bateau que le Pas-Trop-Malin-Ungum a volé l'été dernier au chaman de la tribu des Besygs avant que tous les serpents bleus apparaissent et le mordent jusqu'à ce qu'il meure.

Capitaine

Ce chef sauvage est rapide et puissant. Il a un large sourire avide de victoires. Il porte des symboles commémorant ses précédentes victoires contre des bateaux étrangers. Une assiette métallique orne son poitrail tandis que des dés d'ivoire percés pendent à ses oreilles. Il croit être l'incarnation d'un ancien guerrier sacré et immortel. Il mène les guerriers de sa tribu dans leur lutte contre ceux qui voudraient défier leurs dieux et profaner leurs temples.

FOR 15 CON 17 TAI 13 INT 13 POU 18
DEX 12 APP 12

Points de Vie : 15

Modificateur aux Dégâts : +1D4

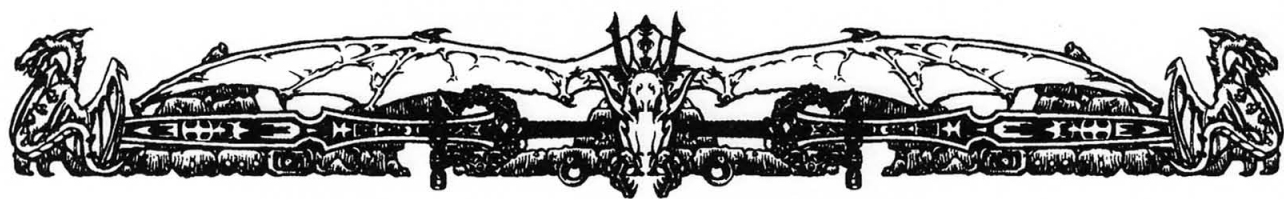
Armes : Lance Longue 90%, dégâts 1D10+1+1D4 ; Lance IM Lancée 76%, dégâts 1D6+1+1D2

Armure : 1D4 (avec petit casque), cuir et bouts de métal

Compétences : Esquive 83%, Ecouter 69%, Déplacement Silencieux 92%, Monde Naturel 53%, Navigation 91%, Natation 88%

Argent : 1D10 bronzes cousues dans son manteau de plumes





Equipage

Ces guerriers se vêtent de manteaux de plumes et de peaux mal tannées. Leurs armes sont faites main, pointues et enduites de sèves et résines malodorantes. Ils font avancer leurs longs esquifs en ramant puissamment et en cadence, ce qui leur permet de fendre les flots sans aucun bruit. Ils frappent vite et fort, dérobent autant de butin qu'ils le peuvent et se fondent dans la nuit. Ils éprouvent une crainte révérencieuse pour leur capitaine. S'il se fait tuer, ils se mettent à hurler leur désespoir et plongent par dessus bord.

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armes : Lance Courte 60%, dégâts 1D6+1+1D4 ; Bouclier en Peau 55%, dégâts repousser+1D3+1D4, 20 points de structure ; Lance 1M Lancée 45%, dégâts 1D6+1+1D2 ; Arc de Chasse 50%, dégâts 1D6+1+1D2

Armure : 1D4-1 (avec petit casque), cuir et os

Compétences : Esquive 60%, Déplacement Silencieux 55%, Monde Naturel 30%, Navigation 50%, Natation 85%

Argent : aucun

	FOR	CON	TAI	DEX	POU	PV
Un	13	14	12	10	9	13
Deux	14	15	13	11	7	14
Trois	16	12	14	11	10	13
Quatre	15	15	13	12	6	14
Cinq	14	11	14	11	8	13

Navire Marchand

Partout où il y a des marchés, des marchands sont là pour les approvisionner. Ceux qui sont assez braves pour affronter les tempêtes, les serpents de mer, les pirates, les embargos, le Seigneur Straasha et Pyaray des Profondeurs peuvent espérer s'enrichir rapidement. Certains navires marchands forment des convois ou sont escortés par un ou deux vaisseaux de guerre. D'autres préfèrent partir seuls en mer. Le bateau présenté ci-dessous convient parfaitement à un marchand originaire d'Argimiliar, de Filkhar, d'Ilmiora, de Pikarayd ou de Shazar. S'il provient des Cités Pourpres, transformez la grande caraque en brick.



Grande Caraque

Qualité de Coque : 11

Points Structure : 80

Propulsion : 2 mâts

Étanchéité : 28

Equipage : 25 officiers et marins

Machines de Guerre : aucune

Noms Suggérés : l'Orgueil d'Uhaio, la Douce Mareena, l'Opulence, le Joli Profit, l'Affaire en Or, la Promesse de Richesse, la Faveur de Goldar, le Risque Zéro, le Transport de Chance, la Vive Entreprise, le Solde, la Chérie de Straasha.

Capitaine

Ce capitaine a fait le tour du monde et, tout comme son vaisseau, commence à montrer quelques signes de vieillesse. Il est quasiment chauve mais arbore une barbe noire et broussailleuse. Sa caractéristique physique la plus reconnaissable est un gros nez rouge. Rondouillard, il fait à peine un mètre cinquante et porte des habits tout aussi colorés que tape-à-l'oeil. Il est prudent et marchande avec une grande habileté. Il donne souvent l'apparence d'un "Monsieur-Je-Sais-Tout," ce que les gens qui ne le connaissent pas ont tendance à trouver désagréable. Malgré cela, il est apprécié par les marchands et marins des ports qu'il fréquente et a gagné le respect de la plupart de ses marins.

FOR 12 CON 11 TAI 10 INT 17 POU 10
DEX 10 APP 9

Points de Vie : 11

Modificateur aux Dégâts : aucun

Armes : Sabre d'Abordage 89%, dégâts 1D6+2 ; Hache Maritime 62%, dégâts 2D6+2 ; Dague 76%, dégâts 1D4+2

Armure : 1D6 (avec petit casque), cuir maritime

Compétences : Marchander 81%, Se Vanter 89%, Langue Commune 85%, Orientation 94%, Navigation 98%, Natation 84%, Jeunes Royaumes 59%

Argent : pour 1 400 bronzes d'anneaux en or, 3 000 bronzes dans un coffre fermé à clé (dans sa cabine), 10 000 en contrats et actes notariés, 25 000 en marchandises (dans la cale)

Second

Le second est originaire du lointain pays de Pikarayd. Il est grand, solidement charpenté, et noue ses cheveux bruns en une longue queue de cheval. Il aime bien les vêtements de qualité mais sait rester plus sobre que son commandant. Extérieurement, il est calme et composé et semble totalement loyal à son capitaine, qu'il sert depuis dix ans. Mais en fait, il sent qu'il est prêt à assumer lui-même le commandement du navire. Si l'opportunité se présentait, il ne manquerait pas de la saisir, même s'il lui fallait pour cela avoir recours à la force. Depuis quelque temps, il pense de plus en plus au décès du capitaine. Le second est convaincu qu'il sait tout et n'écoute jamais les conseils qu'on lui prodigue. Il préfère résoudre les problèmes de manière violente et ceux qui ne sont pas d'accord avec lui pourraient bien se retrouver rapidement obligés de parler avec leurs poings.

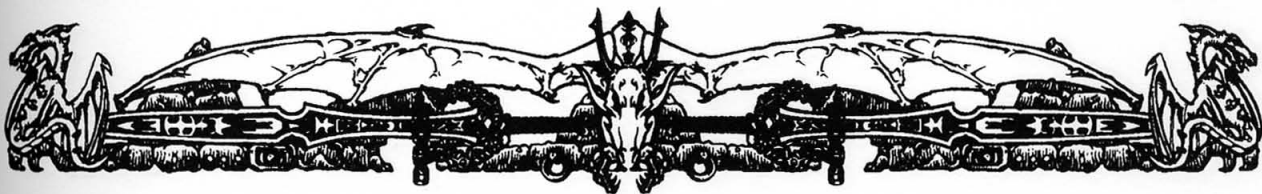
FOR 17 CON 15 TAI 19 INT 10 POU 16
DEX 12 APP 9

Points de Vie : 17

Modificateur aux Dégâts : +1D6

Rencontres en Mer





Armes : *Bagarre* 94%, dégâts 1D3+1D6 ; *Epée Large* 105%, dégâts 1D8+1+1D6 ; *Cabillot d'Amarrage* 71%, dégâts 1D6+1D6 ; *Harpon* 87%, dégâts 2D8+4+1D6

Armure : 1D6 (avec petit casque), cuir maritime

Sorts : Souffle de Vie (1), Furie (1), Soins (2), Ailes de Lassa (4)

Compétences : Grimper 72%, Esquive 67%, Sauter 54%, Orientation 65%, Navigation 76%, Natation 91%

Argent : 1 219 bronzes dans un coffre en teck (dans sa cabine), rangés par nom et nationalité et répertoriés avec soin dans un registre à sept colonnes

Quartier-Maître

Le quartier-maître est originaire du royaume de Lormyr et fait partie des plus vieux membres de l'équipage. Il est complètement chauve mais arbore une grande moustache noire. Son torse et ses bras sont couverts de tatouages colorés. Il a l'air sombre et morose, et ne cesse de faire des commentaires pessimistes sur la situation présente et l'existence en général. Heureusement, la plupart des membres de l'équipage trouvent cela amusant, à tel point qu'ils l'encouragent. Lorsque l'un des marins a un coup de malchance, les autres le consolent en lui disant : "Ne te plains pas. Au moins, tu n'es pas quartier-maître."

FOR 16 CON 15 TAI 15 INT 11 POU 8
DEX 11 APP 13

Points de Vie : 15

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armes : *Hache Lormyrienne* 85%, dégâts 3D6+1D4 ; *Masse Légère* 63%, dégâts 1D6+2+1D4

Armure : 1D6-1 (avec petit casque), cuir souple

Compétences : Grimper 64%, Langue Commune 55%, Artisanat (travail du bois) 69%, Esquive 41%, Sauter 52%, Orientation 40%, Navigation 73%, Natation 57%

Argent : 1D100 bronzes, 480 bronzes dans sa cabine

Equipage

Ces hommes s'habillent aussi bien qu'ils le peuvent, préférant les chemises brillantes, les pantalons de couleurs et les sandales brodées. L'argent qu'ils gagnent est généralement dépensé afin d'embellir leur apparence, et rares sont ceux qui parviennent à économiser quelques misérables pièces. En mer, ils sont mal lavés et se plaignent en permanence. Ils ne sont pas formés au combat et ne se battent que lorsqu'ils ont peur pour leur vie. A terre, ils se lavent au plus vite puis se mettent à jouer jusqu'à ce que le navire lève l'ancre à nouveau. Malgré leurs plaintes incessantes, la plupart d'entre eux sont à bord depuis des années et n'éprouvent aucune envie de changer de capitaine.

Modificateur aux Dégâts : aucun

Armes : *Crochet* 25%, dégâts 1D8 ; *Cabillot d'Amarrage* 25%, dégâts 1D6

Armure : aucune

Compétences : Grimper 65%, Artisanat (travail du bois) 35%, Esquive 40%, Monde Naturel 30%, Orientation 25%, Navigation 70%, Natation 50%

Argent : 1D100 bronzes chacun

	FOR	CON	TAI	DEX	POU	PV
Un	11	12	10	13	12	11
Deux	13	14	11	11	10	13
Trois	12	11	12	14	13	12
Quatre	12	13	9	12	12	11
Cinq	13	10	11	15	13	11
Six	14	16	10	12	8	13

Vaisseau Pirate

Les pirates constituent un véritable fléau pour le commerce, et ce où que l'on se trouve. Ils rôdent partout où il est possible de s'enrichir en déployant un minimum d'efforts. Tout comme les autres prédateurs, ils ne s'attaquent qu'aux bateaux plus petits ou plus faibles que le leur. L'économie de certains districts, de certaines villes et même de certains pays reposent sur les marchandises dérobées aux navires qui croisent dans leurs eaux territoriales.

Les caractéristiques qui suivent conviennent pour un vaisseau pirate indépendant. Pour ceux qui sont originaires de Dorel, Dharijor ou Pan Tang, remplacez le brick par une galère de guerre.

Noms Suggérés : *la Pièce d'Or, la Belle Aventure, l'Opportuniste, le Flagelleur, le Supplice de Mabelode, le Soulageur, le Requin, le Serpent de Mer, la Princesse Econome, le Perdu dans la Brume*



Brick

Qualité de Coque : 17
Points Structure : 120
Propulsion : 2 mâts

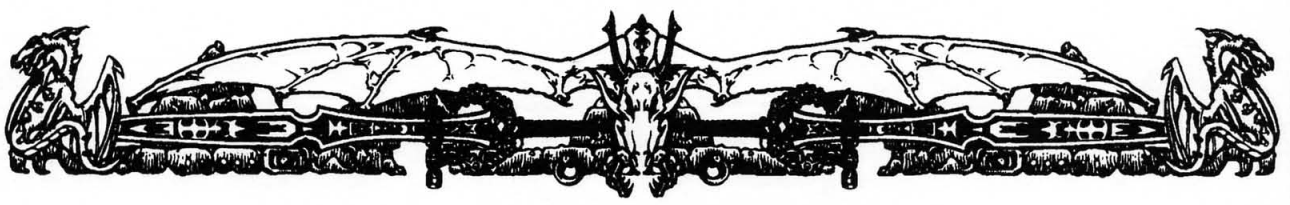
Etanchéité : 34
Equipage : 40 pirates
Machines de Guerre : aucune

Capitaine

Le capitaine est un pirate amoral et particulièrement cruel. Petit, maigre et noueux, il s'habille toujours de noir. Son visage sévère et émacié est rendu plus inquiétant encore par tout un entrelacs de vieilles cicatrices. Ses cheveux sont courts, noirs et huilés. Il ne sait ce que signifient les termes gentillesse ou pitié. Il a donné un surnom à chacun des membres de son équipage afin d'affermir l'emprise qu'il a sur eux. S'il devait être vaincu au combat, il implorerait la clémence de son

Rencontres en Mer





adversaire en promettant de lui révéler l'endroit où il cache son immense trésor. En réalité, il cherche juste à gagner suffisamment de temps pour se venger.

FOR 16 CON 16 TAI 9 INT 17 POU 21
DEX 17 APP 5

Points de Vie : 13

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armes : *Cimeterre (MG)* 146%, dégâts 1D8+1+1D4 ; *Cestus (MD)* 127%, dégâts 1D3+2+1D4 ; *Dague* 94%, dégâts 1D4+2+1D4 ; *Bagarre* 106%, dégâts 1D3+1D4

Armure : 1D6 (avec petit casque), cuir maritime

Sorts : Liens Indestructibles (3), Souffle de Vie (1), Oûie de Démon (1), Soins (2), Armure Infernale (1-4), Rasoir Infernal (1-4), Enjambée de Cran Liret (1-4), Sauvegarde (3)

Compétences : Langue Commune 85%, Esquive 89%, Baratin 97%, Sauter 82%, Déplacement Silencieux 77%, Orientation 86%, Navigation 112%, Natation 79%

Argent : 5 000 bronzes en bijoux ternis, 30 000 dans une cache secrète (dans sa cabine)

Second

Le second est un grand Dharijorien dégingandé aux longs cheveux gominés. Il adore jouer les durs auprès des autres pirates, qu'il maltraite et injurie en permanence. Il obéit à son capitaine, jusqu'au jour où il détectera chez son supérieur une faiblesse qu'il lui sera possible d'exploiter.

FOR 16 CON 12 TAI 17 INT 10 POU 13
DEX 17 APP 8

Points de Vie : 15

Modificateur aux Dégâts : +1D6

Armes : *Trident* 87%, dégâts 1D6+2+1D6 ; *Filet* 74%, enchevêtrement ; *Rasoir* 69%, dégâts 1D3+1D6 ; *Lutte* 80%, dégâts spécial

Armure : 1D6-1 (avec petit casque), cuir souple

Compétences : Grimper 53%, Langue Commune 50%, Esquive 66%, Se Cacher 62%, Orientation 19%, Navigation 44%, Natation 61%

Argent : 136 bronzes

Quartier-Maître

Le quartier-maître est une femme de petite taille qui voue une haine toute particulière aux Lormyriens (c'est l'un d'entre eux qui lui a fait perdre un oeil). Il y a de bonnes chances qu'elle ne perde pas une occasion d'attaquer un Lormyrien, même si cela va à l'encontre d'un ordre direct du capitaine, qu'elle déteste tout autant. Elle hait également la plupart des membres de l'équipage, et quelques uns d'entre eux ont déjà goûté de son couteau pour avoir osé lui faire des avances. Tous les nouveaux pirates sont prévenus de ne pas s'approcher d'elle, mais la plupart d'entre eux aiment bien se faire leur propre idée.

FOR 15 CON 14 TAI 10 INT 9 POU 11
DEX 18 APP 10

Points de Vie : 12

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armes : *Epée Courte* 99%, dégâts 1D6+1+1D4 ; *Couteau de boucher* 82%, dégâts 1D6+1D4 ; *Demi-Bouclier* 94%, 15 points de structure

Armure : 1D6-1 (avec petit casque), cuir souple

Compétences : Grimper 91%, Langue Commune 45%, Esquive 85%, Navigation 56%, Natation 61%

Argent : 34 bronzes et 14 dents de membres de l'équipage (chacune représente une dette de 100 bronzes).

Equipage

Ces pirates sont un ramassis de vauriens et de perdants unis seulement par une peur panique de leur capitaine. Ils portent principalement une armure noire et les restes dépareillés de vêtements qu'ils ont dérobés à leurs victimes. Les motivations qui les ont conduits jusqu'ici sont variées, et certains d'entre eux ne sont pas là de leur plein gré, mais seul un fou suicidaire songerait à se plaindre en haute mer.

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armes : *Sabre d'Abordage* 55%, dégâts 1D6+2+1D4 ; *Couteau* 50%, dégâts 1D6+1D4 ; *Bagarre* 70%, dégâts 1D3+1D4 ; *Arc* 40%, dégâts 1D6+1+1D2

Armure : 1D6-1 (avec petit casque), cuir souple

Compétences : Art (torture) 15%, Grimper 50%, Artisanat (scarification) 20%, Esquive 50%, Sauter 50%, Navigation 55%, Natation 60%, Lancer (grappin) 35%

Argent : 1D10 bronzes chacun

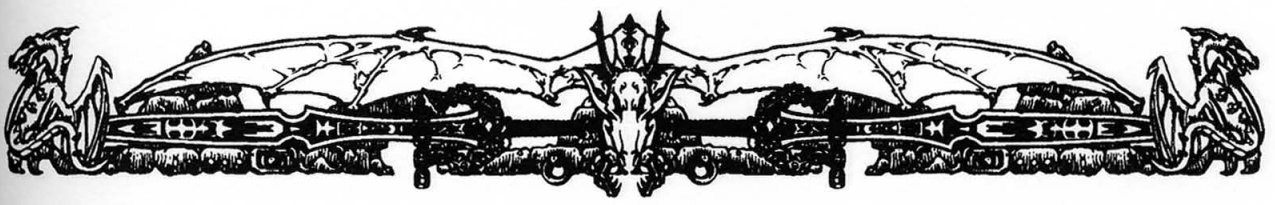
	FOR	CON	TAI	DEX	POU	PV
Un	13	11	12	9	6	12
Deux	14	12	13	10	8	13
Trois	12	11	14	11	9	13
Quatre	10	11	17	8	10	14
Cinq	16	6	12	11	12	9
Six	13	11	13	10	9	12
Sept	14	12	11	10	7	12
Huit	12	13	15	9	8	14

Vaisseau de Guerre

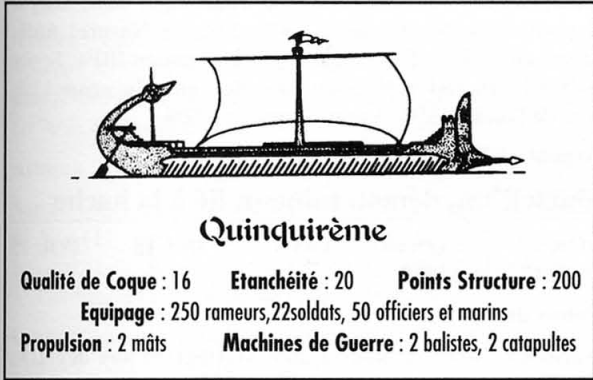
Ces bâtiments défendent les côtes et zones de pêche. Parfois, deux flottes s'affrontent mais elles passent le plus clair de leur temps à patrouiller leurs eaux territoriales et à chasser les pirates. Des marchands prospères peuvent parfois se payer les services d'un vaisseau de guerre pour les escorter dans les eaux dangereuses. Les caractéristiques qui suivent conviennent particulièrement à un bâtiment de Jharkor, Lormyr ou Vilmir.

Rencontres en Mer





Noms Suggérés : la Flèche d'Arkyn, le Coeur du Sud, la Demi-Coquille, la Princesse de la Lune, le Requin, la Fureur du Juste.



Quinquirème

Qualité de Coque : 16 Etanchéité : 20 Points Structure : 200
Equipage : 250 rameurs, 22 soldats, 50 officiers et marins
Propulsion : 2 mâts Machines de Guerre : 2 balistes, 2 catapultes

Capitaine

Ce gentilhomme à l'air impérieux est vêtu d'une veste bleue à boutons dorés et d'un pantalon blanc. Ses yeux sont durs, et sa voix sévère sait se faire entendre même dans un vent violent. Il aime son navire, la mer et son pays. Il ne fuit jamais son devoir, même si celui-ci doit lui faire sacrifier jusqu'au dernier des hommes qu'il a sous son commandement.

FOR 16 CON 14 TAI 13 INT 16 POU 15
DEX 11 APP 15

Points de Vie : 14

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armes : *Epée Large* 126%, dégâts 1D8+1+1D4 ; *Dague* 113%, dégâts 1D4+2+1D4

Armure : 1D6 (avec petit casque), cuir maritime

Compétences : Esquive 88%, Orientation 65%, Eloquence 82%, Navigation 118%, Natation 74%

Argent : 1 000 bronzes en boutons d'or, 9 000 autres dans un coffre fermé à clé (dans sa cabine)

Second

Les membres de l'équipage ont l'habitude de dire qu'ils savent toujours quand le second se tient derrière eux car ils l'entendent grincer des dents. Il semble faire en permanence la grimace. Il pense qu'il aurait dû être promu depuis longtemps et reporte son mécontentement sur ses hommes. Avec lui, la moindre infraction aux règles navales est lourdement punie.

FOR 16 CON 13 TAI 14 INT 14 POU 12
DEX 14 APP 12

Points de Vie : 14

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armes : *Epée Large* 103%, dégâts 1D8+1+1D4 ; *Rapière* 103%, dégâts 1D6+1+1D4 ; *Petit Bouclier* 98%, 20 points de structure

Armure : 1D6 (avec petit casque), cuir maritime

Compétences : Esquive 93%, Orientation 51%, Eloquence 49%, Navigation 96%, Natation 52%

Argent : 700 bronzes

Quartier-maître

Selon la rumeur, cet homme énorme serait un meurtrier qui aurait choisi de servir son pays en mer plutôt que de risquer d'être envoyé aux galères. Peut-être est-ce vrai. Sa tête chauve surplombe une véritable montagne de muscles, et quand il se met à hurler, son visage devient écarlate et tous les boutons de sa chemise sautent. Personne n'a jamais osé remettre son autorité en cause parce qu'il est assez costaud pour casser un individu normal en deux (et assez fou pour ne pas hésiter à le faire).

FOR 18 CON 16 TAI 19 INT 10 POU 12
DEX 13 APP 7

Points de Vie : 18

Modificateur aux Dégâts : +1D6

Armes : *Hache Maritime* 95%, dégâts 2D6+2+1D6 ; *Bagarre* 110%, dégâts 1D3+1D6 ; *Lutte* 134%, dégâts spécial

Armure : 1D6-1 (avec petit casque), cuir souple

Compétences : Esquive 48%, Orientation 31%, Navigation 102%, Natation 54%

Argent : 3D100 bronzes

Equipage

Ces hommes sont des durs qui ne plaisaient pas. Leurs cheveux sont coupés ras et ils travaillent, dorment et combattent sans jamais quitter leur uniforme. La paye est pitoyable, les rations minimales et le travail épuisant. Aucun de ces marins ne rêve de promotion, exclusivement réservée aux nobles, mais une somme importante attend ceux qui prennent leur retraite au bout de vingt-cinq années de service.

Modificateur aux dégâts : +1D4

Armes : *Epée Large* 60%, dégâts 1D8+1+1D4 ; *Bagarre* 80%, dégâts 1D3+1D4 ; *Arc* 55%, dégâts 1D6+1+1D2 ; *Petit Bouclier* 60%, 20 points de structure

Armure : 1D6-1 (avec petit casque), cuir souple

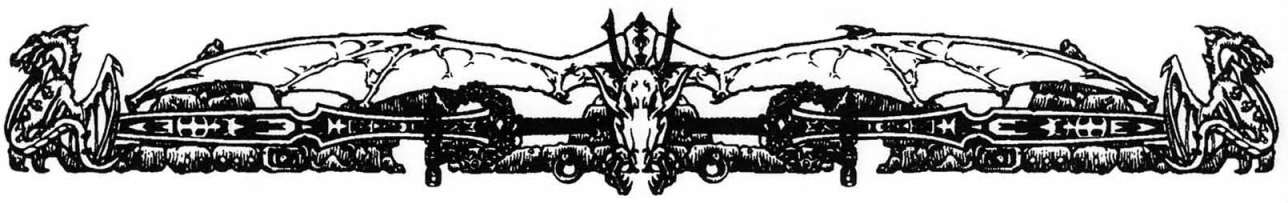
Compétences : Art (taille du bois) 35%, Grimper 60%, Artisanat (travail du bois) 30%, Esquive 60%, Monde Naturel 25%, Orientation 20%, Navigation 65%, Natation 55%

Argent : 1D20 bronzes chacun

	FOR	CON	TAI	DEX	POU	PV
Un	15	14	13	11	10	14
Deux	14	11	12	10	13	12
Trois	16	12	15	13	15	14
Quatre	13	14	13	14	8	14
Cinq	14	18	15	12	11	17
Six	13	13	12	14	12	13

Rencontres en Mer

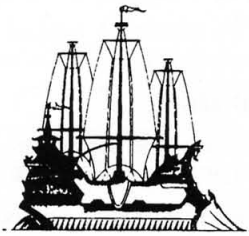




Barge de Bataille de Melniboné

Les vaisseaux dorés du Glorieux Empire ne lèvent plus l'ancre sans raison valable. Lorsqu'on les rencontre en haute mer, c'est parce qu'ils cherchent quelque chose à la demande de l'empereur ou traquent ceux qui veulent attaquer Imrryr. Les barges de bataille sont le cauchemar de ceux qui essaient de pénétrer dans les eaux territoriales de Melniboné. Elles s'attaquent rarement aux pêcheurs, du moins tant que ceux-ci font preuve d'humilité et assistent les Melnibonéens lorsque ceux-ci ont besoin de renseignements. Utilisez les caractéristiques qui suivent pour l'équipage d'une barge de bataille.

Noms Suggérés : le Fils de Pyaray, le Lis d'Arioch, le Vent Noir, la Griffes de Velours, le Baiser de la Mort



Barge de Bataille

Qualité de Coque : 25 **Étanchéité :** 15 **Points Structure :** 200
Équipage : 2 600 esclaves, 200 guerriers, 100 officiers et marins
Propulsion : 3 mâts, 3 bancs de rame
Machines de Guerre : 6 balistes, 4 catapultes, 2 trébuchets

Capitaine

Ce grand et beau guerrier porte une armure luisante et une cape scintillante en soie bleue et verte. Il serait surprenant qu'il monte sur le pont d'un navire ennemi en cas de combat, mais ne rechigne pas à se battre sur son propre bâtiment. Il est toujours d'un calme olympien dans ce type de situation, et ses traits semblent particulièrement reposés alors que sa hache d'armes éviscère ses ennemis.

FOR 27/20* **CON 13** **TAI 16** **INT 26** **POU 29**
DEX 14 **APP 19**

* Augmentée par des racines d'imana ingérées avant un combat

Points de Vie : 15

Modificateur aux Dégâts : +2D6/+1D6*

Armes : Hache d'Armes Infernale 183%, dégâts 3D6+2D6+1D10+1D6

Armure : 1D10+6, plaques de Melniboné

Sorts : Générosité de Straasha (4), Brasero du Pouvoir (4), Souffle de Vie (1), Vue de Démon (1), Flammes de Katakak (4), Soins (2), Armure Infernale (1-4), Convoquer un Élémentaire (1), Souplesse de Xiombarg (1-3), Ailes de Lassa (4), Sagesse de Slortar (1-3)

Démons et Élémentaires Liés : Un élémentaire de l'eau lié à son armure l'empêche de couler s'il venait à tomber à l'eau, un démon lié à sa hache d'armes dorée

Compétences : Art (sculpture sur coquillage) 68%, Langue Commune 60%, Esquive 84%, Monde Naturel 66%, Orientation 156%, Eloquence 119%, Navigation 103%, Scribe 64%, Chercher 91%, Natation 70%, Royaumes Inconnus 11%, Vue de Sorcière 85%, Jeunes Royaumes 72%

Argent : 1 300 bronzes pour sa cape en soie

Qartell'nn, démon mineur, lié à la hache

FOR 21 **CON 68** **TAI 3** **INT 15** **POU 22**
DEX 17 **APP 0**

Points de Vie : 36

Facultés : Arme démon (ajoute 1D10+1D6 aux dégâts) ; Téléportation (chaque voyage coûte 1 CON au démon)

Besoin : casser une épée par jour

Coût en Points de Magie pour le convoquer : 36

Officier

Cette femme couverte de bijoux et de rubans est l'un des officiers du bâtiment. Elle reçoit ses ordres du capitaine et est chargée de les faire appliquer. Elle coordonne les tirs d'artillerie et de projectiles et mène personnellement ses troupes à l'assaut des navires humains. Elle adore se battre et ne connaît pas le sens du mot pitié.

FOR 17 **CON 14** **TAI 16** **INT 22** **POU 25**
DEX 13 **APP 15**

Points de Vie : 15

Modificateur aux Dégâts : +1D6

Armes : Épée Longue 110%, dégâts 2D8+1D6 ; Épée Large 97%, dégâts 1D8+1+1D6 ; Dague 103%, dégâts 1D4+2+1D6

Armure : 1D10+6, plaques de Melniboné

Sorts : Souffle de Vie (1), Armure Infernale (1-4), Flamme Infernale Acérée (1-4), Cornes de Hionhurn (1-3), Tendon de Mabelode (1-3), Convoquer un Élémentaire (1), Visage d'Arioch (1-3)

Élémentaires Liés : Élémentaire de l'air lié au torque en argent qu'elle porte autour du cou

Compétences : Art (poésie) 74%, Langue Commune 55%, Esquive 76%, Orientation 108%, Eloquence 90%, Navigation 99%, Scribe 123%, Chercher 87%, Natation 64%, Vue de Sorcière 79%, Jeunes Royaumes 59%

Argent : 37 300 bronzes (une myriade de bijoux scintillants)

Équipage

Ces soldats inhumains portent la livrée jaune de la Garde Impériale. Ils combattent sans la moindre peur tous les ennemis de Melniboné, et ce, qu'il s'agisse de maraudeurs, de pirates ou de marchands trop présomptueux. Il ne faut pas s'at-

Rencontres en Mer





tendre à les voir faire montre de la moindre pitié, car ils ne comprennent pas ce concept humain, beaucoup trop complexe pour eux.

Modificateur aux dégâts : +1D4

Armes : *Epée Large* 75%, dégâts 1D8+1+1D4 ; *Grand Bouclier* 80%, 26 points de structure ; *Epée Courte* 75%, dégâts 1D6+1+1D4 ; *Javelot (3)* 80%, dégâts 1D6+1D2 ; *Arc en Os* 70%, dégâts 2D6+1+1D2

Armure : 1D10+6, plaques de Melniboné

Sorts : Liens Indestructibles (3), Vue de Démon (1), Souffle de Vie (1), Soins (2), Armure Infernale (1-4), Rempart Infernal (1-4), Rasoir Infernal (1-4), Cornes de Hionhurn (1-3), Confusion (1), Tendon de Mabelode (1-3)

Compétences : Langue Commune 50%, Esquive 75%, Ecouter 70%, Langue Maternelle (melnibonéen) 100%, Navigation 75%, Chercher 70%, Vue de Sorcière 30%

Argent : 10D100 bronzes chacun (beaux atours)

	FOR	CON	TAI	DEX	POU	PV
Un	13	14	15	14	21	15
Deux	16	12	14	15	22	13
Trois	12	13	16	16	20	15
Quatre	15	14	13	17	23	14
Cinq	14	16	14	14	21	15
Six	15	14	15	16	24	15
Sept	13	12	14	15	19	13
Huit	12	13	13	13	21	13

Drakkar du Nord

Les vaillants guerriers tarkeshites sillonnent la Mer Pâle dans leurs drakkars à tête de dragon. Ils organisent souvent des raids sur les côtes situées au sud de chez eux et attaquent tout adversaire qui semble à leur portée.

Noms Suggérés : *Croc-Pilleur, Tue-Baleine, le Destrier des Mers, l'Homme du Nord, Dent-Froide, Guerroyeur*



Drakkar

Qualité de Coque : 5
Points Structure : 50
Propulsion : 1 mât, 1 banc de rame
Etanchéité : 15
Equipage : 50 rameurs, 180 guerriers
Machines de Guerre : aucune

Capitaine

Ce jarl colossal a une longue barbe rousse et des yeux bleus dénués d'émotion. Il porte d'épais brassards en argent qui démontrent sa richesse et sa puissance au combat. Il est

assez malin pour savoir quand il est préférable de négocier ou de fuir plutôt que d'attaquer. Il arrive qu'il loue ses services à un navire marchand désarmé en quête de protection pour traverser la Mer Pâle. Il est toujours le premier à monter à bord d'un bateau ennemi en cas d'assaut, hurlant à pleins poumons des cris de guerre louant la force de ses dieux.

FOR 18 CON 17 TAI 18 INT 15 POU 17
DEX 13 APP 16

Points de Vie : 18

Modificateur aux Dégâts : +1D6

Armes : *Hache Maritime* 121%, dégâts 2D6+2+1D6 ; *Hache de Lancer* 96%, dégâts 1D6+1D3

Armure : 1D6+1 (avec casque), cuir, anneaux et fourrure

Sorts : Liens Indestructibles (3), Souffle de Vie (1), Oeil de Buse (1), Furie (1), Soins (2), Corne de Hionhurn (1-3), Convoquer un Élémentaire (1), Visage d'Arioch (1-3)

Compétences : Marchander 84%, Esquive 91%, Evaluer 60%, Sagacité 71%, Sauter 88%, Monde Naturel 43%, Orientation 76%, Médecine Rudimentaire 65%, Navigation 104%, Chercher 102%, Natation 73%

Argent : 360 bronzes plus 4 000 pour ses brassards

Equipage

Ces farouches guerriers barbus sont vêtus d'armures de cuir et de manteaux de laine colorée. Ils accrochent leurs boucliers ronds au franc-bord de leur bateau afin de se protéger des tirs de projectiles adverses, et ne les récupèrent qu'au moment de l'abordage. Inspirés par leur capitaine, ils deviennent de véritables sauvages au combat, et méritent amplement l'appellation de loups de mer. Une fois le combat terminé, ils boivent tout aussi furieusement, mais en faisant deux fois plus de bruit.

Modificateur aux Dégâts : +1D6

Armes : *Hache d'Armes* 65%, dégâts 1D8+2+1D6 ; *Hache de Lancer* 60%, dégâts 1D6+1D3 ; *Bouclier Rond* 65%, 20 points de structure ; *Lance 1M Lancée* 45%, dégâts 1D6+1+1D2

Armure : 1D6+1 (avec casque), cuir, anneaux et fourrure

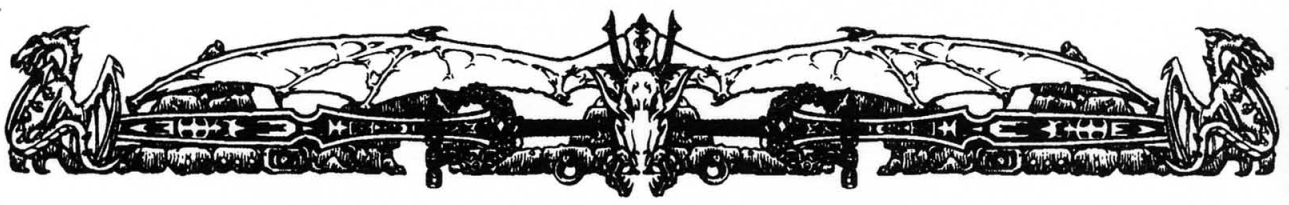
Compétences : Grimper 60%, Artisanat (travail du bois) 40%, Esquive 45%, Sauter 60%, Monde Naturel 25%, Orientation 20%, Navigation 65%, Natation 50%, Lancer (grappin) 60%

Argent : 2D100 bronzes chacun

	FOR	CON	TAI	DEX	POU	PV
Un	17	14	16	12	13	15
Deux	15	13	18	14	10	16
Trois	18	16	18	11	13	17
Quatre	18	14	15	11	9	15
Cinq	17	16	17	13	11	17
Six	16	14	17	12	14	16

Rencontres en Mer





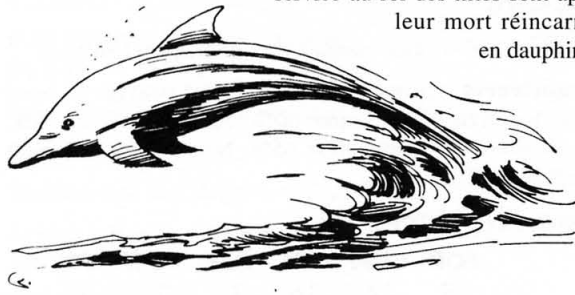
Créatures Maritimes



Dans la saga, Elric n'affronte pas le moindre monstre marin, bien qu'il croise la route de nombreux prédateurs sillonnant les océans dans leurs navires. Moorcock fait toutefois référence à des créatures vivant dans la mer du Dragon, et à une "chose verte au regard fixe" résidant dans la mer Bouillante. De telles entités trouvent leur origine dans les légendes et sont une excellente source d'inspiration pour de nombreux scénarios.

Dauphin

Les dauphins sont toujours amicaux et presque tout le monde s'entend pour dire qu'ils sont synonymes de chance et de vents favorables. On ne compte plus les histoires de dauphins venant prévenir un navire de la présence d'un monstre marin, secourant des marins en train de se noyer ou venant tenir compagnie à un bateau pendant une partie de son long voyage. Habitants des Cités Pourpres et marins répètent d'ailleurs à l'envie que tous les marins et pêcheurs ayant rendu service au roi des mers sont après leur mort réincarnés en dauphins.



Dauphin, ami de Straasha

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	3D6+6	16-17
CON	3D6	10-11
TAI	3D6+12	22-23

INT	8	8
POU	3D6	10-11
DEX	2D6+3	10
DEP	Nage-12	
PV Moyens	16-17	

Armure : 1D4, peau

Modificateur aux Dégâts Moyen : +1D6

Armes : Coup de Tête 50%, dégâts 1D6+MD

Compétences : Chercher 50%, Sauter 60%

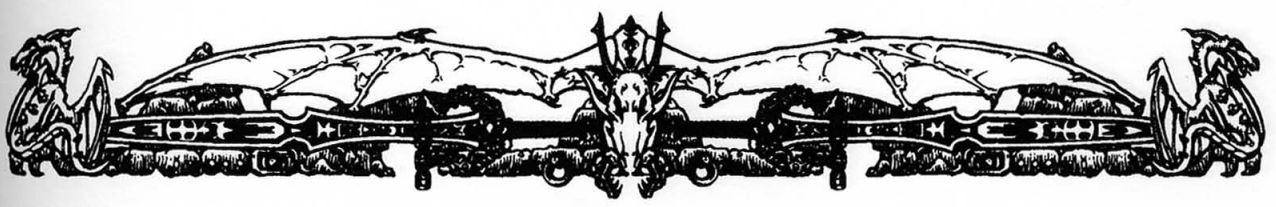
Kraken

Les krakens sont de gigantesques créatures marines, mi-poulpe, mi-pieuvre. Les marins les associent au Seigneur Pyaray mais, en réalité, ils ne se préoccupent ni de la Loi ni du Chaos et se contentent de chercher de quoi satisfaire leur faim dévorante. Vous trouverez ci-dessous les caractéristiques de deux créatures de taille très différente. La première devrait poser des problèmes à vos aventuriers si elle décidait un jour de croquer leur navire. Quant au second kraken, il est tellement grand que les marins pourraient le prendre pour une petite île et l'accoster dans l'espoir d'y trouver de l'eau potable ou un trésor enfoui.

Petit kraken, large de vingt mètres

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	20D6	70
CON	4D6+12	26
TAI	20D6	70
INT	2D6	7
POU	6D6	21
DEX	3D6+12	22-23
DEP	Nage-8, reptation-2	
PV Moyens	48	





Armure : 1D6, peau

Modificateur aux Dégâts Moyen : +8D6

Armes : Tentacule* 80%, dégâts 8D3 ; Morsure** 80%, dégâts 8D6 + poison, VIR = CON

* Peut attaquer avec huit tentacules à chaque round. Lorsqu'il touche, un tentacule n'inflige pas de dégâts mais s'enroule autour de sa proie. Quand deux tentacules tiennent la même créature, ils se mettent à l'écraser, ce qui cause les dégâts indiqués ci-dessus.

** L'attaque par morsure se déroule 5 étapes de DEX après celles des tentacules. Elle injecte un poison de VIR égale au score de CON du monstre.

Compétences : Se Cacher 120%, Sentir/Goûter 55%, Pister 20%

Gros kraken, large de cent mètres

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	100D6	350
CON	20D6+60	130
TAI	100D6	350
INT	2D6	7
POU	30D6	105
DEX	3D6+12	22-23
DEP	Nage-40, reptation-10	
PV Moyens	240	

Armure : 1D20, peau

Modificateur aux Dégâts Moyen : +43D6

Armes : Tentacule* 80%, dégâts 43D3 ; Morsure** 80%, dégâts 43D6 + poison, VIR = CON

* Peut attaquer avec huit tentacules à chaque round. Lorsqu'il touche, un tentacule n'inflige pas de dégâts mais s'enroule autour de sa proie. Quand deux tentacules tiennent la même créature, ils se mettent à la serrer, ce qui cause les dégâts indiqués ci-dessus.

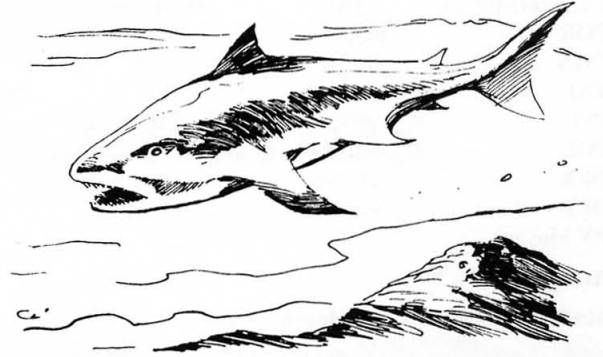
** L'attaque par morsure se déroule 5 étapes de DEX après celles des tentacules. Elle injecte un poison de VIR égale au score de CON du monstre.

Compétences : Se Cacher 160%, Sentir/Goûter 70%, Pister 30%

Grand Requin

Tous les nageurs craignent les requins. Le monstre décrit ci-dessous mesure huit mètres de la tête à la queue. Il peut avaler d'un seul coup toute proie ne dépassant pas la moitié de sa taille. Très agressif, il est assez gros pour menacer un canot ou bondir hors de l'eau sur quelques mètres pour se saisir d'une proie se trouvant sur la terre ferme. Dans son estomac, il est possible de trouver des restes humains et quelques bijoux en or, vestiges de son dernier festin en date.

Les caractéristiques fournies pour un requin moyen (page 220 du livre de règles) sont celles d'un spécimen long de deux à trois mètres.



Grand requin, prédateur vorace

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	6D6+24	45
CON	4D6+18	32
TAI	6D6+24	45
INT	2	2
POU	4D6	14
DEX	2D6+3	10
DEP	Nage-10	
PV Moyens	39	

Armure : 1D8, peau

Modificateur aux Dégâts Moyen : +5D6

Armes : Morsure 75%, dégâts 2D6+MD

Compétences : Sauter 45%, Chercher 50%, Sentir le Sang 80%, Pister 30%

Grand Cétacé

Les grands cétacés, que l'on regroupe souvent dans la catégorie "baleines," nagent entre le plan des Jeunes Royaumes et le royaume du Seigneur Straasha. Ce sont les enfants chéris du roi des mers, et quiconque ose les tuer encourt son courroux éternel.

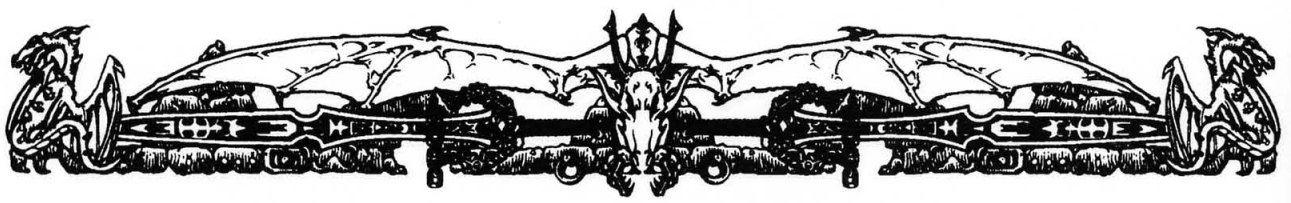
Et pourtant, les vaillants marins de Tarkesh, Dharijor, Vilmir et Ilmiora chassent ces grands mammifères. Les baleines constituent en effet une grande source de viande, d'huile, de dents (ou de fanons), d'os, de cire et d'ambre gris, et certains sont prêts à payer un bon prix pour un spécimen de grande taille.

Les cachalots ne constituent généralement pas une menace pour les bateaux de pêche, à moins que d'anciennes blessures ne les fassent toujours souffrir et qu'ils cherchent à se venger. Les plus grands d'entre eux sont capables de briser en deux un navire les ayant harponnés.

Les orques chassent en groupe et peuvent provoquer une vague de panique lorsqu'elles prennent des nageurs pour des phoques mais, la plupart du temps, elles ne s'approchent pas des humains.

Créatures Maritimes





Orque (baleine tueuse), tigre des mers

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	6D6+30	51
CON	3D6+25	35-36
TAI	6D6+40	61
INT	8	8
POU	3D6	10-11
DEX	2D6+3	10
DEP	Nage-10	
PV Moyens	49	

Armure : 1D10, blanc

Modificateur aux Dégâts Moyen : +6D6

Armes : Morsure 60%, dégâts 1D6+MD

Compétences : Chercher 50%, Sauter 60%

Cachalot, roi des profondeurs

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	7D6+50	73-74
CON	3D6+40	50-51
TAI	7D6+60	83-84
INT	8	8
POU	4D6	14
DEX	2D6+3	10
DEP	Nage-7	
PV Moyens	67	

Armure : 2D10, blanc

Modificateur aux Dégâts Moyen : +9D6



Armes : Coup de Tête* 60%, dégâts 1D6+MD ; Morsure** 40%, dégâts 1D6+1/2 MD ; Coup de Queue*** 25%, dégâts 1D6+MD

* Le cachalot ne peut délivrer qu'une seule attaque par round. Le coup de tête ne peut affecter que des cibles atteignant au moins la moitié de la TAI de l'animal (les navires sont parfaits).

** La morsure n'est augmentée que de la moitié du MD normal (arrondie à l'entier supérieur). Elle reste néanmoins très dangereuse.

*** Le coup de queue est généralement utilisé contre les adversaires situés derrière le cachalot. Les cibles éventuelles doivent toutefois se trouver à la surface (l'attaque est sans effet sous l'eau).

Compétences : Fuir 55%, Chercher 50%, Sauter 60%

Serpent de Mer

Tous les marins craignent les serpents de mer. Ces monstres hantent les eaux chaudes de la Mer du Dragon, depuis les côtes de Melniboné jusqu'aux Dents du Serpent. Ils sont capables de bondir hors de l'eau et de saisir leur proie (par exemple un marin) même si cette dernière se trouve sur le pont d'un gros navire. Les plus grands serpents sont même capables d'enrouler leurs anneaux autour d'un bateau et de l'enserrer jusqu'à ce qu'il soit réduit en bouillie. La mâchoire de ces monstres est immense, leurs écailles luisent et une pierre précieuse scintillante est incrustée dans leur front. Les marins les plus téméraires traquent les serpents de mer pour leur graisse (extrêmement précieuse) et leur viande sombre et douce au palais. Il est également possible de prélever sur un cadavre de serpent de mer la gemme qui orne son front, pour une valeur totale de 1 000 bronzes par point de POU du monstre.

Serpent de mer, grand, mâle

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	9D6+30	61-62
CON	6D6+20	41
TAI	12D6+40	82
INT	3	3
POU	5D6	17-18
DEX	2D6	7
DEP	Nage-10, reptation-5	
PV Moyens	49	

Armure : 2D4+4, écailles

Modificateur aux Dégâts Moyen : +8D6

Armes : Morsure* 60%, dégâts 1D6+1/2 MD ; Enserrement et Ecrasement** 40%, dégâts MD+MD ; Coup de Queue 50%, dégâts 1D10+MD

* Un serpent de mer peut mordre puis attaquer avec sa queue dans le même round, à 5 étapes de DEX de différence.

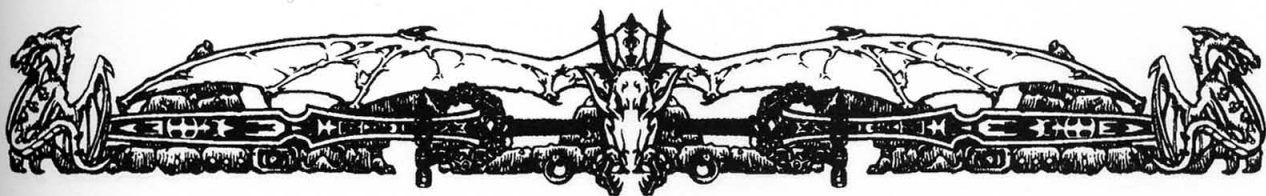
** Si cette attaque porte, la victime est enserrée dans les anneaux du serpent. Chaque round, elle subit deux fois le MD du monstre en points de dégâts. Il est possible de se libérer en réussissant un jet de DEXx1, ou encore en triomphant de la bête lors d'un combat de FOR:FOR.

Compétences : Grimper 50%, Sentir Navire 60%



Créatures Maritimes





Idées de Scénarios



Voici une mines d'idées et de trames de scénarios pour aventures en mer. Il vous suffira d'un minimum de travail pour les transformer en scénarios à part entière en vous référant aux deux chapitres précédents, *Rencontres en Mer* et *Créatures Marines*. La plupart de ces aventures sont abordées très sommairement, mais les deux dernières sont un peu plus développées.

Quelques Petites Idées

Mais que fait-on dans cette Galère ?

Les aventuriers font la fête, buvant en compagnie d'un groupe de marins bourrus avec qui ils échangent moult histoires. La nuit est une succession de légendes et de chopes de bière, tant et si bien que nos héros finissent par ne plus pouvoir garder les yeux ouverts. Lorsqu'ils se réveillent enfin, ils se trouvent à bord d'un vaisseau pirate. Leurs compagnons de beuverie de la veille se font un malin plaisir de leur expliquer leur méthode de recrutement : la bière était droguée, et la terre la plus proche se trouve déjà à une bonne journée de là. Le capitaine et l'équipage ne savent pas ce qu'est la gentillesse, mais ils savent se montrer justes envers ceux qui préfèrent rejoindre leurs rangs plutôt que d'aller nourrir les requins. Par la suite, seuls les marins qui se sont montrés dignes de confiance recevront l'autorisation de débarquer.

Une Mystérieuse Cargaison

Les aventuriers ont la chance de se faire accepter à bord du dernier navire disponible, et ce sans même avoir à payer la traversée. Au crépuscule, alors que le capitaine s'apprête à larguer les amarres, un noble dharijorien s'adresse à lui depuis le quai et le supplie d'accepter de rajouter quelque chose à sa cargaison. L'homme offre un bon prix, et une caisse en bois, longue comme un homme, est bien vite amenée à bord. Le ca-

pitaine reçoit alors comme stricte instruction de ne jamais ouvrir la caisse, et ce, quoi qu'il arrive.

Avant la fin de la première journée de voyage, le chat du navire disparaît. Une rumeur circule bientôt selon laquelle Osso, le cuisinier, l'aurait attrapé pour en faire un ragoût. Cela n'amuse pas du tout Osso, qui en vient finalement aux mains avec Kiff, le marin chargé de s'occuper de l'animal. Les deux hommes sont séparés, mais le cuisinier traite l'autre d'idiot et jure de cracher dans sa nourriture. Quelques jours passent, et l'on s'aperçoit que la réserve de céréales est infestée de rats. Les marins secouent gravement la tête en apprenant cette nouvelle. Pour eux, il s'agit indéniablement d'un très mauvais signe.

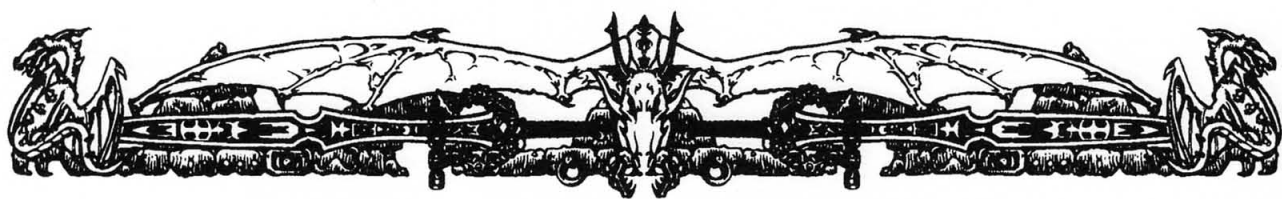
Osso est un reclus à l'air revêche. Il est rare qu'il quitte la cuisine, où se trouvent son coffre et son hamac. Le coffre du cuisinier contient tout un tas de petites babioles, dont la queue du chat disparu. Les rumeurs étaient bien fondées. Mais personne ne risque d'aller fouiner dans le coffre d'Osso, et tout le monde finit par oublier l'incident.

Le temps se dégrade, et par une nuit particulièrement agitée, Osso et Kiff se retrouvent de garde aux deux extrémités du bateau. Au cours de la nuit, une vague emporte Kiff par dessus bord, ou du moins c'est ce que prétend le cuisinier. Il n'y a plus le moindre signe de Kiff lorsque les hommes du quart suivant prennent leurs fonctions. Bien vite, une dague finement travaillée qui appartenait à Kiff rejoint les autres babioles dans le coffre d'Osso. Les deux hommes en sont bien venus aux mains une dernière fois.

Au cours de la nuit en question, il était peut-être possible d'aller fouiller les quartiers d'Osso, mais à partir de ce moment, celui-ci surveille son coffre avec plus d'attention encore.

Les membres de l'équipage décident que leur navire est frappé par la malchance et commencent à soupçonner les passagers. Une nuit, trois marins s'enfuient dans le canot de sauvetage, préférant tenter leur chance seuls sur les flots.





Les aventuriers peuvent résoudre le mystère entourant la disparition de Kiff et du chat (et donc faire mettre Osso aux fers), à moins qu'ils ne parviennent à orienter les soupçons de l'équipage en direction de la mystérieuse caisse. Cette dernière se trouve à fond de cale et contient huit fioles fermées et rangées dans une épaisse couche de sable. Ces fioles renferment un puissant gaz hallucinogène qui modifie la perception de la réalité et augmente les peurs et les désirs. Ceux qui y sont exposés doivent résister à un poison de VIR 21 sous peine de se retrouver affectés pendant 1D8 heures. Quiconque ouvre la caisse risque également d'encourir le courroux du capitaine, et il n'est pas impossible que les marins terrifiés brisent toutes les fioles, ce qui générerait une terrible crise de folie collective et sanguinaire.

Le gaz est envoyé à une secte criminelle qui a l'intention de l'utiliser contre la caserne de la garde de sa ville. Tandis que les gardes cassent tout sous l'effet de l'hallucinogène, les membres de la secte ont l'intention de dévaliser la trésorerie, ou peut-être même de prendre le contrôle de la ville. Les aventuriers peuvent éventuellement suivre la caisse jusqu'au repaire des fanatiques, et après...

La Naufrageuse

Une lueur visible au travers d'un épais brouillard guide le navire des aventuriers sur des récifs. Les dégâts subis sont tels qu'ils n'ont d'autre choix que de diriger leur bateau vers la

crique la plus proche pour réparer. Une petite hutte trône au sommet de la falaise qui se dresse au-dessus du navire des personnages. Une adolescente y réside avec son père, subsistant du peu qu'ils arrivent à dénicher dans la région. Ils offrent leur aide aux nouveaux venus. L'homme est un marin estropié et vieillissant, mais ses connaissances permettent de remettre le navire à flot en moins d'une semaine. Il prévient l'équipage que des naufrageurs opèrent dans le coin, attirant les bateaux contre les récifs pour les piller.

Une fouille en règle de la hutte permet de découvrir une lampe-tempête en parfait état, ainsi que des traces de pas menant de la hutte au bord de la falaise. Ces traces ne sont manifestement pas celles d'un estropié. Sans que son père le sache, l'adolescente attire les vaisseaux de passage afin qu'ils se fracassent contre les rochers et que les deux ermites ne manquent jamais de débris.

Si le capitaine l'apprend, il exigera que la coupable soit pendue à la grand-vergue, comme le droit de la mer l'y autorise. Un tel acte briserait le cœur du vieux marin, qui subirait également un terrible choc s'il venait à apprendre que sa fille a envoyé des innocents à la mort.

L'adolescente n'a nullement honte de ses actes. Elle ne voit pas ce qu'il y a de mal à détruire des navires pleins de gens riches qui ne l'ont jamais aidé et n'ont rien fait pour son père après qu'il se soit trouvé dans l'incapacité de reprendre la mer.

Histoires des Cinq Océans

Une Histoire du Vieil Océan

Un marin filkharien extrêmement âgé raconte une légende maritime aux aventuriers : "C'est l'histoire de la dernière barge qui fit le voyage entre Melniboné et la terre que l'on appelle aujourd'hui Filkhar. Les barges transportaient autrefois le tribut dû à l'Île des Dragons, et leurs déplacements devenaient donc de moins en moins nombreux au fur et à mesure que diminuait la puissance du Glorieux Empire. Or, donc, ce jour-là, le capitaine emplit sa barge d'or, d'épices, de tissus, de marchandises et d'esclaves venus de Filkhar et de Lormyr. Une grande dispute eut alors lieu entre le roi de Filkhar, Amard le Vert, et le capitaine de la barge, le sujet de leur désaccord étant un statuette en jade du roi. Amard refusait que les envahisseurs prennent la statue, et il offrit tout ce que son royaume possédait en échange. Le capitaine avisa alors la reine, Fienne, et la fit monter sur son navire. Fou de rage, Amard leva son arme pour l'abattre sur le Melnibonéen, mais ce dernier était protégé par des enchantements démoniaques, et c'est lui qui tua le roi. Après quoi il partit avec la reine et la statuette.

"Mais la barge sombra avant d'atteindre l'Île des Dragons. Peut-être la statuette et la reine pesaient-elles plus que le vaisseau ne pouvait transporter. A moins que Straasha, roi des mers, n'ait pas apprécié la cupidité des Melnibonéens. Quoi qu'il en soit, cette barge fut le dernier vaisseau melnibonéen à jamais venir jusqu'à Filkhar."

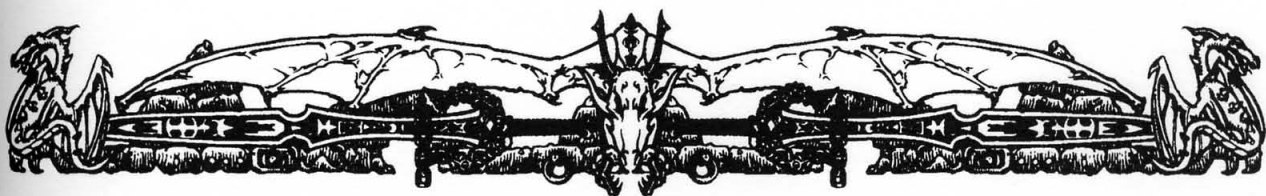
Quelque temps après, les aventuriers croisent un colporteur vendant des objets ramassés sur les plages. Parmi toutes ses marchandises rouillées se trouve une vieille statuette en jade, tellement attaquée par l'eau de mer qu'elle ne vaut plus rien. Elle représente un homme fier et de grande taille.

Si quelqu'un est intéressé, le colporteur la vendra pour une bouchée de pain. Mais la prochaine fois que les aventuriers lèveront l'ancre, ils seront pris au milieu d'une terrible tempête. Leur navire pourrait bien sombrer, à moins qu'ils ne se souviennent du récit du vieux marin et ne jettent la statuette par dessus bord, reléguant une nouvelle fois le Roi Amard au fond de sa prison sous-marine.

Une Histoire de l'Océan Oriental

Alors qu'ils se trouvent à Menii, les personnages entendent dire que les marchés des Cités Pourpres vendent désormais un nouveau poisson. On dit que celui-ci se pêche à proximité d'une petite île de l'Océan Oriental. S'il est cuisiné comme il faut, ce poisson provoque une grande euphorie et des rêves prophétiques. Les aventuriers seront peut-être tentés de l'essayer, auquel cas ils s'apercevront que les pouvoirs attribués à ce mets sont bels et bien réels. Mais s'ils tentent d'aller directement pêcher le poisson sur place, ils découvriront qu'une flotille de vaisseaux pirates s'est installée à proximité pour piller tous les navires pêcheurs qui seraient tentés d'opérer dans la région. Les poissons que l'on peut attraper ici ne possèdent aucune propriété particulière.





L'Appel des Flots

On dit qu'une fois l'an, au début de l'hiver, une voix mélodieuse fait clairement entendre son chant au sommet d'un promontoire situé non loin de la ville. Bien qu'aucune des personnes présentes n'ait jamais perçu cette mélodie, on prétend que ceux qui l'ont entendue ont, dans les jours qui ont suivi, vendu tout ce qu'ils possédaient pour partir en mer et découvrir l'origine de ce chant. Car un son si pur ne peut provenir que de quelque chose de beau et de merveilleux, qu'il s'agisse d'un animal, d'un objet ou d'un enchantement. Nombreux sont ceux qui parlent de l'appel des flots, mais rares ceux qui osent le suivre jusqu'au bout.

Le Navire des Morts

La barge funéraire en pierre du Seigneur Phaal Sh'em de Melniboné fend les eaux froides et grises de la Mer Pâle en direction du nord, pour plonger dans le Chaos informe qui règne au-delà du bout du monde. Construite à base de roche volcanique flottante et d'acajou laqué, la barge noire n'a à son bord que des esclaves condamnés et quelques démons. Il serait extrêmement dangereux de vouloir la détourner ou la piller, mais les trésors qu'elle recèle s'avéreront peut-être suffisamment importants pour faire oublier toute prudence aux aventuriers.

La barge est longue et plate, aussi est-il difficile de la repérer de loin. Les vigies doivent réussir un jet en Chercher difficile (-20%) afin de remarquer ce vaisseau de couleur terne sur la surface de la Mer Pâle. De loin, deux détails seulement permettent de l'identifier : sa voile grise et carrée en piteux état et les fanions noirs qu'elle arbore.

Mais au fur et à mesure qu'elle se rapproche, l'inexorable mouvement des rames devient de plus en plus perceptible. Il n'y a personne sur le pont. En fait, on ne voit rien d'autre hormis deux caisses de bois noir et laqué, incrustées de gemmes scintillantes et autres métaux précieux.

La première est longue comme un homme, la seconde bien plus. Tout autour ont été disposées quatre cents trente-sept urnes de porcelaine magnifiquement ouvragées, agencées de manière à former des symboles géométriques troublants. De près, on peut entendre que quelqu'un, sous le pont, bat la cadence à une vitesse effrénée.

Les navires tentant de bloquer la voie de la barge noire sont pulvérisés par l'étrave de cette dernière. Si toutes ses rames sont brisées, la barge ralentit mais poursuit toujours sa route, propulsée par les sylphes liées à son mât (voir ci-dessous). L'abordage se révèle délicat car les rames ne cessent à aucun moment de monter ou de descendre, et seul un grappin fixé à la proue permet de procéder sans trop de problèmes.

Ceux qui sont vendus à Menii sont auparavant cuits dans de l'arveed, le vin jaune de la folie, par des compagnons des pirates. Peut-être nos héros voudront-ils se joindre aux loups de mer afin de s'enrichir aux dépens des Cités Pourpres, à moins qu'ils ne préfèrent faire cesser cet ignoble trafic.

Une Histoire de la Mer Bouillante

A la merci d'un vent violent, le navire des aventuriers pénètre dans la Mer Bouillante. Malgré la chaleur et la vapeur, les personnages parviennent à apercevoir une petite île solitaire qui n'est rien de plus qu'un pic de roche noire jaillissant des flots. Il est difficile d'accoster, mais une fois sur place, les aventuriers découvrent un escalier taillé dans la pierre rugueuse. Il descend en spirale jusqu'à finalement atteindre une petite grotte abritée des éléments. Une grande épée dorée est enfoncée dans le sol de pierre noire. Tout agent du Chaos peut la retirer sans le moindre problème. La lame n'est pas possédée par un démon, mais il est manifeste qu'elle a bénéficié d'enchantements très anciens. Mais très vite, le nouveau possesseur de l'arme s'aperçoit qu'il a de moins en moins de chance au combat, et ce, qu'il utilise l'épée ou pas. Il n'est possible de se débarrasser de cette arme qu'en la ramenant sur l'île où elle a été trouvée. Mais les aventuriers remarquent rapidement que cette minuscule terre émergée n'apparaît sur aucune carte. En fait, il semblerait même qu'elle bouge et ne reste jamais longtemps au même endroit pour empêcher que l'on puisse la retrouver.

Une Histoire de la Mer Pâle

Les yeux emplis de terreur, une bande de marins qui reviennent juste de la Mer Pâle parlent d'un lieu où la mer est comme la terre et où les morts mar-

chent. Peut-être les aventuriers sont-ils curieux, à moins qu'ils n'aient besoin de parler avec quelqu'un qui a récemment perdu la vie. Ils lèvent donc l'ancre en direction de l'endroit indiqué. Alors que leur quête semble sans espoir, leur navire s'échoue, bien qu'il n'y ait que de l'eau à perte de vue. Les personnages peuvent débarquer et marcher à la surface des flots. Les fantômes de tous les individus qu'ils ont occis s'approcheront au travers des embruns. Certains de ces esprits ne seront guère heureux de les revoir.

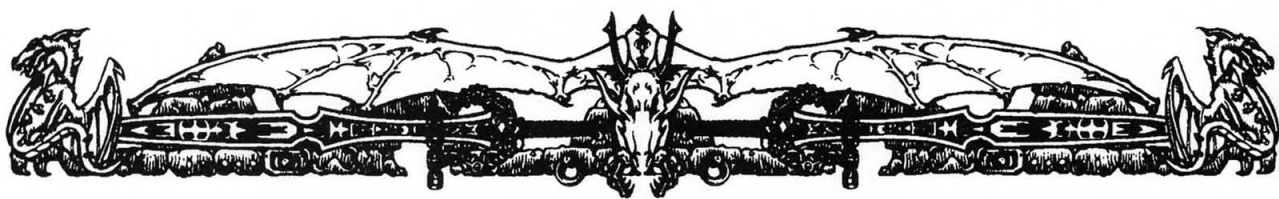
Chaque aventurier ne peut parler qu'à ceux qu'il a personnellement tués, et il lui est, s'il le désire, possible de faire la paix avec certains d'entre eux. Peut-être l'un des morts demandera-t-il aux aventuriers d'accomplir une quête afin de faire amende honorable. Au bout de quelque temps, la mer retrouvera son état normal et les fantômes se dissiperont.

Une Histoire de la Mer du Dragon

Alors qu'ils s'apprentent à traverser la Mer du Dragon, les aventuriers entendent parler d'une vieille barge de bataille melnibonéenne qui y terrorise les bateaux de pêche. A mi-chemin de la traversée, la vigie remarque un gigantesque vaisseau doré à l'horizon. Le navire des personnages est incapable de la distancer, et elle se rapproche bien vite, menaçante. Mais ce bâtiment n'est pas une vraie barge de bataille.

Il s'agit en fait d'une galère pan tangienne déguisée en vaisseau melnibonéen. Et tandis que les aventuriers affrontent les Pan Tangiens, une vraie barge de bataille fait son apparition, désireuse de punir les copieurs. Chaque camp fait aussitôt appel à sa puissante magie, et les personnages peuvent tranquillement s'éclipser.





Le pont du vaisseau est fait d'un bois d'excellente qualité qui rapporterait une belle somme dans tout chantier de construction navale des Jeunes Royaumes. La plupart des surfaces visibles s'ornent de gravures qui représentent un seigneur melnibonéen (Phaal Sh'em) menant à bien nombre de tâches héroïques.

Sur le pont principal, trois objets accaparent l'attention : le sarcophage de Phaal Sh'em, celui de son dragon Aile-de-Tempête, et le petit autel consacré à leur déesse, Xiombarg.

Le sarcophage de Sh'em est approximativement de taille humaine et fait de teck aromatique. Il est décoré de gemmes et métaux précieux. Quiconque tente de desceller ces trésors est aussitôt attaqué par les trois sylphes liées au mât de la barge. Elles déclenchent leur assaut depuis le nid de pie et prennent les coupables dans un tourbillon de vents hurlants.

Le cercueil d'Aile-de-Tempête est tout aussi embelli que celui de son maître et, comme sur chaque sarcophage, des lettres de platine gravées dans le bois noir proclament l'identité du mort. Les deux corps sont préservés à l'intérieur de leur cercueil respectif, mais si ceux-ci venaient à être ouverts, Sh'em et son dragon se mettraient rapidement à pourrir et leur chair à se liquéfier.

L'autel est fait d'or et de cuivre battus, un fin filigrane en fil d'or présente une petite statuette de la déesse du Chaos. De l'encens semble provenir du bloc, sans qu'il soit possible d'en déterminer la source exacte. Une statue en marbre de Phaal Sh'em est assise en tailleur devant l'autel, une épée posée sur les genoux. Il suffit de toucher à l'autel pour que la statue s'anime. C'est un adversaire terrifiant et extrêmement dangereux qui ne cesse de hurler la rage qui l'anime.

Il suffit de descendre sous le pont pour découvrir un grand nombre de rameurs, de beaux adolescents humains réduits en esclavage. Ces fous et folles aux yeux rouges et à la bouche

écumante ont été triés sur le volet puis forcés d'ingurgiter de la kraash-p'a, puissante drogue melnibonéenne. Cette substance leur fait connaître un état d'extase permanent, où ils n'ont plus conscience de leurs actes et peuvent répéter à l'infini une tâche spécifique. Et il y a tellement de poison qui court dans leurs veines qu'ils ne cesseront pas de ramer tant que le bout du monde n'aura pas été atteint.

Pour que les rameurs restent bien concentrés sur leur tâche, un démon corpulent bat la cadence en tapant sur deux timbales faites à partir de peau humaine. Ce monstre possède huit bras, dont quatre manient les lourdes baguettes tandis que les autres jouent du fouet. Son torse ressemble à celui d'un hippopotame, sa tête à celle d'une mouche et le bas de son corps à celui d'une limace. Il n'est pas entraîné au combat mais se meut à une vitesse surhumaine (DEX 40) et peut attaquer de nombreux adversaires à chaque round. Il est impossible de le faire descendre de son estrade, et les aventuriers n'auront d'autre choix que de le combattre depuis une position défavorable.

Les esclaves préféreraient mourir plutôt que de cesser de ramer. Si on les libère, ils sautent par dessus bord ou, rendus fous furieux par la drogue, se jettent sur leurs libérateurs.

Cette barge pourrait être la source de bien des dilemmes pour les joueurs, car elle offre aux aventuriers un monceau de richesses, mais qu'il est quasiment impossible à acquérir. Et même si nos héros parviennent à piller le vaisseau, ils paieront peut-être très cher le fait d'être venus troubler le repos des morts, car Pyaray fait tout pour s'assurer que les individus qui profanent la dépouille de ses serviteurs viennent rapidement le rejoindre au fond des flots.

Les Chasseurs de Serpents

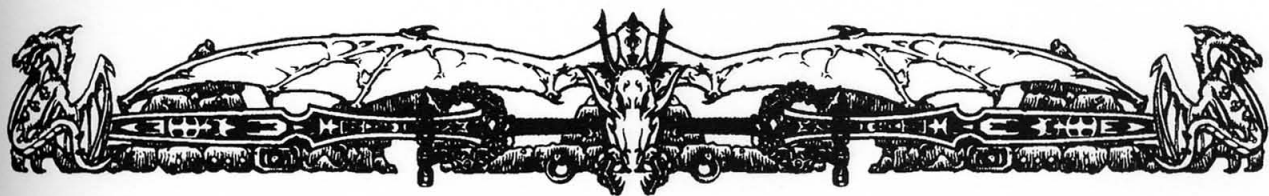
Les serpents de mer sont traqués par des équipages braves ou suicidaires (c'est selon) qui possèdent tous leur propre méthode pour attraper ces monstres. Bien évidemment, le danger est extrême, mais la récompense à la mesure des risques encourus. En effet, le serpent de mer n'est pas seulement recherché pour sa graisse (qui, une fois traitée, donne une huile inodore et produisant une flamme pure que les riches et religieux des Jeunes Royaumes apprécient énormément), mais surtout pour la pierre précieuse qui croît au beau milieu de son front. Ces fantastiques bijoux justifient à eux seuls les risques que présente la chasse au serpent de mer. Dans ce scénario, les personnages se voient offrir l'opportunité de s'engager pour une saison de chasse au serpent de mer alors qu'ils se trouvent dans un port du nord.

Leur vaisseau se nomme Fléau-des-Dragons, et son capitaine est un tarkeshite du nom de Hrabel Jubalsson. La moitié de l'équipage est également originaire de Tarkesh, le reste provenant de divers ports des Jeunes Royaumes où la vie est particulièrement dure. Les aventuriers doivent prouver qu'ils ont une certaine expérience de la mer et du combat. Ceux qui ont tendance à trop se vanter se font remercier d'un direct à la mâchoire (le second, un véritable colosse, se charge d'appli-



Idées de Scénarios





quer la sentence). Ceux qui sont acceptés doivent prêter serment sur une dent de serpent grande comme une main humaine tous doigts écartés. Les nouvelles recrues doivent jurer qu'elles sont conscientes des risques et que leur famille ou leur dieu ne chercheront nullement à se venger au cas où elles trouveraient la mort dans l'aventure. Il faut également jurer de ne jamais révéler la zone de chasse du capitaine, sous peine de mort. Ce serment doit être prêté au nom du Grand Esprit des Serpents de Mer. La plupart des membres de l'équipage se signent afin de chasser les mauvaises influences lorsque ce nom est invoqué.

Il faut près d'une semaine pour arriver sur le terrain de chasse du Fléau-des-Dragons, d'autant que le capitaine et le second s'emploient à multiplier les manoeuvres pour semer d'éventuels poursuivants et s'assurer que personne d'autre à bord ne sait où ils vont. Cela donne à nos héros un avant-goût de ce qui les attend (le travail quotidien est proprement éreintant), tout en leur permettant de se mêler à l'équipage. Ils s'apercevront rapidement que les Tarkeshites sont tous des vétérans de ce type de campagne et qu'ils préfèrent rester entre eux.

Les autres sont très disparates mais passent peu de temps ensemble et n'aiment guère parler de leur passé. Le sujet de prédilection est la chasse au serpent, et les vieux briscards s'amuse à terroriser les nouvelles recrues en leur décrivant tous les dangers auxquels il faudra bientôt faire face. Puis, un jour ou l'autre, un marin plus sympathique que les autres expliquera aux aventuriers comment la chasse se déroule.

En gros, la technique de l'équipage du Fléau-des-Dragons est similaire à la pêche à la ligne, si ce n'est que les Tarkeshites y ont ajouté deux innovations : le cale-serpent et l'appât. Le cale-serpent est constitué de deux gros rondins de bois fixés entre les deux mâts du navire. L'instructeur des personnages leur expliquera qu'une fois que le serpent a été attiré sur le pont, sa tête doit être bloquée entre les deux rondins du cale-serpent pour qu'il ne puisse pas endommager le bateau. Quant à l'appât, il sert à attirer l'attention du monstre. Fléau-des-Dragons utilise pour cela des proies vivantes du nom de wefkins, qui prospèrent dans la zone de chasse.

L'appât est accroché à un harnais conçu pour que les barbillons en acier dont il est doté ne soit pas visible, puis jeté à la mer. L'équipe chargée de le remonter se tient prête tandis que l'agitation de l'appât attire le serpent jusqu'à la surface. Une fois que le monstre a mordu, les huit remonteurs le tractent jusqu'au pont.

Chaque marin a un rôle à jouer au cours de la chasse. Les remonteurs sont décrits ci-dessus ; les caleurs utilisent le cale-serpent pour immobiliser la bête ; les coupeurs, au nombre de deux, ont sans doute la tâche la plus dangereuse : trancher le cou du monstre à l'aide de grandes haches maritimes ; et enfin, les attrapeurs utilisent des pics à la pointe munie de barbillons pour blesser le serpent et de l'empêcher de se mouvoir. A moins que les personnages ne démontrent des dons particuliers ou une très grande force physique, il y a de bonnes chances qu'ils se retrouvent attrapeurs.



La destination du navire est une île volcanique (éteinte depuis bien longtemps) jaillissant au beau milieu de l'océan. Ce volcan effondré, du nom de Ruine du Serpent, offre une excellente rade naturelle où l'eau est suffisamment profonde pour chasser le serpent de mer. Plusieurs huttes ont été construites sur l'île. C'est là que les chasseurs vivent pendant toute la saison, et qu'ils raffinent la graisse de serpent pour obtenir de l'huile. La hutte centrale fait office de cuisine et de salle à manger. Un énorme crâne de serpent de mer orne la pièce (c'est de là que provient la dent servant au serment du début de l'aventure). Ce crâne est bien plus gros que tous ceux que l'on peut apercevoir sur les plages de l'île. Il ne semble pas fait d'os mais de marbre laiteux et une pierre noire sans le moindre éclat orne encore le centre de son front.

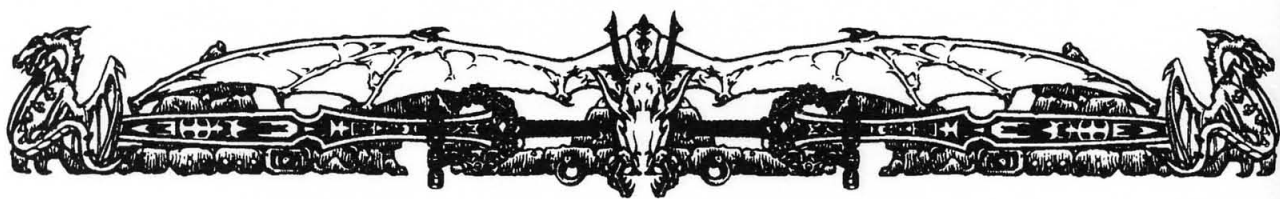
La plupart des marins restent dans leurs cabanes tandis que la chasse se prépare. S'ils sont curieux, les aventuriers voudront peut-être explorer l'île. Personne ne les découragera, mais on les prévendra de ne pas faire peur aux wefkins, car on aura bientôt besoin d'eux.

Le campement de l'équipage du navire est installé non loin d'une série de huttes en roseaux. Tous les chasseurs vétérans savent qu'il s'agit du lieu où vivent les wefkins. Ces derniers sont des humanoïdes reptiliens ressemblant vaguement à des salamandres marchant sur leurs deux pattes arrière. Adultes, ces créatures primitives atteignent un peu plus d'un mètre de haut. Ce sont des êtres silencieux et passifs qui observent l'activité des humains de leurs grands yeux qui ne clignent jamais. Autant qu'il soit possible de s'en assurer, ils ne parlent pas et ne semblent nullement intéressés par la possibilité d'établir le contact avec les marins.

S'ils continuent d'explorer l'île balayée par les vents, les aventuriers découvriront un temple melnibonéen en ruines. Manifestement ancienne, cette structure a été laissée en l'état

Idées de Scénarios





par les marins, pour la plupart superstitieux. Il suffit de d'effectuer quelques recherches dans les gravats pour découvrir toute une série d'étranges pendentifs : des blocs de pierre bleu-grise (du sulfate de cuivre) gravées pour former la rune de Straasha.

Enfin, il est possible, en observant attentivement l'une des plus hautes parois du cratère, de découvrir un sentier escarpé qui descend jusqu'à la base de la falaise. Il mène à une grotte invisible du sommet. Une galerie mal taillée conduit à un ancien temple wefkin dédié au Grand Esprit des Serpents de Mer. C'est là que le gigantesque crâne de la salle à manger a été volé. Le temple se trouve dans une poche naturelle, qui s'est formée dans la roche, et il existe manifestement depuis très longtemps. La pierre lisse des murs est incrustée d'un nombre incalculable de fragments de nacre et de sulfate de cuivre, à tel point qu'elle scintille comme la surface de l'océan par beau temps. Cette tâche a exigé beaucoup d'efforts de la part de ceux qui s'y sont attelés, mais il suffit d'observer le résultat pour remarquer qu'il a été obtenu grâce à des outils extrêmement rudimentaires.

Le temple contient un petit autel (vide) situé juste devant un bassin très profond qui était autrefois une cheminée secondaire du volcan. Le bassin s'achève par un siphon, qui mène directement au fond de la rade naturelle où le Fléau-des-Dragons est ancré. Ce temple a une importance capitale pour les wefkins, car c'est ici qu'ils passent de l'état de larve à leur vie adulte. Dès qu'ils ont atteint un certain âge, ils pénètrent dans le temple et plongent dans le bassin. Et alors qu'ils parcourent le long tunnel sous-marin, la magie de Straasha les transforme en petits serpents de mer. En utilisant les wefkins comme appâts, les marins du Fléau-des-Dragons ont bouleversé le cycle de vie de ces créatures, dont le nombre est désormais en chute libre.

Les wefkins veulent que le crâne retrouve sa place dans le temple, afin que le Grand Esprit des Serpents de Mer puisse se venger de ceux qui ont fait du mal à ses enfants. Les wefkins peuvent communiquer avec quiconque possède l'un des pendentifs de sulfate de cuivre découverts dans le temple melni-bonéen. Ils peuvent faire naître des images dans l'esprit d'un porteur de pendentif si ce dernier réussit un jet de POUx5. Par contre, le personnage reste incapable de communiquer avec les wefkins.

Les chasseurs espèrent que la saison sera bonne car les serpents de mer sont de moins en moins nombreux d'une année sur l'autre. L'excitation ne cesse de monter au fur et à mesure que les préparatifs s'achèvent. Un des Tarkeshites emmènera les aventuriers avec lui pour l'aider à aller chercher quelques wefkins. Les créatures n'opposeront aucune résistance quand il démolira leurs huttes avant de passer les fers aux chevilles des humanoïdes.

Si les aventuriers portent les pendentifs, il est possible que les wefkins communiquent avec eux par le biais d'images. Dans ce cas, nos héros percevront une grande impression de tristesse et d'urgence, mêlée au crâne géant et au temple secret.

Une fois que les personnages auront compris que faire du crâne, il leur faudra procéder avec prudence s'ils ne veulent pas se retrouver aux prises avec tout l'équipage du navire. Une tentative de vol a davantage de chances de réussir en pleine nuit, aussi les PJ devront-ils participer à au moins une journée de chasse. Cette dernière n'a rien de plaisant, surtout si les aventuriers portent les pendentifs en sulfate de cuivre. Le wefkin est mutilé puis jeté dans la rade. Peu de temps après, un serpent de mer affamé jaillit de l'eau, attiré par l'odeur du sang. La créature n'a rien contre le cannibalisme et ne fait qu'une bouchée du wefkin terrifié. A ce moment, le serpent est remonté sur le pont du navire et massacré.

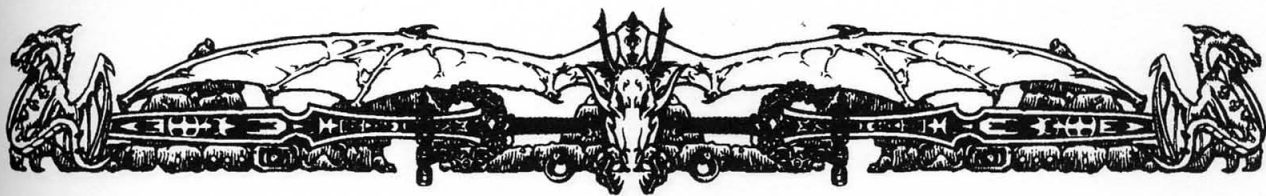
Il est possible que les personnages ne voient là qu'une partie de chasse comme une autre et se joignent aux marins. Dans ce cas, ce sera la dernière fois qu'il sera possible de chasser le serpent de mer en ce lieu. Une fois les chasseurs repartis, tous les wefkins survivants se transformeront et abandonneront l'île.

Si le crâne est ramené au temple, un serpent de mer intangible se manifestera. Il prendra le crâne pour tête, et la pierre luisante des parois lui fera office de peau. Cet esprit est quasiment indestructible, et il se mettra aussitôt à tuer tous les humains, sauf ceux qui portent un pendentif. Une fois sa tâche menée à bien, il trouvera enfin le repos. Un des wefkins amènera les personnages jusqu'au bassin du temple et leur indiquera qu'ils doivent plonger sans crainte de se noyer. Cette fois-ci, le tunnel les amènera jusqu'au temple de Straasha à Menii, où ils auront sans doute une incroyable histoire à raconter. Les pendentifs montreront qu'ils ont gagné la faveur du dieu des mers, et ils seront donc traités avec honneur.



Idées de Scénarios





Le Vaisseau Noir



C'était un bateau de bonne taille, tout entier façonné du même bois sombre, aux formes baroques et insolites, avec des ponts élevés à l'avant et à l'arrière, et sans la moindre apparence de sabords de nage. Ce n'était pas normal pour un navire conçu à Melniboné ou dans les Jeunes Royaumes [...] A la faveur de remous dans la brume, la lumière rouge se fit plus intense et vint illuminer le navire, laissant voir les grandes roues sur les deux ponts, avant comme arrière, le mince mât à la voile ferlée, les sculptures géométriques complexes des rambardes et de la figure de proue, la grande courbe de la proue qui conférerait au vaisseau son caractère essentiel de puissance et de force et donnait à penser à Elric qu'il s'agissait d'un navire de guerre plutôt que d'un navire marchand.

- *Le Navigateur sur les Mers du Destin*, I, 1

Construit dans l'ancien temps, le Vaisseau Noir est capable de naviguer entre les mondes et de transporter les héros vers leur destinée. Le navire et son capitaine gardent les frontières du Multivers, renforçant les limites entre les mondes là où elles sont les plus faibles et protégeant les nombreux plans du Million de Sphères des ravages de l'entropie et des machinations des dieux.

Dans *Le Navigateur sur les Mers du Destin*, le Vaisseau Noir rassemble Elric et trois autres incarnations du Champion Eternel pour lutter contre un péril menaçant tous les mondes du Multivers. Le navire emmène donc Elric, Corum,

Hawkmoon et Erekosë, ainsi que seize autres héros de moindre importance, jusqu'à un rêve brisé de Tanelorn, sur une île située entre les mondes. Elle est habitée par les maléfiques sorciers Agak et Gagak, qui désirent se nourrir du Multivers. Sur ordre du capitaine aveugle, ils sont tués et incinérés, mais au prix de nombreuses vies. Le Vaisseau Noir fait alors voile vers une autre version de Tanelorn, mais après avoir débarqué Elric.

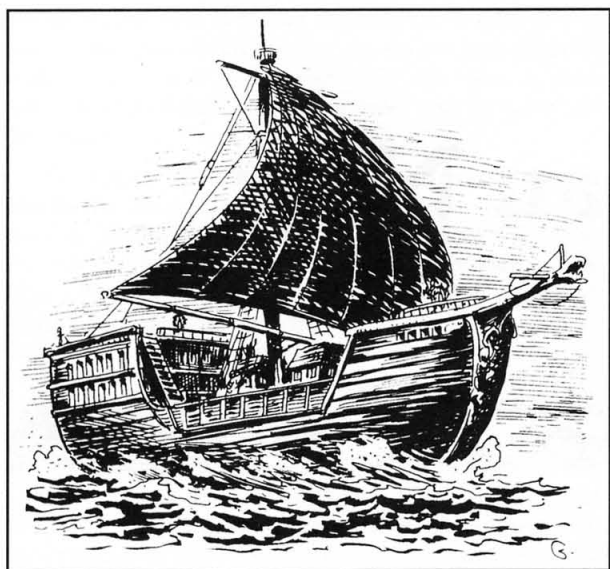
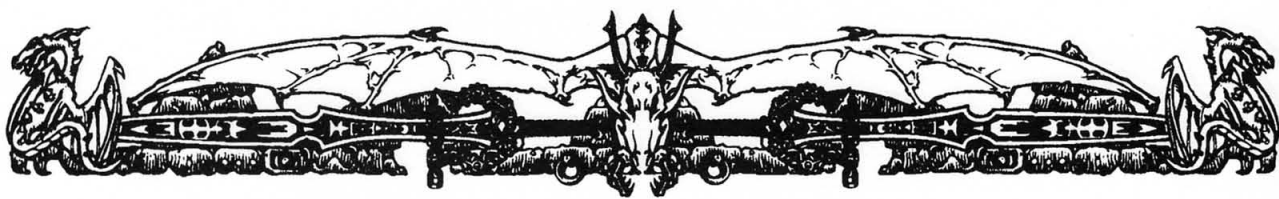
Le Navire

Le Vaisseau Noir se déplace à une telle vitesse et avec une telle sécurité que la plupart des marins mortels risquent de sauter en le voyant. Il possède un mât unique et une voile noire qui se gonfle même lorsqu'il n'y a pas le moindre souffle de vent. De la proue à la poupe, il mesure trente-huit mètres de long. Ses ponts avant et arrière se dressent à neuf mètres au-dessus de la ligne de flottaison, tandis que le pont principal ne surplombe le niveau de l'eau que de quatre mètres cinquante. Il y a une barre sur chacun des ponts arrière et avant ; c'est d'ailleurs sur ce dernier que le timonier se tient le plus souvent. La cale peut contenir jusqu'à cent tonnes de cargaison. Il y a des couchettes sous le pont, mais elles sont rarement utilisées. Deux grandes cabines munies de portes coulissantes se dressent sur le pont central ; une devant le mât, l'autre derrière. Elles sont éclairées par des lampes de verre rouge suspendues à des chaînes en argent et contiennent plusieurs tables (fixées au pont) ainsi que dix chaises. Ce sont les quartiers réservés à tous ceux qui montent à bord du navire.

Le Vaisseau Noir ne possède aucun équipage à l'exception de son capitaine et de son timonier. Lorsqu'il a besoin de davantage de marins, le capitaine fait appel aux fantômes des marins ayant servi sous ses ordres par le passé. Ces esprits intangibles peuvent parfois être pris pour des hommes (ou femmes) de chair et de sang compte tenu de la brume qui en-

Le Vaisseau Noir





ture en permanence le vaisseau. Erekosë lui-même s'y est laissé prendre, et il a ainsi rapporté qu'il y avait dix marins à bord en plus du capitaine et du timonier.

La luxueuse cabine du capitaine se trouve sous le pont avant. La porte est constituée d'un métal lisse et brun-rouge dégageant une impression de chaleur et d'électricité statique. Elle ne présente ni serrure, ni poignée. Il fait bon dans la cabine, et de riches senteurs flottent dans cette pièce éclairée par des lampes rouges fixées aux parois de bois sombre. On y trouve de beaux tapis bigarrés, un grand coffre, une alcôve cachée derrière un rideau, et un bureau en bois poli sur lequel a été fixée une rambarde dorée qui empêche cartes et instruments de navigation de tomber par terre. La cabine du timonier, similaire, est située sous le pont arrière.

Les cartes que l'on trouve dans les quartiers du capitaine illustrent en partie la nature du Multivers et les relations existant entre les sphères, de même que leurs positions relatives et les points faibles où elles se chevauchent. C'est en passant par ces points précis que l'on peut se rendre dans d'autres mondes, mais de tels voyages ne font qu'affaiblir un peu plus les frontières qui séparent chaque sphère des autres. Bien évidemment, comme le capitaine est aveugle, ses cartes sont en braille.

A l'exception des quelques gargouilles grotesques qui ornent parfois une poutre ou une rambarde, le moindre centimètre carré de bois sur le bateau est décoré de profondes gravures représentant de complexes motifs géométriques. Ce sont ces symboles qui génèrent la brume enveloppant en permanence le Vaisseau Noir. Ce sont également eux qui renferment l'essence même de la magie du navire et lui permettent de sillonner la Mer Sans Rivage, l'éternel océan sans soleil qui relie les sphères entre elles. Sans la brume, qui protège le Vaisseau Noir de l'inertie qui règne sur la Mer Sans Rivage, le navire serait incapable de passer d'un monde à l'autre, ni même de voguer aussi rapidement au fil de l'onde.

La Mer Sans Rivage existe entre tous les mondes du Million de Sphères, et aussi entre les époques. Le passé, le présent et l'avenir se rejoignent à travers elle, et le passage du temps n'a aucun sens à l'intérieur de ses limites. Un voyage semblant très court peut en fait durer plusieurs mois, et l'inverse est également possible. Il est possible de faire cap sur la passé ou l'avenir. Rares sont ceux qui connaissent l'existence de cette mer, et plus encore ceux qui savent comment la naviguer.

Le Vaisseau Noir ne se manifeste jamais totalement dans les mondes qu'il visite. S'il donne l'impression de voguer sur les flots, il se trouve en fait entre les plans, sur la Mer Sans Rivage. C'est pour cette raison qu'il semble posséder un si faible tirant d'eau et qu'il permet aux héros choisis de débarquer en ayant pied dès qu'ils ont descendu l'échelle de corde et d'ébène qui court le long de sa coque.

Partout où il se rend, le Vaisseau Noir est suivi, loin au-dessus de lui, par une étoile rouge projetant sur le pont une faible lueur rouge sang. Le capitaine en parla un jour pour dire qu'il s'agissait de l'oeil éternellement vigilant d'un dieu vengeur, et que c'était justement par crainte de cet astre que son frère et lui ne pouvaient quitter le navire avant d'avoir atteint Tanelorn. Que cette histoire soit vraie ou non, il est clair que l'étoile les suit sans cesse et que son inquiétante lueur ne peut jamais être cachée, quelle que soit la densité de la brume générée par le navire. Il est inutile de parler de l'étanchéité du Vaisseau Noir ou de la qualité de sa coque. Il ne peut jamais s'échouer et poursuit sa route, indomptable, jusqu'au jour où le Champion Eternel mourra et la Balance Cosmique cessera d'exister.

Le Vin de la Mer Sans Rivage

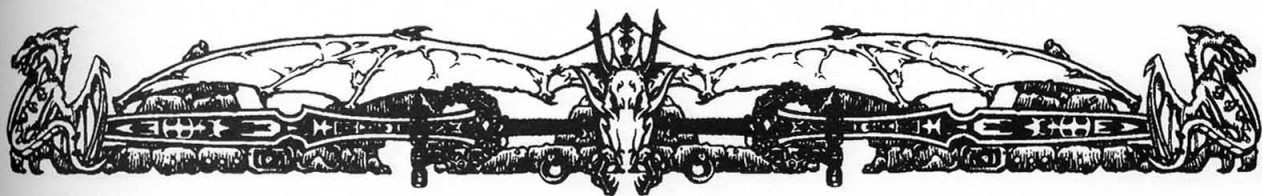
Aucun des passagers du Vaisseau Noir n'a besoin de manger ou de dormir. Le passage des jours ne semble être qu'un long rêve. Le capitaine sert un vin mystérieux, délicieusement chaud et épicé. C'est la seule "nourriture" qu'il soit nécessaire de prendre au cours du voyage. Et, ce qui est sans doute plus important, le vin agit comme un sédatif sur ceux qui le boivent.

Cet alcool rend qui y goûte moins agressif envers le capitaine et plus réceptif à ses instructions. Il protège également l'esprit des visions qui encombrant la Mer Sans Rivages, rêves entiers ou fragmentaires issus de millions de mondes. Sans le vin, les passagers perdraient inmanquablement la raison. Les visions sont si violentes que ceux qui refusent de boire le breuvage du capitaine doivent réussir un jet de INTx1 chaque jour sous peine de perdre un point d'INT (permanent).

Comment Utiliser le Navire

Le Vaisseau Noir n'est pas qu'un mode de transport permettant de passer d'un plan à l'autre. C'est l'une des créations les plus fortes et les plus énigmatiques de Moorcock, et il ne faut donc l'employer dans





une campagne d'Elric qu'avec la plus grande prudence, de peur que le mystère qui l'entoure ne s'amoindrisse au fil des utilisations. Ce singulier navire n'apparaît que lorsque le destin des mondes ou des sphères est menacé.

Si les aventuriers devaient un jour être choisis pas le capitaine, ce serait dans un but qui leur serait inconnu (et que le capitaine lui-même ne connaîtrait peut-être qu'en partie). Une fois que les personnages à bord, le bâtiment part à toute vitesse du lieu nimbé de brume où ils ont embarqué. Le vent qui souffle entre les mondes est capricieux, mais le Vaisseau Noir ne connaît pas le calme plat, car il est propulsé par une magie que même Elric est incapable de concevoir.

Peut-être les services des aventuriers sont-ils requis pour convaincre un habitué des voyages interplanaires que son passe-temps met à mal la nature même du Multivers. Il est également possible qu'ils entrent en possession de l'une des cartes du capitaine, volée par un ancien passager, et qu'il désire la récupérer. Des dieux incontrôlables peuvent aussi flanquer une pagaille monstre dans une lointaine dimension, et nos héros doivent intervenir afin d'empêcher la destruction de s'étendre. Il est possible de partir en quête pour renforcer la membrane séparant deux mondes avant qu'ils ne subissent un effondrement mutuel, ce qui causerait un nombre incalculable de morts. A moins qu'une autre version de Tanelorn, située sur un monde lointain, ne soit mise en péril et que le capitaine engage les personnages pour la défendre. Mais quelle que soit la tâche proposée aux aventuriers, le Vaisseau Noir les amènera sur un autre monde et les impliquera dans les affaires de la Balance et de la mort des dieux.

Ceux qui survivent à un tel voyage s'apercevront bien vite que tout ce qui s'est déroulé commence à disparaître de leur esprit dès le moment où ils débarquent, à tel point que cela ne leur semble avoir été qu'un rêve. Il n'est pas obligatoire que le vaisseau ramène ses passagers dans leur monde d'origine, ni même à l'époque dont ils sont partis. Elric a ainsi dû repasser par la Porte Ecarlate avant de revenir dans les Jeunes Royaumes.

Le Capitaine

Je crois savoir que vous êtes une personne cultivée, Messire ; aussi devez-vous avoir quelque idée de la nature de la mer sur laquelle vogue mon navire.

- Le capitaine s'adressant à Elric, dans Le Navigateur sur les Mers du Destin, I, 2.

Le capitaine n'indique jamais à personne quel est son nom et refuse qu'on l'appelle autrement que par son titre. Sa voix est chaude mais distante, et son port fier et calme. Bien qu'il soit totalement aveugle, ses mouvements sont sûrs et empreints de grâce. Il connaît jusqu'au moindre recoin de son navire. Sur le



plan physique, il ressemble à un Melnibonéen : ossature délicate, yeux bridés et en amande, visage fin et étroit. Ses cheveux tombent en vagues d'or roux sur ses épaules et sont tenus par un cerclat de jade bleu. Ses yeux sont d'un blanc de lait dans lequel surnagent quelques taches bleutées. Il porte une tunique et un collant couleur chamois ainsi que des sandales argentées.

Le capitaine n'a pas d'autre famille que son frère jumeau, le timonier, et tous deux sont les uniques survivants d'une race oubliée depuis longtemps. Il navigue sur une mer où le passage du temps n'a pas cours et est incapable de dire depuis quand il vogue ainsi, mais il prétend qu'il n'a jamais connu d'autre existence. Il est possible que le capitaine et le timonier soient les derniers représentants de ces peuples éclatés d'où sont issus les Melnibonéens, les Vadhaghs et les Eldrens. Il se peut également que le capitaine soit le dernier des Gardiens, ces éternels serviteurs de la Balance Cosmique qui ont bâti Tanelorn. Il n'existe que pour servir le Multivers et est donc, comme Elric, un pion du Destin.

Le timonier et lui passent d'un monde à l'autre depuis des centaines de milliers d'années, transportant les héros là où l'on a besoin d'eux. Après la mort d'Agak et de Gagak, le capitaine met le cap sur Tanelorn (mais pas la version existant dans le monde d'Elric) où la cargaison du Vaisseau Noir sera déchargée et le destin des deux jumeaux enfin accompli. La Loi et le Chaos craignent tous deux le Vaisseau Noir et ce qu'il renferme, et les deux camps tentent donc de l'empêcher, mais sans succès, d'atteindre la Cité Eternelle. Il semblerait que le destin du capitaine soit de débarrasser le Multivers des dieux et autres puissances cosmiques.

L'ultime voyage du Vaisseau Noir est décrit dans *La Quête de Tanelorn*, le dernier livre des *Chroniques du Comte Airain*. Il sort donc du cadre de la saga d'Elric, mais pas de celle du Champion Eternel.

Le Capitaine

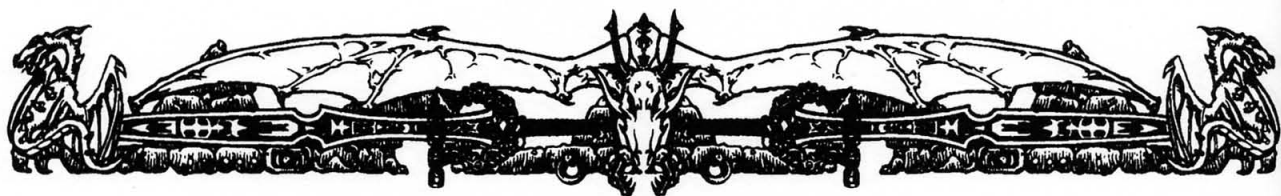
Commandant aveugle et sans âge du Vaisseau Noir

FOR 10 CON 20 TAI 13 INT 25 POU 30
DEX 15 APP 13

Points de Vie : 17

Le Vaisseau Noir





Chaos 12 **Balance 500** **Loi 15**

Modificateur aux Dégâts : aucun

Armes : aucune. S'il est attaqué, il convoque les fantômes des héros afin qu'ils le protègent

Armure : aucune

Sorts : Souffle de Vie (1), Soins (2), Réparer (3), Abrogation de la Magie (1-4)

Convocations : *Fantômes des Héros du Passé*. Le capitaine peut instantanément convoquer les fantômes des héros de moindre importance que le Vaisseau Noir a transporté à un moment ou un autre. Ces esprits obéissent au capitaine et se battent pour lui si nécessaire, mais il leur est impossible de quitter le navire. Il est impossible de convoquer les fantômes des diverses incarnations du Champion Eternel.

Compétences : Marchander 205%, Artisanat (fabrication du vin) 245%, Artisanat (voilerie) 156%, Sagacité 210%, Ecouter 300%, Million de Sphères 135%, Déplacement Silencieux 95%, Orientation 196%, Eloquence 115%, Potions 205%, Navigation 278%, Sentir/Goûter 167%



Chaos 62 **Balance 400** **Loi 15**

Modificateur aux Dégâts : aucun

Armes : aucune. S'il est attaqué, il convoque les fantômes des héros afin qu'ils le protègent

Armure : aucune

Sorts : aucun

Convocations : *Fantômes des Héros du Passé*. Le timonier peut instantanément convoquer les fantômes des héros de moindre importance que le Vaisseau Noir a transporté à un moment ou un autre. Ces esprits obéissent au timonier et se battent pour lui si nécessaire, mais il leur est impossible de quitter le navire. Il est impossible de convoquer les fantômes des diverses incarnations du Champion Eternel.

Compétences : Artisanat (ébénisterie) 245%, Artisanat (corderie) 156%, Evaluer 254%, Sagacité 320%, Ecouter 500%, Million de Sphères 435%, Déplacement silencieux 95%, Connaissance de la Mer Sans Rivage 640%, Orientation 411%, Réparer/Concevoir 80%, Navigation 370%

Le Timonier

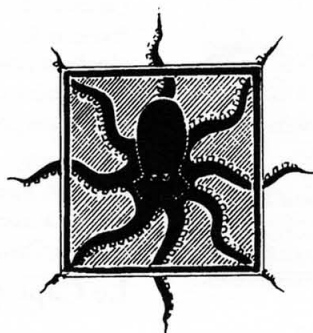
C'est le jumeau du capitaine. Il ne parle jamais et semble aussi muet que son frère est aveugle. Il porte des vêtements matelassés en peau de daim. Son apparence physique est la même que celle du capitaine. Il semble immunisé aux effets de la fatigue et ne quitte jamais son poste pour aller dormir.

Le Timonier

Pilote muet et sans âge du Vaisseau Noir

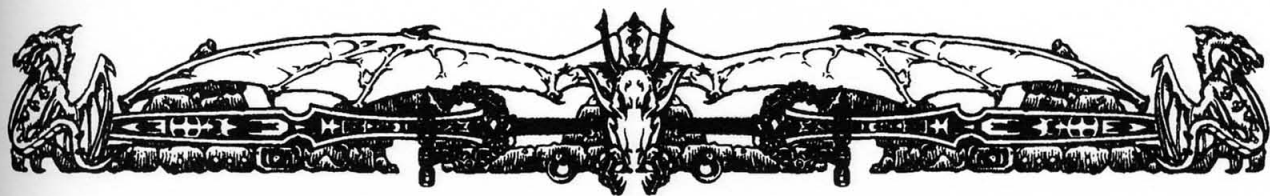
FOR 10 **CON 20** **TAI 13** **INT 20** **POU 30**
DEX 20 **APP 13**

Points de Vie : 17



Le Vaisseau Noir





La Malédiction du Murmure des Grands Fonds



Nombreuses sont les histoires de mer que l'on raconte dans les tavernes des Jeunes Royaumes : récits d'amour, de guerre et de mort. Mais aucun n'est plus envoûtant que l'éternelle légende du vaisseau fantôme et de son infortuné équipage voué à sillonner les mers jusqu'à la fin des temps. Voici une histoire de ce genre, l'histoire d'une chose ancienne et maléfique qui aurait dû mourir mais qui ne l'a pas fait.

Il y a près d'un millénaire, à Melniboné, durant le règne de l'Empereur Aelric II, le prêtre dément Tol-Aqumar prit la direction du terrible Culte de Pyaray. Il parcourait le monde en tous sens à bord de sa terrifiante barge de bataille dorée, le *Murmure des Grands Fonds*, prêchant l'immonde parole de son dieu et laissant derrière lui une longue traînée rouge sang de morts et de sacrifices. Si grande était sa dévotion qu'il appela un avatar de son dieu et lui sacrifia tout l'équipage de son vaisseau, le condamnant à parcourir de toute éternité le fond de l'océan. Beaucoup pensèrent que le règne de terreur de Tol-Aqumar allait s'arrêter là, mais le Seigneur Pyaray, impressionné par le dévouement du prêtre, le rendit au monde des hommes afin qu'il puisse poursuivre son abominable tâche. On raconte encore aujourd'hui encore l'histoire du *Murmure des Grands Fonds* et de sa quête sans fin des âmes égarées ou maudites sur tous les océans du monde.

Résumé de l'Aventure

Dans ce scénario, les personnages croisent la route du *Murmure des Grands Fonds*. Il peut être inséré à n'importe quelle partie d'une campagne, au moment où nos héros doivent prendre la mer.

Les aventuriers embarquent sur l'*Etoile de Dakhan*, une caraque marchande. Peu après avoir levé l'ancre, le navire est attaqué par le *Détrousseur Forien*, un vaisseau pirate. Le combat fait rage, et l'*Etoile de Dakhan* coule tandis que nos héros

s'emparent d'un *Détrousseur* fortement endommagé. Une violente tempête se déclenche alors, et il ne reste d'autre solution que d'abandonner le navire. Les secours prennent la forme d'une gigantesque barge de bataille dorée, silencieuse et déserte : le *Murmure des Grands Fonds*.

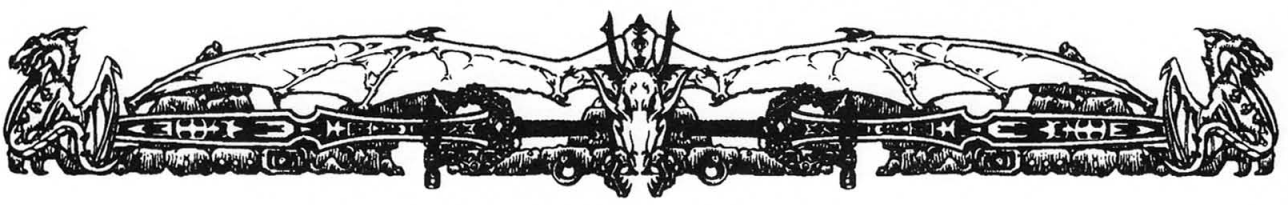
Autres Introductions

L'introduction n'a qu'un seul et unique but : amener les aventuriers sur le *Murmure des Grands Fonds*. Le combat opposant l'*Etoile de Dakhan* au *Détrousseur* est une façon de parvenir à ce résultat et ne vise qu'à vous simplifier la tâche, mais elle est bien loin d'être la seule. Les personnages peuvent très bien se trouver à bord d'un autre navire, voire le leur.

Vous pouvez même utiliser les PNJ fournis comme membres de l'équipage. Dans ce cas, passez directement à la section **Pirates !** Mais même cette rencontre est purement optionnelle. Si vous le souhaitez, l'aventure peut très bien commencer par **la Tempête**.

Dans les pages qui suivent, la description prend en compte le fait que les personnages se trouvent sur l'*Etoile de Dakhan* et qu'ils se font attaquer par le *Détrousseur Forien*. Si vous avez choisi une autre introduction, ne tenez aucun compte des références faites aux vaisseaux ou équipages qui ne vous intéressent pas (ou remplacez-les de manière à coller à la trame que vous avez choisie).





Les aventuriers explorent le vaisseau et découvrent peu à peu quelle terrible fin les attend. Tol-Aqumar a l'intention d'exécuter à nouveau le terrible rituel qui lui avait permis de convoquer l'avatar de Pyaray pour sacrifier les PJ à ce monstre, tout comme l'équipage de la barge lui avait été autrefois livré en pâture. Alors que la conclusion de l'aventure se précise, les morts ressortent de l'eau et le Révélateur Tentaculaire attend son sacrifice. Les personnages doivent mettre un terme à l'existence surnaturelle de Tol-Aqumar s'ils ne veulent pas périr et passer l'éternité à fendre les grands fonds à bord du terrifiant Vaisseau du Chaos.

Cap sur l'Aventure

Pour quelque raison que ce soit, les personnages ont besoin d'un navire. L'*Etoile de Dhakan*, une caraque peu épargnée par les intempéries, lève l'ancre très rapidement. C'est un bateau qui a vu de meilleurs jours. Sa coque a été réparée en de multiples endroits, sa voile n'est qu'un assemblage de coutures et sa figure de proue a perdu son nez. Malgré tout cela, le capitaine et son équipage ont la réputation d'être fiables et honnêtes.

Le capitaine est un individu de bonne composition nommé Silicus Languedargent. Il soumettra les personnages à un interrogatoire serré pour ce qui est de leur destination et de ce qu'ils comptent emmener avec eux. Le tarif normal pour une telle traversée se monte à quarante bronzes par personne et par jour. Mais Silicus sait que son navire est le seul qui doit quitter le port dans l'immédiat, aussi met-il de prime abord la barre très haut : soixante bronzes par tête de pipe. Si les aventuriers essayent de lui faire baisser son prix, référez-vous à la compétence Marchander dans le livre de règles. Le deuxième chapitre de cet ouvrage indique combien de jours sont nécessaires pour se rendre d'un port des Jeunes Royaumes à un autre. Silicus exige la moitié du règlement avant le départ.

Une fois l'affaire conclue, Silicus annonce qu'il lèvera l'ancre dès que les personnages seront prêts. Laissez-leur le temps de faire les préparatifs et achats nécessaires au voyage. Lorsqu'ils arriveront sur les quais, trois membres de l'équipage seront là pour les aider à porter leur équipement à bord. Dès que tout le monde aura embarqué, l'*Etoile de Dhakan* larguera les amarres et mettra le cap sur la haute mer.

Le temps est clément et une bonne brise souffle dans les voiles. Le port disparaît bien vite derrière la poupe. Les membres de l'équipage ignorent les passagers, sauf si ces derniers s'adressent directement à eux. Ils sont amicaux envers quiconque leur parle gentiment (surtout si l'individu en question est lui-même marin). Les aventuriers peuvent faire ce qu'ils veulent. Chacun d'entre eux doit toutefois réussir un jet de CONx5 pour ne pas avoir le mal de mer. Les malheureux qui rateraient ce jet deviendront vite la risée des marins, qui ne respectent guère tous ces rigolos qui ne peuvent quitter le plancher des vaches sans devenir d'un blanc de craie.

Pendant un jour et une nuit, le voyage est plaisant et le navire progresse rapidement. Les aventuriers peuvent en profiter pour apprendre à connaître quelques membres de l'équipage. Mais dès le deuxième jour, c'est la catastrophe. Référez-vous à la section *Pirates !*

L'Etoile de Dhakan

L'Etoile de Dhakan est une petite caraque vieille de plus de vingt ans et qui fait largement son âge. Son capitaine la préserve en faisant de petits trajets le long de la côte. Si le prix proposé est bon, il est toutefois prêt à tenter un long voyage. Le navire et son capitaine sont tous deux originaires de Jharkor, mais l'équipage provient de si nombreux horizons qu'il est impossible d'en être sûr. La plupart des dix-neuf marins du bord servent depuis des années sur l'*Etoile de Dhakan*.



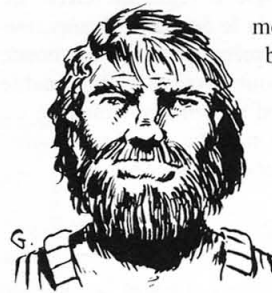
L'Etoile de Dhakan - Petite Caraque

Qualité de Coque : 5
Points Structure : 41
Propulsion : 1 mât

Etanchéité : 19
Equipage : 19 marins
Machines de Guerre : aucune

Pour ce qui est du capitaine, de son second Raasch et du quartier-maître Voldruc, utilisez les caractéristiques et les descriptions fournies pour le navire marchand au chapitre 3, *Rencontres en Mer* (page 32). Vous trouverez ci-dessous de plus amples informations sur les marins qui ont un rôle à jouer dans l'histoire.

Cail



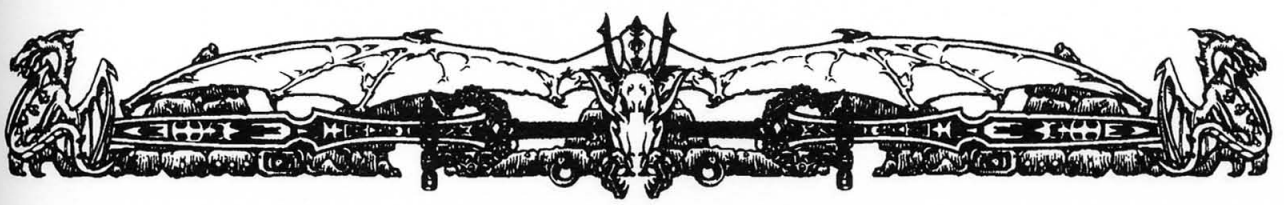
Cail a une grande connaissance du monde. Il a servi sur de nombreux bâtiments avant d'entrer au service de Silicus, voici deux ans. Il s'est très vite bien entendu avec le capitaine et la majorité de l'équipage, qui le respectent. Cail est toujours de bonne humeur, bien qu'il n'apprécie pas le second (ce dernier le lui rendant bien). Proche de la quarantaine, il ne se rase jamais et ne prête aucune attention à son apparence, préférant garder son argent pour le vin et les femmes. En cas de problème, c'est lui qui a le plus de chances de défier Raasch, car il sait que la quasi-totalité de l'équipage devrait le soutenir.

FOR 13 CON 12 TAI 12 INT 14 POU 13
DEX 16 APP 11

Points de Vie : 12

La Malédiction du Murmure des Grands Fonds





Chaos 19 **Balance 42** **Loi 21**

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armes : *Sabre d'Abordage* 83%, dégâts 1D6+2+1D4 ; *Couteau* 68%, dégâts 1D6+1D4 ; *Dague de Lancer* 77%, dégâts 1D4+1D2

Armure : 1D6 (avec petit casque), cuir maritime

Compétences : Grimper 80%, Langue Commune 70%, Artisanat (travail du bois) 30%, Esquive 55%, Sauter 60%, Orientation 40%, Navigation 70%, Natation 75%

Kalf

Typique Tarkeshite du nord et farouche combattant, Kalf est bruyant, impétueux, mal élevé, et totalement dénué du moindre tact ou sens de la diplomatie. Sa grande carcasse musculeuse est couverte de vieilles fourrures malodorantes et son visage est presque caché derrière une longue barbe broussailleuse qui

lui tombe jusqu'à la ceinture. Il a la réputation d'être violent et de rechercher les ennuis. C'est d'ailleurs pour cette raison qu'il a été banni de son village. Les autres membres de l'équipage sont habitués à son comportement parfois agressif. Personne d'autre n'est aussi costaud que lui à bord, et il abat le travail de quatre hommes. Son seul véritable ami sur l'Etoile est Aymar, son compagnon de beuverie. Si jamais quelque chose arrivait à ce dernier, Kalf, fou de rage, ne reculerait devant rien pour venger son ami.

FOR 20 **CON 18** **TAI 19** **INT 9** **POU 11**
DEX 14 **APP 9**

Points de Vie : 19

Chaos 37 **Balance 2** **Loi 22**

Modificateur aux Dégâts : +1D6

Armes : *Hache Maritime* 108%, dégâts 2D6+1+1D6 ; *Hachette* 59%, dégâts 1D6+1+1D6 ; *Hache de Lancer* 94%, dégâts 1D6+1+1D3

Armure : 1D6+1 (avec petit casque), cuir souple

Compétences : Grimper 58%, Langue Commune 45%, Artisanat (travail du bois) 86%, Esquive 34%, Sauter 40%, Orientation 47%, Navigation 97%, Natation 79%

Aymar

Haut de près d'un mètre quatre-vingts, Aymar est un autre Tarkeshite, mais plus stable que son ami et compagnon de beuverie Kalf. C'est lui qui parvient à contrôler Kalf la plupart du temps, et les deux hommes sont souvent ensemble, à lutter, se disputer ou sse souler. Contrairement à Kalf, Aymar a adopté de nombreuses coutumes de peuplades plus civilisées



que la sienne. Il s'est même rasé la barbe, ce qui ne manque pas de lui valoir de nombreuses insultes de la part de Kalf lorsque les deux hommes ont des mots.

FOR 16 **CON 14** **TAI 13**
INT 13 **POU 11** **DEX 12**
APP 15

Points de Vie : 14

Chaos 9 **Balance 28**

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armes : *Epée Large* 79%, dégâts 1D8+1+1D4 ; *Hachette* 46%, dégâts 1D6+1+1D4 ; *Hache de Lancer* 70%, dégâts 1D6+1+1D2

Armure : 1D6+1 (avec petit casque), cuir souple

Compétences : Grimper 74%, Langue Commune 65%, Artisanat (travail du bois) 52%, Esquive 49%, Sauter 66%, Orientation 48%, Navigation 88%, Natation 84%, Jeunes Royaumes 45%

Hanfar



Noueux et ridé, Hanfar est le plus vieil homme à bord. Il a soixante-trois ans. Il se déplace lentement mais sait faire d'aussi bons noeuds que tout autre marin. Sa spécialité est l'orientation. Il connaît toutes les mers des Jeunes Royaumes et peut se rendre n'importe où en se laissant guider par les étoiles. Le soir, il emplit sa pipe d'herbe raffinée et raconte d'étranges histoires ayant pour cadre la mer et les grands fonds. La plupart de ses compagnons le prennent pour un vieux gâteux inoffensif.

FOR 11 **CON 14** **TAI 8** **INT 14** **POU 17**
DEX 10 **APP 9**

Points de Vie : 11

Chaos 17 **Balance 53** **Loi 35**

Modificateur aux Dégâts : aucun

Armes : *Crochet de Bateau* 46%, dégâts 1D8

Armure : 1D6 (avec petit casque), cuir maritime

Sorts : Souffle de Vie (1), Soins (2)

Compétences : Esquive 34%, Monde Naturel 71%, Orientation 123%, Eloquence 64%, Navigation 88%, Natation 49%, Jeunes Royaumes 80%

Autres Marins Notables

Nemrah

Nemrah est un individu de petite taille. Il est silencieux, réservé et minutieux. Il se sent mal à l'aise en présence d'étrangers et tente d'éviter tout contact avec les aventuriers.

La Malédiction du Murmure des Grands Fonds





Sleevas

Sarcastique et malicieuse, cette Jharkovienne vive d'esprit a gagné le respect de ses camarades malgré le plaisir qu'elle prend à lancer des réparties parfois blessantes.

Kellon

Ce jeune marin originaire de Karlaak, près du Désert des Larmes, a dans les vingt-cinq ans. C'est un romantique plein d'enthousiasme qui ne perd pas une occasion de parler des pays lointains avec tous les voyageurs qu'il rencontre.

Grif

Grif est le plus jeune membre d'équipage, et également le dernier arrivé. Il est assez fort et sait se servir de ses mains, mais il est un peu lent à comprendre, ce qui fait de lui la cible privilégiée des autres marins, et plus particulièrement de Sleevas. En cas de conflit entre Raasch et le reste de l'équipage, Grif soutient Raasch.

Pirates !

Le deuxième jour, en fin d'après-midi, la vigie remarque un navire à l'horizon. Le bâtiment inconnu se rapproche rapidement.

"Des pirates, capitaine ! crie enfin la vigie. C'est le *Détrousseur* !"

La Capitaine Silicus, qui n'a pas fini de cuver l'alcool ingurgité la veille au soir (comme il le fait tous les jours), préférera une bordée de jurons bien sentis et se mettra à donner ses instructions d'une voix de stentor. Il dira aux aventuriers d'affûter leurs armes, car il sait que son navire ne pourra pas distancer le vaisseau pirate. Silicus expliquera que leur agresseur est le *Détrousseur Forien*, dirigé par un certain Ontar, pirate connu pour sa grande cruauté et qui a échappé jusque-là à tous les efforts déployés pour le faire comparaître devant la justice. Tout aventurier réussissant un jet de Jeunes Royaumes a entendu parler de ce sinistre individu, et vous pouvez lui communiquer quelques bribes de l'histoire du *Détrousseur* (voir plus bas).

Un jet en Ecouter réussi permet d'entendre une véritable cacophonie au loin. Certains pirates jouent des percussions sur un rythme extrêmement rapide tandis que d'autres hurlent en réponse et tapent le pont du pied. Certains des marins de l'Etoile de Dhakan pâlisent en entendant ce vacarme.

Les deux navires se rapprochent suffisamment pour qu'il soit possible de se battre à l'arc. Aussitôt, une pluie de flèches s'abat sur chacun des deux belligérants, immédiatement suivie des premiers cris de douleur. Tous les aventuriers se trouvant sur le pont doivent réussir un jet de Chance par round pour éviter d'être touchés par une flèche (1D6+1 points de dégâts). Il est possible de se protéger à l'aide d'un bouclier, comme indiqué dans les règles optionnelles, page 106 du livre de règles.

Cet échange de flèches se poursuit pendant 1D3 rounds. Touché à la tête et à la poitrine, le pilote du vaisseau pirate s'effondrera sans vie sur sa barre. Le *Détrousseur Forien* verra brusquement et viendra éperonner l'*Etoile de Dhakan* par le travers. Silicus poussera un cri d'angoisse en entendant le bois se briser. L'impact fera tomber tous les combattants à terre. Les aventuriers peuvent rester sur leurs pieds s'ils réussissent un jet de DEXx3. Ceux qui tombent doivent réussir un jet de Chance sous peine de passer par dessus bord. Il leur faut alors réussir un jet en Natation pour surnager, et un autre en Grimper pour se hisser sur le pont du *Détrousseur*.

L'*Etoile de Dhakan* coulera rapidement. Au bout de 1D6+4 rounds, le navire se cassera en deux et disparaîtra sous les flots. Il faudra réussir un jet de Sauter pour aborder le vaisseau pirate. Quiconque le rate se retrouvera illico à la baille (voir ci-dessus).

La Curée

Une terrible bataille s'engagera alors sur le pont du *Détrousseur*, Silicus menant l'assaut contre les pirates. Utilisez l'équipage pirate détaillé dans le chapitre *Rencontres en Mer* (page 33). Le capitaine pirate se nomme Ontar, son second Gissif "Oeil-de-Serpent," et le quartier-maître est un borgne du nom de Kres répondant au sobriquet de "Couteau."

Les corsaires ne sont pas organisés et n'appliquent pas le moindre plan, tant et si bien que l'affrontement dégénère bien vite en de multiples combats entre deux ou trois adversaires. Les pirates sont presque deux fois plus nombreux que les hommes de l'*Etoile de Dhakan*, mais les vétérans du navire de Silicus se battent plus farouchement encore que les loups de mer, qui se voient vite repoussés. Chaque aventurier se retrouve opposé à 1D2 forbans. Les PJ ont bien entendu la possibilité d'aller aider leurs compagnons s'ils se débarrassent rapidement de leurs adversaires.

Silicus montera alors sur le pont arrière, où se trouve Ontar. Il criera au capitaine pirate de jeter les armes. Ce dernier regardera tout autour de lui et abaissera son sabre d'abordage en admettant, "Oui, vous avez un sacré équipage, capitaine. Vous m'avez bien battu aujourd'hui." Il jettera alors Liens indestructibles. Silicus ne pourra plus bouger. Ontar lui tranchera la gorge en éclatant de rire, puis sautera sur le pont à la recherche d'un nouvel adversaire.

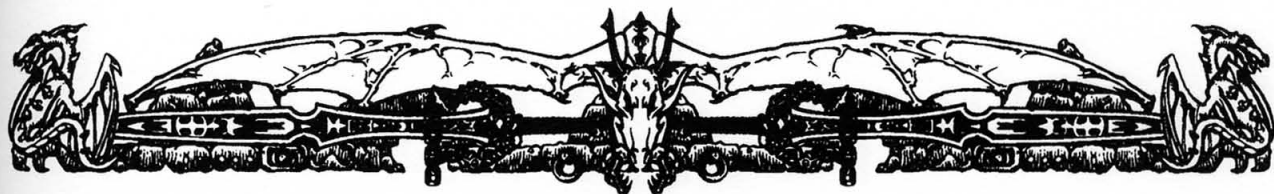
C'est l'occasion rêvée pour utiliser les règles optionnelles et la table de maladresses en mer du chapitre *Aides de Jeu*. Laissez-vous aller : les pirates traversent le bateau suspendus à des cordes, on se bat au couteau dans les gréements, les affrontements se poursuivent d'un bout à l'autre du navire, et le pont finit par ruisseler de sang.

Amère Victoire

L'équipage de l'Etoile de Dhakan remporte le combat, mais le capitaine est mort, de même que six membres d'équipage. Treize marins survivent, parmi lesquels figurent tous ceux dont nous vous avons parlé plus haut (à l'exception, bien évidemment, de Silicus).

La Malédiction du Murmure des Grands Fonds





Si Ontar se rend, 2D6+2 pirates restants feront de même. Si leur capitaine se fait tuer, certains pirates sauteront par dessus bord, d'autres lutteront jusqu'à la mort, et 1D6+1 pourront être faits prisonniers.

Raasch prendra le commandement du navire, la plupart des marins étant trop affectés par le récent combat pour élever la moindre objection. Il ordonnera à plusieurs de ses hommes de vérifier dans quel état se trouve le Détrousseur et aux autres d'enchaîner les prisonniers à fond de cale. Les pirates protesteront et se proposeront pour aider à évaluer la condition du navire. Ils expliqueront que leur réputation de tueurs sanguinaires est fortement exagérée et en rien justifiée. Raasch finira par se laisser convaincre de ne pas les enfermer, mais il confisquera tout de même leurs armes. Hanfar s'occupera des blessés qui pourraient avoir besoin de son aide.

Le Détrousseur Forien

Ce vaisseau pirate est un brick modifié. Ontar et son équipage l'ont capturé quelques mois plus tôt, après avoir tué le marchand qui le commandait et avant de vendre les marins survivants comme esclaves. Le navire s'appelait autrefois le *Négociant Forien*. Les châteaux avant et arrière ont été abattus jusqu'au niveau du pont afin de réduire la silhouette du vaisseau. Ontar a pris grand soin de son étanchéité et a fait effectuer toutes les réparations qui s'imposaient afin d'obtenir un bateau capable de rattraper la plupart des navires marchands. La cale du vaisseau est dégoûtante de crasse.



Le Détrousseur Forien - Brick

Qualité de Coque : 17	Etanchéité : 30
Points Structure : 113	Equipage : 40 pirates
Propulsion : 2 mâts	Machines de Guerre : aucune

La Fouille du Détrousseur

Le *Détrousseur Forien* est connu pour transporter des esclaves et des prisonniers. Si nécessaire, cela peut permettre à de nouveaux aventuriers d'intégrer l'aventure. Dans ce cas, ils étaient enchaînés à fond de cale et seront sans doute heureux de se faire délivrer. Il n'y a pas la moindre cargaison, et il y a de l'eau dans la cale (voir *Mauvaises Nouvelles*, ci-dessous).

Les pirates ne possèdent pas de cabines et dorment là où ils tombent d'épuisement. L'entrepont, incroyablement crasseux, pué et est infesté de vermine. Des individus à l'estomac bien accroché peuvent recueillir pour 5D100 bronzes de babioles et de piécettes s'ils réussissent un jet en Chercher.

La cabine du capitaine se trouve à l'arrière et séparée du reste de l'entrepont par un simple rideau. Elle empeste la bière éventée et ne contient que des vêtements et de la saleté. On y trouve également des notes et des cartes, ainsi que le journal de bord du navire (uniquement sur un jet en Chercher réussi). Ce journal était autrefois tenu par l'ancien propriétaire du navire, Banmorr Gnarll, et identifie le brick comme le *Négociant Forien*, originaire des Cités Pourpres. Ce récit impersonnel de voyages et de transactions n'est guère passionnant, mais la famille de Gnarll, vivant à Menii, est tout de même prête à offrir une maigre récompense pour le récupérer ainsi que pour obtenir confirmation de la triste fin du marchand.

Le trésor d'Ontar est caché sous une planche mobile. Le capitaine pirate était le seul à connaître son existence, mais ses hommes s'en doutent. On peut la découvrir à l'aide d'un jet en Chercher. La cache renferme un coffre en fer, ouvert par la clé qu'Ontar porte en permanence autour du cou. La serrure est complexe, et toute tentative en Crocheter se fait à -25%. Il est possible d'ouvrir le coffre en force, si les aventuriers peuvent faire mieux que FOR 35. Il contient un nombre important de babiole et de pièces, pour une valeur totale de 4 000 bronzes.

Mauvaises Nouvelles

La coque du *Détrousseur* était en assez mauvais état à l'endroit où le vaisseau a percuté l'*Etoile de Dhakan*, et la cale se remplit lentement d'eau. La fuite n'a pas l'air importante, mais les dégâts sont trop généralisés pour qu'il soit possible de réparer. Il paraît difficile de pouvoir atteindre la terre la plus proche. Si les aventuriers ne font pas eux-mêmes cette inquiétante découverte, un marin s'en aperçoit bien vite.

Il y a bien un canot sur le pont, mais il ne peut charger que huit personnes. Une discussion extrêmement houleuse s'ensuit alors pour décider qui doit le prendre. Mais tandis que les marins de l'*Etoile* essayent de déterminer comment choisir les huit veinards, il apparaît bien vite que ni les personnages, ni les pirates ne figurent dans leurs plans.

Sur un jet en Chercher réussi, les aventuriers remarquent de gros nuages noirs qui s'amoncellent à l'horizon. Il suffit par la suite de réussir un jet de Monde Naturel pour comprendre que la tempête qui s'annonce va s'abattre bien plus rapidement qu'elle ne le devrait, d'ici une quinzaine de minutes environ. Les membres de l'équipage oublient aussitôt leurs différends et se préparent à résister au mauvais temps.

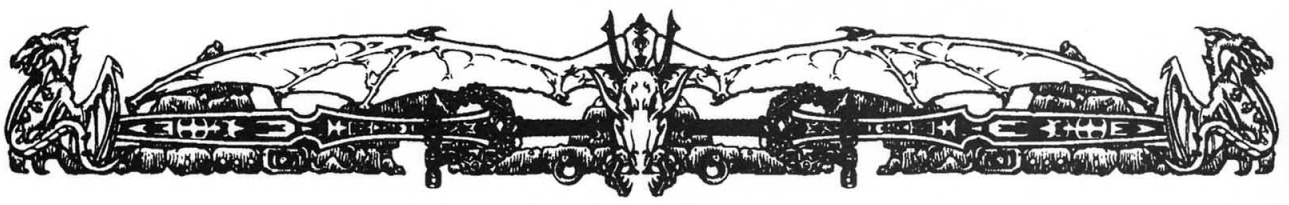
La Tempête

D'énormes nuages noirs se rapprochent à grande vitesse, brièvement illuminés de l'intérieur par des éclairs bleutés. Les coups de tonnerre retentissent encore et encore et le pont est balayé par une pluie battante. Le *Détrousseur* est ballotté par les flots comme s'il était fait de papier.

Les marins s'encordent au navire. Les aventuriers qui ne les imitent pas et restent sur le pont doivent réussir un jet de FORx1 pour ne pas être balancés par dessus bord. Ceux qui se

La Malédiction du Murmure des Grands Fonds





trouvent dans la cale ou l'entrepont doivent réussir un jet de FORx3 pour ne pas être projetés contre les murs (1D6 points de dégâts). D'énormes vagues s'abattent encore et encore sur le navire. Il n'y a rien à faire que s'accrocher de toutes ses forces et prier Straasha afin d'obtenir sa protection.

La tempête ne dure que dix minutes et s'achève aussi soudainement qu'elle s'est déclenchée. Lorsque le calme revient, le *Détrousseur Forien* se retrouve pris dans un banc de brouillard si épais qu'il est même impossible de distinguer la surface des flots. Les marins se mettent à lâcher force jurons ; la succession d'événements commence manifestement à les affecter. Raasch ordonne que le navire soit fouillé de fond en comble. Il n'a encore jamais rien vu de la sorte mais ignore tout avis émis par les personnages.

La tempête a fait céder la partie affaiblie de la coque et l'eau monte désormais à un rythme inquiétant. Les vieux briscards estiment que le navire aura sombré dans l'heure qui vient.

Un Navire dans la Brume

Le brouillard est toujours épais et ses volutes blanches s'enroulent autour de la crête des vagues. Il n'y a pas d'autres bruits que le grincement des planches et les impacts répétés des lames contre le flanc du navire. Un jet en Ecouter permet toutefois de percevoir deux autres sons qui deviennent graduellement de plus en plus clairs : quelque chose de gros qui fend lentement les eaux et des voiles qui claquent dans la brise.

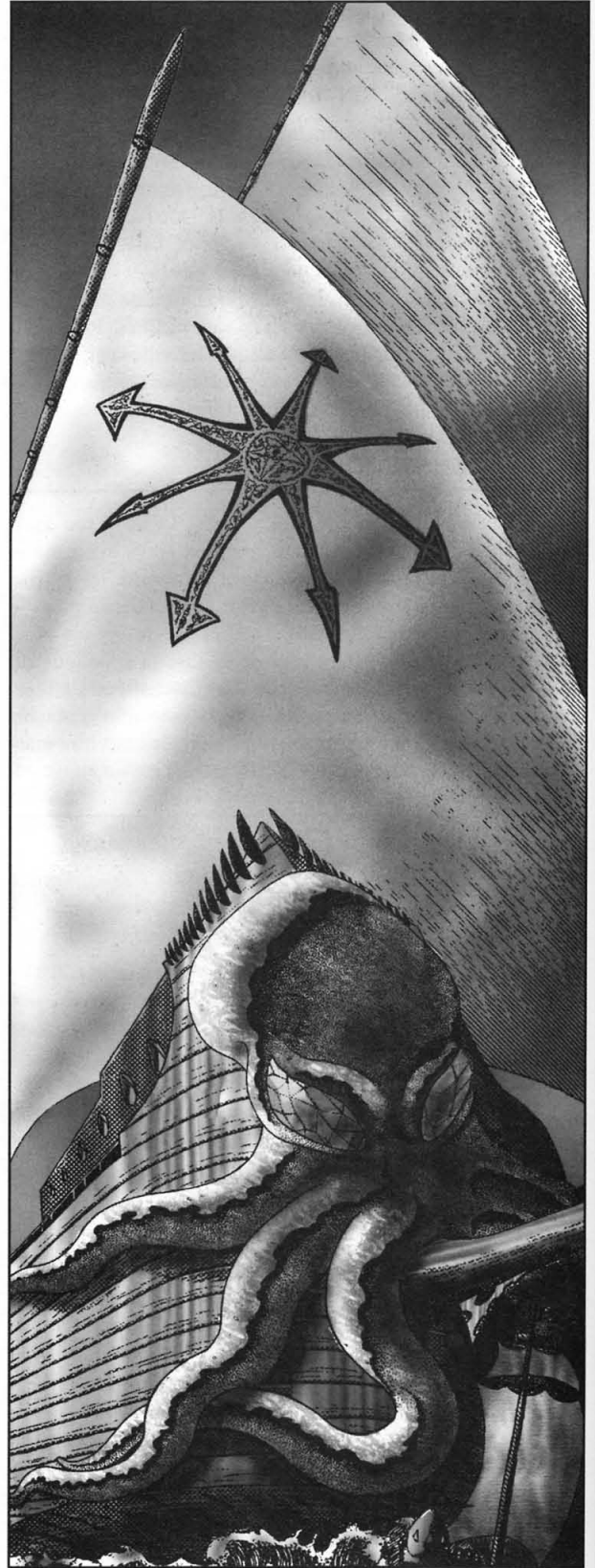
"C'est un navire ! s'écrie un marin. Nous sommes sauvés !"

Certains se mettent à sourire de soulagement, mais d'autres ont encore l'air inquiet.

Les sourires se transforment d'ailleurs en cris d'horreur et de terreur lorsque la brume s'écarte pour laisser apparaître la tête argentée d'une pieuvre. Mort de peur, un marin plonge par dessus bord et disparaît dans le brouillard. Raasch ordonnera à ses hommes de conserver leur calme et de ne plus bouger. Si les pirates n'ont pas été ligotés ou enfermés dans une cabine, ils mettront cette distraction à profit pour se débarrasser de leurs gardes et disparaître dans la cale. S'ils sont suffisamment alertes, les aventuriers peuvent s'en apercevoir en réussissant un jet en Chercher.

Les marins de l'*Etoile de Dhakan* n'accordent pas la moindre attention aux pirates. Certains tendent un doigt tout tremblant vers l'apparition surnaturelle, et les exclamations d'incrédulité se multiplient. La brume se dissipe un peu plus, révélant ainsi l'énorme masse d'un magnifique bâtiment doré, dont la pieuvre n'est que la figure de proue. Le *Murmure des Grands Fonds* est arrivé !

Ce monstre de cent cinquante mètres de long ferait presque passer le *Détrousseur Forien* pour une coquille de noix. La figure de proue se dresse à près de trente mètres de



La Malédiction du Murmure des Grands Fonds





hauteur et représente Pyaray en personne, deux énormes vitres en cristal reproduisant ses yeux à facettes. Les voiles arborent l'étoile à huit branches du Chaos et claquent lentement bien qu'il n'y ait plus le moindre souffle de vent. Les rames sont bloquées, immobiles. Rien ne laisse penser qu'il y a le moindre homme d'équipage à bord.

Raasch et ses hommes sont comme pétrifiés devant la splendeur et la beauté de ce vaisseau si impressionnant. Il apparaît enfin complètement et glisse lentement à côté du *Détrousseur*, si près, en fait, qu'il est possible de sauter sur la *plate-forme tribord (2A)* de la barge depuis le pont arrière du brick.

"Sommes-nous sauvés ou maudits ?" chuchote Aymar.

Les pirates ressortent de la cale, les armes à la main, et eux aussi marquent un temps d'hésitation en contemplant la barge de bataille. Un silence de mort s'abat sur le pont alors que marins et pirates se retrouvent une nouvelle fois face à face. Personne ne veut combattre tant que le vaisseau inconnu reste là. Les pirates proposent une trêve, arguant du fait que les chances de survie des deux équipages sont plus grandes si tous collaborent. Les hommes de l'*Etoile de Dhakan* discutent quelques instants ensemble pour décider de la conduite à tenir. Cail est opposé à la proposition des pirates, car il est persuadé qu'il est impossible de faire confiance à ces hommes, mais Raasch accepte tout de même.

La conversation prendra alors une autre tournure : que faire maintenant ? Il suffit de réussir un jet en Chercher pour avoir la conviction qu'il n'y a personne à bord du mystérieux vaisseau. Il faut choisir entre monter sur le *Murmure des Grands Fonds*, rester sur le *Détrousseur Forien* (qui est condamné à brève échéance) ou prendre le canot. Les pirates et les marins de la caraque ont l'intention de rester ensemble et de monter à bord de l'étrange bâtiment.

"On y va tous, les gars," déclarera Raasch.

Hanfar refusera catégoriquement. Lui connaît la légende du *Murmure des Grands Fonds*.

"Il est maléfique, fera-t-il en tendant la main vers le navire doré qui ondule lentement au gré des vagues. Et vieux, très vieux. Si vous avez une once de cervelle, vous resterez ici avec moi et vous mourrez au moins de manière honorable."

Il racontera comment le maître de la barge perdit la tête et sacrifia son équipage à la gloire du Seigneur des Profondeurs, et comment le vaisseau continue de rechercher de nouvelles victimes. Tous les aventuriers réussissant un jet en Jeunes Royaumes ont entendu parler de cette histoire.

Raasch traitera Hanfar de vieux fou et sautera à bord du *Murmure des Grands Fonds*. Les autres le suivront, bien que certains paraissent rongés par le doute. Hanfar refusera de changer d'avis, même lorsque le brick commencera à s'incliner dangereusement.

Il est manifeste que le *Détrousseur* n'en a plus que pour quelques instants. Les aventuriers n'ont que deux options : monter à bord de la barge avec les autres ou lancer le canot à

la mer. Le scénario part du principe qu'ils choisissent de suivre les marins. L'encadré raconte ce qui se produit s'ils décident de prendre le canot.

La barge de bataille s'éloigne rapidement du brick, toutes ses voiles se gonflant soudainement dans une brise inattendue. Les ultimes paroles d'Hanfar se répercutent dans la brume.

"Pauvres fous ! hurlera-t-il. Vous êtes tous maudits ! *DES MAUDITS !*"

Personne n'entendra plus jamais parler de lui.

A Bord

La barge de bataille fend la brume dans un silence de mort. Raasch proposera de monter sur le pont supérieur afin qu'il soit possible de déterminer la position du navire lorsque le brouillard se sera levé. Il est opposé à toute suggestion de séparation du groupe. Les pirates seront d'accord avec le nouveau capitaine, mais ils n'attendent en fait que l'occasion de prendre eux-mêmes le contrôle de la situation. Les aventuriers qui proposent une autre manière de procéder se font vertement

Le Canot

Les personnages peuvent choisir de fuir la mystérieuse barge et prendre le canot. Ne vous tracassez pas si vos joueurs semblent vouloir échapper à l'aventure. Il est en effet tout à fait raisonnable qu'ils éprouvent une certaine réticence à embarquer sur le vaisseau melnibonéen.

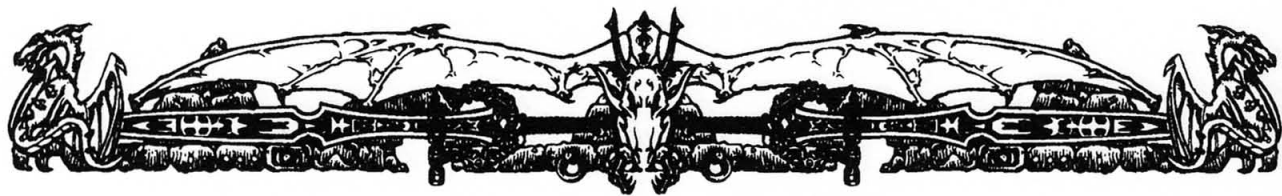
Un premier jet de Navigation permet de lancer le canot, et d'autres de le faire avancer sur une mer d'huile. La brume restera toujours aussi dense.

La barge de bataille suivra le canot, et ce, où qu'il aille. Parfois, les personnages perdront la trace du monstrueux navire pour le voir réapparaître en face d'eux quelques instants plus tard. Aucun humain ne peut ramer assez vite pour distancer le *Murmure des Grands Fonds*.

Lorsque les océans se mettent à grouiller de créatures au terme du scénario, les aventuriers auront sans doute davantage de chances de s'en sortir s'ils se trouvent à bord de la barge que s'ils restent sur leur frêle esquif. De plus, il leur faudra survivre sans bénéficier des renseignements qu'il est possible d'obtenir en fouillant le navire, et sans l'aide de Kaailac. Autrement dit, refuser de monter à bord de la barge ne fera que rendre leur tâche plus difficile.

La Malédiction du Murmure des Grands Fonds





rembarquer par Raasch mais seront soutenus par les membres de l'équipage de l'*Etoile de Dhakan* qui ne peuvent supporter le second, comme Cail. S'il est impossible de parvenir à un compromis, Cail, Sleeveas et 1D3+1 autres marins se joindront aux personnages, ce qui provoquera le courroux de Raasch.

Mettez bien en valeur les conflits d'intérêt existant entre les membres de l'équipage. Cail déteste Raasch, Grif déteste Sleeveas, et les pirates ne cessent de chuchoter entre eux. Rajoutez-en pour que la tension et la suspicion ne cessent de croître. Les aventuriers ne savent pas à qui faire confiance, et ils pourraient même avoir à intervenir pour empêcher un combat généralisé.

Les hommes de l'*Etoile de Dhakan* deviendront de plus en plus nerveux au cours de l'exploration ; ils se mettront à se chamailler et à bougonner des prières et des jurons dans leur barbe. Certains d'entre eux feront remarquer qu'ils auraient dû écouter Hanfar. Raasch est irrité par ces remarques, qu'il considère comme un affront à son autorité. Il n'hésitera pas à utiliser son épée pour bien faire comprendre qui commande, et peut même aller jusqu'à blesser l'un des mécontents avant que les marins plus pondérés parviennent à le calmer. Un jet en Sagacité permet de remarquer que Raasch est aussi nerveux que les autres.

Les pirates sont tellement fascinés par les décorations dorées du vaisseau et ses ornements incrustés de pierres précieuses qu'ils les couvrent littéralement des yeux.

L'Exploration de la Barge

Dans les premiers temps, l'exploration de la barge se déroulera de la manière décrite ci-dessous, et ce, que les personnages suivent le groupe principal ou non. La section qui suit, intitulée *Le Murmure des Grands Fonds*, est une description pont par pont du bâtiment. Puis vient *Le Vaisseau Maudit*, section qui décrit la succession d'événements devant mener à la destruction du navire. Ces événements devraient se dérouler alors que les personnages explorent la barge. Lisez bien les deux sections avant de faire jouer l'aventure, afin que vous voyiez bien comment elles sont liées.

Le Murmure des Grands Fonds

Cet énorme temple flottant consacré à Pyaray a été conçu pour répondre en priorité aux impératifs du dieu, et ensuite seulement à ceux de la guerre. C'est l'une des dernières barges de bataille qui ait été construite, et elle est plus effilée que celles qui avaient vu le jour lors du précédent millénaire. L'énorme (et creuse) figure de proue ne se retrouve sur aucun autre vaisseau et abrite un sanctuaire secret. L'autre particularité du bâtiment est un gigantesque temple qui occupe deux niveaux complets.

Il n'y a aucun signe de vie à bord, mais il est par contre évident que les derniers occupants sont partis précipitamment. Tout se trouve à sa place, et il reste même de la nourriture encore chaude sur les tables. Le vaisseau est dans un état impeccable, comme s'il sortait du chantier de construction. Rien ne vient suggérer qu'il a plus de mille cinq cents ans.

Un jet en Evaluer convainc quiconque le réussit que tout ce qui brille est bien de l'or, et qu'il y a ici davantage de trésors que tous les naufragés regroupés ne peuvent en porter. Des jets en Sagacité permettent de lire les émotions qui se succèdent sur le visage des autres explorateurs : une crainte respectueuse, la cupidité et la frayeur. Un jet en Jeunes Royaumes pousse à se poser la question suivante : qu'est-ce qui aurait pu pousser tout l'équipage d'une barge de bataille melnibonéenne à fuir de la sorte ? Des jets en Ecouter permettent de capter d'étranges bribes de conversation qui semble faire écho au détour des couloirs. Des jets en Chercher font apercevoir des silhouettes indistinctes dans les zones d'ombre. Enfin, des jets en Sentir permettent de détecter une très légère odeur malsaine dans les cabines et suites les plus opulentes, comme s'il y avait eu là quelque chose qui avait pourri après avoir été gorgée d'eau.

Le vaisseau est resté pendant un millénaire au fond de l'océan, et son grand délabrement est masqué par les puissances du Chaos. Cette illusion se dissipera toutefois peu à peu pour laisser apparaître la barge telle qu'elle est réellement : un vieux bateau pourri et couvert de vase.

Permettez aux aventuriers de ramasser tout ce qu'ils désirent en chemin (armes, armures, trésors monétaires). Chacun peut transporter pour 10 000 bronzes de trésors par point de FOR. Des jets en Evaluer permettent de faire les choix les plus judicieux. Lorsque la barge révélera enfin sa véritable nature, toutes ces richesses tomberont en poussière entre les mains du malheureux voleur.

Quelques observations concernant l'ensemble du vaisseau :

- Balcons, passerelles, balcons et ponts supérieurs sont tous protégés par des rambarde (sans exception).
- Tous les ponts sont séparés de trois mètres soixante.
- Les portes fermées à clé sont indiquées dans le texte. Toutes les autres peuvent être ouvertes en actionnant la poignée.
- L'intérieur est illuminé par des lampes en or qui brûlent une huile à l'odeur douceâtre. Dans les grandes pièces, elles sont remplacées par des chandeliers en cristal.

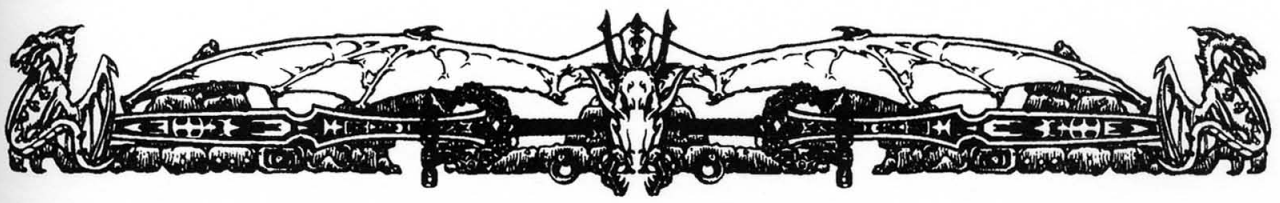
Cale et Pont des Rameurs

C'est le pont le plus inférieur du vaisseau, et également le plus sale et le plus sombre. Il n'est situé qu'à six mètres au-dessus de la ligne de flottaison. C'est ici que se trouve la cale du navire, de même que ses multiples bancs de nage.

1A Escaliers Inférieurs : ces deux escaliers sont l'unique accès à ce pont depuis le reste du navire. Les deux portes qui y mènent sont fermées à clé (FOR 40). Les escaliers montent jusqu'au pont des esclaves (21).

La Malédiction du Murmure des Grands Fonds





Objets Découverts

Des objets ayant appartenu à des marins des Jeunes Royaumes qui sont morts sur la barge sont éparpillés d'un bout à l'autre du vaisseau.

Ces objets sont bel et bien réels et ne pourrissent pas lorsque l'illusion se dissipe. Il y a 25% de chances qu'un objet se trouve dans chaque pièce ou couloir. On peut le découvrir à l'aide d'un jet en Chercher.

Liste des Objets Découverts

Lancez 1D20. Choisissez un autre objet si celui que le dé vous indique a déjà été découvert.

- 1 Une pointe de lance rongée par la rouille.
- 2 Une assiette cassée.
- 3 Une sandale de petite taille (pour pied gauche).
- 4 Une plume pour écrire.
- 5 Un bout de papier déchiré sur lequel sont inscrits des gri-bouillis indéchiffrables.
- 6 Une amulette en bronze dotée d'un pendentif en forme de crâne (valeur 20 bronzes).
- 7 Trois boules noires parfaitement sphériques.
- 8 Une hampe de hache lormyrienne.
- 9 Une petite boîte en bois (vide).
- 10 Un brassard sur lequel sont gravées des runes marines (valeur 100 bronzes).
- 11 Un large bracelet en cuir clouté.
- 12 Une pièce d'argent frappée en Argimiliar.
- 13 Cinq jolies pierres (sans valeur) disposées de manière à former un petit tas.
- 14 Un manteau vert en haillon orné de broderies à la mode ilmiorienne.
- 15 Une boucle de ceinturon taillée dans un os de baleine.
- 16 Un anneau en cuivre (valeur 50 bronzes).
- 17 Un fourreau d'épée large.
- 18 Un fléau d'armes à trois boules (l'une des trois boules est manquante).
- 19 Une casquette en cuir en piteux état.
- 20 Un objet spécial. Relancez 1D6 et consultez la Liste des Objets Spéciaux.

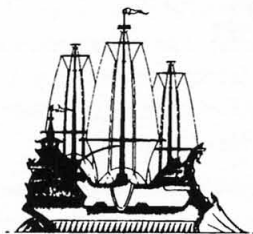
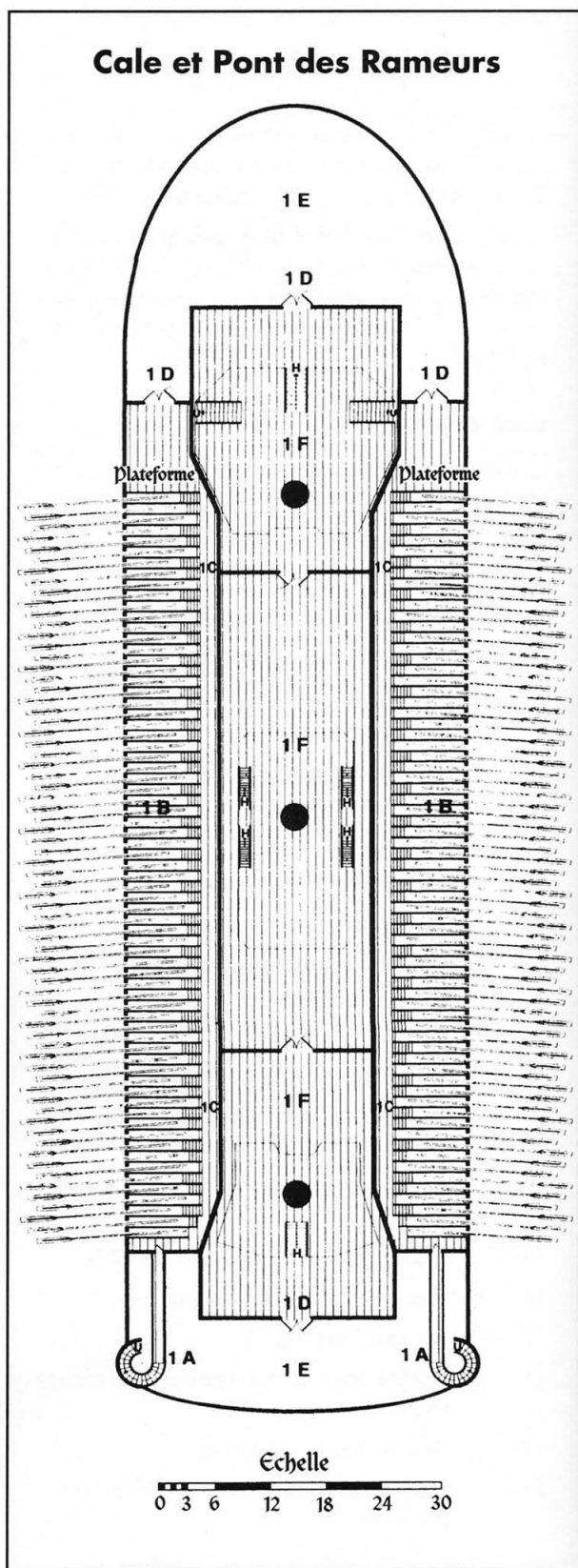
Liste des Objets Spéciaux

- 1 Une petite boîte en or contenant trois pastilles. Quiconque en ingère une fois sa FOR doubler pendant 25 rounds. Une fois ce délai écoulé, la FOR du personnage tombe à la moitié de son score normal et il récupère 1 point par heure. Un jet réussi en Potions permet d'identifier ces pastilles comme une drogue accélérant la production d'adrénaline.
- 2 Un crâne de démon allongé et cornu pouvant être utilisé pour stocker des points de magie. Un demi-litre de sang humain versé dans le crâne stocke 1 point de magie, jusqu'à un maximum de 20 PM. Un demi-litre de sang correspond à 1 point de FOR. Le fait de sacrifier du sang au crâne augmente toujours de 1 point le score de Chaos de l'individu qui le fait.
- 3 Un pot en céramique contenant dix applications d'une crème blanche. Lorsqu'on la badigeonne sur une blessure, cette substance permet de récupérer 1 point de vie par heure pendant 1D10 heures. Mais cette crème brûle assez désagréablement et occasionne toujours 1D3 points de dégâts avant d'avoir le moindre effet curatif. Un aventurier qui essuie la crème juste après qu'elle lui ait infligé des dégâts n'est en rien soigné. Un jet en Potions réussi permet d'identifier cette substance comme possédant des propriétés curatives à long terme.
- 4 Trois flèches à empennage jaune n'ayant pas été fabriquées dans ce monde. Elles sont particulièrement précises et ajoutent un bonus de 10% aux chances de toucher. Les dégâts qu'elles causent sont augmentés de 3 points.
- 5 Un grand bouclier rond magnifiquement ouvragé. Il s'agit d'un grand bouclier qui arrête 25 points de dégâts et ne peut être brisé. Il est décoré d'un corbeau sur un fond rouge, et un jet réussi en Jeunes Royaumes permet d'identifier sa provenance comme étant le Tarkesh du nord. Ce bouclier appartenait autrefois à un jarl, dont les descendants ont décrété une vendetta contre tout non-Tarkeshite qui le porterait.
- 6 Un casque taillé dans un crâne de poisson et doté d'un masque en écaille. L'aspect de cet objet est particulièrement repoussant, et son porteur perd 3 points d'APP tant qu'il l'arbore. Le masque permet de bénéficier du sort Souffle de Vie mais draine 1 point de magie tous les 20 rounds d'utilisation. Quant au casque, il augmente de 2 points l'armure du personnage.





- 1B Bancs de Nage** : il y a trois bancs en bois de chaque côté du vaisseau, et ce de la proue à la poupe. Dix paires de menottes sont fixées aux bancs supérieurs, neuf aux bancs médians et huit aux bancs inférieurs. Ils sont tachés de sang, de sueur et de déchets humains. Il n'y a presque pas de lumière.
- 1C Passages des Surveillants** : ces passages longent les bancs de nage. Ils vont de l'arrivée des escaliers (1A) à deux plate-formes situées à la proue du navire. Au-dessus de ces plate-formes pendent des carillons cylindriques que l'on frappait pour battre la cadence. Des notes différentes étaient utilisées selon que l'on comptait accoster, éperonner un adversaire, tenir une vitesse de croisière, etc.
- 1D Points d'Accès à la Superstructure** : ces portes verrouillées (FOR 50) permettent d'accéder à la superstructure du navire et au fond de cale. Ils étaient utilisés pour la maintenance et les réparations.
- 1E Superstructure et Fond de Cale** : ces deux endroits abritent une véritable forêt de poutres et d'étais destinés à renforcer la coque et à supporter le poids de tous les ponts supérieurs. Il est possible de grimper aux étais, mais ils sont particulièrement glissants. Quiconque rate son jet tombe dans la vase et la saleté qui poissent le fond de cale et doit par la suite faire face à une remontée plutôt ardue. Il n'y a pas la moindre lumière dans ces deux salles, qui empestent véritablement.
- 1F Cale du Vaisseau** : scindée en trois parties bien distinctes, cette immense cale servait autrefois à entreposer des marchandises telles que les esclaves, les chevaux, la nourriture, la bière, l'eau potable, les matières premières nécessaires aux réparations, et ainsi de suite. Une centaine de squelettes humains sont enchaînés au mur, étrange signe du passage du temps sur un bâtiment qui semble en parfait état. On peut atteindre ces cales depuis le pont des esclaves (2C), en utilisant les escaliers ou les poulies. Le seul accès direct se trouve être par la superstructure (1E).

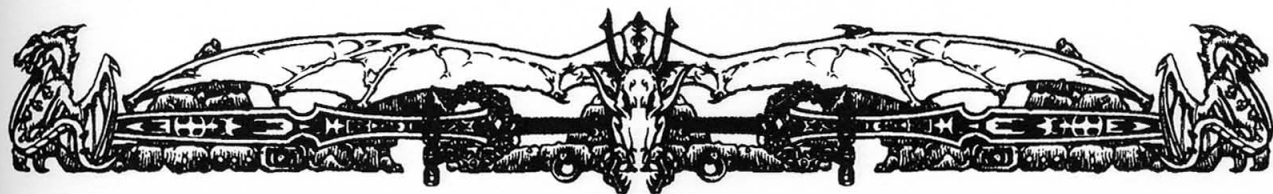


Le Murmure des Grands Fonds

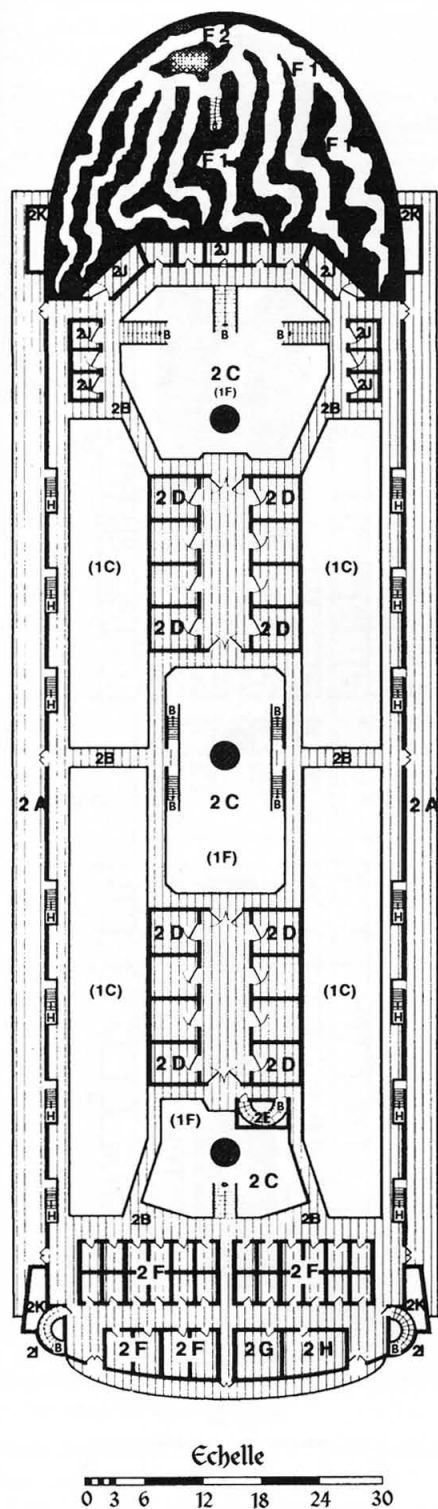
Qualité de Coque : 24 **Etanchéité** : 15 **Points Structure** : 200
Equipage : 3 000 esclaves, 225 guerriers, 100 officiers et marins
Propulsion : 3 mâts, 3 bancs de nage
Machines de Guerre : 6 balistes, 4 catapultes, 2 trébuchets

La Malédiction du Murmure des Grands Fonds





Pont des Esclaves



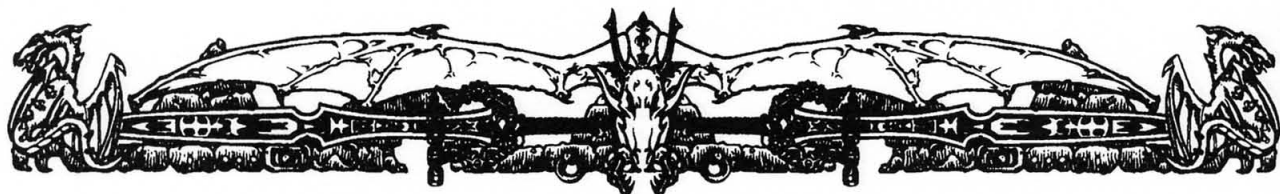
Le Pont des Esclaves

Ce pont est au niveau de celui du *Détrousseur*, et c'est donc ici que les personnages montent sur la barge. Nous sommes à neuf mètres au dessus de la ligne de flottaison, et des moyens d'accès à l'intérieur du *Murmure des Grands Fonds* existent à ce niveau. Tout l'étage est très fonctionnel, et l'on n'y retrouve pas les nombreuses décorations des ponts supérieurs. On l'utilisait autrefois pour accéder à la cale et il faisait également office de quartiers pour les esclaves et membres d'équipage chargés de l'entretien du bâtiment.

- 2A Plates-Formes Bâbord et Tribord** : ces deux zones servaient pour charger le vaisseau, mais aussi en cas de combat (les guerriers s'y regroupaient avant d'aborder un navire ennemi). Les plates-formes sont faites de bois renforcé et clouté (les clous sont en or), et protégées par un garde-fou doré. Quatre passerelles sont fixées au sol et rangées en position horizontale. Pour les utiliser il suffit de les abaisser à la verticale après avoir retiré la partie de garde-fou correspondante. De chaque côté du navire, trois larges portes à double battant permettent d'accéder à la cale. Elles sont fermées de l'intérieur par une lourde barre et doivent être enfoncées (FOR 70). Plusieurs escaliers munis d'une rambarde permettent de rejoindre les passerelles extérieures (3N) du pont des guerriers sans avoir à pénétrer à l'intérieur de la barge. Cordes et grappins sont rangés dans des casiers à targette le long des escaliers.
- 2B Passerelles Intérieures** : elles surplombent les bancs de nage et permettent d'accéder à la cale centrale. Toutes deux aboutissent à un balcon faisant tout le tour du vaisseau.
- 2C Accès à la Cale** : plusieurs escaliers mènent à la cale. Un système de poulies permet de descendre les objets volumineux.
- 2D Rangements** : on range ici ce qu'il est impossible de mettre dans la cale, comme par exemple les pièces de rechange, les outils et certaines denrées.
- 2E Escalier Arrière** : ceci est l'un des deux escaliers traversant la quasi-totalité des étages du navire pour finalement aboutir au pont haut. La porte qui y accède peut être fermée par une barre de l'intérieur (FOR 50). Elle est trop étroite pour qu'il soit possible de tenter de l'enfoncer à deux.
- 2F Quartiers des Techniciens et des Surveillants** : ces pièces étaient allouées aux esclaves qui avaient atteint le statut enviable de techniciens ou à qui l'on faisait suffisamment confiance pour les charger de surveiller les rameurs. Ces salles sont sans la moindre ornementation. Chacune contient quatre couchettes, une table et un narguilé.
- 2G Cuisine** : c'est ici que l'on préparait la nourriture des esclaves. Un four en laiton à combustion lente servait à faire brûler des herbes soporifiques à l'odeur dou-

La Malédiction du Murmure des Grands Fonds





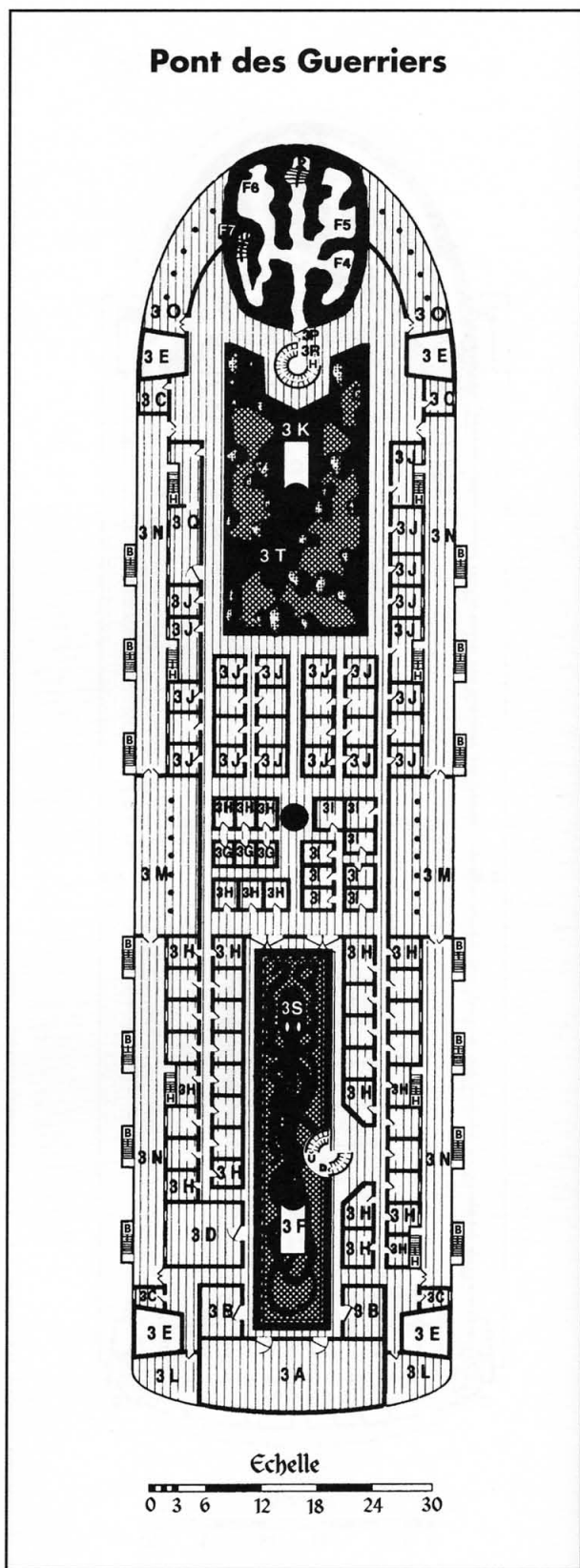
ceâtre dont la fumée envahissait ensuite tout le niveau. En temps de crise, on les remplaçait par des herbes augmentant le taux d'adrénaline. Les provisions se trouvaient dans les rangements (2D).

- 2H Salle à Manger** : cette salle était utilisée par les techniciens et esclaves supérieurs.
- 2I Escaliers** : ces deux escaliers constituent l'unique moyen d'accès aux bancs de nage (1B). Il est possible de fermer les portes à clé (FOR 40). Elles sont trop étroites pour qu'il soit possible de tenter de les enfoncer à deux.
- 2J Rangements Avant** : on entreposait ici les marchandises de valeur, comme par exemple les herbes et autres ingrédients servant à préparer la drogue des rameurs. Toutes ces pièces sont fermées à clé. En temps normal, elles étaient gardées en permanence.
- 2K Mécanisme du Gouvernail** : c'est à l'intérieur de ces pièces que se trouvent les mécanismes complexes permettant de diriger le navire.

Pont des Guerriers

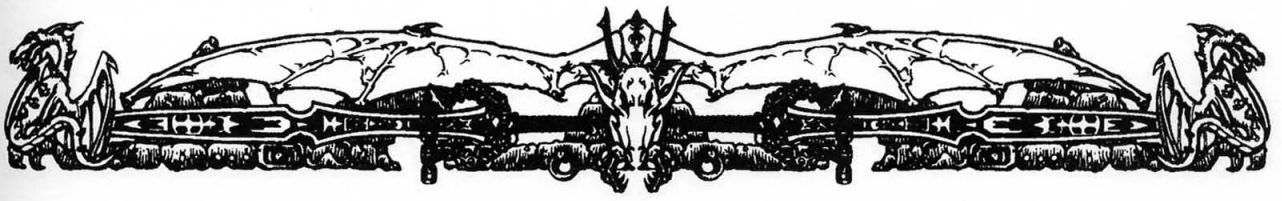
Marins et guerriers de la barge étaient logés sur ce pont. Il est extrêmement différent du précédent. Les dorures sont partout, sur les marches d'escaliers comme sur les pas de portes, et les lattes de bois vernis qui ornent les murs sont souvent décorées de complexes gravures dans le plus pur style melnibonéen. Comme tous ceux qui le surplombent, ce niveau est brillamment éclairé.

- 3A Salle d'Entraînement** : cette grande salle située à la poupe du vaisseau était utilisée par les soldats, qui s'y entraînaient au maniement des armes de contact et de lancer. Les zones d'entraînement sont indiquées par des cercles dorés tracés à même le sol et les cibles sont pendues au mur de chaque côté. Une série de fenêtres en verre renforcé (FOR 20) permettent à la lumière du jour de pénétrer par le mur arrière.
- 3B Armureries** : ces pièces fermées à clé contiennent armes et armures de belle manufacture. Tout aventurier recherchant une arme spécifique la trouve sur un jet de Chance réussi. Il y a également plusieurs armures de plaques Melniboné. Lorsque le vaisseau se détériore, ces objets en font de même et perdent 1 point de structure toutes les cinq minutes.
- 3C Latrines** : les canalisations se vident directement dans l'océan.
- 3D Cuisine et salle à manger** : utilisée par les soldats du navire, cette salle est pleine de tables, bancs et chaises. Il y a également un garde-manger sur le côté.
- 3E Mécanisme du gouvernail.**
- 3F Ecoutille Arrière** : une poulie sert à remonter les marchandises entreposées dans la cale arrière. Ce sys-



La Malédiction du Murmure des Grands Fonds





tème fonctionne jusqu'au pont arrière (9A), et chaque niveau est doté de plate-formes permettant d'accéder à la cale.

- 3G Rangements** : à ce niveau, ils contiennent du matériel de couchage, des vêtements de rechange, des ustensiles de cuisine et autres objets du même genre.
- 3H Quartiers des Soldats** : ces chambres contiennent chacune un tapis, deux lits, des coffres à effets privés, une table et des chaises.
- 3I Quartiers des Officiers** : plus petites que les précédentes, ces chambres recèlent un lit, un bureau, une garde-robe et une chaise au dossier muni d'un appuie-tête. Le sol est recouvert de moquette et les murs de tapisseries et de peintures.
- 3J Quartiers des Hommes d'Equipage** : c'est ici que logeaient les marins. Il y a dans chaque pièce trois hamacs, une table, des coffres et un narguilé.
- 3K Ecoutille Avant** : le système de poulie se prolonge jusqu'au pont avant (8C).
- 3L Passerelles Arrières** : utilisées pour tirer à l'arc contre des cibles situées à l'arrière du navire.
- 3M Balcons Bâbord et Tribord** : utilisés pour tirer à l'arc sur des adversaires se préparant à aborder. Les piliers ont la forme de tentacules entrelacés.
- 3N Passerelles Extérieurs Bâbord et Tribord** : elles permettent d'accéder aux plates-formes 2A par le biais de nombreux escaliers qui courent sur toute leur longueur. Les portes qui mènent ici peuvent être fermées par une barre (FOR 40). D'autres escaliers montent également jusqu'aux passerelles extérieures (4J) du pont du temple.
- 3O Passerelles Avant** : utilisées pour tirer à l'arc contre des cibles situées à l'avant du navire. Les colonnes dorées ressemblent à des dragons enroulés sur eux-mêmes.
- 3P Entrée de la Figure de Proue** : cette porte ressemble à une pieuvre géante dont les tentacules définissent le tour de la porte et dont les yeux rouges et emplis de malice semblent défier quiconque s'en approche. La porte est fermée par magie. Kaailac peut apprendre aux aventuriers comment l'ouvrir, comme cela est indiqué dans la section *Le Fantôme*. Elle débouche sur le couloir d'entrée (F3) de la figure de proue.
- 3Q Cuisine et Salle à Manger des Marins** : cette salle, pleine de tables et de bancs, était autrefois utilisée par les marins.
- 3R Escalier Avant** : voici le second escalier principal. Il mène jusqu'au pont supérieur.
- 3S Salle des Manoeuvres** : le sol de cette grande salle est une gigantesque mosaïque représentant l'oeil maléfique de Pyaray, qui observe quiconque se trouve ici.

Le plafond se trouve très haut, au niveau du pont supérieur. A tous les autres étages, balcons et passerelles permettent d'observer ce qui se passe ici.

- 3T Bassins** : le sol de cette autre salle au plafond très élevé présente plusieurs bassins coincés entre de gros rochers. Marins et guerriers venaient s'y détendre et, parfois, noyer un esclave récalcitrant ou deux. Les bassins sont pleins d'algues, de coquillages et de coraux. La vie marine y abonde : écrevisses, petites pieuvres tachetées de bleu, bernard-l'ermite, étoiles de mer, oursins, rascasses venimeuses, poissons-globes hérissés de piquants, limaces de mer et sangsues assoiffées de sang. Le bassin préféré des soldats abrite deux armées de crabes-soldats qui se vouent une guerre incessante. Tout comme pour la salle de manoeuvres (3S), de nombreux balcons permettent d'observer cette pièce depuis les niveaux supérieurs.

Pont du Temple

Le gigantesque temple dédié à Pyaray se trouve à ce niveau, tout comme la bibliothèque du navire et les quartiers des initiés du culte. La décoration est somptueuse et les couloirs révèlent avec force détails les pratiques stupéfiantes et écoeurantes de cette religion. On ne compte plus les tableaux montrant des enfants sacrifiés à des poissons abominables et affamés, et la monstrueuse Flotte du Chaos y est également représentée dans ses plus horribles détails.

- 4A Bibliothèque** : deux portes fermées à clé permettent d'accéder à cette salle magnifique qui s'étale sur deux étages et occupe toute la largeur du vaisseau. Des centaines de livres et de parchemins de toutes tailles, formes et couleurs trônent dans un grand nombre de vitrines murales. La moquette est épaisse et luxueuse, et de grandes tables sont entourées de chaises rembourrées pour un confort maximum. Deux escaliers mènent à un balcon (5A) faisant le tour de la pièce, et les quatre grandes fenêtres de corail translucide du mur arrière diffusent une étrange luminosité. Au centre de la pièce, un épais volume à reliure de cuir trône sur un grand pupitre. Ses pages sont faites d'algues pressées et se tournent d'elles-mêmes. Si quelqu'un y touche, toutes les vitrines s'ouvrent et le coupable est agressé par une pluie de livres pendant 1D3 rounds. Cette attaque ne cause pas de véritables dégâts mais affecte fortement les hommes de l'Etoile de Dhakan. Certains d'entre eux paniquent et s'enfuient.
- 4B Latrines** : les canalisations se vident dans l'océan.
- 4C Rangements** : on y trouve des vêtements de rechange, des draps et des ustensiles religieux.
- 4D Quartiers des Initiés** : ces salles coquettes sont meublées de divans, tables et chaises. En lieu et place de lit, on trouve une baignoire pleine d'eau de mer. Les

La Malédiction du Murmure des Grands Fonds





murs sont couverts de tapisseries, soieries et peintures. Un hublot teinté laisse entrer une lumière verte.

4E Prisons des Futurs Sacrifiés : ces cellules sombres et déplaisantes servaient à enfermer les victimes sacrifiées à Pyaray lors des cérémonies. Elles sont toutes de bois. Des chaînes sont fixées aux murs et au plafond.

4F Temple : deux portes dorées lourdement décorées permettent d'accéder à un énorme temple de forme octogonale faisant plus de trente mètres de diamètre et atteignant en son centre près de neuf mètres de hauteur. Son plafond est un splendide dôme de cristal bleu nuit. Le plancher est décoré de diagrammes et symboles runiques en or, et sur tous les murs ont été peintes des scènes d'écœurantes dépravations qui ont marqué l'histoire du culte. Tels des tentacules géants, des piliers en jade sont positionnés de chaque côté. Un balcon (5G) fait presque tout le tour de la salle. On peut l'atteindre par différents escaliers.

Le grand mât du vaisseau passe par le centre du temple. Il a été sculpté afin de représenter une masse de visages octopodes. A sa base se trouve un bassin doré et peu profond. Une plate-forme circulaire, à laquelle on peut accéder par quatre escaliers différents, se dresse à trois mètres au-dessus. L'eau est sale et sombre, à tel point qu'il est impossible d'en discerner le fond. En fait, ce bassin est bien plus profond que les sens ne peuvent le concevoir. Il s'enfonce jusque dans les profondeurs où le Seigneur Pyaray croise à la tête de sa flotte infernale.

Les murs bâbord et tribord sont de gigantesques panneaux de verre multicolore représentant Pyaray dans toute sa gloire inhumaine. Ils distillent une myriade de couleurs révoltantes dans le temple.

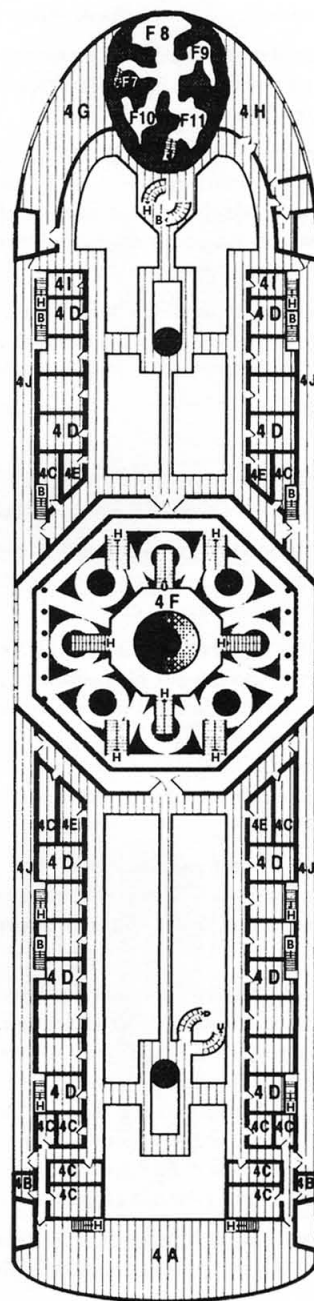
Si les aventuriers arrivent ici après les événements décrits dans la section *Un Homme à la Mer !*, le temple résonne des échos d'un chant lointain. Les pirates sont morts, les mains tranchées, et baignent encore dans leur sang. Des décorations dorées et tachées de sang gisent à leur côté : ce trésor qu'ils désiraient tant et qui a causé leur perte. Leurs mains flottent dans l'abominable bassin, et une petite raie manta lumineuse remonte parfois jusqu'à la surface pour les grignoter furtivement.

4G Salon Avant : utilisé par les initiés pour converser et se détendre. Le sol est recouvert d'un tapis d'algues douces et épaisses, et les meubles confortables sont taillés dans des coquillages géants. De grandes fenêtres s'ouvrent dans le mur avant et offrent une vue de l'océan obscurcie par la brume.

4H Salle à Manger : une petite cuisine et un garde-manger sont situés tout près de cette salle.

4I Quartiers des Esclaves : les esclaves des initiés dormaient ici. Ces chambres sont confortables mais sans la moindre ornementation. Elles ne contiennent que des couchettes toutes simples et une petite tablette sur laquelle trône un narguilé.

Pont du Temple



Echelle

0 3 6 12 18 24 30

La Malédiction du Murmure des Grands Fonds





Splendeurs Melnibonéennes

Un vaisseau de l'Île des Dragons ne ressemble à aucun autre et recèle des choses que l'on ne verra jamais sur un navire humain. Le manque d'espace ne nous permet pas de décrire dans le détail toutes les cabines. Voici donc une liste de décorations que vous pouvez utiliser afin d'égayer certaines pièces. On les trouve à partir du pont des guerriers et dans tous les niveaux supérieurs.

Lorsque vous le souhaitez, lancez 1D20 ou choisissez dans la liste ci-dessous. N'utilisez qu'une fois chaque résultat et n'oubliez pas d'indiquer dans quelle pièce cette décoration se trouve, au cas où les personnages y retourneraient.

1 Un masque en argent est accroché au mur. Ses yeux sont vides mais des larmes en coulent pour disparaître dès qu'elles touchent le sol. On entend en permanence une femme qui pleure.

2 Une grande fenêtre offre une splendide vue panoramique d'Imrryr. Le ciel est rempli de dragons, des légions embarquent sur des barges rangées le long des quais. L'impression qui s'en dégage est que le Glorieux Empire lance une campagne pour reprendre de force le contrôle des Jeunes Royaumes. En réalité, cette scène s'est déroulée il y a mille ans, lorsque la toute-puissante Melniboné est partie en guerre contre les Dharzis.

3 Un réservoir d'eau en cristal se dresse au centre de la pièce. Une salamandre est attachée à l'intérieur et éternellement torturée par le contact de l'eau. L'élémentaire est libéré si quelqu'un détruit l'aquarium. Il accepte alors d'accomplir un service pour son sauveur. Ses caractéristiques sont détaillées page 170 du livre de règles.

4 Une collection de coquillages en verre, complexes et délicats, est étalée sur une étagère. Lorsqu'on les tape, chacun émet une note distincte. Un musicien pourra remarquer que ces notes ne sont pas celles que l'on utilise généralement.

5 Cette pièce est pleine d'eau. Le liquide ne se répand pas dans le couloir lorsque l'on ouvre la porte ; il reste en place comme s'il était contenu par une paroi invisible. Afin de pouvoir entrer, les aventuriers doivent retenir leur souffle en réussissant un jet de CONx10 ou avoir recours au sort Souffle de Vie. Des bancs scintillants de poissons tropicaux vont et viennent dans la salle.

6 Sur un bureau, un bateau dans une bouteille. Il s'agit d'une galère ancienne. En fait, ce vaisseau est on ne peut plus réel, mais rapetissé par la magie d'un sorcier melnibonéen. Si la bou-

teille est brisée, la galère retrouve instantanément sa taille normale. Son armature en bois se transforme en sciure et les marins se dissolvent en de petits nuages de poussière d'os, gémissant de soulagement à l'idée d'être enfin libérés. Les aventuriers ne sont pas broyés par la galère, mais ils doivent quitter la pièce au plus vite s'ils ne veulent pas suffoquer dans l'atmosphère devenue irrespirable.

7 Ici, le bruit du ressac est fortement amplifié. L'océan chuchote, murmure, comme pour inciter qui l'écoute à venir profiter de son étroite glacée. Les aventuriers doivent réussir un jet d'Idée pour échapper à cet appel. Dans le cas contraire, ils sortent au plus vite du navire et se jettent par dessus bord.

8 Cette salle est d'une totale noirceur qu'aucune lumière ne vient pénétrer, pas même un sort de Lever de Lune. Par contre, Vue de sorcière révèle les contours d'un lit, d'un bureau, d'armoires et de patères fixées au mur. Les personnages ne sont en rien affectés par les ténèbres ambiantes.

9 Cette pièce semble ne pas avoir le moindre plafond. Un arbre énorme pousse en son centre et ses branches empêchent de voir ce qu'il y a au-dessus. La lumière du jour est filtrée par les denses frondaisons et la salle est emplie du chant des oiseaux. Il suffit de monter à l'arbre pour découvrir des nids faits de fils de métaux précieux, qui contiennent chacun quelques gemmes brillantes. Il n'y a pas le moindre volatile en vue.

10 Un gigantesque squelette de poisson occupe la quasi-totalité de cette salle. On entre par sa gueule grande ouverte, et tous les meubles sont creusés dans ses arêtes. Ces dernières sont tellement serrées que l'on distingue à peine les murs de la pièce au travers.

11 Des étoiles de mer sont fixées au mur, un peu comme si l'occupant de cette chambre avait collectionné des papillons. Elles sont de tailles et de couleurs extrêmement variées, et toutes sont différentes. Certaines ouvrent de petits yeux pour observer les aventuriers d'un air attendrissant.

12 Le sol est une plage de sable chaud. De petites vaguelettes sortent des murs pour disparaître aussitôt, simulant le va-et-vient de la marée. De petits crabes gigotent sous les pieds des aventuriers et bougonnent d'une voix presque inaudible. Apparemment, cette intrusion n'est pas à leur goût.

13 Un hublot présente un panorama des grands fonds. Des titans des abysses fendent l'eau en compagnie des terribles Navires du Chaos.

14 Les murs brillent d'un éclat intérieur et passent d'un noir total à une lumière si crue qu'il est impossible de garder les yeux ouverts. Ceux qui ratent un jet de CONx5 en ressortent avec la migraine.

15 Il n'y a aucun lit dans cette cabine, mais un long bassin creusé dans le sol. Oreillers en soie et nénuphars flottent à la surface de l'onde.

16 Cette pièce est décorée de miroirs recouvrant tous les murs. Quiconque s'y observe se découvre noyé, les yeux fixes, les chairs boursoufflées et tachées de bleu et de violet.

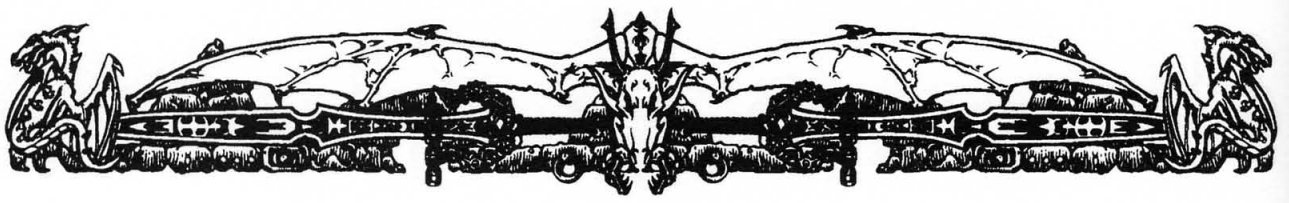
17 Une brume marine flotte dans cette salle. Tout y est humide et des goélands invisibles gémissent tristement, tels autant d'amants perdus.

18 Le plafond de cette chambre est un gigantesque bassin d'eau qui flotte au plafond, en défi aux lois de la gravité. Un requin affamé descend jusqu'à la surface et décrit des cercles au-dessus de quiconque franchit le pas de la porte.

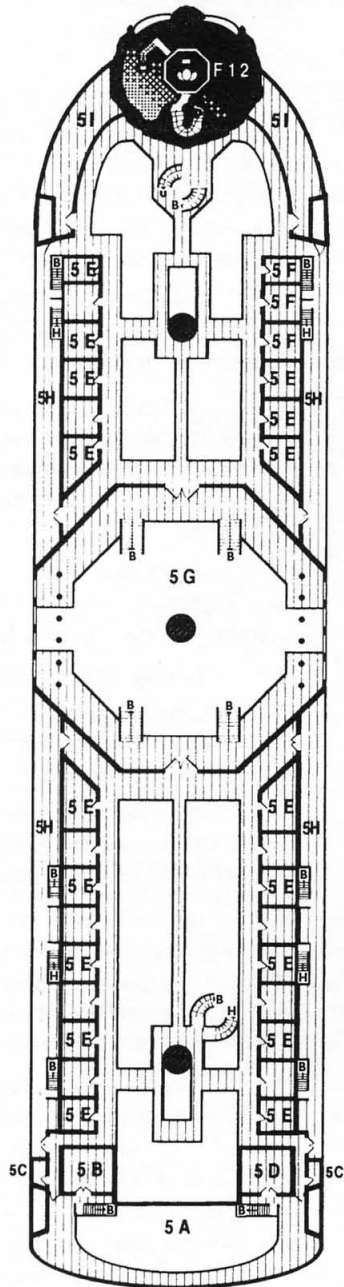
19 Des rideaux blancs et diaphanes bloquent la luminosité de cette pièce. Si on les écarte, on en découvre une autre paire, et ainsi de suite. Il faut réussir un jet de Chercher pour atteindre le centre de la salle, où trône un lit à baldaquin en acajou verni. Tout autour, des bougies parfumées et allumées sont fixées sur des bougeoirs blancs. Des roses ont été éparpillées sur le lit. Leurs épines n'ont pas été enlevées.

20 Des tentacules pendent du plafond. Ils caressent la chevelure de tous ceux qui entrent dans la pièce.





Pont des Prêtres



Echelle

0 3 6 12 18 24 30

4J Passerelles Bâbord et Tribord : des escaliers mènent aux passerelles du pont des guerriers (3N) et à celles du pont des prêtres (5H).

Pont des Prêtres

Les prêtres supérieurs de Pyaray logeaient à ce niveau. Les chambres sont plus spacieuses que celles du pont précédent.

5A Balcon de la Bibliothèque : niveau supérieur et balcon de la bibliothèque (4A).

5B Salle des Cartes : autrefois utilisée pour planifier les campagnes militaires. Une grande table est située au centre de la pièce. Des petits navires s'y déplacent d'eux-mêmes, reproduisant les plus célèbres batailles navales de l'histoire du Glorieux Empire.

5C Latrines : elles sont bien plus propres que celles des étages précédents. Presque tous les ustensiles sont en marbre ou en or.

5D Salle de Conférence : les officiers du navire se réunissaient ici, autour d'une table octogonale. Son plateau est décoré d'une carte du monde tel qu'il était il y a mille ans.

5E Quartiers des Prêtres : ces quartiers sont découpés en plusieurs pièces : une chambre somptueuse, un bureau, une salle de bain et une salle à manger. Le sol est recouvert de peau de baleine tannée, une substance noire et lisse d'une grande souplesse. Les décorations de prix abondent.

La plupart des meubles ont été fabriqués à partir d'os d'humains et de dauphins puis recouverts de doux coussins tissés à base d'anémones. Des mosaïques de corail ornent les murs, et les fenêtres permettent de découvrir un splendide panorama.

5F Quartiers des Esclaves : ces chambres, petites mais plaisantes, étaient celles des esclaves des prêtres. Les dessus de lit ne sont autres que des peaux de phoque, et les narguilés de bronze ont la forme de poissons boudeurs.

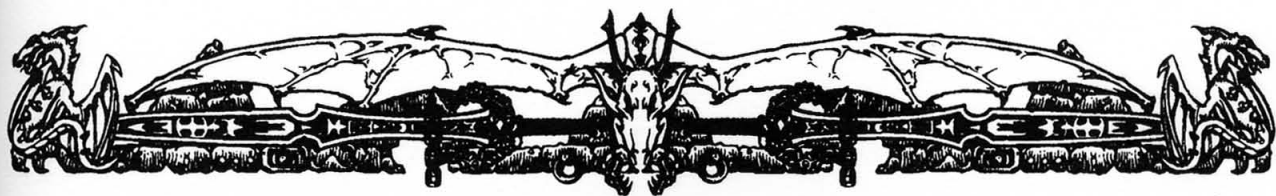
5G Balcons du Temple : les deux balcons qui font presque le tour de la salle permettent de voir ce qui se passe dans le temple (4F). Plusieurs escaliers en descendent vers la salle.

5H Passerelles Bâbord et Tribord : des escaliers permettent de se rendre sur les passerelles du pont du temple (4J) et du pont principal (6I).

5I Passerelles Avant : les prêtres y venaient pour se détendre. Le soir, ils se réunissaient ici pour voir le soleil se noyer dans l'océan, comme leur seigneur et maître avalerait sans doute un jour le monde. On y trouve des tables et des chaises, ainsi qu'une menotte attachée à une longue chaîne, pour l'esclave que l'on sacrifiait chaque soir en l'honneur du crépuscule.

La Malédiction du Murmure des Grands Fonds.





Pont Principal

Le pont principal du navire occupe la quasi-totalité de ce niveau. On y trouve également un grand salon et d'autres pièces prévues pour le confort de l'équipage.

6A Grand Salon : cette suite élégante bénéficie d'une vue imprenable sur l'arrière du vaisseau par le biais de toute une série de fenêtres. Tables basses et coussins sont éparpillés dans toute la salle, et deux escaliers mènent au balcon (7A).

6B Grande Salle à Manger : réservée aux membres d'équipage affectés aux ponts supérieurs. La partie arrière de cette pièce est une cuisine.

C'est là que s'est barricadé l'unique occupant humain du navire, Jekk. Référez-vous à la section *Le Survivant* pour de plus amples détails.

6C Rangements : ces réserves permettent d'entreposer des marchandises amenées des niveaux inférieurs, comme par exemple de la nourriture, du vin, de la voilure, les matériaux nécessaires aux réparations, des flèches de baliste et des tonneaux pleins d'un liquide anti-inflammable que l'on répandait sur les différents ponts lorsqu'un combat se profilait à l'horizon.

6D Pont Principal : des trois ponts à ciel ouvert, c'est celui-ci, au plancher de bois poli, qui est le plus grand. Au centre se trouve le splendide dôme de cristal qui constitue le toit du temple (4F et 5G), et c'est de son centre que jaillit le grand mât de la barge.

Des escaliers (munis de rambardes) taillés dans le dôme permettent d'accéder au mât où une échelle monte directement jusqu'au nid de pie. Des cages dorées pendent aux gréements. Autrefois, on y enfermait des esclaves livrés en offrande aux éléments.

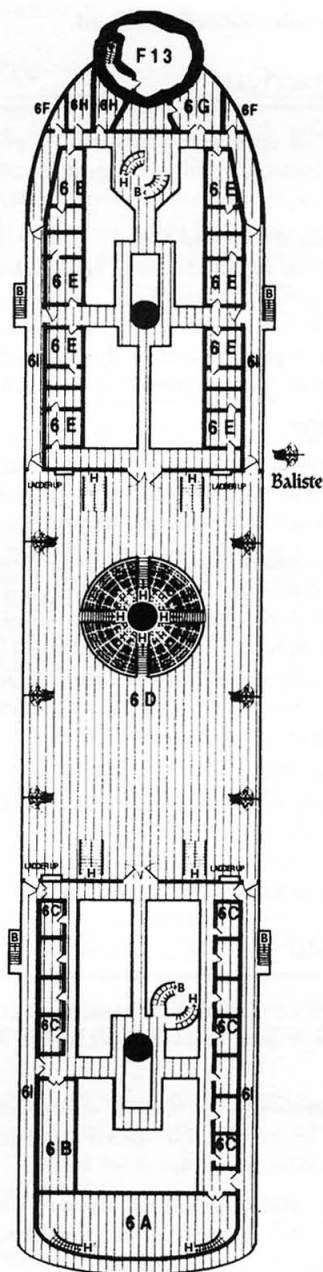
Toutes les portes situées sur ce pont mènent à l'intérieur du navire. Quatre escaliers permettent d'accéder au pont supérieur, et deux paires d'échelles aboutissent respectivement au pont arrière (9A) et au pont avant (8C). Six balistes y sont montées, à raison de trois de chaque côté.

6E Quartiers des Officiers : c'est ici qu'étaient logés les principaux officiers du vaisseau. Les tapis sont en peaux de phoque, et tous les meubles ont été creusés dans des os de baleines et autres cachalots. Les tableaux qui pendent aux murs ont été obtenus à partir d'algues multicolores tissées entre elles, puis ornés de coquillages et de pierres précieuses.

6F Latrines : les canalisations s'ouvrent directement sur l'océan.

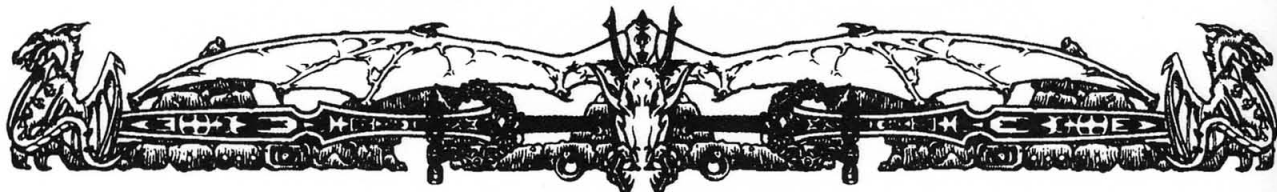
6G Mess des Officiers : cette salle contient nombre de tables et chaises de bonne facture. Plusieurs fenêtres offrent une vue splendide sur l'extérieur. La nourriture était préparée par les esclaves dans une petite annexe.

Pont Principal



Echelle
0 3 6 12 18 24 30





6H Quartiers des Esclaves : ces chambres étaient celles des esclaves affectés personnellement au service des officiers. On n'y trouve rien d'autre qu'un hamac et un narguilé. Un petit hublot diffuse suffisamment de lumière pour y voir clair.

6I Passerelles bâbord et tribord.

Pont Supérieur

Ce que l'on appelle véritablement le pont du navire se trouve à ce niveau. Un petit contingent de soldats s'y trouvait posté.

7A Balcon du Grand Salon : cette plate-forme, à laquelle on accède depuis le grand salon (6A) par deux escaliers, est meublée de quelques chaises et d'une table basse. Les passagers pouvaient se détendre et admirer le paysage tout en discutant des aspects ésotériques de l'océanographie ou de la démonographie.

7B Latrines.

7C Quartiers des Soldats : certains soldats étaient postés ici en cas d'attaque soudaine. Ces cabines sont en tous points semblables à celles du pont des guerriers (3H).

7D Rangements : quelques marchandises et fournitures étaient stockées ici pour le plus grand confort de ceux qui vivaient à ce niveau. Dans les réserves de la partie avant du navire, on trouve également des pièces de rechange et munitions pour catapulte, ainsi que des tonneaux renfermant la substance inflammable dans laquelle on trempait ces projectiles.

7E Salon Avant : de larges fenêtres s'ouvrant dans le mur avant offrent un splendide panorama. Sol et parois sont faits d'une matière douce et élastique qui n'est autre que de l'anémone de mer. Elle laisse une odeur déplaisante sur la peau nue.

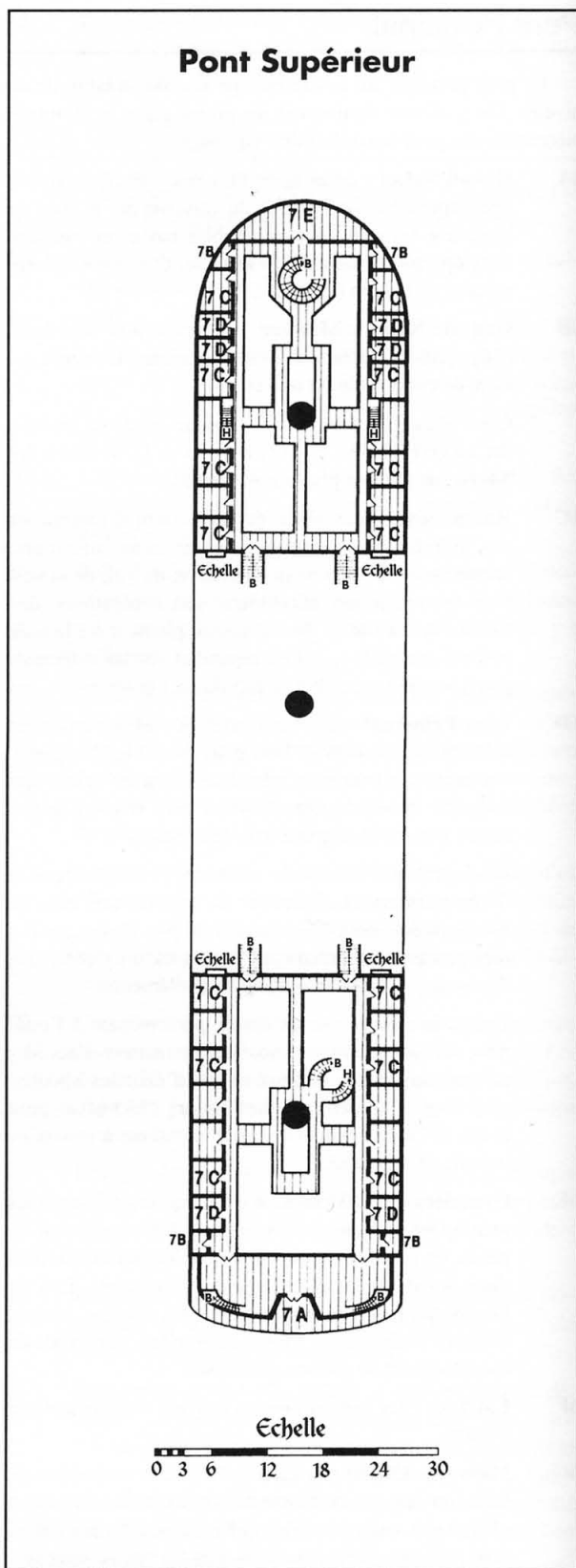
Pont Haut

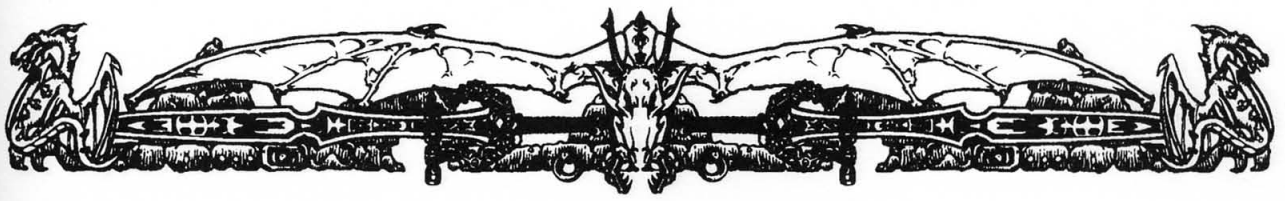
Ce niveau est tout entier consacré au combat. C'est ici que se trouve le pont avant (le pont arrière étant légèrement surélevé).

8A Rangements : ces réserves contiennent des munitions pour les machines de guerre de la barge, mais aussi des cordes, des câbles et des voiles.

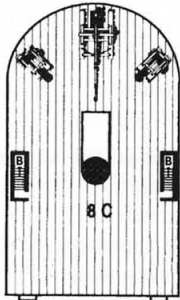
8B Passerelle du Château Arrière : cette passerelle, ornée de colonnes finement gravées, fait le tour du château arrière du vaisseau.

8C Pont Avant : encore un pont fait de bois sombre et poli. Il est dominé par un énorme trébuchet et quatre catapultes rivetés au sol. Des rails d'acier permettent de faire pivoter les catapultes suivant un angle de 90 degrés. Quelques projectiles sont stockés dans un coin. Sinon, les munitions sont montées depuis le niveau précédent (7D) par le biais de l'écouille située



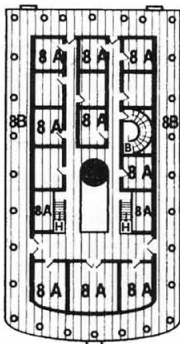


Pont Haut



Echelles (D)

Echelles (M & D)



Echelle (M)

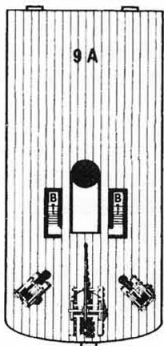


Trébuchet



Catapulte

Echelles (D)



Echelle (D)

Pont Arrière

tout contre le mât de misaine. Des baignoires en laiton noirci contiennent le feu bleu, qui était chargé dans le godet des machines et lancé sur l'ennemi. On peut accéder à ce pont par deux escaliers ou deux échelles menant au pont principal (6D). Une échelle permet de grimper en haut du mât de misaine.

Pont Arrière

A l'exception des mâts, c'est le point le plus élevé de la barge de bataille.

9A Pont Arrière : ce pont est similaire au pont avant (8D), y compris pour ce qui est du trébuchet et des deux catapultes. On peut y accéder par deux escaliers intérieurs ou deux échelles menant au pont principal (6D). Une échelle monte jusqu'en haut du mât d'artimon.

La Figure de Proue

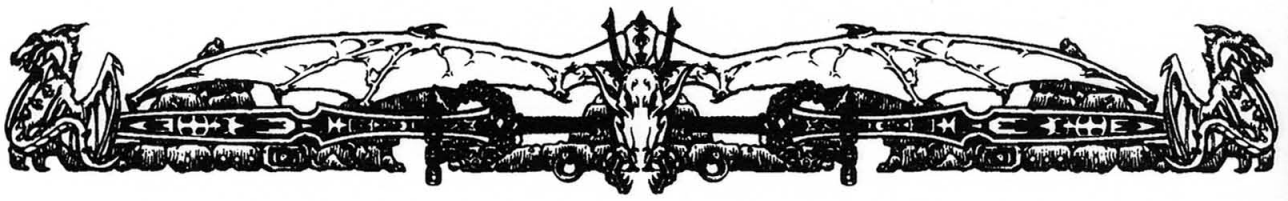
La terrifiante figure de proue du *Murmure des Grands Fonds* est décrite dans les lignes qui suivent. Alors que le reste du navire est fait de bois et de métal, la surface extérieure de la figure de proue semble être en argent, mais l'intérieur a été creusé dans une substance cristalline, noire et laiteuse, qui est fraîche et légèrement humide au toucher. Les passages et pièces taillés dans cette énorme représentation de Pyaray ressemblent à des cavernes naturelles, faiblement éclairées par des points lumineux multicolores incrustées au fond du cristal. Seuls ceux qui avaient l'aval de Tol-Aqumar pouvaient pénétrer ici.

Bien que, pour des raisons de commodité, les différents étages de la figure de proue soient représentés au même niveau que les ponts du navire, il existe en fait des différences. Par exemple, l'étage supérieur de la figure de proue est en fait surélevé de presque trois mètres par rapport au pont principal.

- F1 Tentacules** : ils constituent le plus bas niveau de la figure de proue. Ces huit tunnels voient leur largeur se réduire petit à petit au fur et à mesure qu'ils s'enfoncent vers l'intérieur du vaisseau. Ils sont particulièrement glissants, car l'eau ruisselle en permanence le long des parois et descend jusqu'au fond de la cave du navire.
- F2 Bassin** : un grand bassin d'eau trouble occupe la majeure partie de cette pièce. De longues silhouettes vont et viennent sous la surface. Un escalier permet d'accéder au niveau suivant.
- F3 Entrée** : cette sombre galerie mène à un carrefour où cinq passages se rejoignent.
- F4 Prison** : esclaves et prisonniers étaient emprisonnés ici avant d'être interrogés. Cette pièce sombre ne contient rien que des chaînes munies de piquants et pendant aux murs.
- F5 Salle de Torture** : tout autour de cette affreuse pièce, des instruments de torture rouillés sont exhibés sur des étagères en pierre. Au centre, une dalle rectangulaire est

La Malédiction du Murmure des Grands Fonds





dotée de menottes aux quatre coins. Hameçons et bouts de corail acérés sont incrustés sur sa face supérieure.

- F6 Garde-Manger** : l'odeur qui se dégage de cet endroit est particulièrement désagréable. On peut y trouver un tas luisant de poissons crus, le plat préféré du grand-prêtre.
- F7 Escalier** : un couloir tortueux s'achève sur un escalier aux marches creusées par les multiples allées et venues et le passage du temps. Des étoiles de mer à huit branches fossilisées sont incrustées dans tous les degrés. Dans la lumière indistincte, elles donnent l'impression de gigoter au cœur du cristal.
- F8 Salle de Convocation** : le sol de cette pièce est parfaitement horizontal et incrusté de symboles magiques et autres formes géométriques. Plusieurs râteliers présentent des herbes et des encens, ainsi que divers ustensiles utilisés pour les convocations. Les parois de la salle sont complètement sèches.
- F9 Laboratoire** : cette pièce servait à mener à bien des expériences sadiques et perverses. On y trouve des tables et bancs en acier qui supportent une grande quantité d'instruments et de conteneurs en verre remplis de liquides indéfinissables.
- F10 Quartiers de Tol-Aqumar** : le sol est couvert de tas de varech, et un bassin rond plein d'eau de mer s'ouvre dans le sol au centre de cette pièce. Les murs sont couverts de gravures extrêmement crues.
- F11 Salle de Garde** : cette petite pièce était autrefois alouée à un terrible démon gardien lié à Tol-Aqumar. Le monstre s'est échappé après la mort du grand-prêtre, mais son ombre étrange et indistincte est toujours gravée dans les parois de cristal. Au fond de la pièce, un escalier permet d'accéder au pont.
- F12 Pont** : cette gigantesque salle presque sphérique est la plus grande de toutes celles qui se trouvent dans la figure de proue du navire, et c'est également le centre névralgique du vaisseau. En haut de l'escalier, une passerelle mène à une plate-forme octogonale surélevée sur laquelle se trouvent un grand fauteuil et la barre du navire. Cette dernière est en fait constituée de quatre petites barres distinctes, qui contrôlent chacune un des gouvernails. Le fauteuil, d'un noir de jais, est couvert de runes argentées et exotiques. Son dos a été taillé pour représenter Pyaray, dont les tentacules forment les accoudoirs du fauteuil. Quiconque s'y assied semble étreint par le seigneur sous-marin du Chaos.

Toutes les capacités magiques du vaisseau étaient commandées d'ici, même pour ce qui était des convocations d'élémentaires et des communications magiques entre navires. Deux gigantesques panneaux de verre à facettes forment les "yeux" de la figure de proue. Ils sont enchantés et communiquent à qui re-

garde au travers un champ de vision de 360 degrés tout en faisant office de loupe. Il faut effectuer de longs rituels pour se retrouver en harmonie avec les runes de cette salle. Kaailac, Melnibonéen mort depuis bien longtemps, peut utiliser tous les pouvoirs de la pièce (voir la section *Le Fantôme*).

A bâbord de la plate-forme, un autre escalier mène au sanctuaire de Tol-Aqumar.

- F13 Sanctuaire Secret de Tol-Aqumar** : l'escalier aboutit à une porte argentée sans la moindre ornementation. Elle n'est pas fermée à clé. Cette grande pièce austère était autrefois le sanctuaire de Tol-Aqumar. Il n'y a pas la moindre décoration à l'intérieur, à l'exception d'un autel incrusté de runes sur lequel trône une idole en diamant représentant Pyaray. Cette statue est l'objet qui lie le fantôme de Kaailac, comme expliqué dans la section *Le Fantôme*.

La Malédiction se Réveille

A lors que les aventuriers explorent le *Murmure des Grands Fonds*, une succession d'événements se déroulent, qui mèneront à la confrontation ultime contre Tol-Aqumar. Ils sont décrits ci-dessous, par ordre chronologique.

Un Homme à la Mer !

Cet événement se produit lorsque les aventuriers atteignent le pont principal (6D). Les hommes d'équipage s'égaillent afin d'explorer le pont avant (8C) et le pont arrière (9A), et l'on entend alors un hurlement suivi du cri "Un homme à la mer !" et d'un impact à la surface de l'eau. La brume est un peu moins dense et un jet en Chercher permet de distinguer une silhouette oscillant au gré des vagues. Alors que deux autres marins se préparent à plonger pour le secourir, l'homme se met à hurler "A l'aide ! A l'aide !" et à se débattre en tous sens. Ceux qui réussissent un nouveau jet de Chercher ont l'impression d'apercevoir un grand nombre de mains qui se saisissent du malheureux et l'entraînent sous les flots. Il ne refera pas surface.

Si les personnages avaient décidé de ne pas suivre Raasch et la majeure partie de l'équipage, un jet d'Ecouter leur permet de discerner le cri du marin. S'ils se trouvent à proximité de l'une des passerelles extérieures, ils peuvent même être témoin de la disparition de l'homme.

Sur le pont principal (6D), les hommes d'équipage, livides, se rassemblent autour de Volduc, qui a vu ce qui s'est produit. "C'était Kellon, murmure-t-il. Il se tenait près de cette balustrade quand je l'ai entendu crier. Il s'est envolé par dessus bord comme si quelqu'un l'avait projeté au loin ! J'ai entraperçu quelqu'un qui s'enfuyait par là en courant, ajoutait-il en indiquant l'une des portes menant au château arrière.

La Malédiction du Murmure des Grands Fonds





- Tu veux dire que quelqu'un l'a poussé, répond Cail en regardant les pirates d'un air mauvais.

- Les étoiles ! Regardez les étoiles !" s'exclame un autre marin.

Tous lèvent les yeux vers le ciel. La brume vient enfin de se dissiper, et le vaisseau vogue sur une mer paisible et sous un ciel étoilé. Quiconque réussit un jet en Orientation s'avoue totalement incapable de reconnaître les constellations de la voûte céleste. Les étoiles ont en fait retrouvé la position qui était la leur un millénaire plus tôt, la nuit où le *Murmure des Grands Fonds* a coulé.

Secoué par la disparition de Kellon, Raasch paraît moins sûr de lui. Il insiste toutefois pour que tout le monde reste groupé, arguant que cela sera moins dangereux. Tous sont de l'avis de poursuivre l'agresseur de Kellon.

"Soit on reste ici et on meurt comme Kellon, soit on meurt la-dedans, fait Aymar.

- Ouais, c'est comme si on était déjà tous cuits," renchérit Voldruc.

Les pirates en profitent pour s'éclipser. Fascinés par les incroyables trésors visibles à bord du navire, ils ont décidé que l'heure était venue de quitter l'équipage de l'*Etoile de Dhakan* et de se débrouiller seuls. Ils n'ont aucune intention de se battre et s'enfuient en courant si certains personnages tentent de les retenir. Les marins les laissent partir sans opposer la moindre résistance. Les pirates seront plus tard retrouvés morts dans le temple (5F).

A l'intérieur du vaisseau, l'air est chargé d'une odeur vaguement déplaisante. Un jet réussi en Chercher fait penser à du poisson pourri.

Le Survivant

Quelque part dans les entrailles du navire, un humain subsiste du mieux qu'il le peut. Ce pauvre hère se trouve dans la grande salle à manger (6B), mais vous pouvez choisir un autre lieu si vous le souhaitez.

Lorsque l'on passe dans le couloir qui longe la pièce, il suffit de réussir un jet en Ecouter pour entendre quelqu'un qui pleurniche à l'intérieur. La porte n'est pas fermée à clé et laisse échapper une odeur de pourriture pestilentielle lorsqu'elle est ouverte. Ceux qui ratent un jet de CONx5 doivent passer 1D3 rounds à se remettre de violents haut-le-cœur.

Cette salle contraste nettement avec le reste du vaisseau, qui semble en parfaite condition. Elle ne présente ni dorures, ni décorations, ni tapisseries, ni même meubles. Le bois des murs est en train de pourrir et recouvert de vase, d'algues et de bernaches. Une couche de moisissure grise a remplacé le tapis. Un homme hirsute et maigre à faire peur est assis en position foetale au centre de la pièce, où il sanglote sans pouvoir se contrôler.

Il n'est plus vêtu que de haillons, mais un jet réussi en Jeunes Royaumes permet de déterminer que ses oripeaux sont

d'origine filkharienne. Ses cheveux sont longs et sales, de même que la barbe qui masque la majeure partie de son visage. Il ne s'aperçoit pas de la présence des nouveaux venus, sauf si ces derniers parlent ou le dérangent. Il se met alors à hurler et tente de se replier dans un coin. Il observe alors ces étrangers, visiblement terrifié.

Cet individu est Jekk, un marin de la *Douce Mareena*, navire marchand attrapé par le *Murmure des Grands Fonds*. Il est le seul membre de l'équipage survivant, tous les autres ayant été sacrifiés à Pyaray par Tol-Aqumar. Le massacre a rendu Jekk complètement fou, et il se terre depuis dans cette salle. Il ne sait absolument pas combien de temps a pu passer depuis qu'il est venu s'enfermer ici. Il ne doit sa survie qu'à un étrange effet secondaire de la magie chaotique qui maintient la barge en bon état.

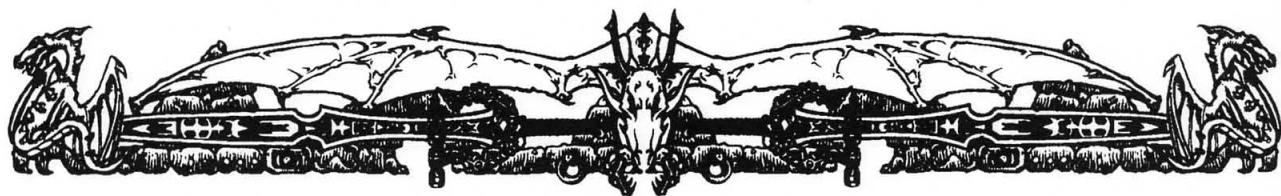
Il faut se montrer extrêmement persuasif pour inciter Jekk à raconter ce qui lui est arrivé. Les aventuriers doivent réussir des jets en Eloquence et en Charisme. Il bégaye et parle souvent de manière incohérente, réduisant ses phrases à leur plus simple expression. Dès qu'on le menace, il reprend la position foetale et se met à bougonner dans sa barbe.

Un interrogatoire conduit avec délicatesse permet d'apprendre par bribes ce qui est arrivé à Jekk. Il mentionne la *Douce Mareena*, et Raasch se souvient qu'il s'agit d'un navire perdu en mer au cours d'une tempête, près de six mois plus



La Malédiction du Murmure des Grands Fonds





tôt. Jekk baragouine quelques paroles presque incompréhensibles au sujet d'une montagne d'or flottante à bord de laquelle ils sont montés, ses compagnons et lui. Ils y ont trouvé suffisamment de trésors pour tous devenir riches, puis le garçon de cabine a disparu. Le reste du récit est empreint d'une immense confusion, et il n'est possible de capter que quelques bribes de phrases telles que : "On le trouvera jamais ! On a plus de chances de s'en tirer en sautant par dessus bord qu'en restant sur ce maudit vaisseau !", "C'est sur le mât ! Ça le tient !" ou encore "Les tentacules ! Non ! Non !" Jekk se met à hurler et devient hystérique pendant de longues minutes, au cours desquelles il ne cesse de gémir et de répéter "Ce visage !" et "Tu es mort ! Je t'ai vu mourir !" Enfin, il s'effondre, visiblement désespéré.

Jekk refuse de quitter cette pièce, et il est purement et simplement impossible de l'en convaincre. Si on l'emmène de force, il se débat en hurlant et en donnant des coups de pieds en tous sens, mordant et griffant ses ravisseurs jusqu'à ce qu'il puisse revenir se terrer dans son repaire.

Jekk

FOR 8 **CON 10** **TAI 12** **INT 9** **POU 14**
DEX 6 **APP 5**

Points de Vie : 11

Modificateur aux dégâts : aucun

Armes : Morsure 25%, dégâts 1D3 ; Coup de Pied 25%, dégâts 1D6

Armure : aucune

Compétences : Baragouinage sans queue ni tête 87%

Les Esclaves des Bancs de Nage

Un son assez bruyant se réverbère dans tout le vaisseau. Un jet réussi en Ecouter permet de discerner qu'il s'agit du bruit fait par de nombreuses rames que l'on sort par les sabords avant de les fixer. Elles se mettent à battre l'eau en cadence avec une précision extrême.

"C'est pas possible ! hurle Raasch. Il faut des centaines de rameurs pour faire avancer un monstre pareil !"

Selon l'endroit où se trouvent les aventuriers, ils peuvent se rendre directement au pont des rameurs ou s'approcher de l'un des balcons pour voir ce qui se passe.

Les bancs de nage (1B) ne sont plus déserts. Des centaines et des centaines d'esclaves spectraux actionnent les rames, attachés qu'ils sont à leur banc par des chaînes et des menottes aussi intangibles qu'eux. Leur corps semble pourri et boursoufflé, et nombre d'entre eux arborent également des blessures béantes. Ils regardent droit devant eux avec des yeux qui semblent ne rien voir et tirent les rames avec une détermination sur-naturelle. Ces fantômes n'ont pas la moindre substance, et rien ne peut les affecter. Si un aventurier se saisit d'un aviron, tous les rameurs qui y sont postés disparaissent. Ils se rematérialisent dès que le personnage s'en va et reprennent aussitôt leur tâche.

"Kellon ! Par les dieux, non ! C'est Kellon !" s'écrie l'un des hommes d'équipage de l'*Etoile de Dhakan*.

En effet, l'esprit de Kellon est bien là, esclave de Pyaray après avoir été traîné jusqu'au fond des flots. Le spectre tourne la tête vers ses anciens compagnons et ses lèvres semblent les appeler à l'aide, mais aucun son ne sort de sa gorge.

Disparition et Mort d'Homme

Le choc causé par l'apparition du spectre de Kellon est plus que Nemrah ne peut en supporter. Il pousse un hurlement et s'enfuit en courant. Aymar lui crie de s'arrêter et s'élançe à sa poursuite. Raasch, qui ne veut pas que la petite troupe se disperse, demande à chacun de garder son calme. Il regroupe tout le monde avant de partir à la suite d'Aymar et parvient même à retenir Kalf, qui s'inquiète du départ de son ami.

La fuite éperdue de Nemrah l'entraîne jusqu'à l'un des escaliers inférieurs (1A, menant en 2I), puis il remonte le couloir menant à l'escalier arrière (2E) et, de là, monte sur le pont des guerriers. Des jets réussis en Ecouter permettent d'entendre les cris d'Aymar qui continue de poursuivre son compagnon. Puis un hurlement très bref retentit, et c'est le silence.

Une vision de cauchemar accueille les explorateurs dans l'un des couloirs du pont des guerriers. Le corps d'Aymar est fixé au mur, planté sur sa propre épée. Ses pieds pendent à plus d'une trentaine de centimètres au-dessus d'une mare de sang qui va s'élargissant. Sa gorge a été proprement tranchée, et une expression de terreur indiscible est gravée sur ses traits.

Un jet réussi en Chercher permet de remarquer l'étrange condition de ses mains. On dirait que sa chair a commencé à remonter le long de ses avants-bras, tant et si bien qu'il n'a plus que quelques millimètres de peau sur les os des mains (cet effet a été produit par l'aura de Chaos de Tol-Aqumar).

Kalf jure de venger le meurtre de son ami puis s'en prend à Raasch, qui les a retardés. Si le Tarkeshite enragé n'est pas contenu, une farouche empoignade s'ensuit. Une fois que Raasch a encaissé quelques coups de poings, il dégaine son sabre d'abordage et les deux hommes font de leur mieux pour se découper en rondelles.

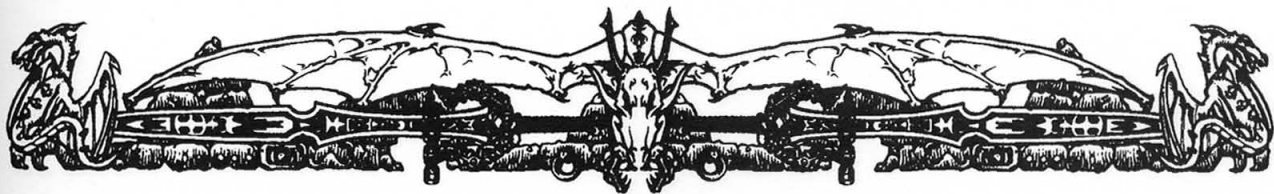
Des jets en Eloquence de la part des aventuriers permet aux belligérants de reprendre le contrôle de leurs esprits et de réaliser que le meurtrier rôde toujours.

L'épée de Nemrah gît non loin. Un jet en Pister permet de repérer des empreintes encore humides et pour le moins étranges. Elles mènent jusqu'à la passerelle tribord (3N) puis disparaissent à cause des embruns. Nemrah a disparu. Il a été capturé par Tol-Aqumar, qui a l'intention de le sacrifier afin de réaliser son rituel de convocation.

Une rapide fouille des pièces environnantes ne révèle rien de plus. Par contre, un personnage réussissant un jet d'INTx1 remarque que certaines des couleurs du vaisseau semblent plus ternes. L'or a perdu son brillant et les peintures et tapisseries ne sont plus aussi vives.

La Malédiction du Murmure des Grands Fonds





Le Fantôme

La silhouette translucide d'un Melnibonéen de grande taille et en uniforme de combat apparaît dans l'encadrement d'une porte sombre. Les hommes d'équipage poussent des cris d'effroi et pâlisent en le voyant. Sans un mot, il fait signe d'approcher et recule de quelques mètres. Les marins sont tout tremblants de peur (Raasch aussi) et refusent comme un seul homme de suivre un spectre dans les entrailles de ce vaisseau maudit.

Le fantôme est l'esprit de Kaailac Hleer, l'un des principaux subordonnés de Tol-Aqumar. Kaailac haïssait son supérieur et désirait prendre sa place. Il a toutefois trop attendu et s'est retrouvé sacrifié au même titre que tout le reste du navire. Il a demandé à Pyaray de le sauver et son dieu a accédé à sa demande mais, toujours taquin, a décidé de transformer Kaailac en fantôme et de le condamner à errer éternellement sur le *Murmure des Grands Fonds* et à comploter contre son ancien maître, sans jamais pouvoir l'affecter.

Un jet en Sagacité permet de déchiffrer l'expression du revenant comme un mélange de compassion et d'inquiétude. Il est incapable de parler mais tente de communiquer à l'aide de gestes et d'expressions faciales. Il peut traverser portes et murs à l'envi.

Si les aventuriers ne suivent pas le fantôme, il apparaît encore et encore, silencieux et implacable. Il ne fait jamais de

mal aux personnages et les prévient parfois lorsque le plancher est mouillé ou un garde-fou en mauvais état. Il leur montre comment ouvrir les portes et leur dévoile l'existence de caches secrètes où se trouvent de fabuleux trésors. Il fait tout pour qu'on le prenne pour un allié.

Si les PJ refusent toujours de le suivre, il ne peut rien faire de plus. Déçu, il disparaît en se rassurant du fait que ces stupides humains mourront bientôt en hurlant sous le poignard de Tol-Aqumar.

Sur les Pas de Kaailac

Si les aventuriers suivent le fantôme, ce dernier s'incline courtoisement et s'enfonce dans les profondeurs du navire. Il faut réussir un jet en Eloquence pour convaincre les marins terrifiés de suivre le mouvement.

Kaailac se rend à l'avant de la barge, jusqu'à la porte de la figure de proue (F3), qui est fermée par magie. En chemin, les personnages se rendent un peu plus compte du pourrissement du vaisseau. L'or est désormais sale et attaqué par la corrosion et la peinture s'en va par plaques. Quant aux tapis, ils sont désormais trempés et commencent à se décomposer. Les lumières, elles, se mettent à baisser (retirez 20% à toutes les compétences basées sur la vue).

Devant la porte menant à l'intérieur de la figure de proue, Kaailac exécute toute une série de gestes et indique aux aventuriers qu'il leur faut l'imiter. Un jet d'INTx3 est nécessaire pour apprendre exactement la succession de mouvements à effectuer. Une fois qu'un individu de chair et de sang exécute le rituel en face de la porte, celle-ci s'ouvre en grinçant. Cette cérémonie coûte un point de magie.

Une fois à l'intérieur, Kaailac mène les personnages jusqu'au sanctuaire secret de Tol-Aqumar (F13). A cet endroit, le fantôme se dissipe lentement jusqu'à disparaître totalement, un petit sourire au coin des lèvres.

Le sol est doux et humide. Il n'y a rien d'autre dans cette pièce qu'un autel incrusté de runes sur lequel repose une splendide statuette de diamant représentant un homme à tête de pieuvre. Elle fait soixante centimètres de haut et le moindre rayon lumineux lui fait projeter des myriades de lueurs multicolores sur les murs. Un jet d'Evaluer réussi permet d'estimer qu'elle doit valoir dans les 50 000 bronzes.

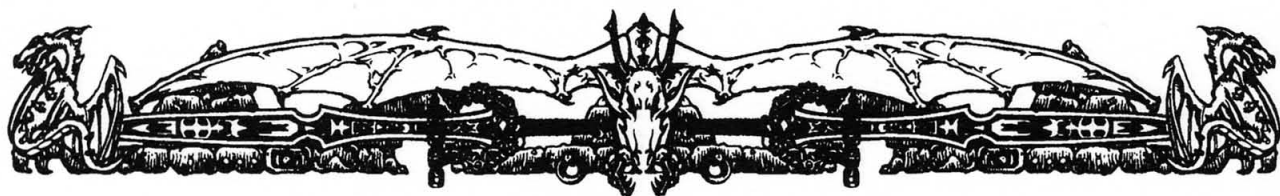
Le fantôme de Kaailac est lié à la statue. Si quelqu'un touche l'objet, le spectre en jaillit pour plonger ses mains intangibles dans le crâne du personnage. Chaque round, les deux adversaires effectuent un jet de PM / PM sur la table de résistance. Si l'un des deux réussit, l'autre perd 1D3 points de magie. Si Kaailac tombe à 0 PM, il est banni dans la statuette. Par contre, si c'est l'aventurier qui le premier tombe à 0 PM, la forme translucide de Kaailac se fond en lui comme expliqué dans la section *Possédé !*

Trois méthodes peuvent permettre de sauver la victime du fantôme avant qu'elle ne soit possédée. Partez du principe que tous les PJ sont surpris lors du premier round et qu'ils peuvent réagir au deuxième.



La Malédiction du Murmure des Grands Fonds





Ecarter la Victime (autrement dit, lui faire quitter le sanctuaire) : effectuez un jet de FOR / TAI afin de voir si le personnage tentant de soulever la victime y parvient. Trois rounds sont nécessaires en prenant les précautions qui s'imposent, mais il est également possible de gagner un round en laissant tomber le PJ dans l'escalier (ce qui lui cause 1D6 points de dégâts).

Assommer la Victime : Kaailac ne peut plus attaquer et doit se replier dans la statuette (référez-vous à la règle "Assommer," page 106 du livre de règles).

Briser la Statue : elle possède 20 points d'armure et autant de points de structure. Les dégâts qui dépassent la protection de l'armure sont retirés aux points de structure et aux points d'armure. Autrement dit, une attaque causant 25 points de dégâts fait que la statuette n'a plus que 15 points d'armure et 15 points de structure. Si la statuette est brisée, le fantôme de Kaailac est libéré. Il cesse d'attaquer et se dissipe.

Les caractéristiques de Kaailac sont décrites dans l'encadré intitulé *Votre Aventurier est Possédé !*

Possédé !

Si Kaailac parvient à posséder le personnage, il pousse un grand cri de triomphe et toise les autres aventuriers d'un air supérieur. Il se présente et explique ce qui lui est arrivé. Si on l'attaque, il se menace lui-même (et l'aventurier possédé du même coup) d'une dague. Kaailac explique quel est le but de l'existence du *Murmure des Grands Fonds*. Il ajoute qu'il a personnellement essayé de déposer Tol-Aqumar et que c'est pour cette raison qu'il s'est retrouvé enfermé dans la statuette. Il semble paniquer légèrement lorsqu'il révèle que le grand prêtre est immortel et qu'il se prépare à appeler l'avatar de Pyaray afin que ce dernier attire à lui tous les occupants du vaisseau et les noie dans les grands fonds. Il n'existe qu'une seule façon d'arrêter Tol-Aqumar : le détruire avant que le rituel n'ait pu être achevé.

Votre Aventurier est Possédé

Votre aventurier est possédé !

Votre personnage vient de se faire posséder par l'esprit de Kaailac Hleer, un Melnibonéen décédé voici un millénaire. Bien qu'il occupe actuellement le corps de votre aventurier, Kaailac utilise ses propres sorts et compétences, détaillés ci-dessous.

En tant que Kaailac, vous connaissez le moindre recoin du *Murmure des Grands Fonds*. Le maître de jeu répondra à toutes les questions que vous pourriez avoir au sujet du vaisseau, et vous pouvez en examiner les plans.

L'objectif de Kaailac est de stopper Tol-Aqumar, le prêtre fou qui dirigeait le *Murmure des Grands Fonds* il y a mille ans. Ce dernier a sacrifié tout l'équipage à la gloire de Pyaray, mais il a été ramené à la vie pour s'attaquer aux navires de pêche et rapporter toujours plus d'âmes au Seigneur du Chaos. Kaailac sait que le prêtre va exécuter un rituel au sommet du grand mât.

Vous jouez désormais le rôle de Kaailac. Il reste très distant et considère les autres comme ses esclaves. Il est habitué à ce que les humains lui obéissent sans discuter. Il s'exprime de manière formelle et sans la moindre émotion. Mais il désire par dessus tout se venger de Tol-Aqumar et coopère donc avec les autres tant qu'ils ont le même but.

Kaailac Hleer, fantôme melnibonéen

INT 23 **POU 21** **PM 21**

Kaailac prend les scores de FOR, CON, TAI, DEX et APP du corps qu'il occupe, ainsi que les PV et le modificateur aux dégâts qui vont avec.

Chaos 113 **Balance 71** **Loi 45**

Armes : Trident 146%, dégâts 1D6+2+MD ; Epée Large 93%, dégâts 1D8+1+MD ; Main-Gauche 88%, dégâts 1D4+2+MD

Sorts : Générosité de Straasha (4), Souffle de Vie (1), Flammes de Kakatal (4), Don de Grome (4), Soins (2), Fixer (1), Réparer (3), Minuit (1), Lever de Lune (1), Réfutation (1-4), Convoquer un Élémentaire (1), Abrogation de la Magie (1-4), Visage d'Arioch (1-3), Ailes de Lassa (4), Sagesse de Slortar (1-3), Vue de Sorcière (3)

Convocations : le vaisseau a passé différents pactes avec les Seigneurs Straasha et Lassa. Kaailac peut les utiliser pour convoquer 1D8 élémentaires de l'air et de l'eau lorsqu'il a besoin d'aide. Ces élémentaires se manifestent en 1D3 rounds, et chacun d'entre eux effectue un service pour Kaailac avant de disparaître.

Compétences (une fois un corps de chair et de sang occupé) : Esquive 94%, Evaluer 89%, Million de Sphères 44%, Monde naturel 63%, Orientation 160%, Eloquence 114%, Médecine rudimentaire 107%, Potions 77%, Navigation 90%, Scribe 121%, Natation 86%

Où est votre aventurier ?

Votre personnage n'occupe plus son corps. Il se trouve désormais dans la statue en diamant qui emprisonnait autrefois Kaailac. Vous avez retrouvé tous vos points de magie, et il vous est possible d'essayer de posséder quiconque touche la statuette.

Si vous réussissez un jet de POUx1, vous pouvez apparaître sous forme de fantôme, comme Kaailac le faisait. Il vous est impossible de parler, mais vous pouvez vous exprimer par gestes. Si vous ratez le jet, attendez que le maître de jeu vous donne l'autorisation de recommencer.

N'oubliez pas que les autres joueurs ne savent pas ce qui est arrivé à votre personnage et que ce n'est certainement pas Kaailac qui le leur dira.





Kaailac prétend que l'âme de l'aventurier possédé se trouve toujours dans son corps et qu'il la libérera après s'être vengé, car il s'en ira alors. C'est un mensonge éhonté. Kaailac n'a aucunement l'intention de quitter ce corps maintenant qu'il a recouvré sa liberté. L'infortuné personnage qui s'est fait posséder est désormais enfermé dans la statuette en diamant et ne peut en sortir qu'en s'emparant du corps de quelqu'un d'autre qui la toucherait.

Les scores d'INT et de POU de l'aventurier sont remplacés par ceux de Kaailac, de même que ses sorts et compétences. Autorisez le joueur à garder le contrôle de son personnage possédé (du moins pour le moment). En tant que Kaailac, il connaît la barge de fond en comble et a accès aux plans du navire ainsi qu'aux informations présentées dans la section *Le Murmure des Grands Fonds*.

Faites passer au joueur une copie de l'encadré *Votre Aventurier est Possédé !* Notez que les points de magie doivent être réduits s'il en a perdu au cours de l'affrontement qui lui a permis de s'emparer du corps du PJ. Quant au personnage prisonnier, le pouvoir de l'idole lui permet de récupérer l'intégralité de ses PM.

Le Ver est dans le Fruit

Algues et vase infestent désormais toutes les salles et tous les couloirs du *Murmure des Grands Fonds*. L'illusion a cessé de faire effet, et la barge apparaît telle qu'elle est vraiment, immonde et décomposée après avoir sillonné sans relâche les noires profondeurs du domaine de Pyaray.

La plupart des planches sont complètement pourries. Tout individu courant ou effectuant une autre action vigoureuse doit réussir un jet de Chance sous peine de passer au travers du plancher et tomber à l'étage inférieur (1D6 points de dégâts si un jet en Sauter est raté). Un des serveurs de Pyaray (voir ci-dessous) pourrait ainsi surprendre nos héros en se laissant tomber du pont supérieur. Les passerelles et ponts extérieurs sont plus stables que l'intérieur du navire.

Complètement rouillées, les lampes s'éteignent. Ça et là, quelques coraux ou champignons microscopiques dispensent une faible luminescence mais, dans la majeure partie du vaisseau, les aventuriers n'auront d'autre choix que de se déplacer et de combattre dans le noir.

La Mort qui Marche

Le rituel de convocation de Tol-Aqumar a commencé, et les serveurs de Pyaray remontent des profondeurs de l'océan pour grimper à bord du navire. Silhouettes humanoïdes et monstres des grands fonds commencent à arpenter les ponts extérieurs, et certains pénètrent même dans le ventre de la barge.

La table qui suit présente les rencontres possibles à bord. Si les aventuriers se trouvent à l'intérieur du bateau, jetez les dés tous les 10 rounds afin de voir s'ils rencontrent quelque chose. S'ils sont à l'extérieur, effectuez ce tirage tous les 5

rounds. Vous pouvez également ne tenir aucun compte de cette table et faire jouer les rencontres que vous souhaitez.

Les aventuriers qui se barricaderaient dans une salle s'apercevront bien vite que leur choix n'a rien de judicieux car les serveurs de Pyaray peuvent sans difficulté traverser portes et murs vu l'état de ces derniers. De plus, si les personnages se terrent dans un coin, l'avatar finira par entraîner le vaisseau au fond des eaux glacées, et tous ceux qui se trouvent à bord se noieront.

Rencontres à Bord

1D20 Rencontre

1-7	Pas de rencontre
8-15	1D6 noyés
16	1D2 hroth'toks
17	1D2 kh'tool'ors
18	1 gi'hhaal
19	1 mhy'so'ghar
20	1 sla'ahvrosch

Les Noyés



Ces pauvres diables sont des marins noyés en mer et prisonniers du Seigneur Pyaray, qu'ils n'ont d'autre choix que de servir toute l'éternité. Ils sont tous émaciés et leur peau pourrie s'en va par plaques. Leur visage est squelettique, et leur yeux blancs et vitreux regardent fixement sans rien voir. Ils sentent horriblement mauvais, et des limaces de mer et autres crabes de petite taille vivent dans certains d'entre eux.

Ils sont lents mais puissants et peuvent encaisser de nombreux points de dégâts avant de mourir définitivement. Les armes contondantes telles que les masses et les gourdins ne leur occasionnent que les dégâts minimums. Ils sont trempés et dégoulinants d'eau, et le feu ne leur inflige donc que demi-dégâts.

FOR 23 CON 26 TAI 11 INT 4 POU 6
DEX 7

DEP : Tituber-6, nage-8

Points de Vie : 19

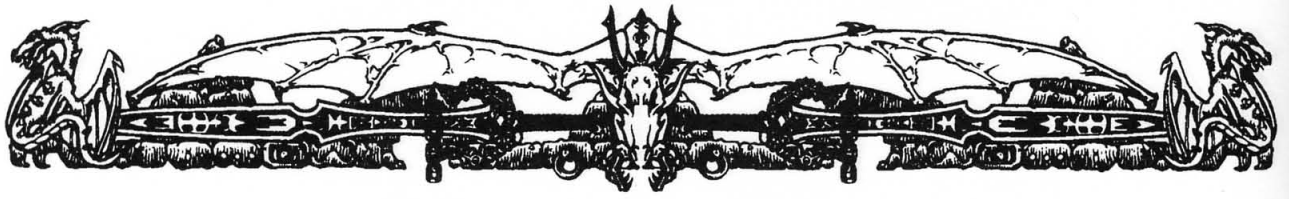
Armure : 1D3-1 (pas de casque), cuir pourri

Modificateur aux Dégâts : +1D6

Armes : *Hache Maritime Rouillée* 40%, dégâts 2D6+1D6 ; *Sabre d'Abordage Emoussé* 40%, dégâts 1D6+1D6

La Malédiction du Murmure des Grands Fonds





Compétences : Grimper 20%, Chercher les Etres Vivants 40%, Natation 75%

Note : il y a 1% de chances que les aventuriers reconnaissent quelqu'un parmi ces morts-vivants.

Les hroth'toks



Ces terrifiantes créatures vivent dans les noires profondeurs du domaine de Pyaray. Elles ressemblent à des requins rouges et noirs et sont des tumeurs rapides et voraces. Ces démons peuvent nager dans l'air comme s'il s'agissait d'eau.

FOR 20 **CON 16** **TAI 24**
INT 4 **POU 9** **DEX 15**

DEP : Nage-8, vol-8

Points de Vie : 20

Modificateur aux Dégâts : +2D8

Facultés : *Carapace*, 1D4 (peau de requin) ; *Vol* 100% ; *Morsure Venimeuse* 50%, dégâts 1D10+2D8+poison VIR 16

Compétences : Grimper 80%, Natation 100%

Besoins : toujours décrire un mouvement circulaire.

Points de Magie Nécessaires à leur Convocation : 36

Les kh'tool'ors

Ces monstres répugnants sont des pieuvres intelligentes qui ont un lointain degré de parenté avec Pyaray en personne. Ces monstruosité sont de couleur rouge sombre et une grosse tache bleue orne le sommet de leur crâne renflé.

Ils sont capables de se déplacer lentement en dehors de l'eau et génèrent à volonté un nuage de gaz vert et épais causant de violentes nausées.



FOR 25 **CON 18** **TAI 32**
INT 15 **POU 12** **DEX 16**

DEP : Nage-8, soubresaut-4

Points de Vie : 25

Modificateur aux Dégâts : +3D8

Facultés : *Carapace*, 1D2 (peau caoutchouteuse) ; *Morsure* 40%, dégâts 1D8 ; *Constriction* 80%, dégâts 1D10+1D6+3D8 ; *Brume* 8 mètres de rayon

Compétences : Grimper 80%, Esquive 30%, Sentir/Goûter 60%, Natation 100%

Besoins : manger un banc de poissons par jour.

Points de Magie Nécessaires à leur Convocation : 53

Les gi'hhaals



Les gi'hhaals ressemblent à des bernard-l'hermite géants et irisés. Ils attaquent tout ce qui bouge, même les morts-vivants. Les myriades de leurs colorées et tourbillonnantes qui parent leur carapace empêchent leurs adversaires de se concentrer. Ils profitent de la confusion de leurs victimes pour les attaquer avec leurs pinces.

FOR 32 **CON 14** **TAI 27** **INT 3** **POU 8**
DEX 8

DEP : Ramper-4

Points de Vie : 21

Modificateur aux Dégâts : +3D8

Facultés : *Carapace*, 2D10 (carapace rigide) ; *Pinces* (x2) 60%, dégâts 1D8+3D8 ; *Confusion*, diminue attaques et parades des adversaires de 25%

Compétences : Courir Précipitamment 100%

Besoins : attaquer tout ce qui bouge.

Points de Magie Nécessaires à leur Convocation : 39

Nouvelles Facultés

Morsure Venimeuse

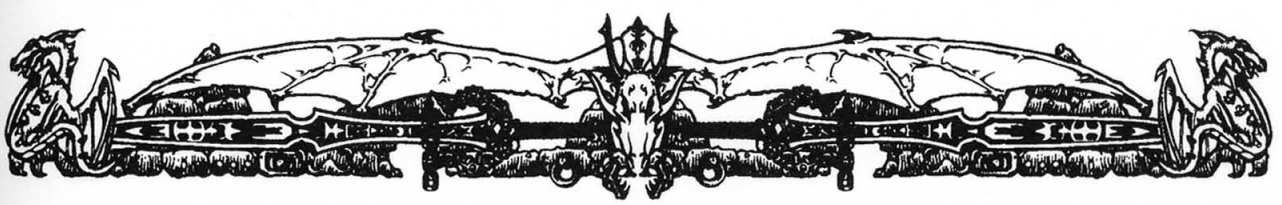
Ce pouvoir doit être combiné avec une autre attaque, comme une morsure ou un coup de griffes. Si l'attaque porte et traverse l'armure de l'adversaire, le poison fait effet avec une VIR égale à la CON du démon. Effectuez un jet de CON / CON sur la table de résistance. Si le démon l'emporte, la victime subit un nombre de points de dégâts égal au score de CON du démon. Dans le cas contraire, la victime subit tout de même demi-dégâts mais est par la suite immunisée au venin de la créature. Cette faculté s'accompagne d'un coût de 10 points de magie qui vient s'ajouter au coût de l'attaque initiale.

Confusion

L'apparence du démon est si surprenante qu'elle embrouille qui le voit. Par point de magie investi dans cette faculté, les chances de toucher de tous les adversaires du démon sont diminuées de 5%.

La Malédiction du Murmure des Grands Fonds





Les mhy'so'ghars

Les mhy'so'ghars sont un genre d'ondines chaotiques. Ces anciens serviteurs de Straasha furent attrapés et pervertis par Pyaray. Ils ont l'apparence d'une colonne tourbillonnante d'eau putride.

Ils possèdent tous les pouvoirs des ondines. De plus, tout adversaire résistant à une attaque de type Lance de Glace ou Toucher Submergeant doit réussir un jet de CONx5 s'il ne veut pas contracter une maladie virulente. La victime est alors prise d'une forte fièvre et de violentes quintes de toux qui lui font perdre 1D3 points de vie par heure tant qu'elle n'a pas réussi un jet de CONx3. Tout au long de cette période de maladie, le personnage voit ses scores de compétences diminués de moitié. Un repos total et un jet réussi en Médecine rudimentaire font passer les chances de récupération à CONx5.

Les mhy'so'ghars moyens ont les mêmes caractéristiques que les ondines, page 172 du livre de règles. Il peut exister des spécimens de plus grande taille. Il faut dépenser autant de points de magie pour les convoquer que pour des élémentaires normaux. Un mhy'so'ghar et une ondine s'annihilent mutuellement par simple contact.

Les Sla'ahvroschs



Les sla'ahvroschs sont des hybrides mi-hommes, mi-poissons dotés de branchies, créés par le Seigneur Pyaray pour prendre le contrôle de ses Navires du Chaos. Ils ont un statut de prêtres et pratiquent la sorcellerie.

Hauts de près de deux mètres dix, ils sont couverts d'écailles vertes et ternes et ont les mains et les pieds palmés. Leur yeux sont globuleux et leur gueule large et cruelle. Ils portent des robes faites d'écailles ou de végétation marine colorée et sont armés de tridents. Ils sont amphibies.

Les sla'ahvroschs n'apprécient guère les affrontements physiques et préfèrent convoquer d'autres serviteurs de Pyaray pour que ceux-ci combattent à leur place. Choisissez l'une des créatures décrites ci-dessus. Elle arrive en 1D3 rounds.

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	3D8	13-14
CON	2D8+8	17
TAI	3D8+8	21-22
INT	4D8	18
POU	4D8	18
DEX	2D8+4	13

DEP : Course-8, nage-8

Points de Vie Moyens : 19

Armure : 1D4+1, peau écailleuse

Modificateur aux Dégâts Moyen : +1D6

Armes : Trident 60%, dégâts 1D6+2+MD

Compétences : Grimper 60%, Esquive 55%, Million de Sphères 30%, Ecouter 50%, Chercher 70%, Natation 90%

Sorts : Distorsion chaotique (4), Malédiction du Chaos (4), Soins (2), Vérole (1), Réfutation (1-4), Convoquer un Démon (1), Abrogation de la Magie (1-4), Souffrance (1), un nouveau sort décrit ci-dessous

Convocations : divers démons liés à l'eau, y compris ceux qui sont décrits ci-dessus

Nouvelle Possession

Cette partie de l'aventure ne se déroule que si l'un des personnages s'est fait posséder par Kaailac. Le PJ en question a la possibilité d'acquiescer un nouveau corps. Nous vous suggérons de prendre le joueur concerné à part pour faire jouer cet événement, afin que les autres aventuriers ne sachent pas ce qui est arrivé à leur compagnon.

Au cours du combat qui fait rage sur le pont, un des sla'ahvroschs convoque tellement de démons qu'il en vient à épuiser la quasi-totalité de ses points de magie. Il descend alors dans le ventre du navire et entre dans la figure de proue pour prier Pyaray. Une fois arrivé dans le sanctuaire secret, il se campe devant l'autel et commence à invoquer le Révélateur Tentaculaire. Ce faisant, l'une de ses griffes effleure la statuette de diamant. Le personnage peut alors l'attaquer mentalement.

Le sla'ahvrosch n'a plus que 3 points de magie tandis que l'aventurier a récupéré tous les siens. L'affrontement devrait donc être très bref. L'âme de l'hybride infernal est emprisonnée dans la figurine et le PJ se retrouve dans un corps

Nouveaux Sorts

Souffrance (1)

Portée : Vue

Chaotique

Fait bouillir la peau de la cible. Si l'attaquant réussit un jet de PM / PM sur la table de résistance, la cible perd 1D3 points de vie pouvant être récupérés de manière normale (points de suture, compétence de Médecine Rudimentaire, ou encore sort de Soins).

La Malédiction du Murmure des Grands Fonds





tout vert et écailleux. Déterminez ses caractéristiques corporelles en vous référant à la description du monstre. Le personnage utilise toujours sa magie et ses compétences. Il lui est désormais possible de monter sur le pont et défier le Melnibonéen qui lui a volé son corps.

Les autres aventuriers pourront-ils croire que cette abomination qui s'exprime en grognant est réellement leur ami ? Afin de leur compliquer la tâche, jouez vous-même le PJ en laissant le contrôle des actes de Kaailac au joueur concerné. Comme l'on peut s'y attendre, le Melnibonéen ne recule devant rien pour conserver son nouveau corps.

Il existe de nombreuses issues possibles à ce dilemme. Si les personnages tuent le sla'ahvrosch, leur compagnon meurt. Kaailac parvient à ne pas laisser éclater sa joie, bien qu'un jet en Sagacité puisse permettre de discerner le soulagement qui est le sien. Même si les aventuriers font confiance à leur ami, il est possible qu'ils aient besoin de la magie du Melnibonéen pour vaincre Tol-Aqumar. Dans ce cas, il pourrait être sage de se mettre d'accord sur un cessez-le-feu tant que le grand prêtre n'aura pas été éliminé.

L'Ascension de Pyaray

D'inquiétants nuages noirs traversent rapidement le firmament pour venir se masser au-dessus du *Murmure des Grands Fonds* tandis qu'un vent violent fait gîter le navire d'un bord sur l'autre. Les aventuriers qui ne sont pas accrochés doivent réussir un jet de Dextérité par round pour rester debout. S'ils le ratent, ils ne peuvent rien faire d'autre au cours du round que de lutter pour conserver leur équilibre.

Les flots semblent soudain prendre vie et dégorge une armée de démons et de morts-vivants qui grimpent à bord du vaisseau. Quiconque lève les yeux vers le ciel et réussit un jet en Chercher remarque la sombre silhouette de Tol-Aqumar qui grimpe au grand mât en portant sur son épaule un Nemrah qui ne cesse de hurler et de se débattre.

Il faut encore 50 rounds (10 minutes) pour que le rituel s'achève. Comptez bien le nombre de rounds écoulés et augmentez peu à peu l'intensité dramatique de la situation : les vagues sont de plus en plus déchaînées, la force du vent ne cesse de croître, etc. Le cinquante et unième round, Tol-Aqumar tue le marin et l'avatar de Pyaray surgit des flots pour s'emparer du navire.

Les aventuriers n'ont qu'un seul espoir de survie : atteindre Tol-Aqumar et le tuer avant qu'il n'ait mis Nemrah à mort. Pour ce faire, il leur faut soit se tailler un passage jusqu'au grand mât et y grimper, soit faire appel aux pouvoirs magiques de Kaailac pour voler jusqu'à la cime du mât.

Tous les ponts sont mouillés et glissants. On peut parcourir quarante mètres par round en courant, mais il faut réussir un jet de DEXx3 pour ne pas tomber. En marchant, la distance parcourue n'est que de vingt mètres, mais les chances de chute diminuent (DEXx5). Il est également possible d'avancer prudemment sans avoir besoin d'effectuer de jet de DEX, mais on ne parcourt alors que dix mètres par round.

Tout personnage se trouvant sur le pont a de bonnes chances de se faire attaquer. Référez-vous à la table de rencontres et lancez les dés une fois par round afin de voir si certains des serveurs de Pyaray sont assez près des aventuriers pour se jeter sur eux. Les PJ peuvent se servir de leur compétence d'Esquive pour éviter de tels assauts et poursuivre leur route vers le grand mât.

Il faut un round complet pour contourner ou franchir les autres obstacles. Selon l'endroit où les PJ se trouvent, ils peuvent ainsi avoir à emprunter des échelles ou des escaliers. S'ils se trouvent sur le pont avant ou arrière et se sentent une âme de héros, ils peuvent gagner du temps en sautant sur le pont principal ou en se lançant vers le grand mât au bout d'une corde.

A l'Assaut du Grand Mât

Le grand mât fait soixante mètres de haut. Une échelle aux barreaux de dorés permet d'accéder au nid de pie, où se trouve Tol-Aqumar. L'ascension dure 20 rounds et nécessite à un jet réussi en Grimper. Malgré les conditions particulièrement difficiles, la présence de l'échelle augmente de 20% la compétence du personnage.

Un succès critique permet d'atteindre le sommet en 15 rounds, à condition qu'aucun autre grimpeur, plus lent, ne vienne gêner le PJ. Un jet raté signifie que l'aventurier ne progresse pas et qu'il tombe s'il rate un jet de Dextérité. Il peut reprendre l'ascension en réussissant un nouveau jet en Grimper, mais chaque échec lui fait perdre 5 rounds. Sur une maladresse, le personnage lâche prise ou est emporté par le vent.

Tout PJ tombant du mât doit lancer 1D20 pour déterminer à quel round il a dérapé. Il suffit alors de multiplier le résultat par trois pour obtenir la hauteur de chute, en mètres. Un jet de Chance réussi permet au malheureux de tomber en mer plutôt que sur le pont.

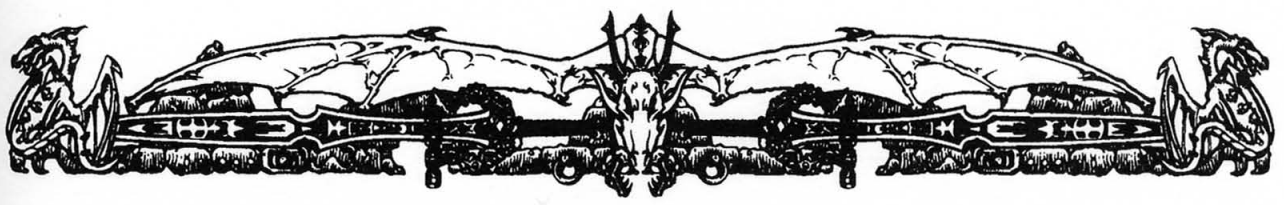
Evidemment, les flots sont emplis de monstres et de morts-vivants, aussi vaut-il peut-être mieux s'écraser sur le pont. Lancez les dés sur la table des rencontres à raison d'une fois par round. Le personnage subit toutes les pénalités pouvant s'appliquer à sa situation (combat sous-marin, nager en armure, etc.).

Les noyés et démons qui se trouvent sur le pont se précipitent vers l'échelle et grimpent à la suite des aventuriers. Ils sont soumis aux mêmes règles qu'eux, à l'exception de ceux capables de voler. Certains démons vont plus vite que nos héros et ont donc de bonnes chances de les rattraper.

Le fait de combattre en grim pant n'est pas sans danger. On ne peut se libérer qu'une seule main, ce qui rend impossible l'utilisation de bouclier et d'armes à deux mains. Il faut jouer un jet de Dextérité à chaque round de combat. S'il est raté, le PJ ne peut ni attaquer, ni parer. Sur une maladresse, il tombe. Et dans ces conditions, la compétence à l'arme du PJ ne peut en aucun cas dépasser son score (non modifié) en Grimper.

La Malédiction du Murmure des Grands Fonds





La Magie

Kaailac a le pouvoir d'invoquer les sylphes alliées au vaisseau et de leur demander d'emmener les aventuriers en haut du mât. Il peut ainsi appeler 1D8 sylphes en 1D3 rounds.

Chaque sylphe peut transporter autant de points de TAI qu'elle possède de points de FOR, et ce, pour autant de rounds qu'elle a de points de CON. Elles peuvent se mettre à plusieurs pour soulever les personnages les plus lourds. Les sylphes ont besoin de 1D3 rounds pour amener un PJ à la cime du mât.

Les aventuriers véhiculés de la sorte sont attaqués alors qu'ils se trouvent en l'air. Tol-Aqumar reconnaît la sorcellerie de son vieil ennemi Kaailac et envoie 1D8 de ses voraces hroth'toks intercepter les sylphes. Dans ces conditions, les PJ combattent sans subir la moindre réduction à leurs compétences d'armes.

Si nos héros ne parviennent pas à atteindre le nid de pie avant la fin du rituel, passez à *L'Avatar*.

Le Prêtre Fou

Tout en haut du grand mât, Tol-Aqumar invoque Pyaray, et la mer déchaînée en bouillonne d'approbation. Il se tient dans le nid de pie, et un Nemrah terrifié rampe à ses pieds. Les traits du grand prêtre sont tout d'abord difficiles à discerner compte tenu de la noirceur du ciel. Un éclair révèle un visage à peine humain et indiscutablement maléfique. Les aventuriers qui réussissent un jet en Chercher remarquent que Nemrah a changé, lui aussi. La chair de son visage semble avoir fondu. Il ne cesse de hurler comme un dément.

La seule arrivée des personnages interrompt le rituel de Tol-Aqumar, car il doit cesser son incantation pour se défendre. Il n'aura alors plus d'autre choix que de tout reprendre à zéro, et il lui faudra donc 10 minutes de plus (50 rounds) avant d'appeler l'avatar. Il fait tout son possible pour tuer les aventuriers.

Un seul personnage peut se tenir dans le nid de pie à côté de Tol-Aqumar. Le mât est ballotté en tous sens, et il faut réussir un jet de Dextérité par round pour rester debout. Ceux qui le ratent sont projetés contre le garde-fou et ne peuvent rien faire du round. Quant à ceux qui ratent sur une maladresse, ils tombent du mât. Référez-vous à la section *A l'Assaut du Grand Mât*.

Le démon gardien Sh'Ik'Anthar est installé sur un espar à une dizaine de mètres au-dessus du nid de pie. Le grément masque sa présence. Quiconque réussit un jet d'Idée le remarque avant qu'il n'attaque, tout comme un PJ ayant les yeux tournés vers le ciel. Le démon déroule son horrible langue et tente d'attraper une cible particulièrement appétissante afin de l'amener jusqu'à sa gueule. S'il n'a pas été détecté, le démon délivre son assaut initial en doublant son pourcentage d'attaque, et cette agression ne peut être ni parée, ni esquivée.

Tol-Aqumar

Tol-Aqumar a vaincu la mort et pense qu'il est parvenu à un stade d'existence supérieur. Les autres êtres vivants sont pour lui des pions dont il peut jouer à l'envi, et il prend plaisir à terroriser ceux qu'il a piégés à bord du *Murmure des Grands Fonds*. Il a passé tellement de temps à côté de son dieu qu'il a commencé à prendre certains des attributs du Seigneur du Chaos et ne ressemble plus guère à l'individu qu'il était autrefois. Sa force physique est encore impressionnante, mais son corps s'est émacié au point de devenir presque squelettique, et ses os ne sont plus désormais couverts que d'une affreuse et très fine couche de peau tachée et parcheminée. Sa tête ressemble davantage à celle d'une pieuvre que d'un humain : ses yeux sont fixes et globuleux, son crâne boursoufflé et allongé vers l'arrière, et des tentacules rouge sang poussent à la base de son visage et viennent battre contre sa poitrine. Une aura de Chaos réduite l'entoure également en permanence ; tous les tissus vivants qui entrent à son contact se modifient et se déforment.

L'Aura de Chaos de Tol-Aqumar

Un champ de magie chaotique se manifeste tout autour de Tol-Aqumar, dans un rayon de deux mètres. Quiconque pénètre dans cette zone doit résister aux PM du prêtre à chaque round sous peine de perdre au moins un point de caractéristique de manière permanente. Lancez 1D6 sur la table qui suit afin de déterminer les effets de l'aura :

1D6	Caractéristique affectée
1	FOR
2	CON
3	INT
4	DEX
5	APP
6	Relancez le dé à deux reprises

FOR 19 CON 10 TAI 16 INT 24 POU 26
DEX 13 APP 0

Points de Vie : 13

Chaos 271 Balance 0 Loi 47

Modificateur aux Dégâts : +1D6

Armes : Dague 67%, dégâts 1D4+2+1D6

Armure : 1, lourdes robes incrustées de sel

Sorts : Brasero du pouvoir (4), Distorsion Chaotique (4), Malédiction du Chaos (4), Minuit (1), Vérole (1), Convoquer un démon (1), Sûreté de Cran Liret (1-4), Souffrance (1)

La Malédiction du Murmure des Grands Fonds





Convocations : démons liés à l'élément eau, avatar de Pyaray

Pouvoirs : aura de Chaos

Compétences : Esquive 39%, Se Cacher 127%, Haut Idioms 98%, Ecouter 76%, Melnibonéen 120%, Déplacement silencieux 144%, Million de Sphères 42%, Chercher 88%, Natation 100%

Sh'Ik'Anthar

Ce démon est le gardien et le familier de Tol-Aqumar. Il est très intelligent et prend la forme d'un crapaud noir géant à la peau épaisse et cloquée. Son sang est bleu et visqueux. Sa tête hideuse est dotée de quatre grands yeux jaunes et fixes, et une longue langue noire et gluante pend en permanence à l'extérieur de sa gueule écumante.

**FOR 36 CON 24 TAI 45 INT 15 POU 12
DEX 9**

DEP : Bond-5

Points de Vie : 32

Modificateur aux Dégâts : +4D8

Facultés : *Carapace*, 1D10+1D2 (peau de crapaud) ; *Sang acide*, tout arme qui le touche perd 1D6 points de structure ; le PJ doit réussir un jet de Chance pour ne pas être aspergé ; *Bondir*, 10 mètres à l'horizontale ou 6 mètres à la verticale ; *Langue* 100%, portée 10 mètres, FOR 4D8, avale toute créature de TAI 15 ou moins dès le round suivant, dégâts 2D10 par round à l'intérieur de l'estomac

Compétences : Sauter 90%, Natation 90%

Besoins : manger chaque jour un tiers de sa TAI.

Points de Magie Nécessaires à sa Convocation : 43

Si les aventuriers parviennent à tuer Tol-Aqumar, un coup de tonnerre assourdissant secoue le navire, comme si les cieux eux-mêmes cherchaient à protester suite à la mort du grand prêtre. Un énorme tourbillon se forme sous l'étrave du *Murmure des Grands Fonds* et commence à l'entraîner tandis que de multiples éclairs s'abattent avec violence sur le pont et la figure de proue.

Tous les démons et morts-vivants se mettent à hurler et plongent par dessus bord pour disparaître sous la surface des flots. Le vaisseau s'enfonce au coeur du vortex et se brise en mille morceaux. Les personnages se retrouvent projetés dans une eau glacée. Passez à la section *Sauvetage en Mer*.

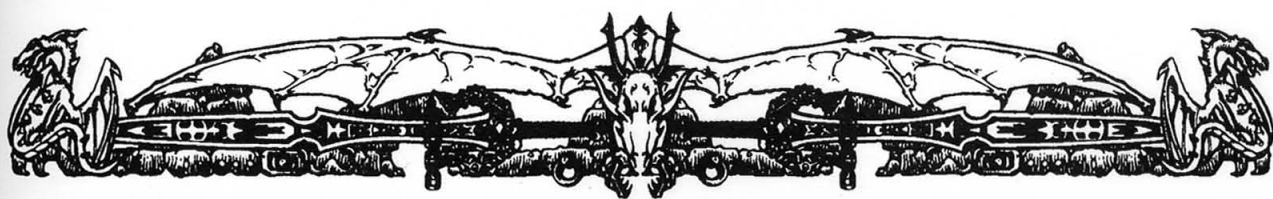
L'Avatar

Lorsque le rituel s'achève, Tol-Aqumar saisit Nemrah à la gorge, le soulève au-dessus de sa tête et, sur un cri de triomphe, le jette du haut du nid de pie. Le marin condamné tombe en hurlant dans l'eau.

Riant comme un démon, le prêtre escalade le garde-fou et plonge à la suite du malheureux. Mais, contrairement à Nemrah, lui survit à la chute. Il s'enfuit en nageant.

La Malédiction du Murmure des Grands Fonds





Tout autour du vaisseau, l'eau se met à bouillonner. Huit énormes tentacules rouge sang émergent l'un après l'autre et viennent s'enrouler autour du navire. Puis, lentement, ils attirent ce dernier jusqu'au fond de l'océan. Les aventuriers ont une petite chance de l'emporter sur l'avatar : s'ils parviennent à briser la pierre précieuse incrustée dans son front, la créature est aussitôt renvoyée d'où elle vient. Par contre, si l'avatar est tué, ses spasmes d'agonie broient la barge jusqu'à ce qu'il n'en reste rien. Attaquer ce monstre est sans doute synonyme de suicide. Il est donc fort possible que les personnages préfèrent rester sur le vaisseau tant qu'il n'aura pas sombré, ou qu'ils essaient de s'éclipser. Les flots sont toutefois pleins de monstres, et tous les nageurs doivent réussir un jet de POUx1. Par miracle, ceux qui y parviennent ne sont pas repérés par les hordes aquatiques et

pourront raconter à loisir la terrible aventure qu'ils ont vécue (passez à *Sauvetage en Mer*). Quant aux autres, ils se font saisir par une multitude de mains de morts-vivants et entraînés sous la surface, où ils se noient. Ils seront désormais éternellement au service de Pyaray et vogueront sur le *Murmure des Grands Fonds*, qui reprendra vite sa quête perpétuelle d'âmes à livrer au Révélateur Tentaculaire d'Impossibles Secrets.

Avatar de Pyaray

Cet ignoble démon a l'apparence de son seigneur et maître. Il s'agit d'une gigantesque pieuvre rouge extrêmement puissante, dont le front s'orne d'une énorme pierre précieuse bleutée. Il est assez gros pour se saisir de la barge de bataille, ce qui vous laisse imaginer sa taille.

Les Barges de Bataille de Melniboné

Lorsque les armées du Glorieux Empire se sont élancées à la conquête du monde, voici dix mille ans, elles ont embarqué sur des navires sans pareil, à la fois à cause de leur apparence et de leur conception : les majestueuses barges de bataille dorées. Conçus par une science inhumaine et fabriqués par sorcellerie, ces titans des océans allaient amener les fils de l'Île des Dragons aux quatre coins du monde.

Une barge de bataille ressemble à une pyramide à degrés flottante à laquelle on aurait ajouté trois mâts et six bancs de nage. Malgré sa taille prodigieuse, elle est gracieuse et très manoeuvrable. Elle possède jusqu'à trois barres différentes et quatre gouvernails distincts sont situés à l'avant et à l'arrière du vaisseau. Une armée d'esclaves techniciens oeuvrent jour et nuit pour maintenir tout cet appareillage en parfait état de fonctionnement.

La barge avance principalement à la force des bras. Il y a deux mille rameurs drogués à bord. Les substances qu'on les force à ingurgiter les rendront dociles et font d'eux de véritables machines à ramer. Ce sont également ces drogues qui les maintiennent en bonne condition physique, et ce pendant de longues périodes. Les dosages peuvent être augmentés, ce qui permet de doubler la force et la vitesse des esclaves. Cet effet perdure pendant vingt heures, après quoi les malheureux décèdent dans d'horribles souffrances.

De nombreux rituels et enchantements sont menés à bien au cours de la longue construction de la barge afin d'établir des pactes entre le vaisseau et des élémentaires, comme par exemple des ondines ou des sylphes. Aucun élémentaire n'est lié à la barge, mais ils peuvent être convoqués dans des situations bien spécifiques, selon les termes exacts du contrat. Les élémentaires de l'eau peuvent aider le navire à se maintenir à flot malgré des conditions difficiles, et des élémentaires de l'air peuvent gonfler les voiles du bâtiment et ainsi accroître sa vitesse. Au fur et à mesure que la Loi s'est implantée dans les Jeunes Royaumes, les puissants rituels nécessaires à la construction des barges de bataille sont devenus de plus en plus difficiles à exécuter, à tel point qu'il est aujourd'hui quasiment impossible de créer un tel navire.

L'infrastructure de la barge est en bois. Toutes les surfaces extérieures sont blindées à l'aide de plaques d'or décoré, ce qui rend ce type de vaisseau invulnérable à la majorité des attaques. L'intérieur est spacieux et paré d'ornements, comme l'on peut s'y attendre de la part de Melnibonéens. Même les plus rudimentaires quartiers pour marins sont d'une extraordinaire opulence en regard de ce que proposent les bâtiments humains. En plus de la cale et des habituels cabines et autres rangements, la barge possède des pièces qui répondent spécifiquement aux besoins des individus pour lesquels elle a été conçue : chambres de torture, bibliothèques, salles de convocations, aquariums, volières ou encore temples, toutes salles qui sont indispensables aux nobles melnibonéens en voyage.

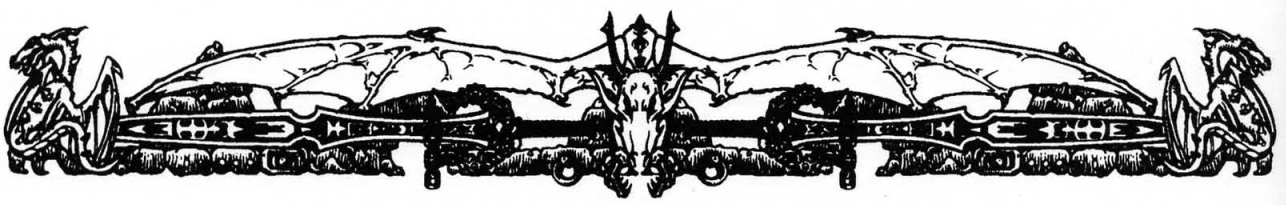
En cas de conflit, la flotte melnibonéenne est quasiment invincible. Elle utilise conjointement l'artillerie et la sorcellerie, ce qui produit des résultats terrifiants. En général, les sorciers font disparaître le vent qui gonfle les voiles de l'adversaire et les catapultes du vaisseau crachent alors leur feu bleu. Ces boules de feu sont une spécialité melnibonéenne capable de transformer un navire en brasier en l'espace de quelques minutes. Le feu bleu brûle même sous l'eau.

Les barges sont également dotées d'un bélier doré situé sous la ligne de flottaison et qui leur sert à éventrer les bateaux adverses. Lorsqu'ils sont assez près, les navires ennemis sont amenés contre la barge à l'aide de grappins, puis on fait pleuvoir sur eux une pluie de flèches avant de monter à l'abordage. La plupart des barges transportent de cent à deux cents soldats. Les prisonniers d'une barge de bataille vont vite rejoindre ses bancs de nage.

Il existe aujourd'hui moins de quarante de ces vaisseaux, et ils ne s'éloignent jamais trop de Melniboné. Mais même si elles n'ont pas conduit d'expédition en force depuis près d'un millénaire, elles constituent toujours la plus impressionnante flotte qui ait jamais sillonné les mers des Jeunes Royaumes. Ceux qui essaient de piller la Cité qui Rêve ne manquent jamais de l'apprendre à leur corps défendant. Les vaisseaux dorés restent le symbole de la puissance de Melniboné et rappellent un lointain passé que l'homme est incapable de concevoir, un passé qu'il vaut mieux oublier.

La Malédiction du Murmure des Grands Fonds





FOR 300 CON 180 TAI 250 INT 12 POU 23
DEX 11

DEP : Natation-5

Points de Vie : 215

Modificateur aux Dégâts : +43D8

Facultés : *Carapace*, 1D10 (blanc résistant) ; *Collision* 100%, dégâts 2D10+43D8 ; *Tentacules* (x8) 100%, dégâts 1D8

Compétences : Natation 100%

Besoins : attirer les âmes vers les grands fonds afin qu'elles entrent au service de son maître.

Points de Magie Nécessaires à sa Convocation : 192 (Tol-Aqumar y parvient car il a passé un pacte avec Pyaray)

Faiblesse : la gemme bleue qui orne le front de l'avatar contient son âme et son énergie vitale. Il est possible de la frapper, mais il faut déjà réussir un jet en Esquive pour s'en rapprocher suffisamment. Dès le round suivant, le cristal peut être attaqué, mais les chances de toucher sont divisées par deux. La gemme a 10 points d'armure et 10 points de structure. Si elle est brisée, l'avatar est tué.

Sauvetage en Mer

A la fin de l'aventure, les personnages dérivent au gré des courants. Certains d'entre eux sont peut-être morts, et d'autres inconscients. La barge de bataille a disparu, soit qu'elle ait été détruite une bonne fois pour toutes, soit qu'elle soit retournée triomphalement dans les profondeurs de l'océan.

Les personnages ont-ils une chance de s'en sortir ? Le canot de sauvetage du Détrouseur se trouve peut-être non loin, sans compter que d'autres débris flottent sûrement aux alentours. Le voyage de retour risque d'être long, et il faudra compter avec l'absence d'eau potable. Kaailac a la possibilité de convoquer 1D8 élémentaires d'eau qui pourront ramener tout le monde sur la terre ferme. Mais les aventuriers peuvent également être ramassés par un navire de passage. A moins que les courants ne les rejettent sur une côte inconnue, bien loin de l'endroit où ils se trouvaient. La section *Survie en Mer* du chapitre 2, *Les Océans des Jeunes Royaumes*, vous explique comment faire jouer cet éprouvant périple.

Si Kaailac survit, il se trouve désormais en permanence en possession du corps du malheureux aventurier qu'il a possédé. Une fois la terre ferme retrouvée, il est possible qu'il profite de la nuit pour s'éclipser, à moins qu'il ne préfère rester en compagnie des personnages si ces derniers lui semblent être des alliés précieux.

Vous pouvez si vous le souhaitez permettre au joueur du PJ possédé de conserver le contrôle de Kaailac, à moins que vous ne préfériez transformer le Melnibonéen en PNJ et, pourquoi pas, l'utiliser comme point de départ de nouvelles aventures.

Le personnage en question n'aura peut-être pas d'autre choix que de continuer à vivre dans le corps écaillé d'un horrible sla'ahvrosch. Il sera alors craint et rejeté partout et ne pourra vivre en société que grâce à des merveilles de déguisement. Dans les pays dominés par la Loi, tels que le Vilmir et les Cités Pourpres, les hommes de valeur sont prêts à se battre pour savoir qui aura l'insigne honneur d'exécuter un tel monstre. Mais dans la série "A quelque chose malheur est bon," le PJ est désormais doté de branchies, ce qui lui permet de respirer indéfiniment sous l'eau.

Si Kaailac est le prisonnier des aventuriers, ces derniers parviendront peut-être à s'arranger pour que le personnage possédé et le Melnibonéen échangent leurs corps, rendant ainsi à l'infortuné PJ son apparence naturelle. Un tel prodige ne pourra toutefois être accompli que par un sorcier extrêmement puissant. Mais ceci est une autre histoire...

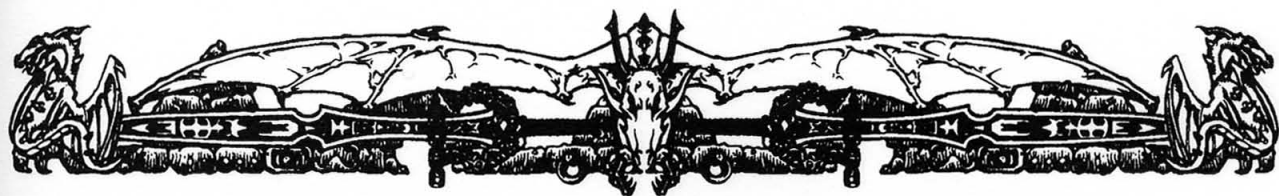
Ce scénario ne propose que peu de récompenses matérielles. A l'exception de quelques objets, tout ce qui peut être trouvé sur la barge finit par se décomposer et par devenir totalement inutile.

Mais peut-être certains historiens de Cadsandria seront-ils prêts à payer cher une description fidèle de l'agencement intérieur (et du mode de fonctionnement) d'une barge de bataille.

Les aventuriers peuvent toutefois se satisfaire du fait qu'ils ont marqué un point important dans la lutte contre les forces du Chaos, et que grâce à eux, la malédiction du *Murmure des Grands Fonds* a bel et bien cessé de faire effet. Tous les rescapés gagnent 3 points en Loi. Les défenseurs de la Loi et les fidèles de Straasha les traitent favorablement, et des alliés tels que ceux-ci constituent peut-être la meilleure récompense qui soit compte tenu des temps troubles qui attendent les Jeunes Royaumes.

La Malédiction du Murmure des Grands Fonds





La Légende d'Uthal Voleur de Marée

Introduction

Dans cette histoire, les aventuriers sont conviés à participer à la conclusion d'un différend opposant Grome à Straasha qui commença quelques 20 000 ans avant l'avènement d'Elric. A cette époque, la géographie des Jeunes Royaumes était totalement différente, et ce furent les luttes entre ces deux Seigneurs Élémentaires qui les modelèrent jusqu'à leur donner leur forme actuelle.

Ces terribles batailles eurent pour témoins impuissants les Anciens (semi-immortels adorateurs de la Loi), le peuple ailé de Myrrhyn (considéré comme la race civilisée la plus ancienne du monde), et les habitants inhumains du Pays Silencieux. Elles donnèrent lieu à des cataclysmes inimaginables, et dans leur colère, les deux Seigneurs Élémentaires mirent en péril la survie de toute la planète.

Malgré leurs aversions personnelles, chacun des trois peuples présenta aux autres son Champion (son plus grand mage), qui devait aider à faire entendre raison à Grome et Straasha. Mais les Trois Représentants éprouvèrent des difficultés à se faire remarquer des entités surnaturelles qui, tout à leur dispute, continuaient à s'opposer des armées de Gnomes et d'Ondines. Réalisant que la vie ne résisterait plus longtemps aux colères des deux Titans, ils entreprirent une dangereuse quête au terme de laquelle le Globe de Straasha lui fut subtilisé, et la Monture de Grome capturée. D'abord irrités par l'irruption de trois inopportuns dans leurs affaires personnelles, les deux Seigneurs interrompirent leur lutte pour punir les affrontés. Il s'ensuivit un procès divin, au cours duquel les représentants des trois peuples supplièrent les Seigneurs de contempler la face du monde qu'ils avaient dévasté. Straasha fut submergé de honte, et Grome conçut également quelque culpabilité, même si elle lui fut certainement inspirée par la Balance

Cosmique, le Dieu n'étant guère brillant d'esprit. De fait, les deux Seigneurs Élémentaires décidèrent de cesser cette querelle, et pardonnèrent aux mages leur ingérence. Le Globe de Straasha et la Monture de Grome furent oubliés entre leurs mains après le départ des divinités et de leurs armées.

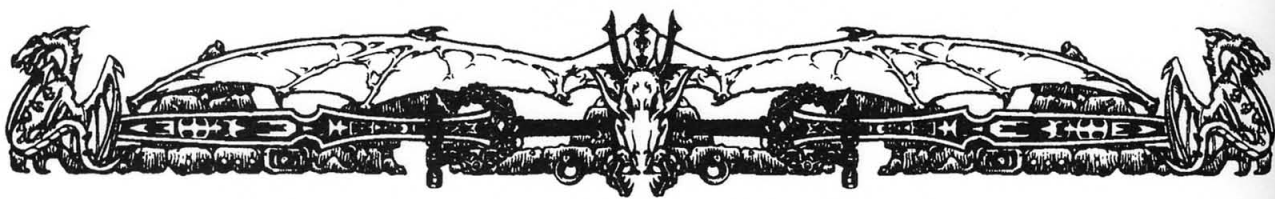
Mais les trois représentants des anciens peuples n'en avaient pas fini de leur tâche, car demeuraient les artefacts qu'ils avaient dérobés, qui furent forgés et étaient toujours animés par l'animosité de leur Créateur. Le sorcier du Pays Silencieux emporta la Monture de Grome pour l'enfourer dans des montagnes si loin à l'Ouest qu'il marcha durant deux vies pour les atteindre. L'Ancien, grand thaumaturge, dissimula l'Orbe de Straasha sur les lieux même où la trêve fut décidée. Quant au magicien ailé de Myrrhyn, il tissa de puissants sortilèges pour que nul ne puisse en appeler à la sorcellerie ou à la clairvoyance pour retrouver ces deux artefacts. C'est d'ailleurs ce même sortilège, toujours actif, qui empêchera "les Trois" d'aider directement les aventuriers au cours de cette aventure).

La Légende d'Uthal Voleur de Marée

Après ces événements, la vie reprit ses droits sur la planète dévastée. Un peuple de vagabonds cosmiques gagna bientôt ce monde, et au terme de longues pérégrinations, s'installa à Melniboné. Ses descendants régnèrent pendant des millénaires avant d'être affaiblis par leurs guerres contre les Dharzis. Quatre siècles avant ce scénario, le Comte Aubec de Malador dirigea la révolte de son peuple, arrachant Lormyr à la domination melnibonéenne. Dans les années qui suivirent, les autres esclaves humains firent de même, et fondèrent les Jeunes Royaumes.

Lors de l'avènement du royaume de Filkhar, un Héros mal connu se tint au sommet d'une colline du bord de mer, faisant face à de prodigieuses barges de guerre melnibonéennes ar-





mées d'esclaves et venues mater la rébellion du Filkhar. Brandissant une sphère d'émeraude, il chassa la mer et laissa les vaisseaux ennemis enlisés dans une plage de vase et d'algues. Les armées humaines peinèrent à anéantir les barges enchantées, et furent décimées par les fiers marins pétris de sortilèges. Ce fut néanmoins la victoire, la bataille ayant été terrestre plutôt que maritime.

Au milieu des marécages formés par le retrait des eaux, la cité de Raschil n'eut pas le loisir de fêter son héros, car le voisin lormyrien profita de la faiblesse de la nation pour lui imposer sa domination. Si le haut fait du Héros de Raschil ne fut pas totalement oublié, les détails concernant l'acte fantastique d'Uthal Voleur de Marée demeurèrent mystérieux.

L'Aventure Commence

Raschil constitue le point de départ de cette aventure. Le supplément *La Nef des Fous* proposant pp. 6-7 une description de la cité, nous invitons le Maître de Jeu à s'y référer. Si ce lieu ne satisfait pas les besoins d'une campagne en cours, le maître de jeu peut très bien le déplacer dans n'importe quelle nation des Jeunes Royaumes ayant un front de mer, à l'exception de Melniboné et Pan Tang. Uthal fut un héros si méconnu que sa nationalité n'a pas beaucoup d'importance.

Depuis plusieurs semaines, des pluies diluviennes s'abatent sans discontinuer sur tous les Jeunes Royaumes, et en particulier sur la capitale du Filkhar. Pas un rayon de soleil, pas une éclaircie pour égayer les mornes journées ; les ruelles de Raschil sont devenues des torrents de boue, et seul le palais du jeune Roi Jerned, situé sur une dominance de la ville, semble échapper aux dégradations. Les eaux du port n'ont jamais été aussi hautes, et la marina est totalement inondée. Les marais entourant Raschil ont été totalement absorbés par le Vieil Océan, et l'événement prend des allures de catastrophe écologique. De plus, de légères secousses sismiques ne manquent pas d'inquiéter les autorités, mais aucune ne s'est montrée grave jusqu'à présent, seules quelques lézardes étant à déplorer.

Des caravanes de citadins gagnent l'intérieur des terres, emportant avec eux l'essentiel de leurs biens. Les marchands et les nobles font de même, leur évacuation étant appuyée par la flotte de Raschil. Dans les Temples, les prophètes ont été consultés, mais hormis Arkyn (dit le Meticuleux, Seigneur de la Loi Naturelle ; consulter les règles de base p. 48) qui révèle qu'il n'exerce plus de contrôle sur les marées, les autres Temples de la Loi demeurent cois. Plus inquiétant est le silence du Temple de Straasha, qui garde ses portes closes et refuse l'accès à ses adorateurs mêmes. Certains affirment avoir vu les Prêtres présider d'étranges cérémonies sur la marina inondée, mais loin d'être apaisés, les éléments se déchaînent chaque jour un peu plus. La rumeur circule qu'ils tiendront une nouvelle cérémonie cet après-midi même, et la population qui n'a pas fui (où qui n'a nulle part où aller) commence à collecter des pavés et affûter des lames.

Que ce soit par curiosité, rancœur personnelle ou occasion fortuite, les aventuriers sont pris dans la foule et doivent jouer des coudes s'ils veulent la quitter. Avant qu'ils n'y parviennent, passez au paragraphe suivant.

La Cérémonie sur la Marina

Peu après midi, un cortège de six Prêtres (parmi les plus anciens et les plus expérimentés) quitte le Temple de Straasha et se dirige vers le port. Ils sont escortés par vingt Gardiens du Temple anxieux, qui surveillent la foule hostile avec appréhension. Recherchant inconsciemment la protection de leurs Prêtres, ils se pressent autour d'eux.

A mi-chemin de la marina, la foule gronde et une pierre heurte l'épaule d'un prêtre qui grommelle de douleur. Devant cette agression, les Gardiens du Temple lèvent leurs boucliers et forment un rempart compact autour des Saints Hommes. Leur sergent tente d'apaiser la foule :

"Attendez ! Vous vous méprenez, nous essayons de vous aider ! Nous tenons nos ordres du Roi Jerned en personne. Vous..."

Mais le reste de sa phrase est englouti sous la clameur des fous furieux qui se jettent sur la petite troupe. Un jet en Sagacité ou d'Idée révèle aux aventuriers que cette déclaration avait toutes les apparences de la sincérité.

Même s'ils sont supérieurement armés, les Gardiens du Temple seront vite engloutis par la furieuse marée humaine. Emportés par la foule au milieu du conflit, les aventuriers doivent choisir leur camp : les adorateurs débordés de Straasha, ou les furibonds assoiffés de sang. Maintenir une quelconque neutralité sera difficile dans l'excitation générale, les uns ou les autres n'hésitant pas longtemps à molester les partisans du camp adverse. Eventuellement, si cela peut aider les aventuriers à choisir leur camp, demandez leur un jet en Chercher ou Ecouter. Une réussite attire leur attention sur les cavaliers qui descendent à grands renforts de trompettes la colline où s'élève le palais royal (assez visible d'un peu partout en Raschil et surtout depuis la marina).

Un Gardien du Temple

FOR 16 CON 14 TAI 15 INT 11 POU 14
DEX 13 APP 11

Points de Vie : 15.

Armure : 1D8+2 points, armure de demi-plaques et anneaux (heaume porté) faite pour ressembler à la carapace d'un crustacé.

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : *Bouclier Entier* (en forme de coquillage géant) 85 %, dégâts 1D4+MD+Repousser, PdS 22 ; *Trident* 90 %, dégâts 1D6+2+MD, PdS 18.

Compétences : Bagarre 85 %, Chercher 45 %, Esquive 50 %, Langue Commune 55 %, Lutte 45 %, Monde Naturel 40 %, Natation 50 %, Protection Rapprochée 90 %.

La Légende d'Uthal Voleur de Marée





Un Citadin en Colère

FOR 13 CON 12 TAI 12 INT 10 POU 13
DEX 10 APP 12

Points de Vie : 12.

Armure : aucune.

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : *Trique* 35 %, dégâts 1D6+MD, PdS 15 ; *Gourdin* 2M 40 %, dégâts 1D8+MD, PdS 22 ; *Pierre Lancée* 45 %, dégâts 1D2+1/2MD, Portée 20 mètres. Aucune de ces armes n'est conçue pour la parade.

Compétences : Bagarre 55 %, Esquive 25 %, Gronder de Façon Menaçante 70 %, Lancer 45 %, Langue Commune 50 %, Lutte 30 %.

Dès qu'ils sont menacés, les six prêtres se prennent les mains et communient, le Grand Prêtre lançant le sortilège "Chaîne de l'Existence". Le round qui suit, c'est "Convoquer un Élémentaire" qui est employé, avec pour point de convergence un collier consacré (et gravé de la Rune de l'Eau) jeté au centre du cercle.

De fait, les adorateurs de Straasha, ainsi que leurs éventuels alliés, reçoivent une aide surnaturelle 1D6+2 rounds après le début des hostilités. Dès l'apparition de l'élémentaire, dont le Vrai Nom a été prononcé lors de l'invocation, les assaillants se font moins démonstratifs, et certains commencent à se débander.

Note pour le MJ : des aventuriers versés dans la sorcellerie peuvent retenir le Vrai Nom de l'Ondin (car il apparaît sous forme masculine) s'ils connaissent les sortilèges Convoquer un Élémentaire et le sort de passage approprié : Générosité de Straasha. Ils doivent cependant réussir un jet en Ecouter pour le discerner dans la clameur ambiante et un jet d'Idée pour le mémoriser.

Blanche Ecume, Élémentaire Majeur

Humanoïde masculin, grand et ruisselant, des algues vertes figurant sa barbe et ses cheveux, portant un trident de glace.

FOR 25 CON 18 TAI 18 INT 13 POU 12
DEX 15

Points de Vie : 36

DEP Course-12, Natation-12.

Armure : invulnérable aux attaques non magiques ; toute arme métallique qui frappe l'ondin rouille immédiatement et s'émousse jusqu'à devenir inutile.

Modificateur aux Dégâts : +2D6.

Armes : *Trident de Glace* * 70 %, dégâts 1D10+1D4+MD ; *Toucher Submergeant* 75 %, dégâts noyade automatique.

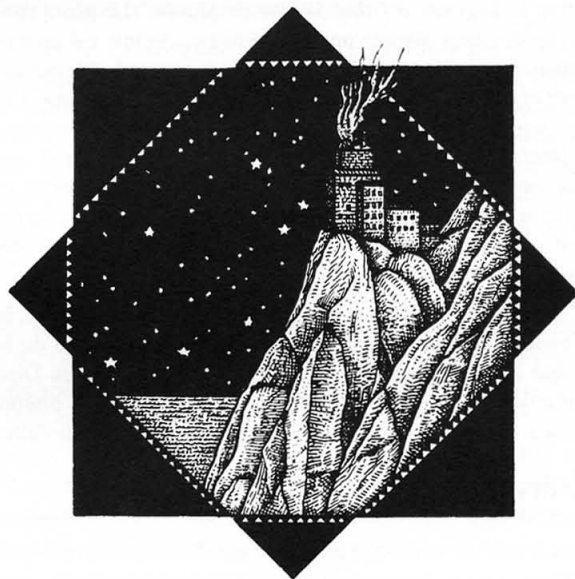
* Les armures protègent contre cette attaque.

Compétences : Eloquence 20 %, Langue Commune 26 %, Monde Naturel 20 %, Usage des Eaux 60 %.

Nombre de Points de Magie Dépensés : 35 (FOR +2D6, TAI +2D6, DEX +1D6, Trident de Glace +20 %). Consultez les autres facultés des Ondines, pp. 171-172 des règles de base, ainsi que la rubrique "Noyade, Asphyxie, Etranglement" pp. 93-94.

Alertée tardivement par les rumeurs vindicatives qui menacent les Prêtres de Straasha, la garde royale de Jerned vient personnellement à leur rescousse, dans l'espoir de disperser la manifestation qui, s'ils ne le savent pas encore, vient de tourner à l'émeute. Les cavaliers interviennent 1D10+10 rounds après le début des hostilités. Ils n'ont pas à combattre, leur apparition provoquant la débandade des citoyens qui fuient cette armée d'élite, laissant les Saints Hommes seuls avec leurs vaillants défenseurs.

Si les aventuriers sont restés neutres ou ont pris le parti de la foule, les soldats du Roi les poursuivent et les arrêtent, en vue de faire un exemple. S'ils ont aidé les adeptes du Seigneur Élémentaire, ils sont chaleureusement remerciés par les Prêtres et invités à demeurer auprès d'eux afin que le Roi Jerned les remercie personnellement. Bien entendu, la cérémonie avortée est remise à plus tard, les Prêtres devant se reposer de l'éprouvante convocation de l'Ondin, qu'ils ne renvoient qu'une fois la place dégagée et les soldats bien en position autour d'eux. Au moment de se dissiper, Blanche Ecume apostrophe ses invocateurs : "*Ne tardez point, doux vieillards, à prendre connaissance de certaines instructions que mon Seigneur et Maître vous destine et qui vous attendent en Sa Maison.*"

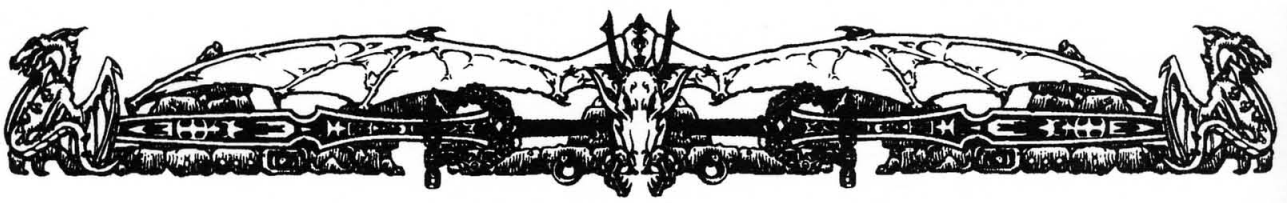


Entrevue avec un Dieu

Intrigués par les paroles de leur Ondin, les Prêtres se rendent immédiatement, sous bonne escorte, à leur Temple. Les aventuriers sont également conviés, avec plus ou moins de délicatesse selon leur parti pris.

La Légende d'Uthal Voleur de Marée





Le Temple de Straasha est une pure merveille de marbre et de corail, dont les teintes évoquent les tons chatoyants des eaux sous-marines. Se rendant au cœur de la Chapelle, une étrange surprise attend l'assistance : émergeant d'une vasque d'eau cristalline, la haute silhouette de Straasha toise les humains de ses yeux liquides et pénétrants. Bien que la partie inférieure de son torse disparaisse sous la surface de la vasque, la divinité dégage une présence écrasante, majestueuse. Les membres tremblants, son clergé s'incline respectueusement.

"Debout, mes serviteurs. Sachez tout d'abord qu'il n'est pas dans Ma volonté de noyer les Jeunes Royaumes sous les flots, car cela ne ferait que raviver les disputes qui Nous opposent Mon frère Grome et moi-même, et conduirait à l'anéantissement de vos civilisations. Et pourtant, selon Ses perceptions limitées, c'est bien à un défi que ressemblent les événements, et Grome regroupe déjà ses troupes en vue d'une confrontation finale entre Nous. Nous pouvons heureusement compter sur Son inertie pour tenter d'apaiser la situation.

D'anciens serments Me lient à d'autres, aussi n'ai-je pas le droit de vous aider directement, car Je ne saurais être parjure. Néanmoins, Je ne tolérerais pas que l'on M'impute l'entière responsabilité de ce sur quoi Je n'ai, en vérité, aucun contrôle."

Les yeux de Straasha se posent sur les aventuriers, et c'est directement à eux qu'il s'adresse.

"C'est à vous que Je confie la difficile tâche d'être Mes Champions. Pour parvenir à vos fins, il vous faudra poursuivre la Légende d'Uthal Voleur de Marée." Le géant monarque des eaux marque une courte pause, comme s'il prenait connaissance d'autres informations, puis reprend. "Restez attentif et à l'écoute de Mes filles Brume et Brouillard, que J'ai engendrées avec leur mère Lassa. Elles vous seront bienveillantes, et à tout autre que vous, elles dissimuleront une aide venue du passé. Soyez diligents, car la lutte entre la Terre et les Océans ne doit pas reprendre. Un autre destin attend votre race, mais Je serais dans l'obligation de Me défendre si Grome M'attaque."

Dans un ruissellement liquide mêlé de notes cristallines, la silhouette de Straasha s'efface, laissant l'eau sacrée de la vasque agitée de remous et de clapotis. La présence du Dieu s'attarde encore quelques instants, puis de ferventes prières éclatent partout dans le Temple honoré entre tous par sa visite.

Entretien avec le Roi du Filkhar

La salle du trône du Palais de Raschil est également en effervescence, des messagers accourent de toutes les issues, et le brouhaha des paroles des conseillers fait écho aux appels et aux questions du souverain. Celui-ci fait d'ailleurs les cent pas, une demi-douzaine de conseillers à la barbe blanche sur ses talons. Lors de l'arrivée de Farlon, Grand Prêtre de Straasha de Raschil, et des aventuriers invités à l'accompagner au palais, Jerned pousse une exclamation de satisfaction, et intime le silence à sa bruyante cour.

Un bref conciliabule entre le Saint homme et le Roi Jerned se tient en privé, et le visage du souverain trahit successivement diverses expressions. Un jet en Sagacité révèle qu'il frissonne intérieurement à plusieurs reprises, comme si la direction de son royaume lui était retirée. C'est enfin d'une voix mal assurée qu'il s'adresse aux aventuriers.

Les Moyens Consentis par le Roi Jerned

Pour en bénéficier, les aventuriers devront passer par Maître Lesther Nafriddge, un fonctionnaire désigné par le Roi pour être l'intendant de ses nouveaux Champions. C'est un homme sérieux et tâtillon, totalement dénué d'humour, qui évaluera consciencieusement les requêtes des aventuriers.

Navire marchand, le Chant des Cieux :

Ce vaisseau de la flotte royale emmènera les aventuriers partout où leur quête les conduira dans les Jeunes Royaumes. Il est dirigé par un capitaine compétent du nom d'Ataz (Navigation 104 %, Orientation 100 %). Quinze hommes constituent l'équipage, et trente soldats placés aux avirons feront face aux problèmes les plus triviaux.

Budget d'Urgence : 2 000 bronzes subviendront aux frais des aventuriers.

Jerned leur remettra des lettres de crédit estampillées de son sceau s'ils ont besoin d'acheter du matériel coûteux ou peu commun. Le souverain est jeune, mais pas fou : il contrôlera soigneusement la nature des achats et émettra son avis sur chaque article. Il a déjà employé des aventuriers et connaît leur rapacité !

Informations Générales :

Maître Nafriddge connaît bien la situation du Filkhar, et peut assurer aux aventuriers que tous les Jeunes Royaumes sont sous la pluie depuis le début des intempéries. Néanmoins, l'océan n'est particulièrement houleux que dans la Baie de Filkhar, compliquant les manœuvres des vaisseaux dans le port de Raschil. De plus, des pirates prennent des risques mesurés pour profiter de la situation. En effet, plusieurs navires, armés par des bourgeois ou des nobles filkharites désireux d'éloigner leurs possessions des inondations de Raschil, ont été attaqués et pillés. A cause de la mer démontée et de la visibilité réduite à néant par d'opaques rideaux de pluie, la flotte royale peine à assurer leur escorte, et encore plus à poursuivre les galères pirates.

La Légende d'Uthal Voleur de Marée





"A la lumière de ce qui vient de m'être rapporté, je ne puis, Messires, qu'à mon tour vous déclarer mes Champions et vous prêter le concours de toutes mes ressources. Quels que soient vos besoins pour la juste résolution de cette désastreuse affaire, soumettez-les moi, et je veillerais personnellement à ce que vos requêtes soient satisfaites. Tout Filkhar retient son souffle en attendant votre prochain mouvement, Messires. Ne nous faites pas défaut, ni au Bienveillant Seigneur Straasha, ni à moi même."

Puis la cour explose en un nouveau torrent anarchique de conversations spéculatives. Le Roi Jerned congédie les aventuriers d'un geste affairé, tandis que Farlon les entraîne à sa suite.

La Poursuite d'une Légende

Les aventuriers disposent de nombreuses sources pour comprendre la nature de la Légende d'Uthal Voleur de Marée. C'est à eux de les exploiter toutes. Si aucun d'entre eux ne sait lire, il se trouvera toujours un dévot de Straasha ou un fonctionnaire obséquieux pour leur faire la lecture des documents désirés. Même si une explication de texte est fournie pour débrouiller ces fragments historiques confus et ampoulés, le MJ est invité à lire l'histoire intégrale d'Uthal, p. 91 de cet ouvrage.

Farlon Premier Béni

Le vénérable ancien s'empresse de conter aux aventuriers ce qu'il sait de la dernière Guerre Élémentaire entre Grome et son Seigneur, afin qu'ils comprennent bien les conséquences d'un échec ou d'un abandon dans cette quête. Il raconte ensuite une version édulcorée de la Légende d'Uthal Voleur de Marée, avant de livrer les aventuriers à eux-mêmes après une brève mais sincère bénédiction. Si les aventuriers ont du mal à démarrer leur enquête, Farlon les invitera à se lancer sur les pistes suivantes : (1) historique du Temple de l'Eau de Raschil ; (2) musée privé du Roi Jerned, qui constitue la mémoire du Fikhar ; (3) rencontre avec les marins locaux, qui se rapporteront toujours mieux les légendes maritimes que des historiens ne pourraient le faire.

Globalement, Farlon peut lui-même révéler tout ce qui est présenté dans l'introduction de ce scénario. Il ne sait cependant rien des circonstances dans lesquelles les deux Seigneurs Élémentaires décidèrent la trêve, des Trois (représentants des anciennes races) ou du Globe de Straasha.

Les Tables de Fondation

Il s'agit de plaques de marbre sur lesquelles a été inscrit l'historique du Temple depuis sa fondation. Elles forment les murs, le sol et le plafond du Saint des Saints, une caverne souterraine et humide située sous le Temple de l'Eau. A moins d'y aller accompagnés de Farlon, il faudra aux aventuriers

réussir un jet de Baratin pour convaincre la sentinelle offusquée de les laisser y entrer, bien qu'ils aient été désignés par le Dieu des Eaux Supérieures comme ses Champions.

Les Tables de Fondation ont été offertes par les Esprits du Vieil Océan, et sont disposées sans ordre logique parmi les plaques modernes ajoutées par les adorateurs de Straasha. Au fur et à mesure que l'histoire du Filkhar et du Temple de l'Eau de Raschil s'étoffait, certaines, rendues illisibles par le temps, ont été remplacées par des plaques plus récentes ou au contenu jugé arbitrairement plus intéressant. Par exemple, certains grands prêtres orgueilleux firent de la place pour une plaque commémorant leur carrière personnelle. Brosser un historique exhaustif est donc impossible.

La connaissance du Haut Idiome est nécessaire pour déchiffrer les bénédictions rituelles et le résumé très personnel de la Préhistoire qui débute le texte de la Première Table avant de laisser place à des narrateurs humains. Une infiltration d'eau, gouttant du plafond, attire l'attention des aventuriers sur un groupe de pictogrammes. Les PJs intrigués peuvent les traduire ainsi :

"Or donc, les Trois volèrent à l'Esprit des Eaux le Châtiment de Grome. Ne pouvant avoir de ressentiment pour d'aussi chétives créatures, le Père des Eaux Supérieures leur pardonna et montra Sa bienveillance en faisant la paix avec Son brutal frère, le Terrible et Implacable Grome."

A peine plus loin, gravé de main d'homme dans une version archaïque de la Langue Commune (score divisé par deux), figure le renseignement suivant.

"Et le Prétendant des Eaux revint des bras de son Seigneur, armé de Sa fureur et du fruit d'un ancien larcin. Brandissant Sa volonté au-dessus de sa tête, il commanda aux marées de se retirer, afin de condamner les noirs vaisseaux des Princes Dragons. Il regagna ensuite l'Antre de son Seigneur afin de lui retourner Son ire, abandonnant derrière lui le Triomphe et la Victoire sur les Hommes Démon de Melniboné."

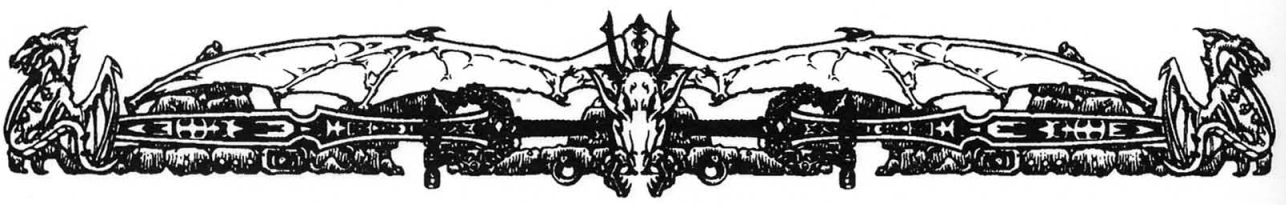
Explication de Texte : le premier fragment fait bien sûr référence aux trois Anciens ; le Châtiment de Grome n'est rien d'autre que le nom donné à l'Orbe de Straasha par son créateur. Le deuxième fragment fait référence à Uthal revenu des Océans pour sauver son peuple. L'ancien larcin, qui est la somme de la "fureur" et de "l'ire" de Straasha, est bien entendu l'Orbe du Seigneur Élémentaire. Son acte héroïque accompli, les fantômes des trois Anciens accablent Uthal et le somment de dissimuler l'Orbe à nouveau. L'aventurier retourne donc en mer, faisant cap vers Perdora, l'île où il découvrit l'artefact.

Le Musée Royal de la Ville

Respectueusement conservés sous une cloche de verre se trouvent d'antiques documents de l'époque où le Filkhar était une nation d'esclaves au service de Melniboné. Accéder à ces

La Légende d'Uthal Voleur de Marée





ouvrages nécessite soit un jet d'Eloquence, soit l'aval direct du Roi Jerned. Ils sont rédigés dans une forme archaïque de la Langue Commune (score /2). Des pincettes en métal seront imposées aux aventuriers pour tourner délicatement les pages du document.

On y trouve notamment les compte rendus d'expéditions menés par de courageux volontaires au service de l'occupant melnibonéen. Avec un jet de Chance réussi, on découvre :

"... qu'un certain Uthal demanda au Lumineux Gouverneur la permission d'explorer un ensemble d'îlots non loin de la côte, afin de convaincre les autochtones de la Grandeur des Bienfaits du Glorieux Empire de Lumière." Cet événement était de quelques mois antérieur à la révolte filkharienne.

Une tapisserie (jet en Chercher pour la trouver) commémore en outre "Uthal volant les marées". Représenté de dos sur une colline élevée, brandissant un poing nimbé d'une lumière intense, Uthal contemple la cité de Raschil en contrebas, ses plages désertées par les eaux. Une armée humaine surgit de la cité pour attaquer des barges melnibonéennes échouées.

Ebarsi l'Aveugle

Rencontrer Ebarsi ne sera pas facile, mais à la demande des aventuriers, Farlon peut leur obtenir une entrevue. Le Grand Prêtre de Grome sait que son Seigneur se prépare à livrer bataille, et il est obligé de commencer ses propres préparatifs. Cependant, l'idée d'une confrontation finale soufflant toute vie humaine ne le réjouit pas, et il est disposé à coopérer pour éviter la crise. S'il est bien plus éclairé que son Patron Divin, il ne commettra cependant pas l'erreur d'aller à l'encontre de Ses intérêts. Il confirme par contre que les légères secousses sont le signe de la lente mobilisation des forces de son Dieu.



Dans sa jeunesse, Ebarsi a lu tous les livres qui encombrèrent les bibliothèques souterraines du Temple. S'il est questionné au sujet des "Trois" mystérieux, il évoquera un fragment de parchemin sans suite qui l'avait à l'époque intrigué :

"Lorsque fut décidée la trêve, Grome se retira, abandonnant les Trois Voleurs sur le champ de bataille. Ses armées en repli les virent tisser de noirs sortilèges pour cacher les biens dérobés aux Dieux sur les lieux mêmes de leur sacrilège. Dans les ténèbres du monde d'En-Dessous, un Esprit de la Terre hurla de douleur lorsqu'on enfouit dans ses reins l'arme honnie brandie par Straasha. Et Perdora trembla de rage "

Explication de Texte : ce fragment désigne clairement l'endroit où l'Orbe fut enfouie (Perdora) ; il évoque également la secousse sismique qui eut lieu lorsque l'arme de Straasha fut cachée dans les entrailles de la terre, malgré le consentement de Grome pour que cesse la guerre élémentaire.

Ancienne Carte du Filkhar

Les nouvelles cartes du Filkhar ne sont d'aucun secours aux aventuriers, car les noms ont été modernisés à l'époque de l'Empire de Lormyr. Au musée royal du Palais de Raschil, en consultant une carte datant du règne melnibonéen, il y a un peu plus de trois siècles, les PJ's apprennent que Perdora était le nom, en Haut Idiome, d'un îlot de la côte Filkharienne.

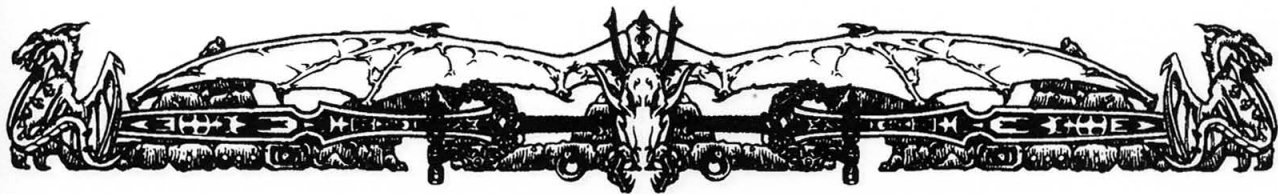
Les Histoires de Marins

La sagesse populaire n'a pas totalement oublié Uthal Voleur de Marée. Néanmoins, la plupart des marins ignorent l'origine précise de son étrange surnom. Les informations suivantes sont accessibles aux aventuriers au prix de quelques jets en Baratin et chopes de bières dans n'importe quelle taverne à marins de Raschil.

- Uthal était lui-même un marin et un explorateur. Contrairement à ses contemporains, il ne se contentait pas de canoter le long des côtes filkharites, mais bravait les océans les plus tumultueux.
- Uthal fut à l'origine de la découverte de quelques îlots mineurs qui ne furent cependant jamais revendiqués par quelque nation que ce fut. Les pirates s'en servent parfois comme repaires, mais la plupart sont un moyen pratique pour les marins d'embarquer de l'eau sans avoir à accoster le continent. Plus d'informations sur les circonstances de leur découverte doivent figurer dans les registres historiques de la ville de Raschil.
- Uthal était un Champion de Straasha dont la renommée a brusquement connu une fin mystérieuse. Cependant, on dit qu'il aurait contribué à la libération de la cité de Raschil, à l'heure du Glorieux Empire de Lumière de Melniboné. Les restes d'une statue en ruine

La Légende d'Uthal Voleur de Marée





lui sont dédiés, quelque part dans les taudis qui entourent aujourd'hui les murailles de la cité.

La Statue Délabrée

Une bande de mendiants a élu domicile aux pieds de la majestueuse mais piteuse statue. Ces démunis n'apprécieront pas que leur territoire soit "envahi" par des touristes. Ils réclameront d'abord un droit de passage (quelques groats par visiteur), puis apprenant que c'est la statue qui intéresse les aventuriers, ils demanderont une pièce de bronze à chacun.

Les mendiants sont d'une nature hostile, mais n'en viendront pas forcément aux mains. Si les aventuriers paraissent redoutables, ils renonceront au droit de passage s'ils essuient un refus catégorique de paiement, les insultant et les maudissant pour leur manque de charité. Si au contraire ils paraissent des proies faciles, ils se réuniront en conciliabule le temps que les aventuriers inspectent la statue, puis décideront de les agresser pour les dépouiller. Ils comptent sur leur nombre (trois fois supérieur à celui des aventuriers) pour qu'ils acceptent de se dépouiller de tous leurs objets de valeur, en particulier les armes. Un mendiant fuit le combat s'il perd la moitié de ses points de vie, en un ou plusieurs coups. Dès que leur nombre est divisé par deux, ils se débandent et abandonnent leurs victimes, trop coriaces pour eux.

La statue date de plus de trois siècles, et commémore l'endroit où Uthal fut pour la dernière fois aperçu, après qu'il eut "*dérobé les marées et échoué les forces maritimes melnibonéennes*". Elle est délabrée et il lui manque un bras, manifestement levé pour brandir quelque chose. Il tient roulé dans sa main droite un parchemin, et sur sa cuisse pend un sextant sophistiqué, de facture melnibonéenne. En creusant la butte sur laquelle repose la statue, il est possible de découvrir une partie de l'avant-bras de la statue, puis l'objet qu'Uthal tient serré dans son poing délicat : une sphère polie.

Un jet en Scribe réussi permet de déchiffrer les gravures portées par le socle. En effet, l'érosion, les mousses et les ravages du temps les rendent difficilement lisibles. Elles sont écrites en Langue Commune archaïque (score /2) et mentionnent : " Uthal Voleur de Marée, Sauveur de Raschil et Héros du Filkhar, Explorateur et Découvreur de Perdora ".

Un Mendiant Médiocre

FOR 09 CON 10 TAI 09 INT 11 POU 12
DEX 11 APP 07

Points de Vie : 10.

Armure : aucune.

Modificateur aux Dégâts : aucun.

Armes : *Trique* 25 %, dégâts 1D6+MD, PdS 15. Cette arme n'est pas destinée à la parade.

Compétences : Artisanat (Passe-Passe) 45 %, Baratin 45 %, Crocheter 35 %, Déguisement 45 %, Déplacement Silencieux 50 %, Dissimuler un Objet 55 %, Esquive 52 %, Marchander 45 %.

Reliques Magiques

Les aventuriers vont sans doute chercher des références à des objets magiques ayant appartenu aux Seigneurs Élémentaires, ou peut-être aux rois successifs du Filkhar. Cette recherche est stérile, mais peut amener le MJ à leur dévoiler l'existence du Navire des Terres et des Mers (Elric p. 177), celui du Navire des Brumes et des Mers Ultimes (Verset Impies p. 80), ou encore celles d'autres enchantements élémentaires puisés dans les Versets Impies (pp. 74-82). Ces trouvailles seront-elles au cœur de futures aventures ? Cela n'est pas exclu, en fonction de l'adresse des MJ.

La Dernière Demeure d'Uthal Voleur de Marée

L'îlot de Perdora (qui n'est que représenté sans être nommé sur les cartes récentes) n'est ni imposant, ni très important, mais se situe à proximité de l'endroit où Grome et Straasha décidèrent la fin de leur conflit. C'est également là que le représentant des Anciens cacha le Globe de Straasha.

Lors des siècles précédents, de petites communautés primitives de pêcheurs s'installèrent sur Perdora et ses voisines, avant d'être colonisées par les Lormyriens. Ces îles sont aujourd'hui vierges de présence humaine, la végétation les ayant fuies pour ne laisser que des rocs dénués de vie.

L'Arrivée sur Perdora

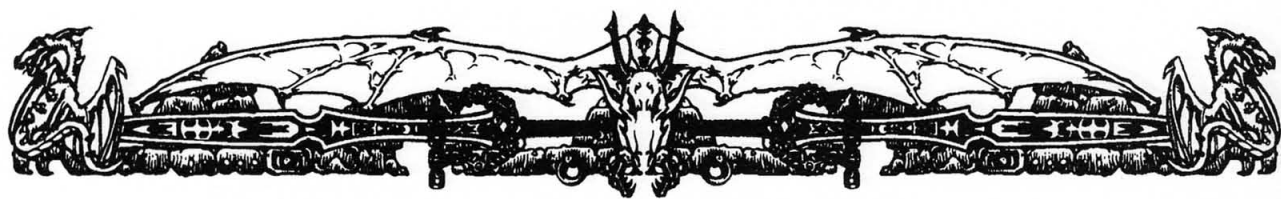
Lorsque les aventuriers prennent la mer pour rejoindre Perdora, la pluie semble se calmer à mesure qu'ils s'éloignent de la côte. Après une demi-journée de navigation, un épais brouillard s'installe progressivement, laissant les passagers comme l'équipage transis de froid, à écouter le silence étouffé. Le capitaine du navire annonce son intention d'attendre la levée du brouillard pour continuer la traversée : il ne veut pas risquer d'échouer son navire, quels que soient les arguments des aventuriers.

Alors que l'équipage du *Chant des Cieux* gagne l'abri de la cale ou des cabines, faites effectuer un jet d'Idée : les aventuriers peuvent se rappeler l'invitation de Straasha à faire confiance au brouillard. En fait, ils seraient bien inspirés de rester sur le pont, car les brumes ne se dissiperont pas tant qu'ils n'auront pas reçu une visite très spéciale qui n'aura lieu que lorsqu'au moins l'un d'entre eux sera seul sur le pont.

Lorsque ces conditions sont réunies, une étrange lueur verte imprègne délicatement les écharpes de brumes. Puis trois silhouettes sombres se découpent dans les airs, planant à quelques mètres à peine des aventuriers. Leurs traits restent indistincts, à moins que de la magie ne soit employée pour révéler des traits morts et décomposés depuis des millénaires.

La Légende d'Uthal Voleur de Marée





"Soyez les bienvenus à Perdora, où vous trouverez les indices qui vous permettront de mener à bien votre quête. N'oubliez pas d'explorer le cabanon, et recueillez-vous sur la tombe de granit. Nous prions pour votre succès, humains. Ne manquez pas à vos devoirs comme nous avons manqué aux nôtres. Vous êtes notre seconde chance. Il n'y en aura pas d'autre."

Puis la lumière semble percer le manteau de brumes qui se met à tourner sous l'effet d'un air plus chaud, aspirant et dissipant les trois silhouettes. En se levant, le brouillard révèle un amas de roches et de terre vierge : Perdora.

Les Recherches

Toutes les 1D6 heures de recherche, les aventuriers ont droit à un jet de Chance ou en Chercher. En cas de succès, ils découvrent l'un des deux sites intéressants de l'île. Se séparer ne peut qu'accélérer les recherches.

La grande cabane a été bâtie non loin de la plage sud de Perdora, à partir d'une réserve de bois et de débris divers. Un jet en Navigation indique qu'il s'agit du repaire occasionnel de pirates ou de contrebandiers. Alors qu'une partie de la construction fait office d'entrepôt à l'abandon, le reste de la cabane porte les stigmates d'une beuverie remontant à quelques semaines à peine. Rien n'a été nettoyé, des traces de vomis et des reliefs de repas décorant de façon malséante le pauvre mobilier gravé de fresques de soûlards ou de têtes de mort. Au-dessus de la primitive cheminée de pierre, où le dernier feu est mort faute d'entretien, se trouve un drapeau portant des couleurs pirates. S'il est présenté au capitaine Ataz (ou à un marin réussissant un jet d'Idée), il peut identifier celles d'un vaisseau connu sous le nom de *Rouleur de Galets*, activement recherché par les autorités maritimes du Filkhar. Trois cadavres pourrissants, des esclaves ou des otages, peuvent également être découverts, étendus dans leur sang coagulé. Leur gorge a été tranchée, à l'exception de l'un d'entre eux dont le cœur a été arraché, comme un jet de Médecine Rudimentaire peut le révéler à tout aventurier examinant sa cage thoracique défoncée.

La tombe de granit est en fait un pic rocheux de trois mètres de haut, à la base duquel sont éparpillés des ossements verdîs par le temps. Il ne reste pas grand chose du squelette d'Uthal Voleur de Marée, hormis quelques os rongés par le temps et un crâne en piteux état. Non loin de lui se trouve une antique dalle marquée du triangle de la Loi. Elle présente, au milieu de la figure géométrique, un trou creusé à coups de burins. Le temps écoulé et l'érosion naturelle ont aplani les aspérités et les sillons tracés dans la pierre. Un jet en Chercher révèle un cercle de neuf mètres de diamètre tracé sur la roche et dans la terre autour de la dalle. Un jet en Pister permet de le dater à une ou deux semaines avant le début des pluies diluviennes. Si les personnages se recueillent sur la "tombe" d'Uthal Voleur de Marée, son fantôme apparaît. Le phénomène n'est pas immédiat, des fumerolles sombres se dégageant des restes de l'ancien héros, pour dessiner l'allure ap-

Piraterie et Contrebande

La piraterie est un fléau fort répandu qui est en premier lieu pratiquée par les nations au tempérament belliqueux (et de tendance religieuse chaotique), à l'instar de Pan Tang. Ces marins féroces et cruels semblent se satisfaire des joies simples de la mise à mort, de l'asservissement de nouveaux esclaves, ainsi que de la destruction des biens d'autrui. De tous les pirates hantant les quatre Océans des Jeunes Royaumes, ce sont les individus les plus craints, d'autant qu'ils sont parfois assistés par des puissances occultes malignes.

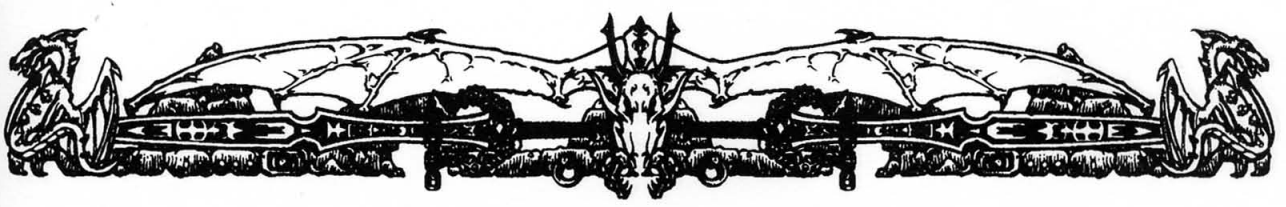
Des nations plus barbares, à l'instar de Oin, Yu et Dorel, affectionnent également les actes de piraterie, bien que leurs compétences maritimes soient médiocres au regard des autres Jeunes Royaumes. Leur stratégie habituelle consiste à tendre des embuscades, encerclant leurs proies et ne donnant l'assaut qu'avec un net avantage numérique. Les barbares se limitent au simple pillage des cales ou des passagers des navires. Ils intègrent les vaisseaux capturés, de facture moins grossière que ceux issus de leurs propres chantiers navals, à leurs flottilles personnelles.

Des vocations de piraterie se sont également révélées chez les nations les plus civilisées, voire même les plus loyales, comme Vilmir, Ilmiora et Lormyr. Melniboné, qui s'est pendant longtemps imposée comme unique maîtresse des Océans, faisait valoir ses prétentions en coulant tous les navires qu'elle rencontrait en mer, bien qu'elle se défendait que ce fût de la piraterie.

Il existe également une catégorie de capitaines se disant "adeptes de la libre entreprise" qui n'hésite pas à se livrer à la piraterie de temps à autre, s'attaquant à tous, sans tenir compte de la nationalité ou de la bannière de leurs victimes, pillant jusqu'à leurs compatriotes. Ce sont ces mêmes ruffians qui connaissent des criques et des lagons secrets le long des côtes, où ils peuvent cacher des articles de contrebande (évitant ainsi le paiement de taxes commerciales onéreuses) ou le fruit de leurs pillages. Ils officient parfois en tant que passeurs, permettant à des individus en délicatesse avec les autorités, politiques ou religieuses, de changer de continent avec discrétion. Tout aventurier a un jour ou l'autre recours à leurs services.

La Légende d'Uthal Voleur de Marée





proximative d'une silhouette humanoïde. Une voix craquante comme un vieux parchemin s'adresse alors aux personnages. *"Tu viens trop tard pour piller le bien d'Uthal Sauveur du Filkhar, mortel. Un autre s'en est chargé avant toi. Si je n'ai pu me repaître de son âme et si j'ai failli à ma garde pourtant plus que centenaire, je dévorerais la tienne !"* A moins que l'aventurier ne se défende d'être venu voler quoi que ce soit, le fantôme d'Uthal engage avec lui une lutte psychique. Il le possédera pour quitter Perdora dans son corps et se lancer sur la piste du voleur de l'Orbe. Consultez les Versets Impies pp. 33-34 pour une explication de texte sur la nature des fantômes et leurs moyens de nuire aux vivants.

Le Fantôme de Céans

Il est possible de raisonner Uthal à l'aide d'un jet en Eloquence, Baratin ou Marchander. Son désir de se venger est tel qu'il est prêt à "s'associer" avec les aventuriers pour autant que le ravisseur de l'Orbe soit puni. Si un marché est conclu, le fantôme redevient invisible, mais continue à communiquer de sa voix parcheminée.

Il révèle aux aventuriers qu'il fut en son temps un arrogant Champion de Straasha. En étudiant d'anciens textes, il découvrit l'existence du Globe de Straasha, mentionné sous le nom de Châtiment de Grome. Ne comprenant pas qu'il ait été dissimulé à escient, il fit financer sa quête par le Gouverneur Melnibonéen du Filkhar, se présentant comme un navigateur/explorateur aventureux, et le chercha pendant de longs mois.

Il découvrit finalement l'Orbe sur Perdora, et usant de ses propres sortilèges, il brisa le scellé runique qui le protégeait. Mais trois ombres le maudirent, le faisant fuir avec le fruit de sa quête. Néanmoins, Uthal s'interposa à temps entre la flotte melnibonéenne et les troupes rebelles. En ordonnant aux eaux de se retirer, il donna la victoire à son peuple. Mais son acte eut d'autres conséquences. Un tremblement de terre secoua le continent, et un Messenger de Straasha lui tint le discours suivant :

"Pauvre fou d'humain ! En t'appropriant ce que le Père des Eaux Lui-même désirait cacher de l'humanité, tu risques de raviver Sa querelle avec Grome et perdre ceux que tu prétendais sauver ! Remets-le à sa place et reçois les ordres de ses trois Protecteurs !"

Revenu mortifié sur Perdora, les ombres parlèrent à nouveau à Uthal. Ne pouvant régénérer le sortilège que l'aventurier avait anéanti par ses propres pratiques magiques, il fut condamné à protéger l'Orbe de Straasha jusqu'à la fin des temps. Uthal monta la garde au pied du pic de granit, même au-delà de sa mort. Spectre, il chassa, repoussa ou effraya tous les curieux qui posèrent pied sur l'île.

Mais récemment, un nécromancien pan tangien lui a ravi l'Orbe, utilisant inconsidérément les pouvoirs de Straasha. Ne pouvant rejoindre la Forêt des Ames tant que sa tâche n'est pas accomplie, Uthal propose un marché aux aventuriers. Si l'un d'eux accepte de partager son corps avec lui (ce qu'il est prêt à imposer de force d'ailleurs), il les aidera lors de la confrontation finale avec le sorcier. Il propose une forme de

possession passive, l'aventurier volontaire se contentant de "l'héberger". C'est en fait le seul moyen qui lui reste pour quitter Perdora et punir Branathos.

Le Fantôme d'Uthal Voleur de Marée

INT 15 POU 24 (DEX 18) DEP Flottaison-8.

Armes : PM / PM, cible perd au moins 1D3 points de magie ; *Possession Spectrale*, dégâts spéciaux ; POU / POU, dégâts spéciaux.

Compétences : Phénomène Spectral 100 %.

Personnalité : à défaut de pouvoir mener à bien sa mission (qui consiste à défendre l'orbe de toute main vivante) avant de rejoindre la Forêt des Ames, le fantôme d'Uthal est animé par l'intense besoin de se venger du nécromancien pan tangien. Il ne reculera devant aucun sacrifice pour permettre aux aventuriers de lui arracher l'Orbe de Straasha. Il essaiera donc de posséder un aventurier, à moins qu'un accord amiable ne soit passé.

A la Recherche du Rouleur de Galets

Les aventuriers sont proches du terme de leur quête, mais il leur reste à accomplir le plus difficile : mettre la main sur un insaisissable navire pirate évoluant librement dans le Vieil Océan !

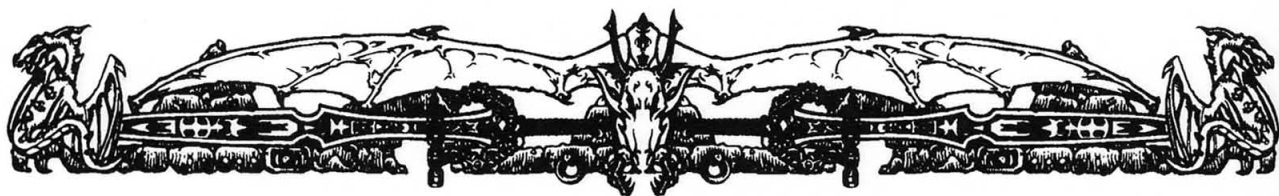
Ce que savent les Autorités Maritimes

Le *Rouleur de Galets* (une galère pan tangienne) n'est pas un navire inconnu des autorités maritimes du Filkhar. Cela fait plusieurs années que les corsaires filkharites essaient de l'arraisonner, sans succès. Son capitaine semble doté d'un sixième sens qui le prévient des dangers et des embuscades. L'équipage du *Rouleur de Galets* est composé pour moitié de Pan-Tangiens et de Dharijoriens. Depuis qu'il pleut sans discontinuer sur le Filkhar, de nombreux navires quittent Raschil et conduisent les biens des fortunés ailleurs sur le continent. La galère pan tangienne, saisissant l'occasion offerte, en a pillé et coulé plus de la moitié. Récemment encore, pendant que les aventuriers visitaient Perdora, le *Rouleur de Galets* s'est attaqué à un navire marchand escorté par deux galères de guerre. Les rares survivants, enfuis à bord d'une chaloupe, prétendent que la mer elle-même s'est dressée pour couler leur escorte.

Le capitaine du *Rouleur de Galets*, le bien connu Kalefh Branathos, est un ancien prêtre de Chardros excommunié par le Théocrate qui paierait cher pour avoir sa tête (et *unique-ment* sa tête). La façon dont il a embrassé la piraterie est obscure, mais il a vite su s'imposer comme meneur d'hommes. On lui prête des dons médiocres mais tangibles pour la sorcellerie et la nécromancie.

La Légende d'Uthal Voleur de Marée





Promesses d'Assistance

Dès qu'ils seront seuls, les aventuriers seront à nouveau visités par les trois apparitions fantomatiques, toujours à la faveur d'une épaisse et inopinée écharpe de brumes.

"L'heure du dénouement approche. C'est en mer, dans le domaine de Straasha, votre plus sûr allié du moment, que devra avoir lieu la confrontation ultime. Ne vous souciez pas des dons de clairvoyance de ce misérable nécromancien, nous nous chargeons de les neutraliser." Si les aventuriers ont accepté la compagnie du fantôme du Voleur de Marée, les esprits des "Trois" concluront ainsi : "Nous constatons que l'esprit d'Uthal vous accompagne. Son aide vous sera précieuse car il pourra empêcher Branathos d'user de l'Orbe pour vous anéantir. Soyez rapides et sans pitié, et défiez-vous de ce que la sorcellerie du nécromancien peut susciter. Peut-être nous reverrons nous encore."

Et comme la fois précédente, les brumes se dissipent pour revenir au ciel couvert du large ou pluvieux de Raschil.

Tendre une Embuscade

Il est connu que les pirates des Jeunes Royaumes ont des indicateurs dans certains grands ports pour les informer du départ de navires marchands à la cargaison intéressante. Il serait facile au Roi Jerned d'affréter un navire couplant sous des marchandises de valeur en partance pour Imrryr, la Cité qui Rêve. Une promesse de butin aussi alléchante ne manquera pas de susciter la convoitise de Branathos. Deux vaisseaux d'escorte accompagneront le navire marchand sur lequel les aventuriers pourront appareiller. Ainsi, tout autre vaisseau pirate hormis le *Rouleur de Galets* sera dissuadé d'attaquer. Au moment de l'attaque pirate, celui-ci aura la mauvaise surprise de constater qu'au lieu de déborder d'or, les cales du navire marchand regorgent de soldats en armes.

En raison des dons de clairvoyance de Branathos, ce plan ne serait pas plus efficace que les tentatives précédentes des autorités maritimes du Filkhar. Mais la promesse d'intervention des "Trois" place l'affaire sous un nouvel éclairage et ce subterfuge pourrait donc bien marcher.

Les aventuriers sont libres de mettre en œuvre tout plan de leur conception, mais il est probable qu'ils adoptent un stratagème de cet acabit. Ils peuvent être conseillés par les stratèges du Roi Jerned et par le fantôme d'Uthal, qui ne parle plus que par la bouche de l'aventurier qui "l'héberge".

La Confrontation

Une fois qu'ils ont pris la mer (s'ils s'en tiennent au plan exposé précédemment) les aventuriers constatent qu'une légère, mais néanmoins présente, brume les accompagne, concrétisant l'assistance des

trois représentants spectraux des anciennes races. Ils naviguent toute la journée, avant que la vigie n'aperçoive, peu avant la tombée de la nuit, les voiles noires d'un vaisseau pirate. Pour faire bonne figure, le navire des aventuriers et leurs deux vaisseaux d'escorte accélèrent l'allure, mais la voile de Branathos les rattrape inexorablement, comme poussé par des courants marins déchaînés.

La houle s'intensifie soudainement, et des courants de travers disloquent leur formation défensive. Tandis que les courants emportent les deux escorteurs impuissants dans des directions opposées, l'éperon du *Rouleur de Galets* percute violemment le *Chant des Cieux* (déterminez l'avarie subit par le navire en fait un jet sur la Table des Catastrophes p. 17). Des grappins sont projetés par les lugubres pirates pan tangiens et dharijoriens, qui arborent des sourires cruels et assurés. Les marins du capitaine Ataz leur donnent le change en simulant la panique et en tranchant frénétiquement les filins ennemis. Puis vient l'abordage : une nuée de pirates se balance d'un navire à l'autre, un sabre d'abordage ou un couteau entre les dents, pour atterrir sur le pont ou dans les gréements adverses (voir l'Abordage, se Balancer au Bout d'une Corde pp. 128-130). Les résultats des maladresses sont déterminés par des jets sur la Table des Maladresses en Mer.

Les Pirates

FOR 14 CON 15 TAI 13 INT 12 POU 16
DEX 14 APP 10

Points de Vie : 14.

Armure : 1D6+1 points, armure de cuir et anneaux (calotte de métal portée).

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : *Hache Maritime* 2M 65 %, dégâts 2D6+2+MD, PdS 15 ; *Poignard* 80 %, dégâts 1D4+2+MD, PdS 15 ; *Sabre d'Abordage* 70 %, dégâts 1D6+2+MD, PdS 21.

Sorts : environ un pirate sur cinq possède les sortilèges suivants : Armure Infernale (1-4), Rasoir Infernal (1-4), Sûreté de Cran Liret (1-4). Ils ne se privent pas de les utiliser au maximum de leur intensité juste avant l'abordage.

Compétences : Artisanat (Equilibre) 70 %, Bagarre 85 %, Chercher 75 %, Esquive 60 %, Grimper 60 %, Langue Maternelle 60 %, Natation 40 %.

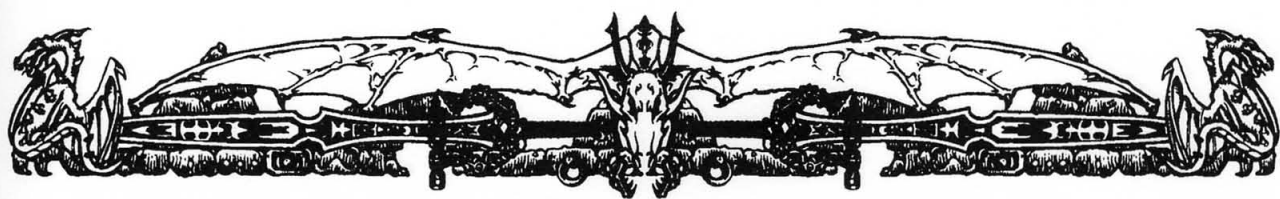
A bord du vaisseau pirate, Branathos exhorte avec une farouche exaltation ses tueurs, tenant serré dans sa main gauche l'Orbe de Straasha !

Magie Élémentaire ou Nécromantique

Une fois le combat engagé sur le pont de la galère marchande, les cales et le château arrière du *Chant des Cieux* vomissent les soldats du Roi Jerned, pressés d'en découdre. Alors que la surprise s'empare de Branathos, le sorcier brandit au-dessus de sa tête l'Orbe de Straasha. Une Ondine (moyenne à tous égards ; livre de base pp. 171-172) est

La Légende d'Uthal Voleur de Marée





convoquée tous les 1D6 rounds par l'Orbe pour s'en prendre aux soldats du roi, ainsi qu'aux aventuriers qui manquent un jet de Chance. Si ceux-ci se distinguent au combat, Branathos les prend automatiquement pour cible, et invoque une Ondine pour tenter de les noyer.

Le combat sur le pont du *Chant des Cieux* fait rage. Chaque round, il y a 1D3-1 protagonistes qui meurent. Le pont du navire est rendu glissant par le sang des victimes et des blessés, et le combat gagne aussi bien les cales que les gréements du navire (consultez les règles optionnelles *Combattre dans le Gréement et Pont Glissant* pp. 128-130). Malgré l'aide surnaturelle apportée par Branathos et son Orbe, les pirates commencent à reculer devant la supériorité numérique des soldats fikharites. Au bout de 2D6+6 rounds de combat, la défaite des pirates devient inéluctable. Branathos prononce alors une Rune épouvantable, qui claque dans l'air marin comme un fouet blasphématoire, attirant l'attention de tous les belligérants. Un épouvantable miracle a lieu : tous les cadavres gisant sur les ponts des deux navires se mettent à remuer et à se relever, crachant de la bile et du sang de leurs corps tièdes, comme pour en expulser les fluides encore vivants. Ils ont les yeux abominablement vitreux, et emplis de haine à l'égard des vivants qui les entourent ; ils se jettent sans discrimination sur les pirates comme sur les soldats du Filkar, volant aux aventuriers leur victoire sur le nécromancien.

Branathos perd un point de magie par cadavre qu'il anime grâce au sortilège *Armée des Morts* (*Versets Impies* p. 24). Si ses points fondent à zéro, il sombre dans l'inconscience, mais est cueilli par les Ondines déjà suscitées qui sautent dans les flots déchaînés avec lui. S'il est encore conscient, il saute de même dans le Vieil Océan pour échapper aux aventuriers.

Armée des Morts

FOR 07 CON 08 TAI 07 INT 06 POU 08
DEX 07 APP 05 DEP Marche-4

Points de Vie : 1D8.

Armure : 1D6+1 points, armure de cuir et anneaux (calotte de métal portée).

Modificateur aux Dégâts : -1D4.

Armes : *Hache Maritime* 2M 33 %, dégâts 2D6+2+MD, PdS 15 ; *Poignard* 40 %, dégâts 1D4+2+MD, PdS 15 ; *Sabre d'Abordage* 35 %, dégâts 1D6+2+MD, PdS 21.

Compétences : Artisanat (Equilibre) 35 %, Bagarre 43 %, Chercher 36 %, Esquive 30 %, Grimper 30 %, Natation 20 %.

Manœuvre Héroïque des Aventuriers

Si les aventuriers font mine d'aborder le *Rouleur de Galets* (ce qui nécessite un jet en Grimper car son pont est plus haut que celui de leur propre navire), Branathos agite devant lui l'une de ses bagues, point de convergence d'un démon dont la mission est de le protéger. Si la situation devient dangereuse, il n'hésite pas à plonger dans les vagues du

Vieil Océan, sachant que l'Orbe de Straasha le protégera de la noyade et lui permettra de gagner la destination de son choix. A moins d'être particulièrement habiles et vifs d'esprit, les aventuriers ne parviendront donc pas à arrêter Branathos au cours de l'abordage.

Quant au fantôme d'Uthal, il sera étourdi par la puissance mystique qui émane de l'Orbe de Straasha. Hypnotisé par son chant et ses reflets, il ne sera d'aucune aide aux aventuriers ; une fois la tension retombée, il s'en excusera et leur en expliquera la cause, assurant aux aventuriers qu'il ne se laissera pas surprendre lors de la prochaine rencontre.

Kalefh Branathos

FOR 15 CON 14 * TAI 16 INT 20 POU 21
DEX 16 APP 12 **

* : 20 sous sa forme inhumaine

** : 4 sous sa forme inhumaine

Points de Vie : 15 (18).

Armure : 2D8 points, armure de plaques de Pan Tang (sans heaume). Elle paraît chauffée au rouge suite au traitement magique qui lui a été appliqué lors de sa forge sous forme de triton : 2 points d'écaillés de poisson.

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : *Hache Maritime Runique* 2M 95 %, dégâts 2D6+2+1D10+MD, PdS 15 ; *Poignard* 80 %, dégâts 1D4+2+MD, PdS 15 ; *Sabre d'Abordage* 50 %, dégâts 1D6+2+MD, PdS 21. *Morsure* 40 %, dégâts 1D6+2 ; *Griffes* x2 50 %, dégâts 1D6+MD ; *Epines* 40 %, dégâts 1D4+venin ; les épines, si elles pénètrent l'armure, injectent un venin de VIR 10 qui cause une douleur insoutenable. La victime doit opposer sa CON aux dégâts (cumulés) infligés par le venin sur la Table de Résistance. En cas d'échec, elle se retrouve paralysée.

Sorts : Abrogation de la Magie (1-4), Armée des Morts (variable), Armure Infernale (1-4), Barrière Spirituelle (5), Brasero du Pouvoir (4), Communication avec les Morts (2), Convoquer un Démon (1), Créer Abomination (variable), Furie (1), Présage (3). Sa cabine contient un grimoire avec 2D6 points d'INT de sortilèges de nécromancie.

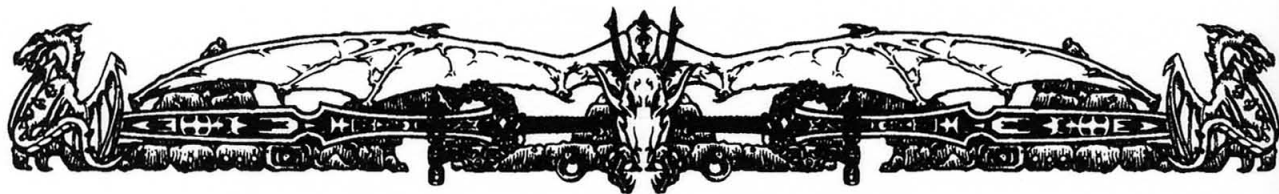
Démons et Élémentaires Liés : trois sylphes liées dans la cape noire de Branathos devient les projectiles qui lui sont destinés (3 flèches/round). Bazel'n Neth est un démon mineur lié dans une lourde chevalière en or. Ch'obald est un démon mineur lié sous la forme d'une Hache Maritime (ou d'un Trident sous l'eau).

Compétences : Art (Rituels Religieux de Chardros) 65 %, Baratin 84 %, Déplacement Silencieux 43 %, Eloquence 86 %, Esquive 36 %, Grimper 61 %, Langue Commune 90 %, Mabden 90 %, Médecine Rudimentaire 65 %, Monde Naturel 70 %, Natation 35 % (100 %), Navigation 97 %, Orientation 92 %, Potions 44 %, Sagacité 65 %, Sauter 55 %.

Note : certaines compétences et caractéristiques comme Morsure ne sont utilisables que sous la forme inhumaine de

La Légende d'Uthal Voleur de Marée





Branathos (voir *Le Palais Sous Les Eaux*, en fin de scénario). Tant qu'il est en contact avec l'Orbe de Straasha, Branathos prend automatiquement cette forme dès qu'il est immergé dans l'océan, même inconscient.

Bazel'n Neth, démon mineur

Créature vaguement humanoïde, chitineuse et repoussante

FOR 17 CON 16 TAI 12 INT 4 POU 15
DEX 9 DEP Course-4

Points de Vie : 14.

Armure : 1D8 points, armure chitineuse. Les projectiles non magiques pénétrant son corps sont dissouts 40 % du temps, sans le blesser.

Modificateur aux Dégâts : +1D8.

Armes : *Ecume du Chaos* 20 %, dégâts spéciaux ; *Morsure* 60 %, dégâts 1D10+1D2 ; *Serre* x2 60 %, dégâts 1D8+MD.

Compétences : Chercher 80 %, Mabden 8 %, Plan d'Origine 15 %.

Facultés : Absorption de Projectiles 4, Carapace 4, *Ecume du Chaos* 2, *Morsure* 6, *Serre* 6, Voir 3.

Besoin : avaler un petit animal vivant par jour.

Nombre de Points de Magie Dépensés : 40 (FOR 3D8, CON 3D8, TAI 2D8, INT 1D8, POU 3D8, DEX 2D8, DEP 1D8). Consultez également les Versets Impies p. 69.

Ch'obald, arme démon mineur

Arme démon possédant la forme d'une hache des mers ou d'un trident. En effet, sous l'eau, le trident est une arme plus pratique que la hache, inutilisable. Dans le Palais Sous les Eaux, Ch'obald revêt automatiquement la forme du trident. Les armes sont de formes torturées et portent les runes apparentes.

TAI 3 INT 6 POU 17 DEP Couler-2

Nouvelle Faculté

Forme Aqueuse Variable

Permet au démon de prendre à volonté la consistance de l'eau, et de couler dans la direction de son choix à une DEP déterminée par la Table d'Efficacité des Démons et des Élémentaires. Si le démon a également les caractéristiques FOR et DEX, il a sous sa forme liquide une chance égale à sa DEXx3 % de "bondir" à une hauteur égale à sa FORx10cm pour effectuer à sa cible une attaque par noyade identique au Toucher Submergeant des Ondines.

Points de Structure : 20 sous forme de Hache des Mers, 23 sous forme de Trident.

Facultés : *Arme Démon* 5, *Forme Aqueuse* 1, *Changement de Forme* 3 (Hache des Mers en Trident, et réciproquement). Si Branathos est séparé de son arme, cette dernière coulera jusqu'à ses doigts au maximum de sa vitesse ; un aventurier s'en étant au préalable emparé ne pourra rien faire pour l'empêcher de rejoindre son maître.

Besoin : reposer une heure par jour dans de l'eau de mer.

Nombre de Points de Magie Dépensés : 14 (TAI 1D8, INT 1D8, POU 3D8).

Le combat contre les cadavres animés du nécromancien tourne à la frénésie, pirates et filkharites luttant côte à côte et se sauvant mutuellement la vie. Finalement, après 21 rounds particulièrement âpres (durée du maléfice lancé par Branathos), les derniers morts-vivants s'effondrent pour ne plus jamais se relever. Démoralisés par la trahison et l'abandon de leur chef, les pirates rendent leurs armes et se constituent prisonniers.

Le Palais sous les Eaux

L'équipage filkharite et leurs captifs changent rapidement de navire, le coup d'épéron infligé par les pirates ayant percé la coque du *Chant des Cieux*. Pour dégager les deux navires, les marins sont obligés de peser sur les rames avec l'énergie du désespoir. Finalement, dans un sinistre craquement, l'épéron du *Rouleur de Galets* s'arrache du flanc de la galère marchande qui sombre lentement, sous le regard morose et embué du capitaine Ataz.

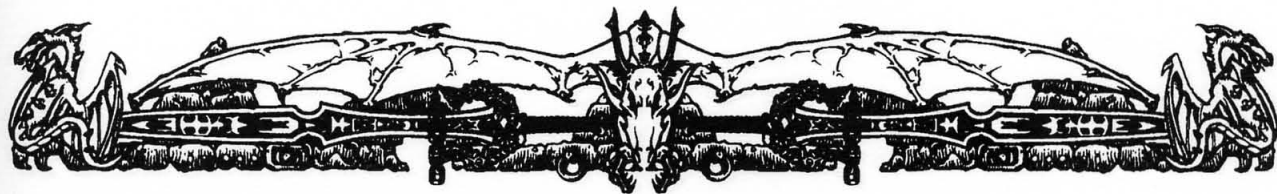
Puis les écharpes de brume qui s'accrochaient aux mats du *Chant des Cieux* s'épaississent en quelques instants, plongeant les marins filkharites comme leurs prisonniers dans un silence superstitieux : chacun sent la part surnaturelle de ce phénomène. Une nouvelle fois, les trois silhouettes familières apparaissent aux aventuriers, sous les regards hystériques des marins.

"C'est un coup sévère que vous avez porté au nécromancien, Champions. Il se retire en son antre secret pour récupérer et préparer sa revanche. Vous devez le poursuivre tant que sa trace est tangible et mettre un terme à sa folie. Vous recevrez encore une fois l'aide des Enfants de Straasha. Regardez en effet qui vient pour vous conduire au félon."

Le brouillard semble agité de turbulences tandis que dans un tonnerre de ruissellements se dresse, non loin du navire, un gigantesque pillier de chair et de muscles. Se rapprochant de la galère pirate jusqu'à fendre le manteau de brume, les aventuriers contemplent la face hérissée de dents d'un serpent de mer, dont le crâne s'orne d'un magnifique joyau captant les reflets des ondes marines, qui semblent quelque peu se calmer en l'absence de Branathos.

La Légende d'Uthal Voleur de Marée





Le serpent de mer oscille lentement de la tête au-dessus du *Rouleur de Galets*. Ce doit être l'un des plus gros jamais observé de mémoire de marin, et ceux qui accompagnent les aventuriers ne s'y trompent pas : ils sont hypnotisés par le rythme dodelinant du crâne reptilien, ainsi qu'estomqués par la peur et la surprise. Puis soudain, l'un d'eux devient fou et se met à hurler. C'est alors la panique générale : des marins s'évanouissent et des soldats se réfugient dans les cales, des pirates se tétanisent ou s'oublient sur le pont, et d'autres encore, tous bords confondus, sautent dans le Vieil Océan pour échapper au péril. Le serpent de mer semble surpris par leur réaction, et émet un cri long et lancinant, entre le chant de la baleine et le barrissement de l'éléphant. Son haleine fétide coupe jusqu'au souffle des aventuriers s'ils échouent leur jet de CONx5 %. Puis la créature pique du museau en direction du pont, et pose son mufler devant l'un d'eux. Il attend que l'aventurier monte sur son dos et s'installe à la base de son crâne, la région la plus "confortable" de son corps, où son échine hérissée permet de s'agripper et de rester stable.

Serpent de Mer

FOR 84 CON 56 TAI 112 INT 3 POU 30
 DEX 12 DEP Nage-10, Reptation-5

Points de Vie : 84.

Armure : 2D4+4, écailles.

Modificateur aux Dégâts : +11D6.

Armes : *Morsure** 100 %, damage 1/2MD ; *Enserrement et Ecrasement** 80 %, dégâts MD+MD ; *Queue** 190 %, dégâts 1D10+MD.

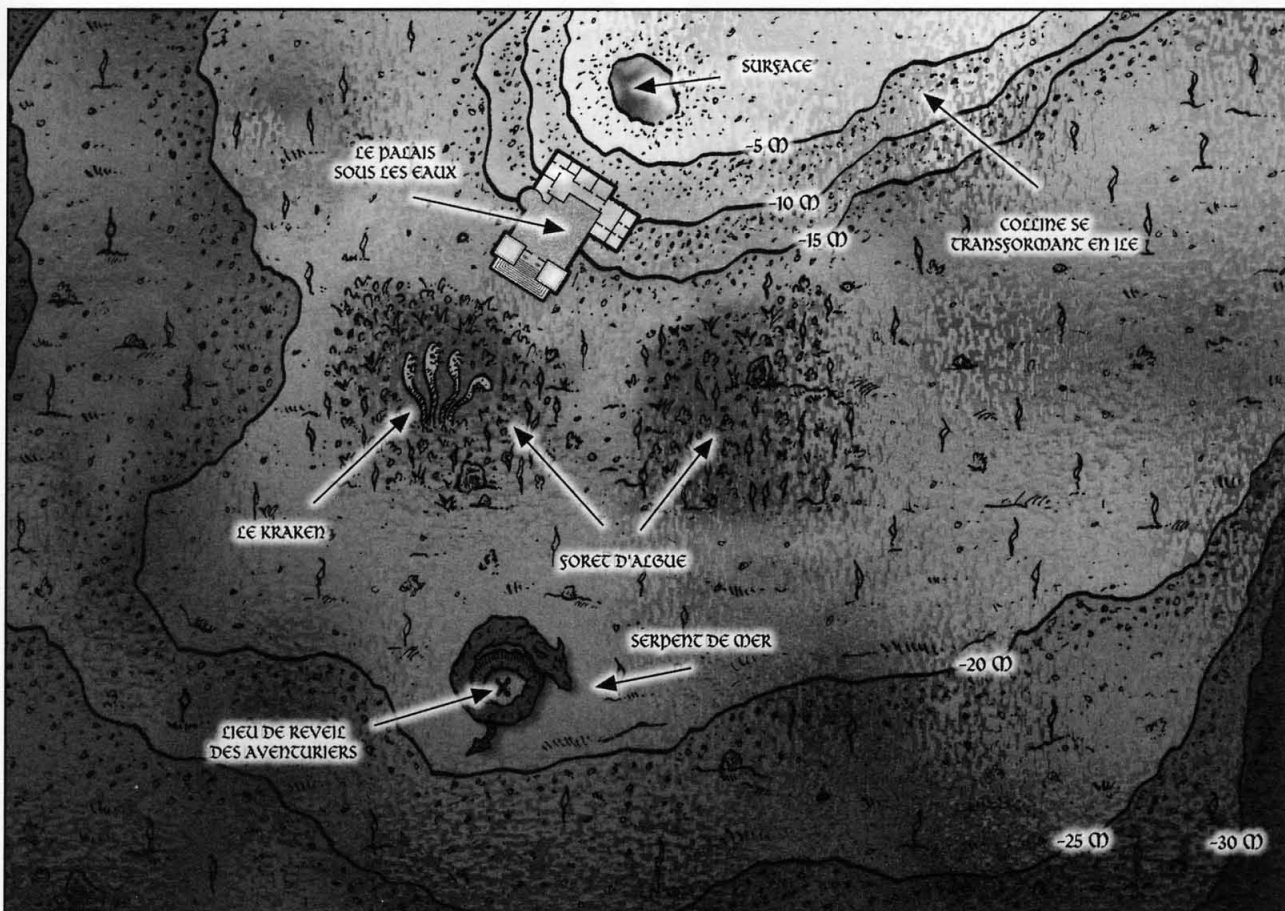
* voir commentaires p.40.

Compétences : Grimper 70 %, Sentir Vaisseau 100 %.

A la poursuite de l'Orbe

Une fois les aventuriers installés entre les callosités du cou de leur monture cauchemardesque, celle-ci se dresse de tout son long vers les cieux en bramant de façon spectaculaire, puis son ventre retombe et heurte avec fracas la surface du Vieil Océan. Les aventuriers ont droit à un jet en Equitation sous la moitié de leur score pour rester accrochés au serpent de mer, et en cas d'échec, un jet de Dextérité pour ne pas tomber à l'eau. En cas d'échec à ces deux jets, il est repêché par les marins filkharites mais, malheureusement, pour lui, l'aventure s'arrête ici.

Le serpent de mer ondule pendant de longues minutes à la surface de la mer toujours houleuse, le mauvais temps et lui-



La Légende d'Uthal Voleur de Marée





même semblant suivre le porteur de l'Orbe. D'ailleurs, la monture des aventuriers semble parfois humer l'air, ses naseaux se dilatant à la recherche d'une piste invisible. Parce que les aventuriers ne sont pas habitués à un mode de transport aussi frustré qu'impressionnant que celui-ci, ils doivent réussir des jets de CONx4 %, ou souffrir du mal de mer (voir Mal de Mer p.129).

Ils remarquent néanmoins qu'ils se dirigent vers une tempête particulièrement sombre, dont les lourds nuages chargés d'eau obscurcissent le ciel jusqu'à former une nuit artificielle. Seuls quelques éclairs permettent parfois d'apercevoir par-dessus le crâne du serpent de mer le Vieil Océan déchaîné.

Par Quel Miracle !?

En vérité, toutes les créatures terrestres des Jeunes Royaumes sont altérées par la magie de l'Orbe de Straasha, dans un rayon de 250 m autour du Palais Sous les Eaux de Branathos et jusqu'à la proche surface. Cela permet au sorcier d'évoluer librement sans avoir à recourir en permanence à la puissance de l'orbe, ainsi que d'entretenir quelques esclaves humains à son service. La magie opère de sorte qu'il continue à leur transmettre ses ordres oralement, comme s'il était sur la terre ferme. Bien sûr, Branathos n'a jamais songé que des ennemis pourraient ainsi le poursuivre jusque sous les mers.

S'ils se débarrassent de leurs gants et bottes, les aventuriers constatent que leurs membres sont désormais palmés ; ils bénéficient dès lors d'un bonus de +25 % à leurs jets de Natation qui se substituent, sous l'eau, à ceux de Sauter et Grimper. En outre, pour mieux résister à la pression, leur peau est devenue élastique et leur procure un point d'armure naturelle.

Avant de faire jouer cette partie du scénario, il est essentiel que le maître de jeu, dans un souci de crédibilité, relise attentivement les règles optionnelles présentées dans Elric : Combat Immergé (p.106) et Nager en Armure (p.110). Les guerriers qui ne sont pas empêtrés dans une armure les condamnant à progresser sur le fond marin peuvent s'élever au-dessus de leur adversaire et bénéficier d'une Position Surélevée (p.111) en réussissant un simple jet de Natation ; bien sûr, leur cible peut faire de même pour annuler cet avantage.

Puis, fatigué de se heurter régulièrement à des vagues aussi hautes et puissantes que les murailles d'une forteresse dharjorienne, le serpent de mer prend une profonde inspiration et... plonge sous les eaux !

Les aventuriers sont aveuglés par les bulles d'air et l'écume sous-marine créées par la brutale et fantastique plongée du serpent de mer. Leur respiration est bloquée par la pression croissante qui s'exerce sur leur poitrine, ce qui est heureux car cela les sauve très certainement de la noyade immédiate. Mais tandis qu'ils sentent leurs corps fragiles écrasés par la terrifiante pression, ils doivent cette fois réussir des jets de FORx3 % pour rester accrochés à leur monture. Puis vient la délivrance, au moment où la douleur et l'asphyxie deviennent insoutenables, sous la forme d'une inconscience bienheureuse.

Dans le Royaume de Straasha

Les aventuriers s'éveillent dans l'ordre décroissant de leur score de CON, à 1D6 rounds d'intervalle. Ils reposent sur les fonds marins, sur un sol de sable fin couvert d'algues, de coraux, et de crustacés, et dont les eaux intermédiaires sont patrouillées par des bancs de minuscules poissons phosphorescents qui donnent à leur univers sous-marin une partie de sa lumière. C'est en effet dans une pénombre (voir Elric p.111) partielle que les aventuriers vont dorénavant évoluer, les obligeant à réduire les scores de compétences ayant trait à la vue ou aux armes de moitié.

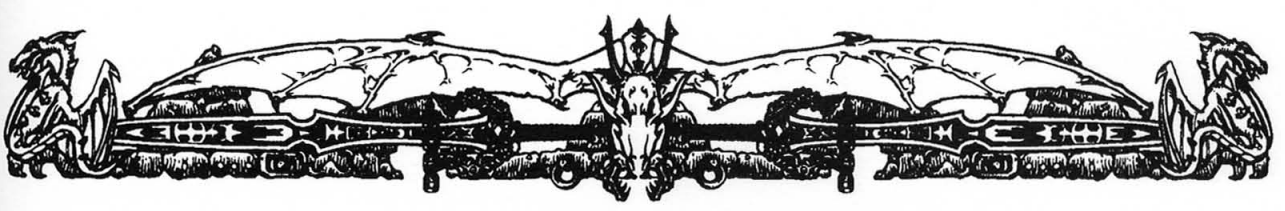
Une fois la surprise d'être vivants passée, les personnages réalisent qu'ils respirent sans peine les eaux sous-marines. Le serpent de mer est à moitié endormi à proximité d'eux, lové sur lui-même, sa gueule monstrueuse reposant sur l'un de ses anneaux. De temps à autre, celle-ci se détend pour faire fuir ou happer l'un des requins s'intéressant de trop près aux aventuriers encore inconscients.

Le Palais sous les Eaux

Le Pan Tangien Kalefh Branathos a établi son repaire sur le territoire même de Straasha, c'est à dire les eaux supérieures des océans. Revendiquer de plus abyssales profondeurs reviendrait à défier le Seigneur Pyaray du Chaos, ce qui n'est pas une mince affaire, même avec l'aide de l'Orbe de Straasha. Depuis plusieurs semaines, des centaines d'Ondines et deux Abominations de Corail œuvrent à construire un somptueux palais à la démesure de l'ambition du nécromancien. Les premières salles sont achevées, et une aile entière est en cours de construction, ainsi qu'un étage à peine esquissé.

Le Palais Sous les Eaux de Branathos s'adosse à une colline qui s'élève jusqu'à la proche surface pour former une île rocailleuse perdue dans le Vieil Océan, et que des marins accostaient autrefois pour s'approvisionner en eau. Une forêt d'algues ondulantes s'ouvre jusqu'aux majestueuses marches de l'édifice sous-marin. Les principales structures du palais étant achevées, l'escalier est gardé par les deux Abomination qui ont pour nouveau rôle d'écarter tout intrus.





Deux Abominations

Ces gardiens sans intelligence sont entièrement constitués de pierre spongieuse (corail). Voir les Versets Impies page 32 pour plus de détails.

FOR 23 CON 23 TAI 23 INT 1 POU 1
DEX 5 DEP Course sous-marine-4, Course terrestre-5.

Points de Vie : 23 chacune.

Armure : leur corps absorbe 12 points de dégâts. Pour chaque attaque, appliquez uniquement les dégâts excédant ce chiffre. Lorsqu'une Abomination tombe à zéro point de vie, la chose se brise et retourne à l'état de matériau inerte.

Modificateur aux Dégâts : +2D6.

Armes : *Ecraser* 50 %, voir la compétence Lutte pour les dégâts ; *Coup de Membre*, dégâts 1D10+MD.

Compétences : Suivre Ordres Clairs 50 %, Porter Objets Lourds 50 %. Notez qu'à cause de leur masse, les Abominations ne nagent pas, mais marchent sur le fond marin. Des aventuriers intelligents parviendront sans mal à prendre sur elles l'avantage de la Position Supérieure ou à nager hors d'atteinte de leurs bras.

Points de Magie Nécessaires à sa Convocation : 39 PM + 1 POU.

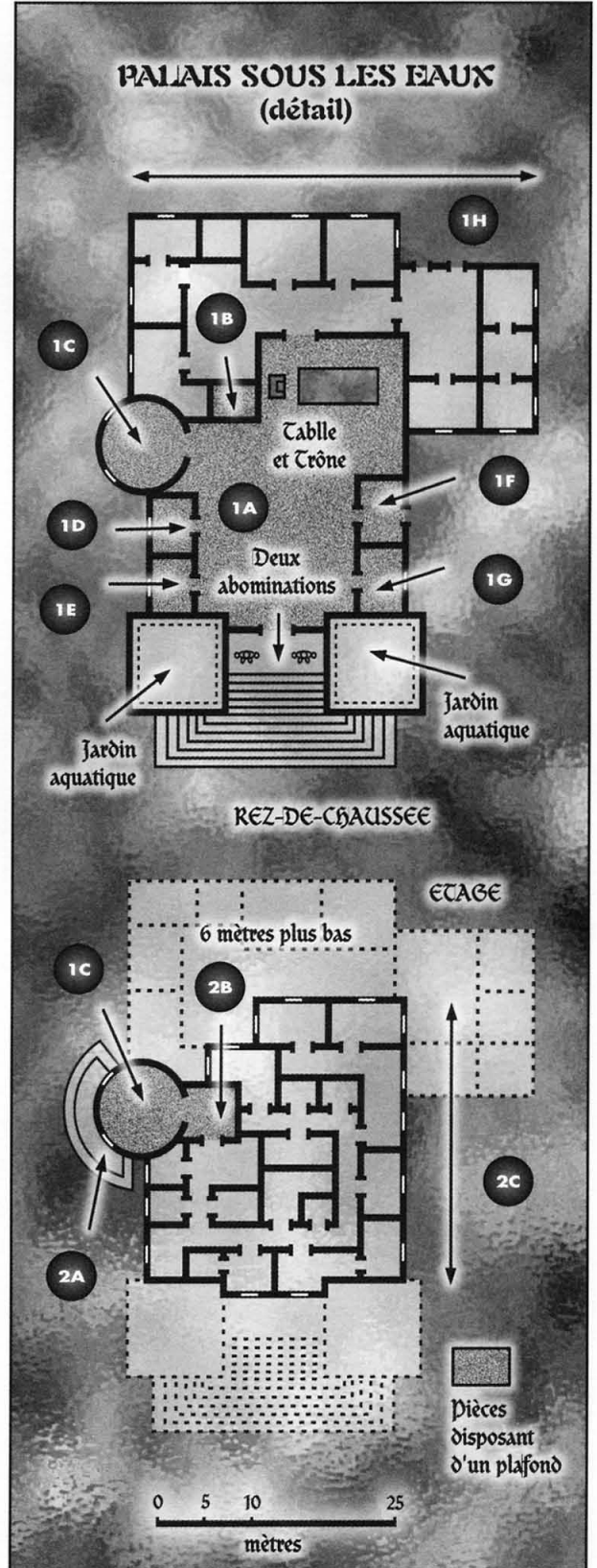
Description Pièce par Pièce du Palais

1A Le Hall

En attendant d'abriter le futur trône du Pan Tangien, cette pièce est une grande salle irrégulière, donnant sur la plupart des pièces du rez-de-chaussée. Le mobilier comprend une table et un fauteuil, tous deux en pierre. C'est ici que Chentra sert les repas du nécromancien.

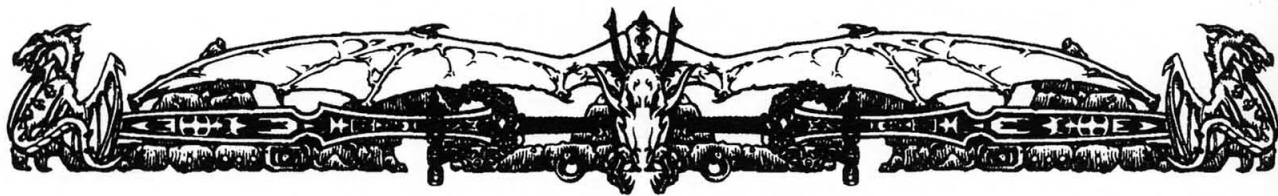
1B La Salle des Trésors

C'est la seule pièce du palais munie d'une porte ; derrière celle-ci se trouve un mur d'eau tourbillonnant qui retient une poche d'air occupant cette petite salle entière. On y trouve la part de butin de Branathos, qui s'élève à 5D10x1 000 Bronzes. Elle est constituée de pièces d'or, d'argent et de bronze, bien sûr, mais aussi d'argenterie, de bijoux, d'armes magnifiques, de tapisseries, d'étoffes et de fourrure délicates, de vins les plus fins. Un mur entier supporte une étagère chargée de livres, écrits dans des langues variées. Ils ne recèlent aucun sortilège, mais leur étude permet d'augmenter une fois, comme par entraînement (voir Elric pp.85-86), les compétences suivantes : Art (plusieurs au choix du MJ), Artisanat (plusieurs au choix du MJ), Jeunes Royaumes, Langue Etrangère (plusieurs au choix du MJ), Médecine Rudimentaire, Million de Sphères, Monde Naturel, Orientation, Potions, Royaumes Inconnus, Scribe. Le mobilier comprend un petit bureau, un fauteuil et un grand miroir mural.



La Légende d'Uthal Voleur de Marée





1C L'Etude du Nécromancien

C'est l'endroit où le Pan Tangien pratique les formes les plus sombres de sa sorcellerie. Dans un angle, on trouve une abomination en cours de sculpture, mais elle n'est pas encore animée. Des ballons de soie gonflés d'air et accrochés à des bras articulés permettent de représenter la position de certaines Sphères du Multivers, ce qui est pratique pour les convocations d'entités extraplanaires. Au centre de la pièce circulaire, un octogone du Chaos est gravé à même le sol, et des plaquettes amovibles, où sont gravées les runes décrivant l'entité à invoquer, peuvent être glissées à ses extrémités.

1D Les Cuisines

Un vaste plan de travail, passablement encombré mais ordonné. Le mobilier comprend une armoire où sont rangés vaisselle et instruments de cuisine. Bien sûr, rien ne semble prévu pour faire un feu quelconque, et pour cause... les habitants du palais semblent ne manger que des mets crus. Fenêtre condamnée par une grille montée sur gonds, dont il est possible d'actionner le loquet d'ouverture de l'intérieur ou de l'extérieur.

1E Réserves

Comme la cuisine, la fenêtre est condamnée par une grille qui ne représente pas un obstacle sérieux pour un être doué d'intelligence. Des filets de pêche retiennent diverses espèces de coquillages et crustacés, ainsi que toutes sortes de petits poissons. Des crochets pendant du plafond supportent les carcasses de grandes créatures maritimes, comme des espadons, des dauphins ou des requins.

1F Chambre de Chentra

Un endroit coquet et dépouillé, où le seul objet de luxe est une grande et magnifique psyché. Le lit est une dalle couverte de mousse et d'algues accueillantes.

Chentra est une esclave argimilienne qui devait être vendue à Dhakos. Son transporteur a été intercepté et coulé par le *Rouleur de Galets*. Elle a eu le malheur de plaire à Kalefh Branathos qui l'a "emprisonnée" dans son palais. En effet, il lui fait croire qu'elle mourra noyée si elle quitte son palais enchanté. N'étant pas très maligne et surtout très craintive, Chentra n'a jamais essayé de fuir, surtout qu'elle le tient pour un puissant magicien. Chentra est belle, pulpeuse et féline. Le teint de sa peau tire sur le vert, et ses membres sont palmés. Elle n'est vêtue que de bijoux de métal, de perles et de coquillages. Elle déteste Pelder qui la convoite et la harcèle, et rêve souvent de lui planter un poignard dans la gorge. L'arrivée des aventuriers est providentielle et elle acceptera de les aider dans leur quête en échange de la promesse de la libérer.

Chentra, Esclave Infortunée et Prisonnière

FOR 09 CON 12 TAI 13 INT 10 POU 09
DEX 13 APP 15

Points de Vie : 13.

Armure : 1 point, peau élastique.

Modificateur aux Dégâts : aucun.

Armes : *Epingle à Cheveux* 35 %, dégâts ID2+1, PdS 2.

Compétences : Art (Chant) 35 %, Artisanat (Danse) 45 %, Artisanat (Massages Sensuels) 35 %, Esquive 56 %, Baratin 45 %, Langue Commune 50 %, Nager Silencieusement 50 %, Natation 55 %, Se Cacher 50 %, Sentir/Goûter 45 %.

1G Chambre de Pelder

Une chambre sordide et crasseuse, avec un lit identique à celui de la chambre de Chentra, mais en moins amène. Un jet en Sagacité révèle que l'habitant des lieux est un individu déséquilibré et haïssable.

De nationalité dharijorienne, Pelder a toujours été au service de Branathos. Il l'a suivi lorsqu'il a fui Pan Tang, et s'occupe aujourd'hui de l'intendance et de l'agrandissement de son palais. Pelder a été élevé dans la Cité aux Statues Hurlantes, et est aussi dément que les Pan Tangiens. Il se délecte des tortures les moins raffinées, et la cruauté que son maître lui témoigne lui apparaît presque comme un signe d'affection. La beauté naïve de Chentra l'attire et il nourrit des rêves concupiscent à son égard. Il sait que son maître se lassera bientôt d'elle et qu'il la lui donnera alors. Il se comporte déjà un peu comme son nouveau maître, se laissant aller jusqu'au cuissage ou au harcèlement. Comme Chentra, ses membres sont palmés, mais contrairement à sa peau douce et souple, la sienne est repoussante et dévorée par la vermine. Lorsqu'il gratte sa peau morte, il révèle des écailles aquatiques, principalement à la base des nageoires qui ont déjà poussé sur ses avant-bras, ses mollets ou ses épaules. Il porte une simple culotte sombre et souillée qui lui arrive au-dessus des genoux. Branathos a l'intention de le laisser dégénérer indéfiniment, pour voir jusqu'où il va muter. En effet, la forme marine conférée par l'Orbe de Straasha est le reflet de l'âme.

Pelder, Serviteur Dévoué et Vicieux

FOR 11 CON 13 TAI 14 INT 12 POU 15
DEX 14 APP 11

Points de Vie : 14.

Armure : 1 point, peau élastique.

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : *Bagarre* 60 %, dégâts 1D3+MD ; *Lutter* 50 %, dégâts spéciaux ; *Poignard* 25 %, dégâts 1D3+1.

Compétences : Art (Cuisine Aquatique) 45 %, Artisanat (Torture) 35 %, Marchander 45 %, Evaluer 45 %, Baratin 45 %, Sagacité 45 %, Monde Naturel 55 %, Sentir/Goûter 45 %.

1H Salle en construction (pas de plafond)

Les murs ne sont pas achevés, et seules les arches pointent fièrement. Des gravats sont entassés dans les coins, et des jets de Dextérité sont nécessaires pour ne pas s'y prendre les pieds. L'idéal est bien sûr de nager... Il y a 20 % de chance que les





Commentaires Généraux sur le Palais sous les Eaux

- Dans son ensemble, le palais est balayé par de doux courants sous-marins, et est constitué de pierres roses et vivantes qui ne sont pas sans rappeler le corail ou les Abominations gardiennes.

- Les angles sont naturellement émoussés et les murs spongieux, décorés de magnifiques coquillages ou de carapaces incomplètes de crustacés. On retrouve toutefois dans le style architectural les formes tourmentées et les pointes acérées propres à Hwamgaarl, la capitale pan tangienne.

- Les plafonds sont perchés à plus de six mètres, ce qui est naturel étant considérées les possibilités d'évolution, supérieures sous l'eau que sur la terre.

- Sauf mention contraire, il n'y a jamais ni portes ni fenêtres, seulement des arches grandes ouvertes. Les petites arches remplacent les fenêtres et permettent le passage de créatures de TAI 14 au maximum ; les grandes arches marquent le passage d'une pièce à l'autre, et sont au format standard des portes des Jeunes Royaumes.

- La luminosité provient de pierres cristallines conservées dans ce qui semble être des braseros suspendus au plafond par des chaînes de métal. Ce sont des gemmes de toutes tailles, de belle qualité en général. C'est la mise en présence de plusieurs cristaux qui produit de la lumière. Deux grandes pierres (ou six moyennes ou douze petites, ou des combinaisons proportionnelles) sont nécessaires pour produire l'illumination équivalente d'une torche à la surface. Consultez Elic p. 80 pour déterminer leur valeur marchande ; si l'acheteur n'ignore pas leurs propriétés, il acceptera de les payer deux fois le prix ainsi déterminé.

- Le Palais Sous les Eaux est ouvert aux courants marins, et toute une faune sous-marine la traverse ; lorsque les aventuriers visitent une pièce, effectuez un jet sous la table ci-dessous pour déterminer l'espèce dont il s'agit :

1D10 Résultat

1-4	Rien
5-7	1D3 bancs de poissons
8*	1D2 pieuvres (Elic p. 219)
9*	1D3 squales (Elic p. 220)
10*	1 grand requin (p. 39 de ce supplément).

Sauf provocation de la part des aventuriers, seul le grand requin est susceptible de les attaquer à vue s'il est affamé (50 % de chance). Les autres créatures sous-marines les fuiront à moins d'être acculées.

** sauf si la pièce est déjà occupée par Branathos, Chentra ou Pelder.*

- Localisation des Occupants du Palais Sous les Eaux (le MJ est libre de choisir la localisation la plus appropriée au déroulement de son aventure) :

1D10 Branathos

1-2	Prépare une incantation (Etude du Nécromancien)
3-4	Met de l'ordre dans sa bibliothèque (Salle aux Trésors)
5-6	Est à table (Hall)
7	Supervise les travaux de l'aile en construction
8	Supervise les travaux de l'étage.
9-10	Se repose ou dort (Chambre de Branathos).

Si Branathos a dépensé plus de la moitié de ses PM, ajoutez 5 au jet. S'il en a dépensé la totalité, il est automatiquement dans sa chambre.

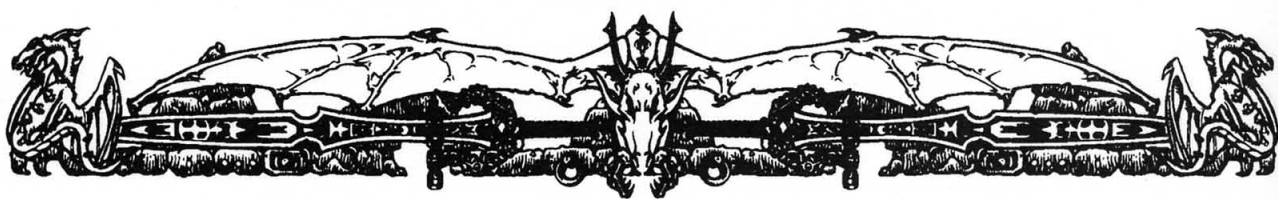
1D6 Chentra

1-2	Prépare le repas du Maître (1D100 : 01-50 Cuisines ; 51-100 Réserves).
3-4	Sert le Maître à table ou partage sa couche (selon résultat de Branathos ; si le résultat est inappropriée, voir 5-6 ci-dessous).
5-6	Se repose, se délasse ou se coiffe devant sa psyché (Chambre de Chentra).

1D6 Pelder

1-2	Est vauté dans son lit (Chambre de Pelder)
3	Tire au flanc dans les zones en chantier (Salle en Construction)
4	Fouille dans les affaires de son Maître (Etude du Nécromancien)
5-6	Est tout simplement absent.





aventuriers rencontrent 1D3 Ondines affairées à transporter des gravats ou élever un mur, quelle que soit l'heure de la journée. Les travaux doivent avancer, car telle est la volonté du Maître. Dans tous les cas, elles ignoreront les aventuriers.

2A Le Balcon

Il est facile d'y accéder en nageant. Il donne sur une arche et deux fenêtres menant à la chambre de Branathos.

2B La Chambre du Nécromancien

Un mannequin porte d'ordinaire l'armure écarlate pan tannique de Branathos. Son trident est appuyé contre le mur à proximité du lit. En cas de conflit, Branathos est capable de prononcer une rune pour appeler son trident, l'arme prenant sa forme aqueuse pour "couler" jusqu'à ses mains. Grand et rond, le lit est composé d'une pierre recouverte de mousses et d'algues. Il n'y a pas plus austère... On peut également accéder à la chambre de Branathos par une arche côté palais, mais elle se trouve à quelques mètres de hauteur (ce qui n'est pas un obstacle pour un aventurier sans armure).

2C Salle en construction (pas de toiture)

Voir IH.

En finir avec le Nécromancien

Dès qu'ils sont réveillés, les aventuriers sont prêts à explorer le Palais Sous les Eaux de Branathos et à récupérer l'Orbe de Straasha. Leur inconscience, qui a duré quelques heures, est pour eux l'occasion de récupérer la moitié de leurs PM. Malheureusement pour eux, ce repos a également été profitable pour le nécromancien qui a également pu récupérer la moitié des siens, si besoin. Une fois les aventuriers parés, le serpent de mer s'arrache aux fonds marins, levant un brouillard de sable fin qui aveugle momentanément les personnages. Il les accompagne jusqu'à la lisière de la forêt d'algues, et s'immobilise brutalement. Les personnages qui réussissent un jet en Chercher y distinguant le lent balancement de gigantesques tentacules. Puis, comme se sentant observés, ceux-ci plongent brusquement dans leur manteau de verdure. L'instant d'après, c'est un Kraken qui s'arrache au fond marin pour se jeter sur les aventuriers ! Heureusement pour eux, le serpent de mer s'interpose ; un combat de titans s'engage, et les personnages ont intérêt à fuir la scène s'ils ne veulent pas finir écrasés ou balayés par un mauvais coup. Ceux qui ratent un jet d'esquive sont d'ailleurs fouettés par une queue ou un tentacule, pour un total de 3D6-1 points de dégâts. Les aventuriers qui décident d'aider le serpent de mer contre son hideux adversaire doivent répéter ces jets d'Esquive à chaque round, mais il est peu probable qu'ils aient de véritables opportunités d'agir, surtout en mêlée.

Petit Kraken, 20m d'envergure

FOR 70 CON 26 TAI 70 INT 7 POU 21
DEX 23 DEP Nage-8, Reptation-2

Points de Vie : 48.

Armure : 1D6 points, peau.

Modificateur aux Dégâts : +8D6.

Armes : *Morsure** 80 %, dégâts 8D6+venin, VIR=CON ;
*Tentacule** 80 %, dégâts 8D3.

* voir commentaires p. 39.

Compétences : Pister 20 %, Se Cacher 120 %, Sentir/Goûter 55 %.

L'Orbe de Straasha ou le "Châtiment de Grome"

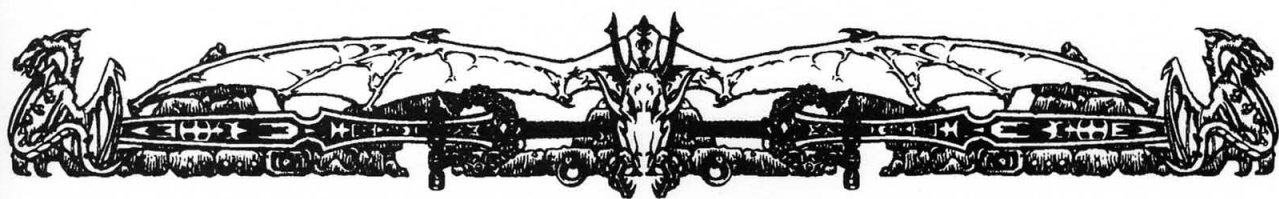
Ce puissant artefact symbolise l'aspect violent et destructeur de Straasha. Pour déterminer ses capacités, considérez qu'il s'agit du point de convergence d'un millier d'Ondines. Seul un dieu est capable d'exploiter tout le potentiel de l'Orbe, mais un humain moyen peut tout de même manipuler la météo, les marées et les courants marins ou convoquer 1D3 Ondines tous les 1D6 rounds sans dépense de PM. Branathos dispose de suffisamment de ressources et d'imagination pour l'employer de diverses autres façons encore, mais la plupart requièrent de totaliser une forte somme d'INT et de POU.

Pour mettre fin à sa querelle avec Grome, Straasha renia l'origine de l'Orbe (la haine et la colère) et son adversaire fit de même avec sa Monture. Mais son pouvoir alimente toujours l'Orbe qui demeure une extension de lui-même, et il ne peut s'opposer à ses agissements dans la mesure où il a renoncé à tout contrôle conscient de l'objet. Les "Trois" devaient faire en sorte que nul ne s'en empare, mais ils ont échoué...

A chaque fois que les pouvoirs de Straasha sont déchaînés par l'entremise de l'Orbe, la Monture de Grome répond (malgré sa lointaine retraite) et Raschil connaît des tremblements de terre, des fissures et autres catastrophes. A terme, les deux Seigneurs Élémentaires iront trop loin pour ne pas reprendre leurs luttes passées, mettant fin aux Jeunes Royaumes.

Branathos porte l'orbe attaché à son poignet gauche par des lacets de cuir. Au cours d'un combat ou de son sommeil, un jet d'Artisanat (Passe-Passe) est nécessaire pour les sectionner, et un autre pour l'en délester.





Le combat entre les deux monstres marins va durer assez longtemps, et dériver vers les profondeurs du Vieil Océan, hors de portée d'intervention des aventuriers. Même s'il est physiquement inférieur à son adversaire, le Kraken bénéficie d'une agilité exceptionnelle, d'une intelligence sournoise, de plusieurs attaques par round et d'un poison vicieux ; le combat va donc éprouver les deux protagonistes. Finalement, chacune des deux créatures s'esquivera pour "lécher" ses blessures ; les aventuriers ne reverront plus jamais le Kraken, mais le serpent de mer sera éventuellement de retour pour les reconduire à la civilisation en fin de scénario.

Pour pénétrer dans le Palais Sous les Eaux, les aventuriers doivent : soit éliminer les deux Abominations gardiennes ; soit tromper leur vigilance et pénétrer par le Balcon (2A) ou l'une quelconque des ouvertures du rez-de-chaussée. Cependant, elles voleront à l'aide de Branathos à son appel ; 1D6 rounds seulement leur seront nécessaires. Au cours de l'exploration du palais, les aventuriers peuvent faire la connaissance de Chentra et de Pelder. Si la première est désireuse de s'enfuir et apportera spontanément son concours aux aventuriers, le second est un être vil et sournois qui attendra le moment propice pour les trahir et avertir son maître. Le connaissant trop bien, si elle les rencontre en premier, Chentra suggérera aux aventuriers de se défier de Pelder qu'elle dépeint comme un être mauvais et retors. Si elle est devancée par le Dharijorien, elle profitera d'une occasion discrète pour avertir les personnages et les supplier de tuer Pelder avant qu'il ne donne l'alarme à son diabolique maître. Les aventuriers peuvent la croire ou soupçonner un piège.

Scène finale

L'apparence sous-marine de Branathos est saisissante, puisqu'il s'agit de celle du Peuple des Mers (voir Les Sorciers de Pan Tang p.15). Par la grâce de l'Orbe de Straasha, ses jambes ont fusionné pour former une longue queue semblable à celle d'une anguille. Son corps s'arme de barbillons cruels, et ses larges mains sont palmées et griffues. Le Peuple des Mers est chaotique, et l'Orbe ne peut donner cette forme à Branathos que parce qu'il possède un peu de sang de triton dans les veines, hérité de ses glorieux ancêtres. Si les aventuriers ne l'emporte pas sur lui, Branathos retournera un jour à Pan Tang pour défier le Théocrate. Le prestige de sa forme hybride, ses prouesses magiques, et l'Orbe de Straasha constitueront d'excellents atouts pour assurer sa succession à la chaire de Théocrate du Chaos.

Branathos usera exactement des mêmes artifices contre les aventuriers que lors de la perte du *Rouleur de Galets*. Dès que l'alerte est donnée, que ce soit par ses Abominations ou la félonie de Pelder, il utilise l'orbe pour attirer 1D3 requins moyens. Ceux-ci arriveront en 1D8 rounds pour s'en prendre aux intrus. Au cours du combat, surtout si les aventuriers ont exaucé les prières de Chentra et tué l'infâme Pelder, la jeune femme se glissera dans le dos du nécromancien pan tangien qui, comme à son habitude, l'ignorera. Là, elle pourra le poignarder à un moment décisif pour sauver les aventuriers ou

leur donner un avantage ponctuel. En outre, dès que le combat sera engagé avec le nécromancien, le fantôme d'Uthal quittera le corps de son hôte pour engager avec lui un combat spirituel. Acculé à combattre sur plusieurs fronts, Branathos sera plus vulnérable, malgré l'Orbe de Straasha et son arme démon.

Trois Fantômes du Passé

Une fois Branathos éliminé, les aventuriers peuvent récupérer l'Orbe de Straasha. Le personnage qui s'en saisit ressent une vague de puissance l'envahir, et il a l'impression que rien ne lui est désormais impossible à réaliser. Il devine instantanément comment arrêter les eaux déchaînées qui menacent le Filkhar, et se découvre les moyens de le faire. En outre, il a la vision du propriétaire légitime de l'orbe (le Seigneur Élémentaire Straasha) le regardant à l'instant dans la fontaine magique de son palais ; sur un geste de celui-ci, la vision se brouille pour se reformer sur le *Rouleur de Galets*, qui fait voile vers eux.

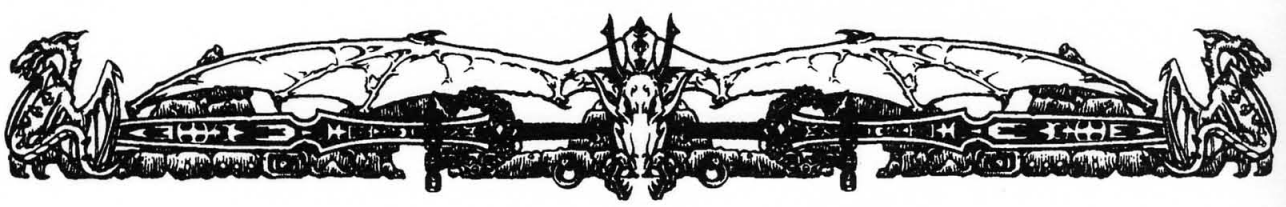
En remontant à la surface, le charme de l'orbe qui transformait les personnages en créatures hybrides se dissipe (à moins que le nouveau propriétaire de l'orbe ne décrète le contraire ; les avantages peuvent être permanents, au prix d'un point d'APP). Le serpent de mer émerge à leurs côtés ; il porte les marques de son combat, et son salut mugissant manque un peu de superbe. Sa présence suffit cependant à écarter les prédateurs naturels du Vieil Océan. Les aventuriers flottent entre les vagues désormais calmes pendant une dizaine de minutes, le temps que la galère, qu'ils voient se rapprocher, les repêche. Une fois sur le pont, ils sont congratulés par tout l'équipage, avant que leur allégresse ne soit dissipée par le brouillard qui se forme inopinément, une dernière fois. Les silhouettes désormais familières apparaissent pour féliciter à leur tour les aventuriers.

"Il est temps pour nous de remercier nos Champions, qui ont achevé la tâche dont nous croyions nous être acquittés il y a vingt millénaires de cela. Sachez que vos actions ont permis d'éviter que ne reprennent les guerres entre Straasha et Grome, ce qui aurait conduit à un cataclysme tel que la race humaine n'y aurait certainement pas survécu. Or, il lui reste tant à faire et si peu de temps avant l'aboutissement de son destin..."

Les trois sorciers ne peuvent rien révéler du Destin qui attend l'humanité quels que soient les subterfuges qu'emploient les aventuriers, bien qu'à l'instar des Seigneurs d'En-Haut dans la saga d'Elric, les trois esprits aient déjà une vision confuse de l'avenir. Ils acceptent par contre de leur livrer tous les compléments d'information désirés au sujet de la dispute entre Grome et Straasha, la façon dont ils ont mis fin à leur querelle, et la naissance de la légende d'Uthal Voleur de Marée. Bien sûr, ils ne peuvent (ni ne veulent) toujours pas révéler la localisation de la Monture de Grome, car bien des problèmes ont déjà été causés par le seul Orbe de Straasha...

La Légende d'Uthal Voleur de Marée





"Remettez-nous maintenant l'Orbe de Straasha. Au sein des Limbes, dont nous nous sommes arrachés pour compléter notre tâche, son pouvoir sera réduit à néant car le Seigneur Straasha n'y est pas représenté. Nous serons ainsi certain que la convoitise des humains ne mettra plus jamais en péril l'équilibre fragile des forces élémentaires."

Le porteur de l'Orbe de Straasha le leur tendra certainement sans réfléchir. Si jamais son joueur s'y refuse et désire le conserver malgré tout, une lutte POU / POU 25 s'engage sur la Table de Résistance. Cette lutte n'est pas violente : s'il perd, l'aventurier éprouve le besoin sincère de complaire aux trois âmes. S'il l'emporte, le MJ devra axer l'avenir immédiat de sa campagne sur un moyen élégant de lui retirer un tel objet !

"Ainsi devait-il être. Adieu, donc, et sachez que nous prions pour vos âmes..."

Les brumes se dissipent progressivement, renvoyant l'écho des dernières paroles des fantômes qui sonnent aux oreilles des aventuriers comme une douloureuse épitaphe, tandis que le serpent de mer disparaît lentement dans le Vieil Océan. Mais il reste encore quelques années avant que le Champion Eternel ne souffle par trois fois dans le Cor du Destin... Quant au fantôme d'Uthal, dans un souffle de satisfaction, il s'estompe pour gagner la Forêt des Ames.

Récompenses

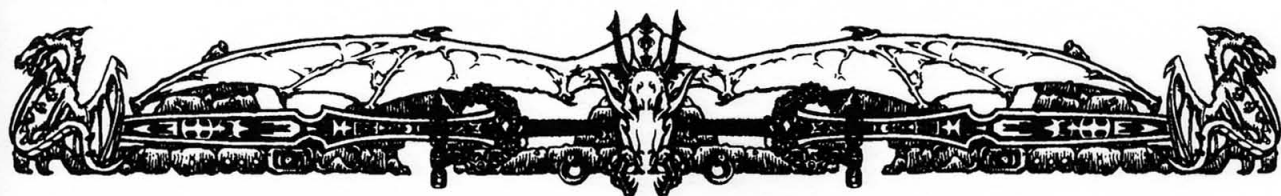
Pour avoir sauvé les Jeunes Royaumes d'une nouvelle guerre élémentaire, les aventuriers gagnent automatiquement 1D6+2 points chacun dans leur score d'Allégeance à la Balance. Le Roi du Filkhar les accueille et les décore avec les honneurs. Ils reçoivent le titre honorifique de Chevaliers du

Filkhar ainsi qu'une pension mensuelle de 150 bronzes pour prix de sa reconnaissance éternelle. Bien sûr, ils doivent revenir régulièrement à Raschil s'ils désirent percevoir cette pension, mais il ne leur sera jamais fait aucune difficulté pour obtenir d'éventuels arriérés. Cette pension n'est ni cessible, ni transmissible à quelque héritier que ce soit, et prend bien entendu fin à la mort du bénéficiaire.

Le Temple de Straasha de Raschil se montre également très reconnaissant. Il organise une grande cérémonie religieuse en leur honneur, au cours de laquelle l'ondin Blanche Ecume est à nouveau invoqué. Il transmet alors aux Champions de Straasha la reconnaissance de son maître, et leur annonce qu'il veillera dorénavant sur eux. Si jamais l'un des aventuriers venait à se noyer, des ondines apparaîtraient pour le sauver. Chaque aventurier bénéficiera de cette faveur une fois dans sa vie à venir.

Le sort de passage Générosité de Straasha est enseigné gratuitement par Farlon Premier Béni aux aventuriers qui ont au moins 16 en POU. Si celui-ci est déjà connu, il leur enseignera Etreinte de Straasha (Versets Impies p.42) à la place. Ceux qui connaissent ces deux sorts ou qui n'ont pas d'affinités pour la magie (score de POU insuffisant) se verront chacun offrir à la place un coquillage qui sera le point de convergence d'une Ondine mineure (toutes les caractéristiques au maximum) qui répondra une fois seulement à leur appel au bout d'1D6 rounds, comme lors d'une invocation classique. Notez bien qu'elle ne pourra être liée, car directement gouvernée par le Seigneur Élémentaire. Elle acceptera une mission unique, qu'elle remplira au mieux de ses capacités, même si cela implique son propre sacrifice, et c'est là toute la puissance de ce cadeau singulier.





Le Monde Agonisant



Par-delà le Bord du Monde, il n'y avait rien. Rien que le tourbillon du Chaos qui, depuis les falaises de Kaneloon, allait se perdre vers l'éternité, mouvant et bouillonnant, multicolore, habité de formes monstrueuses et inachevées. Car seule la Terre était le site de la Loi et la matière organisée dont elle était faite était depuis des éons drainée vers la Mer du Chaos (...). Et de l'autre côté de la falaise, Malador pouvait maintenant apercevoir la substance du Chaos, frémissante et changeante, à la fois bleue et grise, brune puis jaune, ses couleurs constamment mouvantes comme les langues d'écume qui venaient lécher le château.

**Elric le Nécromancien,
Le Songe du Comte Aubec**

Ce scénario entraîne malgré eux les aventuriers au-delà du Bord du Monde, quelque part au cœur du Chaos. Ils y rencontreront un peuple étrange et pacifique, menacé par des créatures meurtrières, et verront leur vie, leur âme, et leur santé mentale sérieusement mises en péril dans un voyage au cœur du danger et de la folie. Ils affronteront la volonté des Ducs du Désordre tandis que leur allégeance sera disputée par les forces de la Loi et du Chaos. Mais il se peut que ce soit autre chose qui l'emporte finalement... Cette aventure n'a pas été écrite pour des joueurs débutants. Elle est tout particulièrement destinée à vos vétérans les plus enhardis. Le MJ a en effet l'occasion, au cours de cette quête au service de l'Homme, de proposer à des aventuriers devenus trop puissants de prendre une retraite glorieuse et historique. Elle leur permettra en outre d'échapper à la destruction finale des

Jeunes Royaumes, et de commencer une nouvelle vie, ailleurs (dans des terres presque vierges), faisant rebondir la campagne du MJ.

Jusqu'au Bord du Monde

Les aventuriers se trouvent en mer, sur un navire traversant n'importe quel océan des Jeunes Royaumes. Les raisons de leur présence à bord du Chantre des Lagons ne regardent que le MJ : peuvent-ils visiter à d'anciens amis, rencontrés au cours de leurs précédentes aventures ou alors fuient-ils les autorités mécontentées d'un continent ; peut-être sont-ils en mission pour un grand seigneur ou poursuivent-ils leurs propres objectifs ; peut-être enfin que l'un des aventuriers possède un fier navire et qu'il a invité ses compagnons à son bord. Peu importe, le MJ parviendra à peu de frais à inclure cette aventure dans sa campagne personnelle.

Le Chantre des Lagons file maintenant depuis plusieurs heures en direction de sa destination, sous un ciel totalement libre de nuages. Le vent lui est parfaitement favorable, et sa



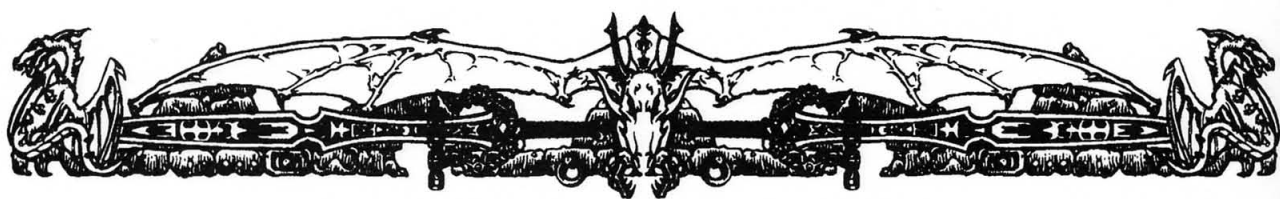
Le Chantre des Lagons - Petite Caraque

Qualité de Coque : 7
Points Structure : 37
Propulsion : 1 mât

Étanchéité : 15
Équipage : 17 officiers et marins
Machines de Guerre : aucune

Le Monde Agonisant





coque fend les vagues de la haute mer avec aisance. Les marins s'affairent avec insouciance, tandis que la vigie guette l'horizon depuis son nid de pie, à la recherche d'une voile, qu'elle soit amicale ou hostile.

Le Navire Ensorcelé

Il se produit alors un phénomène ostensiblement surnaturel ; l'air vibre quelques secondes d'une note puissante et suraiguë, qui force l'équipage à tomber à genoux, les mains sur les oreilles. Les aventuriers et les marins réussissant un jet en Ecouter perdent un point de vie, et leurs oreilles se mettent à saigner. Lorsqu'ils se relèvent, c'est pour contempler un spectacle étonnant : le monde semble s'être arrêté autour d'eux, et le ciel s'est coloré d'une multitude de teintes surnaturelles et chatoyantes qui plonge le Chantre des Lagons dans une quasi-pénombre. Les aventuriers réussissant un jet de Monde Naturel critiquent remarquent une certaine similitude avec les aurores boréales qui enflamment parfois les cieux des régions les plus septentrionales du Tarkesh. Mais surtout, l'océan lui-même s'est calmé jusqu'à devenir une véritable mer d'huile particulièrement visqueuse, les vagues ne dépassant guère quelques centimètres.

Résonnent cette fois une poignée d'accords issus d'un monumental instrument de musique (que les aventuriers peuvent identifier comme une sorte de flûte ou un instrument à vent similaire), précédant un puissant vent qui s'engouffre brutalement dans la voile du Chantre des Lagons. Le départ est violent et déséquilibre tout l'équipage ; ne pas rouler sur le pont nécessite un jet de Dextérité. La vigie bascule de son nid de pie, rebondit sur la voile gonflée par le vent surnaturel, et tombe dans l'étrange mer d'huile. Tandis que les marins se hâtent pour préparer une corde de sauvetage, les spectateurs impuissants constatent avec frayeur que la malheureuse vigie s'enfonce en quelques secondes dans les eaux, comme si elle était incapable, en se débattant, de s'arracher à sa viscosité. La victime pousse un hurlement de désespoir tandis que l'océan l'engouffre (Equipe restant : 16 officiers et marins).

Discordes

Les marins n'exercent plus aucun contrôle sur leur navire ; si les voiles sont abattues, ce sont les vagues visqueuses qui semblent propulser le Chantre des Lagons vers une destination funeste. Des querelles éclatent bientôt sur le pont ; les marins exigent de leur capitaine qu'il les sorte de cette situation angoissante. Devant son impuissance, ils décident de mettre la chaloupe de secours à l'eau, et de laisser le Chantre des Lagons affronter seul son destin maudit. Malheureusement, la chaloupe ne possède que six places libres... Une nouvelle dispute secoue les marins, chacun voulant sa place sur celle-ci ; certains en viennent aux mains, et il faudra que les aventuriers interviennent pour les séparer. Des jets en Marchander et en Eloquence seront particulièrement utiles, ainsi que des jets de Charisme pour être écoutés par les furibonds.

La Magie au secours de la Vigie

Si les aventuriers sont des sorciers et qu'ils ont les moyens d'invoquer une aide surnaturelle, celle-ci interviendra normalement mais sera incapable d'interagir avec eux ; par exemple, une Ondine ou une Sylphe se matérialiseront normalement, mais sembleront ne pas voir ni entendre leur invocateur, qu'elles sembleront chercher et appeler, avant de "hausser les épaules" et s'en retourner sur leur plan. De même, aucun sortilège ne semble capable de sauver la vigie ; pas même Orienter Eau ou Etreinte de Straasha (voir les Versets Impies).

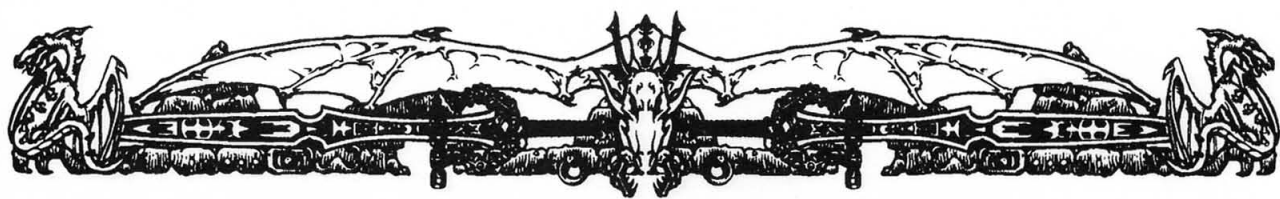
En fait, les aventuriers sont presque totalement hors des Jeunes Royaumes, et c'est ce "presque" qui fait toute la différence... De plus, l'étrange mer sur laquelle flotte désormais le Chantre des Lagons ne fait pas partie, de par sa nature (voir plus loin), du Domaine de Straasha. A l'instar de la vigie, qui est malheureusement condamnée, tout être vivant tombant dans les eaux est absorbé en 1D3-1 rounds, et retenu sous celles-ci par une FOR égale à deux fois sa TAI.

Avant que les discussions n'arrivent à leur terme, trois marins sautent dans la chaloupe et tranchent les cordages qui la retiennent. Elle chute lourdement dans la mer d'huile, et sous le choc, l'un des marins tombe à l'eau pour y disparaître. Mais surtout, alors que tous se pressent sur le bastingage pour insulter toute l'ascendance et la descendance des traîtres, ils constatent avec horreur que la barque elle-même se met à couler, en à peine 1D4+1 rounds. Mais le Chantre des Lagons poursuit imperturbablement sa route solitaire et à vive allure, abandonnant derrière lui les deux lâches restants ; leurs appels au secours cessent quelques brefs instants plus tard, suivis par un pesant silence qui s'abat sur le pont du navire (équipage restant : 13 officiers et marins).

Le capitaine enjoint alors les hommes de se remettre au travail : "Que ce drame vous serve de leçon. Nous ne pouvons certes pas infléchir la course de notre fier vaisseau, mais ne nous relâchons pas pour autant ; de nombreux dangers, bien plus tangibles que l'ensorcellement dont nous sommes victimes, nous attendent : imaginez que nous rencontrions des récifs ! Il nous faut absolument rester vigilant, et nous préparer au pire autant qu'à saisir une chance de mettre fin à ce cauchemar si nous devons croiser un navire amical." Les marins semblant s'accrocher avec espoir à ses paroles, le capitaine reprendra : "Il est de la volonté des Dieux de la Mer que nous soyons soumis à cette

Le Monde Agonisant





épreuve ? Et bien soit ! Montrons à Pyaray, Straasha et Pozz-Man-Llyr que nous sommes de fiers marins, capables de naviguer jusqu'au Bord du Monde lui-même !" Des vivas peu enthousiastes accompagnent cette dernière déclaration.

Voyage au Bout de l'Étrange

Au-delà de la Mer Pâle se trouve le Bord du Monde, et au-delà encore, le Chaos. C'est cette destination que suit le navire, plongeant les marins dans le désespoir. De puissantes forces semblent à l'œuvre, et même en abattant les voiles, le Chantre des Lagons est propulsé avec une détermination inébranlable vers le Bord du Monde. En quelques heures à peine d'une course hallucinante, les aventuriers dépassent l'île de Pan Tang. Aucun des navires qu'ils croisent ne semble réagir à leur présence, et à un moment, une collision est inévitable : le Chantre des Lagons passe littéralement à travers une galère

esclavagiste de l'Île Démon, mais à la plus grande surprise de chacun, celle-ci semble se partager, comme une gigantesque goutte d'huile, sous sa proue, et se reformer derrière lui, parfaitement intacte et inconsciente de l'incident !

L'air se rafraîchit tandis que le navire progresse dans la Mer Pâle. Très rapidement, il est possible d'apercevoir des blocs de glace flottants, et même des icebergs de grande taille ; mais le Chantre des Lagons les traverse avec autant d'aisance que la galère pan tangienne. Les marins ne s'habituent cependant pas à ce phénomène magique, et la panique s'empare de l'équipage à chaque menace de collision. Les nerfs ébranlés, ils deviennent irascibles et aux aguets. Enfin, un vaste désert de glace se dessine à l'horizon. La coque du navire le fend comme s'il s'agissait toujours de l'océan, et après quelques perturbations, la banquise se reforme, intacte, dans son sillage. Croyant saisir là une occasion unique de quitter le navire en-

Jets contre la Folie

Jamais auparavant il ne s'était trouvé aussi près du Bord du Monde et il se demanda si la vision de la matière in-forme pouvait affecter son cerveau.

Eric le Nécromancien, Le Songe du Comte Aubec

Ce qui suit ne prétend pas suppléer un système de gestion de la santé mentale. C'est toutefois une option facile à mettre en œuvre qui ne demande qu'un enregistrement minimal sur les Feuilles de Personnage, et assez peu d'attention de la part des joueurs et du MJ tout en mettant l'accent sur la facilité d'interprétation.

A chaque fois que leur aventurier fait face à une situation horrible, cauchemardesque ou dérangeante (le texte de ce scénario les indique explicitement), le MJ impose à ses joueurs des jets de Chance à difficulté variable (POUx6 : rencontre avec un démon ou vision d'une scène particulièrement dérangeante, important phénomène surnaturel ; POUx5 : rencontre avec un démon extrêmement repoussant, vision d'un phénomène surnaturel effrayant ; POUx4 : phénomène viscéralement épouvantable ; POUx3 et moins : contemplation du Mal Absolu). Un échec entraîne une réaction immédiate de la part de l'aventurier, en accord avec la table présentée ci-après. Une Maladresse entraîne une tentative de suicide (les camarades de l'aventurier peuvent tenter un jet de Sagacité pour deviner la crise et l'empêcher de commettre l'irréparable). Les nerfs fragilisés de l'aventurier ne se rétablissent qu'avec le temps. Aussi, pendant les [1D8]* mois qui suivent son expérience traumatisante, il doit réussir un jet de CONx5 à chaque fois qu'il est soumis à une situation stressante (à la discrétion du MJ). En cas d'échec, il a une crise de folie et lance 1D10 sur la table présentée ci-après pour connaître sa réaction.

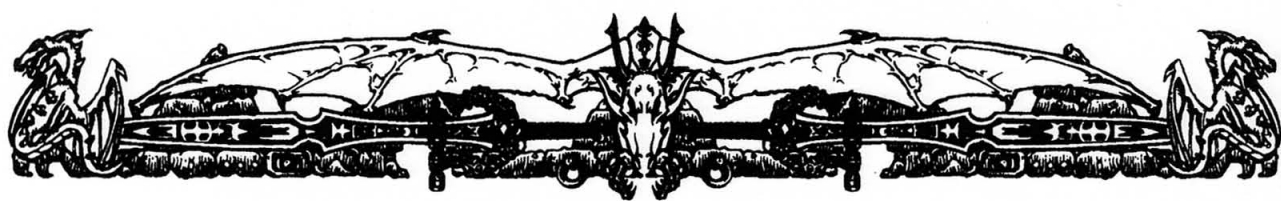
* Relancez et ajoutez à chaque jet contre la folie manqué. Ainsi, la période de fragilité nerveuse est augmentée de 1D8 à chaque fois que l'aventurier manque ce jet au cours du même scénario. Si le résultat (exprimé en mois) devient supérieur ou égal à 2xPOU de l'aventurier, ses nerfs ne se rétablissent jamais et jusqu'à la fin de ses jours (ou qu'il ait trouvé un traitement jugé adéquat

par le MJ), il devra effectuer des jets de CONx5 pour éviter un coup de folie et un tirage sur cette table ; si ce résultat dépasse 4xPOU, l'aventurier est totalement aliéné et subit en permanence et aléatoirement les effets de cette table ; il doit en outre réussir un jet de Chance chaque jour pour éviter le suicide.

1D10 Réaction de l'Aventurier

- 1-2 L'aventurier perd connaissance.** Il retrouve ses esprits en 1D6 rounds.
- 3 L'aventurier perd sa faculté de concentration.** Tous ses jets de compétence sont réduits de moitié, et les conversations échangées avec lui tournent au monologue. Chaque demi-heure, il peut tenter un jet d'Intelligence pour se ressaisir.
- 4-5 Dépression.** L'aventurier s'effondre en larmes, et ne voit pas pourquoi continuer : "A quoi bon ?" Un jet d'Eloquence ou Sagacité peut le stimuler, sinon il est autorisé à tenter un jet d'Intelligence toutes les dix minutes pour sortir de cet état. Pendant ce temps, l'aventurier n'a envie d'entreprendre aucune action.
- 6 Anxiété hystérique.** L'aventurier fuit la scène stressante durant les 2D6 prochains rounds.
- 7-9 Rire hystérique.** Il ricane pendant 1D6 minutes. Pendant ce temps, toutes ses compétences sont diminuées de 20%. Les compétences nécessitant la discrétion (Déplacement Silencieux, Se Cacher, Artisanat [Passe-Passe], Déguisement...) tombent à 00% car l'aventurier attire clairement l'attention sur lui.
- 10 Rage.** L'aventurier attaque la source de stress sans se soucier de sa sécurité. Il peut effectuer un jet d'Intelligence par round pour se reprendre.





sorcelé pour la terre ferme, deux marins sautent à terre. Malheureusement, leurs corps fendent le sol comme s'il s'agissait de la mer d'huile, et ils disparaissent en hurlant dans les entrailles de la terre gelée... arrêtant net les mouvements des autres marins qui s'apprétaient à faire de même (équipage restant : 11 officiers et marins).

Le désespoir et la résignation des marins sont au pire. Ils quittent leurs postes, convaincus de l'inutilité de leur vigilance. Leur capitaine demeure également sombre et silencieux, sans qu'il émette la moindre objection. Lui aussi est vaincu. Tous les efforts des aventuriers ne suffiront pas à ranimer leur enthousiasme.

Le Chaos Créatif

Enfin, le Bord du Monde devient visible aux premiers qui réussissent un jet en Chercher. Une sorte de brume rosâtre forme une frêle frontière au-delà de laquelle il est possible de discerner un univers en constant changement, où tout semble liquide et pourtant solide. Il suffit de quelques minutes pour que le navire franchisse cette limite irréelle et livre son équipage à la vision du Chaos Bouillonnant.

La contemplation de ces paysages qui coulent pour former une colline, puis un désert, ou un village d'êtres inhumains, peut plonger les individus normaux dans la folie. Les joueurs doivent effectuer un jet contre la folie (voir l'encadré) pour leur aventurier, en réduisant toutefois leur jet de Chance à POUx4 étant donné le caractère démentiel de ce qu'ils voient. Plus de la moitié de l'équipage sort hagarde de cette épreuve, et un marin craque complètement, se jetant dans la masse bouillonnante du Chaos pour mettre un terme à sa détresse (équipage restant : 10 officiers et marins).

Le Chaos Stérile

Au bout de deux heures supplémentaires, les lueurs célestes s'estompent définitivement pour laisser s'établir la pénombre. Toutefois, en ces lieux étranges, seulement peuplés de murmures et de formes fugitives, les ténèbres n'existent pas, et une vision en "noir et blanc" se substitue à la vision normale. Un jet réussi en Million de Sphère traduit cette absence de couleur par la stérilité du Chaos lorsqu'il n'est que Changement, non pondéré par la Loi...

Les marins perdent toute notion du temps, et chacun préfère détourner le regard de ce qui est la substance ultime du Chaos : leur environnement n'est maintenant plus qu'une vaste mer de magma gris et inerte, que même le navire paraît traverser à contrecœur.

En elle-même, cette vision est aussi dérangeante que la précédente ; ayez à nouveau recours à un jet contre la folie (jet de Chance à POUx4), avec les conséquences habituelles. Ne pouvant s'en prendre à la source même de leur stress, 1D4 marins s'attaquent aux aventuriers pendant 1D6 rounds. Utilisez les caractéristiques et compétences d'un Marin typique, présentées p.197 des règles d'Elric, pour résoudre les conflits. Dans la mesure où leurs attaques ne sont pas cohé-

rentes, doublez les scores de Lutter des aventuriers qui désirent maîtriser les marins en douceur. Sinon, les furieux cessent le combat dès qu'ils perdent plus de la moitié de leurs Points de Vie.

La Mer de Chair

Quelques minutes après cette agitation, les premiers personnages réussissant un jet en Ecouter remarquent des chuchotements désapprobateurs venant de l'omniprésente masse chaotique elle-même. Le murmure s'enfle pour devenir souffle puis enfin voix et cri de rage, en même temps que la mer grise s'anime et se teinte de roses et de rouges, pour devenir finalement houleuse. C'est ensuite une clameur assourdissante qui se fait entendre sur la Mer de Chair démontée ; pour la première fois, les propos sont intelligibles : "Ordures ! Criminels ! Assez ! Vous n'avez pas plus droit que nous d'avoir une forme !" Les spectateurs peuvent alors remarquer des visages, des membres, des corps inachevés et liquides se former et disparaître convulsivement dans la Mer de Chair. "Pas le droit ! Pas le droit !" poursuivent les cris de jalousie.

Le magma chaotique frémit de colère et s'anime de façon redoutable, menaçant pour la première fois l'intégrité du Chantre des Lagons depuis le début de son étrange périple. Un jet de Dextérité est nécessaire pour tous ceux qui se trouvent sur le pont. Ceux qui échouent sont projetés par-dessus bord, vers une fin atroce. C'est le cas du capitaine qui disparaît ainsi, sans gloire (équipage restant : 9 marins) Les autres constatent que de grandes masses en éruption s'arrachent à la Mer de Chair pour chuter en de multiples amas gluants et informes sur le pont du navire. Elles se redressent en prenant formes humaines, certaines d'une laideur repoussante, d'autres d'une beauté marmoréenne. Elles sont habillées et équipées pour le combat, comme si elles avaient été "extraïtes" de quelque passé ou futur possible des Jeunes Royaumes. Sans doute les habitants d'un plan chaotique ayant perdu toute cohésion à cause de la folie de leurs Maîtres.

Un Habitant du Chaos

FOR 14 CON 13 TAI 14 INT 13 POU 19
DEX 13 APP 06 ou 19

Points de Vie : 14.

Armure : 1D8+2 points, armure de demi-plaques et anneaux (heaume porté).

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

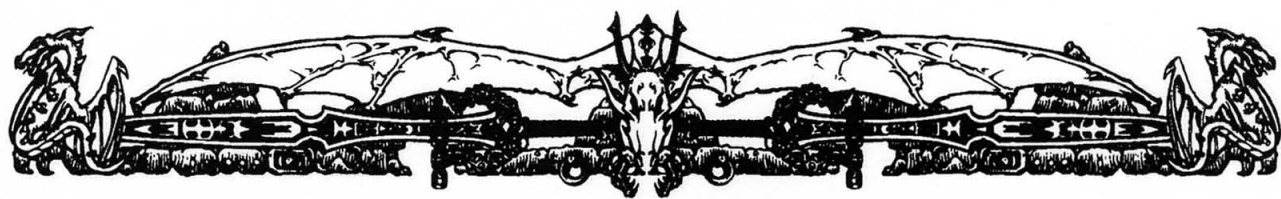
Armes : Bouclier Entier 55 %, dégâts 1D4+MD+Repousser, PdS 22 ; Cimeterre 60 %, dégâts 1D8+1+MD, PdS 19.

Compétences : Bagarre 65 %, Esquive 50 %, Langue Commune 65 %, Garder Forme Physique 45 %, Insulter et Maudire les Aventuriers 95 %, Lutte 45 %.

Notes : à chaque fois qu'il endure des points de dégâts, l'habitant du Chaos doit réussir un jet en "Garder Forme Physique". En cas d'échec, il retourne partiellement à sa forme de masse rose et inerte, d'où émergent un visage grimaçant de haine et

Le Monde Agonisant





des moignons de membres. Il peut tenter ce jet à chaque round pour reprendre le combat. Lorsqu'il meurt, il adopte une forme intermédiaire, mi-solide, mi-liquide.

Comptez deux habitants du Chaos sur le pont pour chaque aventurier ; cette proportion devrait leur permettre de s'en sortir étant donnée la difficulté de leurs adversaires à maintenir une forme physique cohérente après chaque blessure. Dans l'ensemble, les marins sont trop paniqués pour participer au combat, mais quelques-uns peuvent intervenir ponctuellement pour sortir un aventurier d'une situation difficile.

Le combat terminé, la Mer de Chair se calme progressivement, et retrouve une apparence grise et inerte de la plus grande quiétude. Puis, le Chantre des Lagons arrive en vue de ce qui semble être une grande île montagneuse, dont le ciel se teinte de nuages tourbillonnants, rouges et noirs, zébrés d'éclairs bleus.

Décontenancer les Allégeances

Quelle que soit l'allégeance des aventuriers, tous les joueurs doivent maintenant avoir conscience de la monstruosité que le Chaos représenterait s'il était absolu. Il est essentiel que le MJ soigne la description du voyage, en insistant tout particulièrement sur la stérilité du Chaos et la folie qu'il engendre.

Dans les romans de Michaël Moorcock, même Elric a tût fait de soutenir la Loi contre le Chaos pour sauvegarder les Jeunes Royaumes ; c'est ce même choix qui sera proposé aux aventuriers au cours de ce scénario, où ils seront invités à prendre non seulement le parti de la Loi, mais surtout celui de l'Homme, même s'ils ont, jusqu'à présent, plutôt servi le Chaos. Hypothèse est bien sûre faite qu'aucun aventurier n'a connu l'apothéose, et surtout pas au service du Chaos (auquel cas il est de toute façon improbable qu'il participe à cette aventure, étant devenu un pion du Chaos).

L'île des Misklaars

Il s'agit d'un monceau de matière solidifiée au cœur du Chaos bouillonnant. Le miracle de son existence tient à la volonté d'un grand Champion de la Loi (Sydel de Jarjarie) qui, après son Apothéose et une glorieuse carrière au service de la Loi, prit sa retraite en-dehors de son monde pour apporter un peu d'ordre

et d'harmonie au cœur même de l'Entropie. Capable, comme tous les grands Champions, de transformer le Chaos informe en une nouvelle contrée, il se mit à l'œuvre ici, et tira de la masse inerte et grise un monde coloré et fertile. A son époque, cette île regorgeait de plantes et d'animaux ordinaires, et abritait de petites communautés de paysans et de villageois humains sur lesquels il régna. Vieillissant, il réalisa que le Chaos engloutirait à nouveau tout lorsqu'il ne serait plus, et conjura de grands enchantements afin de bâtir une Machine pour préserver son oeuvre. Après sa disparition, les populations de son île se livrèrent de sanglants combats, et l'humanité s'éteignit en à peine quelques décennies. Bien des années plus tard, il ne reste plus qu'un peuple doué d'intelligence, les Misklaars, petites créatures apparentées aux tortues. Cependant, elles sont aujourd'hui menacées par un peuple de vagabonds dimensionnels récemment échoués sur leur île, les effroyables Tuzz'ir.

Géographie

L'île des Misklaars avait autrefois une forme triangulaire, et était sillonnée par une multitude de ruisseaux et de rivières chantantes. Ses pentes étaient couvertes de végétation luxuriante, et la vie était insouciant et heureuse. Malheureusement, bien après la disparition de Sydel de Jarjarie, sa Machine vit son fonctionnement troublé par des perturbations générées par la Mer du Chaos, dont les énergies entropiques érodèrent les propriétés.

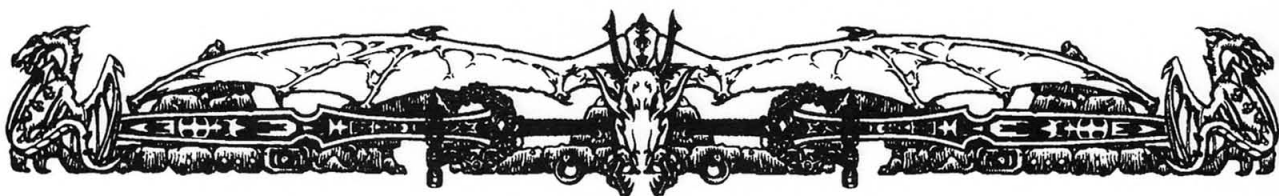
Aujourd'hui, si elle existe toujours, l'île des Misklaars a perdu une partie de sa superficie et son aspect triangulaire pour revêtir une forme plus irrégulière. Il y a un peu plus de deux siècles, un volcan de magma chaotique a jailli près de la Machine pour l'envahir sous des flots de matière désorganisée, mais celle-ci est encore capable de résister aux assauts corrompteurs. Cependant, un culte chaotique s'est installée dans ses sombres entrailles et ses noires sorcelleries jouent depuis contre les dernières forces loyales de ce monde.

Physiquement, l'île des Misklaars est entourée d'un véritable océan poissonneux qui se confond au large des côtes, à moins de 10 km, avec la Mer du Chaos.

Le climat est totalement erratique, des pluies violentes pouvant succéder à une chaleur étouffante. Les tornades sont fréquentes, contribuant à dénuder la terre des Misklaars, et les tremblements de terre réguliers.

Tout cela témoigne d'une activité élémentaire intense, qui permet aux aventuriers d'utiliser tous les Sorts des Eléments des règles de base et des Versets Impies. Cependant, le règne des Seigneurs Elémentaires est trop ténu pour leur permettre de se manifester autrement que par ces activités météorologiques et telluriques. L'invocation des Elémentaires coûte par conséquent trois fois plus de points de magie, et demande 1D6 heures d'efforts au lieu d'1D6 minutes. Les élémentaires déjà liés apparaissent au bout d'1D6 minutes et leur puissance correspond à celle qu'ils auraient s'ils avaient été invoqués avec trois fois moins de points de magie. Il est impossible de lier ici de nouveaux élémentaires.





L'île des Misklaars en un Clin d'Œil

Dirigeant : il n'existe pas de roi ou de chef qui régnerait sur l'île des Misklaars. Ces créatures pratiquent toutefois une sorte de gérontocratie, leurs Anciens constituant une autorité consultative. Autrement, les Misklaars se gouvernent eux-mêmes. N'étant pas malveillants et assez peu énergiques, leur société n'a jamais traversé de crises internes.

Population : 2 600 Misklaars vivant dans un unique et vaste village miniature.

Cours d'eau : aucun. Des défaillances répétées de la Machine font que les innombrables lits de rivières sont désormais occupés par des ruisseaux de magma chaotique s'écoulant depuis des sources souterraines jusqu'à la Mer du Chaos.

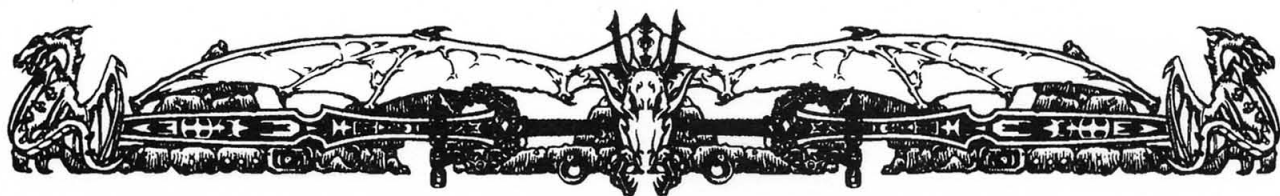
Relief : l'île des Misklaars est très accidentée. On note un plateau assez élevé (344 m), une chaîne montagneuse (797 m) et un volcan actif qui vomit un magma chaotique corrupteur (872 m).

En outre, il est totalement impossible de Convoquer un Seigneur des Bêtes ou des Plantes. La convocation d'un Démon, par contre, est grandement facilitée par la proximité de puissants principes chaotiques. Le démon émerge automatiquement (sauf si une maladresse est obtenue lors du jet de Chance) de la Mer du Chaos (ou l'un des quelconques ruisseaux de chaoplasme) pour rejoindre son invocateur en à peine 1D8 minutes. Le sorcier dispose ensuite du double de ses points de magie pour décrire l'entité invoquée, qui est automatiquement un Démon Majeur (voir règles d'Elric p.147) avec au moins 5D8 attribués à son score de POU. Il ne peut en aucun cas être lié. N'apparaissant pas non plus au centre d'un Octogone du Chaos, le sorcier devra être particulièrement circospect dans ses négociations avec le démon qui n'écouterait que son INTx5 % du temps (plus le démon est stupide, plus il aura tendance à attaquer son invocateur de façon irréflective).

Flore et Faune

La vie a déserté l'île qui n'est plus, dans sa majeure partie, qu'un amas stérile de rochers. Les nombreux lits de ruisseaux autrefois cristallins et poissonneux ne charrient plus que la substance même du Chaos, jaillie des sources souterraines pour alimenter la Mer du Chaos. Seule la périphérie du Village des Misklaars conserve une vie végétale développée et variée, ainsi que des retenues d'eau suffisantes pour permettre la survie de l'écosystème. Il n'y a ni oiseaux ni insectes, et les Misklaars sont eux-mêmes les ultimes représentants du règne animal.





Sites Remarquables

Le Roc Solitaire

C'est l'endroit où Sydel de Jarjarie est mort. Les terres entourant sa tombe ont depuis longtemps été balayées par le Chaos, mais malgré toute sa puissance, cette force cosmique a été impuissante à désagréger ce roc, qui s'élève solitaire au-delà de la Baie des Enchantements. On peut encore contempler, dans une caverne où le temps semble suspendu, la dépouille momifiée du Champion, qui gît sur une pierre plate. Elle tient encore serrée dans sa main sa fidèle épée, grâce à laquelle Sydel a pu tailler un petit paradis flottant dans le Chaos bouillonnant. Son tranchant est intact, et sa lame étincelle d'une lumière qui lui est propre.

Les Iles de la Colère

Le Chaos s'est longtemps acharné sur cette partie de l'île du Sydel, et a finalement presque vaincu, puisqu'il ne reste alors qu'un misérable archipel de roches dénudées. Cet endroit a néanmoins été la cible de cataclysmes qui ont ébranlé l'île entière et précédé de peu la naissance du Volcan.

Ruines du Vieux Peuple

Les anciens villages de pierre des humains qui peuplèrent autrefois les lieux. Il ne reste plus que quelques ruines énigmatiques, mais la présence bouillonnante du Chaos, source de toutes les inspirations de l'univers, peut conduire les aventuriers à un rêve éveillé s'ils ratent un jet de Chance. Ils sont, quelques minutes durant, les témoins de la vie quotidienne d'un peuple paisible et champêtre, qui vénait les arts et la philosophie. Tout n'était alors que lumière, sous un magnifique et éternel soleil de printemps. Aujourd'hui, les ténèbres ont envahi leurs cieux, et les Ruines du Vieux Peuple paraissent bien lugubres, sous un vent glacial.

Village des Misklaars

C'est l'endroit où les Misklaars tentent de survivre le plus paisiblement possible. Leur environnement est le plus clément de l'île, puisque de nombreuses espèces végétales et plusieurs retenues d'eau artificielles ou naturelles subsistent. Des champs s'étendent sur un rayon de deux kilomètres autour de leur village.

Les maisons des Misklaars sont bâties à leur échelle et ne possèdent pas d'étages. Elles adoptent volontiers une forme carrée (bien que des allures plus complexes soient parfois retenues par les rares excentriques de ce peuple autrement conformiste) et leur surface n'atteint pas plus d'un à deux mètres carré pour une hauteur d'une trentaine de centimètres. Les Misklaars vivent en familles de 5 à 6 individus, ce qui amène la superficie de leur village à un peu plus d'un kilomètre carré, avec des artères dégagées et des places accueillantes. Se promener dans cette agglomération miniature est une expérience unique pour les aventuriers, en raison de leur stature de géants !

Plateau des Souffrances

C'est ici que se sont affrontées les armées humaines, sonnant le glas de leur civilisation. On peut retrouver, au gré des caprices de la nature, les squelettes des combattants, bardés d'armes et d'armures de bronze aujourd'hui verdi. Malgré le temps écoulé, ces squelettes semblent encore en bon état, et des jets en Médecine Rudimentaire permettent aux aventuriers nécrophiles de s'assurer de la cause de tous ces décès : mort violente, comme en témoignent les membres tranchés, les crânes fracassés et les cages thoraciques défoncées. Repoussant et lugubre.

Les lieux sont encore hantés par les âmes des combattants, et les visiteurs ont parfois l'impression fugitive d'apercevoir une passe d'armes entre deux guerriers, ou d'entendre dans un souffle un cri de guerre ou le choc des armes. Les aventuriers faisant usage du sortilège Vue de Sorcière peuvent assister à la répétition fantomatique des terribles luttes qui eurent lieu sur cet emplacement.

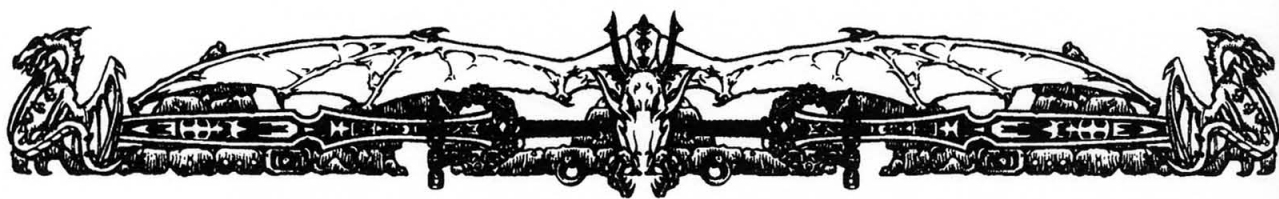
Tranche Chaos (Enchantement)

Cette arme quasiment légendaire attend qu'un nouvel héros la saisisse pour la porter dans ses luttes contre le Chaos. Elle est extrêmement légère, composée d'un métal argenté venant d'un lointain plan de la Loi. Elle ne nécessite que FOR 4 et DEX 8 pour être manipulée. A chaque round, elle permet à son utilisateur d'augmenter son Etape de DEX (EDEX) de 5 unités. Elle possède 50 points de Structure. Son porteur est considéré comme ayant un score de POU double lorsqu'il s'agit de résister aux effets pernicieux du Chaos (comme un sortilège ou contempler le Chaos bouillonnant sans perdre l'esprit). Tranche-Chaos ignore les protections surnaturelles (comme la résistance magique des Tuzz'irs ou les effets du sortilège Armure Infernale) tandis que les jets d'armure des créatures chaotiques obtiennent toujours le score minimal. Pour lancer un sortilège chaotique, le porteur doit cependant dépenser le double des points de magie.

Une personne ayant prêté Allégeance au Chaos peut également se servir de cette arme enchantée, mais à son EDEX normale. Il ne peut en outre obtenir de résultat Empaler, et effectue un jet sur la Table des Maladresses à chaque fois qu'il obtient au combat un jet compris entre 91-00. Les autres avantages apportés par la lame restent acquis.

Le Monde Agonisant





Le Volcan

Il est apparu à l'instigation des Seigneurs de l'Entropie, afin de constituer entre la Machine de Sydel et ses terres, une barrière de Chaos destinée à diminuer l'influence de la Loi. Leur succès n'est que partiel, puisque l'île survit encore, bien que dénaturée par sa forte influence entropique.

Le volcan semble absorber toute chaleur plutôt que d'en émettre, et son magma bouillonnant n'est que pur ersatz de Chaos. Entrer en contact avec cette substance épaisse et visqueuse entraîne des transformations radicales, comme dans le sortilège Distorsion Chaotique (4) (voir les règles d'Elric p.138). La principale différence est que la personne se voit dotée d'une faculté démoniaque permanente sans être consentante ni sacrifier de POU. La valeur de la faculté démoniaque obtenue dépend de l'importance du contact avec la gelée chaotique. Par exemple, y plonger une main correspond à peu près, pour une personne de taille humaine, au gain d'une faculté d'1 point seulement ; un bras, 2 points ; une jambe, 4 points ; une immersion totale, 12 points. Le gain de cette faculté démoniaque s'accompagne toujours d'une mutation spectaculaire, appropriée à la faculté démoniaque choisie par le MJ. Enfin, l'expérience traumatisante de la transformation peut ébranler la santé mentale d'un aventurier, qui doit réussir un jet contre la folie (jet de Chance).

Lorsque le volcan entre en éruption (ce qui arrive tous les deux ou trois jours, pour des durées allant de quelques minutes à une heure ou deux), il est dangereux de rester sans abri, car les projections de chaoplasme peuvent toucher les éventuels spectateurs dans un rayon de près de 10 km. Un aventurier bravant le danger le temps de l'éruption devra tenter 1D8 jets d'Esquive pour ne pas être touché. A chaque contact, considérez le gain d'une faculté d'1D8 points.

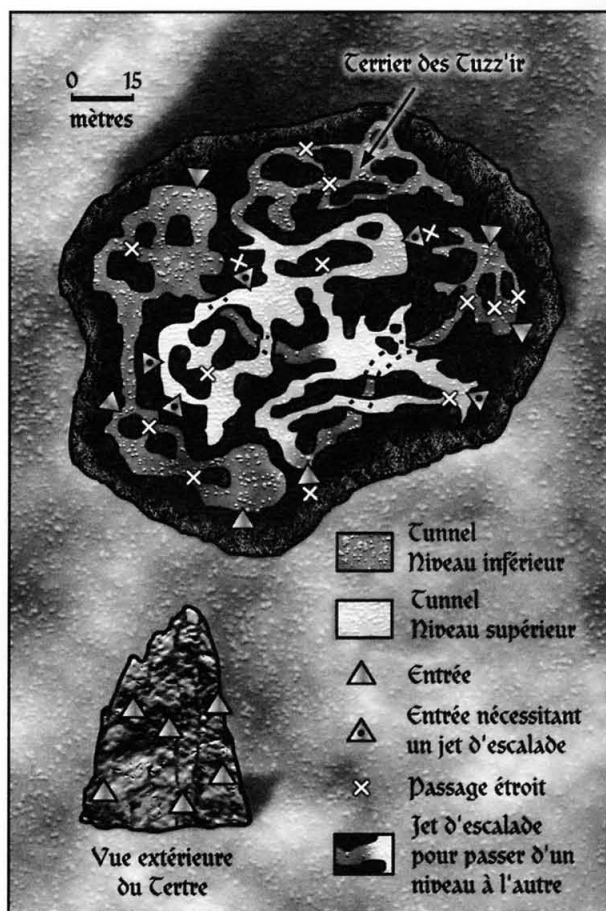
Le Volcan absorbe l'énergie calorifique ambiante pour participer à la production de la gelée chaotique qu'il recrache. De fait, ses environs immédiats sont emprisonnés sous une chape de glace. Les températures peuvent atteindre -55°C par le fait d'un coup de froid subit ; il s'agit le plus souvent d'un signe préliminaire d'une proche éruption volcanique.

Le Grand Tertre des Tuzz'ir

C'est ici que les Tuzz'ir ont établi leurs tanières. Il s'agit d'une sorte de gigantesque termitière, qui s'arrache du sol montagneux pour former plusieurs excroissances poreuses et percées de nombreuses ouvertures. Ce sont en fait les grottes occupées par les créatures. Les origines du Grand Tertre sont obscures. Il est impossible de déterminer si les Tuzz'ir sont les ouvriers qui l'ont façonné, où si le Grand Tertre s'est arraché seul à l'île des Misklaars, pour répondre à une impulsive force chaotique créatrice. Il est décrit p. 116.

La Machine de Saint Sydel

C'est dans une grotte que se trouve la Machine de Sydel et de Jarjarie. Il s'agit d'un assemblage hétéroclite de rouages,



de poulies, de ressorts, de plaques de métal rivetées et de becs laissant s'échapper à intervalles réguliers des sifflements de vapeur. Sa forme générale est celle d'une tour de quatre mètres de haut et de un mètre cinquante de diamètre.

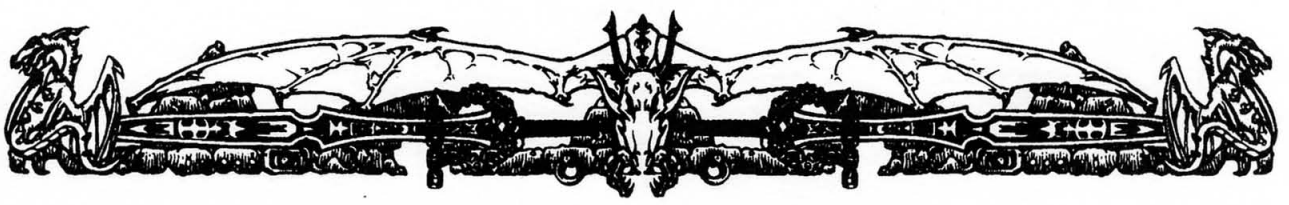
On accède à la Machine par un tunnel creusé dans les pentes du Volcan. Rien ne signale sa présence, à l'exception d'abris construits par les Misklaars pour les Ouvriers de la Machine. Il s'agit des membres de leur race qui se transmettent héréditairement la charge de la maintenance de la Machine de Saint Sydel.

Chaque semaine, une caravane part de leur village natal pour les approvisionner en nourriture et eau potable. Sans ce soutien, les Ouvriers de la Machine seraient bien évidemment incapables d'assumer leur tâche, mais la fréquence des caravanes de ravitaillement décroît au fur et à mesure que les alentours deviennent plus hostiles.

C'est parce que le point de non retour sera bientôt atteint que les Misklaars ont décidé de quérir ailleurs dans le Multivers une aide surnaturelle. En effet, la Machine ne possède plus que 100 PdS, et outre les manifestations chaotiques extraordinaires (voir la table appropriée ci-après, p. 112), elle en perd 1D6 points par jour écoulé depuis l'arrivée des aventuriers sur l'île des Misklaars.

Le Monde Agonisant





Les Misklaars

Ces créatures sont de quelque façon apparentées aux tortues terrestres, dont elles possèdent la morphologie et la solide carapace. Elles ont cependant une grande agilité manuelle grâce à leurs pattes supérieures munies de cinq doigts dont un pouce opposable. Les Misklaars sont bipèdes, et ne font pas plus de vingt centimètres de hauteur.

L'origine de ce peuple reptilien est obscure. Il est probable que les Misklaars ont été tirés du Chaos par Sydel de Jarjarie en même temps que l'île et sa population humaine. D'après les légendes des Misklaars, leurs ancêtres ont aidé le Champion de la Loi à construire sa Machine, et leurs descendants directs en assurent depuis la maintenance. Lorsque Sydel mourut et que les humains s'entre-tuèrent, les Misklaars poursuivirent avec opiniâtreté leur tâche séculaire, conscients que sans leurs efforts, le Chaos rétablirait ses droits sur cette région du Multivers.

Les Misklaars forment un peuple pacifique pratiquant la gérontocratie. Ils vivent des ressources végétales qui entourent leur village, mais celles-ci décroissent d'année en année. Ce sont des artisans appliqués qui fabriquent à leur échelle de très simples machines de bois, de pierre et de métal. Ils ne pratiquent aucune religion, mais ont toujours considéré Sydel de Jarjarie à l'égal d'une divinité. Sa mémoire s'est perpétuée jusqu'aux générations actuelles, preuve de la popularité et du respect qu'inspire le Champion de la Loi décédé.

Les noms des Misklaars sont totalement imprononçables. Cette aventure n'en propose donc aucun.

Misklaars, Serviteurs de la Machine

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	1D3	2
CON	2D6	7
TAI	1D3	2
INT	2D6+6	13
POU	4D6	14
DEX	2D6+6	13
DEP	Course-3.	
PV Moyens		4-5

Armure : 1D6 points, carapace.

Modificateur aux Dégâts Moyen : -1D6.

Compétences : Artisanat (plusieurs au choix du MJ) 75 %, Chercher 40 %, Déplacement Silencieux 80 %, Ecouter 50 %, Langue Commune 65 %, Million de Sphères 40 %, Monde Naturel 70 %, Se Cacher 90 %.

Les Tuzz'ir

Ces créatures du Chaos ont été lâchées sur l'île des Misklaars par les Ducs du Désordre dans le but d'anéantir les Serviteurs de la Machine et leurs alliés. Elles sont repoussantes. Elles viennent d'un univers appelé le Monde-Tertre,

où la base de leur alimentation repose sur la chasse aux tortues de terre. Les Tuzz'ir disposent donc de puissantes mâchoires capables de briser la carapace des Misklaars et de s'en nourrir.

En outre, les Tuzz'ir bénéficient d'une vitalité surnaturelle et d'un cuir extrêmement résistant ; ils sont d'une force phénoménale pour leur taille. Leurs membres inférieurs sont plus courts que leurs bras qui touchent le sol ; d'ailleurs, les Tuzz'ir se déplacent à quatre pattes, à la manière des gorilles. Leur cuir épais et patiné n'est pas totalement recouvert par leur épaisse fourrure marron : leur visage, leur poitrine et leur abdomen, ainsi que l'extrémité de leurs membres, sont nus. Par contre, les Tuzz'ir possèdent une crinière abondante et une queue massive.

Les Tuzz'ir se sont établis dans le Grand Tertre des montagnes centrales de l'île ; ils sont en concurrence territoriale avec les autres créatures chaotiques qui hantent l'île des Misklaars. Cependant, leurs mâchoires puissantes, leur vigueur exceptionnelle et leur épiderme hors norme les protègent des autres prédateurs qui ont appris à les éviter.

Tuzz'ir, Expatriés du Monde-Tertre

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	3D8+8	21-22
CON	4D8+8	26
TAI	1D8+8	12-13
INT	1D8+4	8-9
POU	3D8	13-14
DEX	1D8+8	12-13
DEP	Course-6.	
PV Moyens		19-20

Armure : aucune, mais un peu à la manière des Olabs (Elric p. 212), les Tuzz'ir ne subissent que le minimum des dégâts possibles lorsqu'ils réussissent leur jet de Chance.

Modificateur aux Dégâts Moyen : +1D8.

Armes : *Morsure* 85 %, dégâts 2D10 ; *Bagarre* 80 %, dégâts 1D4+MD ; *Lutte* 70 %, dégâts spéciaux ; *Massue* 70 %, dégâts 1D6+2+MD, PdS 20.

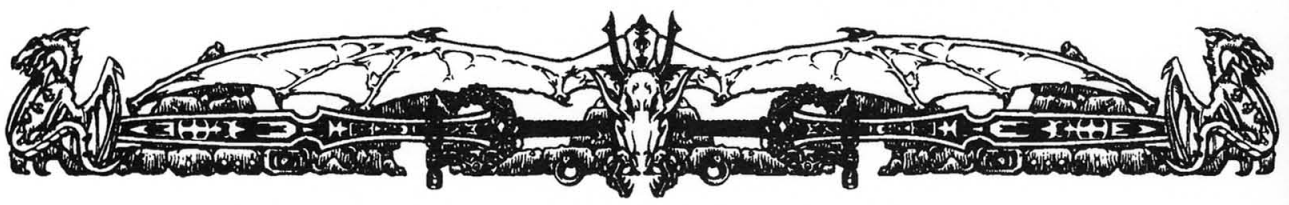
Compétences : Chercher 45 %, Déplacement Silencieux 55 %, Esquive 60 %, Grimper 50 %, Lancer 70 %, Pister 40 %, Se Cacher 45 %, Sentir/Goûter 50 %.

Faculté Spéciale : Régénération (1 PV/round lors de leur EDEX d'action)

Les Démon Ailés des Tempêtes

Ces créatures ressemblent à des serpents ailés gigantesques. L'envergure de leurs ailes dépasse 15 m. Ce sont des prédateurs qui s'attaquent à tous les gibiers potentiels, y compris les autres créatures chaotiques. Un MJ généreux peut se servir de ces créatures pour tirer les aventuriers d'un mauvais pas lorsqu'ils sont confrontés à un parti supérieur en nombre ou en puissance. Les Démon Ailés des Tempêtes peuvent se servir de leur queue pour frapper un ennemi qui se trouve de-





vant eux lorsqu'ils sont au sol, ou alors saisir leur proie avant de décoller avec elle, et la laisser retomber d'une hauteur toujours mortelle.

Démons Ailés des Tempêtes

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	4D8+16	34
CON	2D8+8	17
TAI	4D8+16	34
INT	1D8	4-5
POU	3D8	13-14
DEX	2D8+8	17
DEP	Vol-12, Reptation-7.	
PV Moyens		4-5

Armure : 1D8 points, peau écailleuse.

Modificateur aux Dégâts Moyen : +3D8.

Armes : Morsure 75 %, dégâts 3D8 ; Coup de Queue 50 %, dégâts 1D4+MD ; Saisie 70 %, dégâts spéciaux.

Compétences : Chercher 100 %, Chevaucher Tempêtes 100 %, Esquive 85 % en vol, 35 % au sol.

Champions des Misklaars

L'île des Misklaars est un monde à l'agonie, autrefois arraché par la Loi au Chaos, mais aujourd'hui lentement reconquis par ce dernier. Le dernier espoir de la Loi est de trouver parmi les Misklaars un nouveau Champion, qui assurera la pérennité de cet îlot d'Ordre dans les Royaumes du Chaos. Mais comment cet inoffensif peuple peut-il le servir, alors qu'il est déjà sérieusement menacé par les stupides Tuzz'ir, créatures gloutonnes envoyées par les Seigneurs de l'Entropie pour les anéantir ? Et pourtant, en renouant avec des sorcelleries depuis longtemps interdites, les Misklaars ont décidé d'aller chercher dans un autre plan d'existence leurs héros.

Aventuriers ou vulgaires démons ?

Techniquement, les Misklaars se sont livrés à une simple Convocation de Démon, dont le résultat est l'apparition des aventuriers, surgis de la Mer du Chaos pour répondre à leur appel. Après plusieurs tentatives malheureuses (dont une qui a failli causer la perte de leur village), les Misklaars sont parvenus à leurs fins. Ainsi, lorsque le navire des aventuriers s'échoue violemment sur les hauts-fonds de l'île, ils sont accueillis sur la plage par une multitude de petites créatures d'une vingtaine de centimètres qui ressemblent à des tortues se tenant sur leurs pattes arrières. Sur la grève se trouve également une sorte de grosse mouette difforme entravée dans des fils piquetés au sol. Elle a manifestement été sacrifiée au moyen d'une guillotine en bois dotée d'une lame de bronze manœuvrée par des contrepoids. Enfin, le relief n'étant à cet endroit pas très élevé, on peut apercevoir à une cinquantaine de mètres l'étrange village réduit des Misklaars.

Manifestations Chaotiques

L'île des Misklaars est un monde livré à la folie, que la Machine tente avec un mal croissant de rationaliser. Tenez le compte précis des points de structure perdus par la Machine de Saint Sydel, car elle pourrait sanctionner à elle seule la réussite de cette aventure. La plupart de ces manifestations demande un jet contre la folie.

Effectuez un jet sur cette table une fois par jour.

01-30 L'île est soumise à de violentes tempêtes. Outre les vents violents, des éclairs bleus zèbrent les cieux chargés de nuages rouges et noirs à la course folle. Des jets en Chercher permettent de remarquer que des créatures ailées chevauchent les puissants et erratiques courants aériens. Il y a 25 % de chance que les aventuriers (ou le village des Misklaars) soient attaqués par 1D8 Démons Ailés des Tempêtes. La Machine perd 1D3 Points de Structure par tempête.

31-35 L'univers perd sa cohésion physique dans un rayon de 3D8x10 m. La consistance des solides s'apparente à celle du mercure, à la différence qu'au lieu de couler, ces derniers se scindent en gouttelettes en suspension dans les airs, occupant vaguement le même espace qu'à l'état solide. Les aventuriers pris dans cette distorsion physique doivent résister à un important choc psychologique (jet contre la folie égal à leur POUx3). Il y a 25 % de chance que l'explosion d'énergie magique qui rend, au bout de 2D8 minutes, sa cohésion normale à l'environnement, donne naissance à 1D3 Oonaïs affamées. La Machine perd 1D8 Points de Structure par distorsion physique.

36-40 Une horde de petites créatures à fourrure déferle sur la région. Ce sont des rongeurs affamés, qui s'en prennent indistinctement au village des Misklaars ou au bateau des aventuriers, s'il est en réparation sur la plage. Les contenir demande beaucoup de vigilance et de persévérance, mais aucun danger physique ne découle de l'apparition de cette vermine. Ce serait presque des créatures affectueuses, si elles ne sentaient aussi mauvais ! Après un siège de quelques heures, ces créatures vagabondes vont hanter un autre recoin du Multivers.

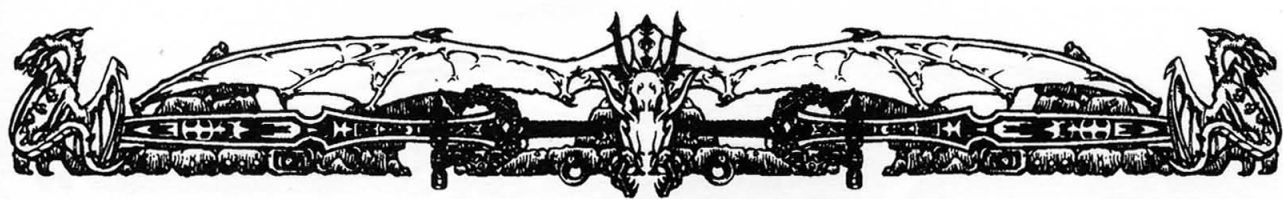
41-50 Une distorsion physique secoue l'île des Misklaars. C'est comme si l'île entière se soulevait progressivement comme une vague avant de retomber et s'immobiliser au terme de quelques oscillations. Un jet de Dextérité est nécessaire pour ne pas tomber au sol. La Machine perd 2D8 Points de Structure par distorsion physique.

51-70 2D8 Babouins (tirés des règles p.202) tendent une embuscade aux aventuriers. Ils sont fous de rage, car projetés sur ce monde au hasard des caprices de grands principes chaotiques.

71-80 1D8 Clakars en chasse. Ils ont été convoqués et libérés sur ce monde par les adorateurs chaotiques officiant sous le Volcan.

91-100 Un tremblement de terre secoue l'île.





Les canons de la beauté sont différents selon que l'on soit un Misklaar ou un humain. De fait, les créatures reptiliennes pépient de dégoût en constatant la laideur des aventuriers, et agitent de façon menaçante leurs lances et arcs pour se donner un air féroce. L'un d'eux émet alors une constatation en Langue Commune : "Regardez, ils ressemblent aux icônes de Maître Sydel, ce sont des humains !" Les Misklaars s'approchent des aventuriers avec une curiosité soudaine, puis leur souhaitent la bienvenue avec allégresse une fois cette affirmation confirmée par une observation attentive. Certains forment une ronde autour d'eux et se mettent à danser et chanter qu'ils sont sauvés.

Le cercle des enthousiastes est cependant vite brisé par quatre Aînés qui avancent à la rencontre des aventuriers. Les Aînés ne sont guère différents des autres Misklaars, si ce n'est qu'ils se déplacent plus lentement à l'aide de cannes, et que les motifs de leur carapace sont plus nombreux, témoignant de leur grand âge. Leur porte-parole impose le silence d'un geste de la main, et s'adresse aux visiteurs.

"Bienvenue chez nous, humains. Nous vous remercions d'avoir répondu à notre appel et d'avoir franchi les Mers du Chaos pour nous rejoindre et nous soutenir dans nos combats. En effet, quelle joie pour nous que d'accueillir des humains, car cela fait bien longtemps que les vôtres nous ont abandonnés seuls à notre pénible tâche."

La conversation qui va suivre avec l'Aîné n'ayant aucune raison d'être linéaire, nous proposons ici quelques réponses aux principales questions que ne manqueront pas de poser vos aventuriers.

Quel danger vous menace ?

"Nous vous avons convoqués pour nous prêter assistance contre de terribles créatures qui menacent notre communauté. Si nous sommes robustes et ingénieux, nous ne pouvons rien faire contre des géants aussi maléfaisants que les Tuzz'ir, c'est pourquoi nous avons décidé de quérir ailleurs dans le Million de Sphères une aide surnaturelle. Il est heureux et de bonne augure que vous soyez de la même race que le Saint qui nous a investis de notre Tâche."

Quelle est votre Tâche ?

"Nous sommes les Serviteurs de la Machine. Depuis que Saint Sydel l'a construite pour protéger le monde qu'il a créé des forces corruptrices des Ducs du Désordre, nous en avons été les agents de maintenance. Grâce à elle, ce monde existe au cœur du Chaos où il n'y aurait rien que désolation et stérilité infinies. Lorsqu'il créa, jadis, notre île, Saint Sydel nous y découvrit, mais aussi les humains, qui devinrent les Gardiens de la Machine. Malheureusement, lorsque Saint Sydel succomba à son âge, des rivalités et des tensions, premières manifestations du Chaos corrompateur, les assaillirent. Il ne leur fallut que quelques années pour s'entre-tuer sans pitié. Nous perpétuons depuis d'innombrables générations la maintenance de la Machine, tandis que sa protection n'est plus assurée par qui-

conque. Toutefois, nos efforts sont contrariés par les principes chaotiques qui visent à réintégrer ce monde dans leur Domaine. En conséquence, la Machine vieillit et s'use, et nous manquons de pièces de rechange. Pire, par notre incapacité à l'entretenir, le Chaos gagne chaque jour de plus en plus sur notre île. Déjà, ses frontières régressent quotidiennement et des démons hantent nos collines. Bientôt, ce monde ne sera plus du tout."

Pourquoi vous aiderions-nous ?

"Nous n'avons pas grand chose à vous proposer. Vos convictions religieuses peuvent même vous suggérer de nous abandonner à notre sort. Cependant, acceptez d'être nos Champions, car par vos efforts, vous pouvez restaurer l'intégrité de ces terres. Une fois ses fondations solides, d'autres champions pourront en repousser les frontières, et de nouveaux territoires seront alors découverts dans le Chaos bouillonnant, avec ses propres populations, faunes et flores. Nous vous demandons plus que de participer à un conflit opposant des puissances qui nous dépassent tous : nous vous demandons de participer à la création d'un monde nouveau, qui portera en lui autant d'espoir et de potentiel que le vôtre. Nous vous proposons d'entrer dans la légende par la Grande Porte et d'être retenus par l'Histoire comme des demi-dieux."

Comment vous aider ?

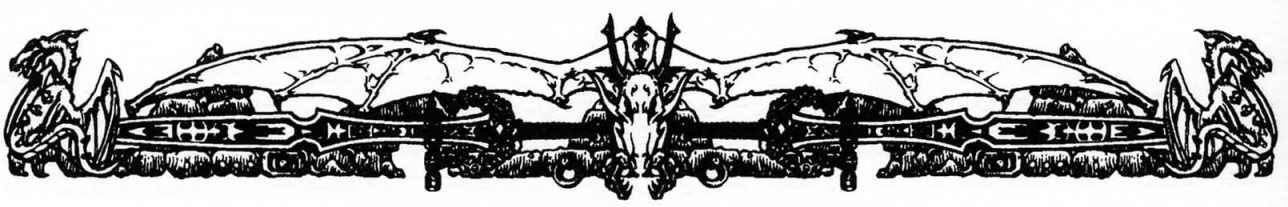
"Seul Saint Sydel le sait. Nous voudrions entreprendre un pèlerinage jusqu'au lieu de son repos mortuaire, en espérant qu'il se manifesterait à nous comme il a promis qu'il le ferait si un jour son aide nous faisait défaut. Malheureusement, du pic où il repose depuis bien des siècles, il ne reste désormais qu'un roc solitaire entouré par la Mer du Chaos. Sans votre aide, il nous est donc impossible de le gagner à notre cause, car nous ne connaissons rien à la mer, et encore moins à celle du Chaos qui s'étend au-delà de ses limites naturelles."

Le Roc Solitaire

Le Chantre des Lagons va être indispensable aux aventuriers pour rejoindre le lieu du dernier repos de Saint Sydel. Ils devront donc déployer de grands efforts pour le remettre à flots après qu'il se soit enlisé dans les hauts-fonds de l'île. La méthode est laissée à l'appréciation des aventuriers, qui peuvent décider d'invoquer une aide élémentaire ou démoniaque pour y parvenir, ou faire appel à leurs talents d'ingénieur. Dans ce dernier cas, le maître d'œuvre devra réussir un jet en Réparer/Concevoir pour établir une procédure de remise à flots. Il peut s'agir de construire une potence qui maintiendra le navire dans sa position tandis que des plongeurs creuseront le sable sous sa coque, ou tout autre idée du même acabit, comme des flotteurs qui parviendront au même résultat lors de la prochaine marée. Les Serviteurs de la Machine apporteront tout leur concours artisanal aux aventuriers, ramenant le temps de remise à flots du navire à 1D6+3 jours.

Le Monde Agonisant





A la discrétion du MJ, des réparations devront être effectuées sur la coque du Chantre des Lagons à cause de son échouage qui peut avoir infligé la perte de 2D6+6 points de structure. Les charpentiers Misklaars feront alors des merveilles, restaurant 1D3+1 points de structure par jour. Bien sûr, durant tous ces délais, les aventuriers et leurs alliés reptiliens ont autant de chances d'être confrontés à l'hostilité d'une activité démoniaque (reportez-vous à la Table des Manifestations Chaotiques).

Les Aînés des Misklaars accompagnent les aventuriers jusqu'au Roc Solitaire. Au plus court et en canotant le long des côtes de l'île, un peu plus de 90 km doivent être parcourus par le Chantre des Lagons, avant de franchir 30 km, cette fois dans la Mer du Chaos.

Le Roc Solitaire mesure une trentaine de mètres de haut, pour un diamètre à sa base de 25 m. Les ondulations visqueuses de la Mer du Chaos viennent s'y briser. Un jet en Chercher permet d'identifier au sein de la noirceur du roc ce qui pourrait être une bouche caverneuse. Il y a une petite grève de galets où une barque pourrait accoster. Si le Chantre des Lagons a perdu la sienne au cours du périple de l'aller, les aventuriers seraient mal inspirés de plonger dans la Mer du Chaos, car cela signifierait leur fin physique et le tourment éternel de leur âme.

Même un contact partiel peut corrompre leur apparence physique, comme s'ils avaient été en contact avec la gelée chaotique crachée par le Volcan. Des aventuriers prévoyants auront fait construire par le charpentier du Chantre des Lagons et les Misklaars une nouvelle barque. Cette tâche peut-être menée parallèlement à la remise à flots du navire et sa réparation éventuelle, et n'entraîne donc aucun délai supplémentaire.

Atteindre la caverne nécessite un jet en Grimper, mais sans conséquence fatale en cas d'échec, une pente douce accompagnant les maladroits jusqu'à la grève. La caverne est humide et sombre. Les échos de la Mer du Chaos s'y répercutent à l'infini, de même que les bruits de pas des aventuriers. A l'approche de leurs torches, quantité de chauves-souris, oranges et dotées d'une queue terminée par une griffe fouettant l'air, s'envolent en battant frénétiquement leurs ailes de cuir.

Une pierre plate polie se distingue sur le sol de la caverne. Elle porte un corps inanimé ; malgré l'humidité de la grotte, celui-ci est momifié et séché. Le corps tient serré entre ses griffes décharnées une longue et chatoyante épée qui semble pulser une lumière propre. Dès que les aventuriers et les Misklaars s'approchent de la stèle mortuaire, une colonne de lumière blanche semble jaillir de l'épée chatoyante et heurter le plafond de la grotte. Au cœur de ce faisceau se manifeste une forme éthérée.

Il s'agit d'un vieil homme aux traits sévères mais paisibles, à la barbe et aux cheveux longs d'un blanc immaculé et nimbés de lumière. Il est vêtu d'une simple et austère robe dont la blancheur éclatante blesse les yeux. Un jet d'Intelligence révèle l'extraordinaire symétrie de ses traits, et un jet en Million de Sphères appelle immédiatement la com-

paraison avec un Seigneur de la Loi ! Les Aînés Misklaars mettent respectueusement un genou en terre : "Ô Maître, nous venons à toi car ton Œuvre est en grand péril ! Les Ducs du Désordre arrachent chaque jour de plus en plus de terres à notre île, et des créatures issues de la Mer du Chaos nous menacent. Nous avons besoin de ton aide !"

L'ancien Champion de la Loi baisse son regard chargé d'affection sur les Aînés, avant de répondre. "Les Seigneurs Blancs connaissent votre situation mais sont ici trop faibles pour intervenir. A peine ont-ils été capables de m'autoriser à vous apparaître, bien des siècles après ma mort physique ! Vous aider est désormais au-delà de mes pouvoirs ainsi que de ce qui m'est autorisé de faire. Toutefois, je vois que vous vous êtes trouvés des champions pour défendre votre cause. S'ils l'acceptent, je leur indiquerai comment préserver et consolider ce qui existe aujourd'hui."

Qui es-tu ?

"Je suis Sydel de Jarjarie, un plan très peu différent de vos Jeunes Royaumes. En mon temps, j'ai été l'un des plus dévoués serviteurs de la Loi, et en ai été largement récompensé. Lorsque vint l'heure de ma retraite, je décidais de m'enfoncer au-delà du Bord du Monde pour arracher au Chaos un havre d'Ordre et d'Harmonie. Le fruit de mes efforts fut la naissance, au cœur du Chaos, de cette terre de paix et de calme. Malheureusement, peu après ma mort, les Ducs du Désordre



Le Monde Agonisant





s'ingénierent à détruire ce que j'avais accompli. Ils sont aujourd'hui proches d'y parvenir et les Seigneurs Blancs ont besoin de nouveaux Champions."

Pourquoi participerions-nous à cette folie ?

"Tout d'abord parce que les Seigneurs Blancs ont protégé votre navire et son équipage de l'influence corruptrice du Chaos lors de votre voyage. Sans leur bienveillance, vous auriez dégénéré au stade de créatures repoussantes et sans cervelle, condamnées à subir les caprices des Ducs du Désordre. Lorsque la magie des Misklaars vous renverra chez vous, mes Maîtres vous protégeront comme à l'aller.

Mais je ne veux pas que ce soit la menace qui vous motive dans cette affaire ; en vérité, peu importent vos convictions religieuses. Par vos efforts, vous avez l'occasion unique de restaurer l'intégrité de ces terres, et même d'en repousser les limites ! De nouveaux territoires peuvent être découverts dans le Chaos Bouillonnant, avec ses propres populations, faunes et flores. Je ne vous demande pas de servir la Loi. Je vous demande infiniment plus : je vous demande de participer à la création d'un nouveau monde, qui portera en lui autant d'espoir et de potentiel que vos Jeunes Royaumes ! Un monde dont l'Histoire se rappellera de vous comme de Saints et de Demi-Dieux ! Vous pourriez même régner légitimement sur ces terres, comme je l'ai fait, si tel était votre souhait.

Cette île au sein du Chaos n'est qu'un Commencement. Vous êtes son Futur."

Que faire ?

"La tâche ne sera pas aisée. Dans un premier temps, vous devez impérativement ravitailler les Ouvriers de la Machine. Sans soutien, loin de leur village, ils sont condamnés, et ce monde avec eux. Ensuite, les possibilités sont multiples.

Vous pouvez débusquer les Tuzz'ir, là où ils se cachent, et les éliminer afin d'écarter le danger le plus immédiat qui menace les Misklaars. Mais méfiez-vous ! Ce sont des créatures retorses et puissantes, dotées d'une vitalité surnaturelle qui les protège des armes vulgaires. Voici Tranche-Chaos, ma lame, qui a été bénie par les Seigneurs Blancs. Elle devrait être en mesure d'occire les Tuzz'ir. Mais que seul le plus vertueux et le plus droit d'entre vous en arme son bras.

D'autre part, la Machine a besoin d'être réparée. Vous trouverez des pièces de rechange dans les ruines d'un atelier que j'avais autrefois établi dans les terres orientales de ce monde. Il n'en reste plus aujourd'hui qu'un petit archipel qui fut un enjeu important dans les luttes opposant les Seigneurs d'En-Haut. Cependant, je n'ai aucune idée des dangers que ces îles peuvent désormais receler. Je vous encourage à la prudence, mais la découverte des pièces de rechange est d'autant plus capitale que vous trouverez également dans ce lieu la jumelle de la Machine, que je n'ai jamais eu le temps de terminer. Lorsque cela sera fait, avec les deux Machines, nous devrions pouvoir accomplir des miracles !

Enfin, et il s'agit peut-être du plus grand péril, je sais que s'est établi un culte chaotique dans les entrailles du Volcan. Il est, par ses sorcelleries, grandement responsable de la dégénérescence et de la corruption de ce monde. L'éliminer serait mettre un terme à ses malversations et consoliderait la présence de la Loi sur ce plan. Il s'agit de sérieux adversaires, peut-être même des Démons Majeurs. Tranche-Chaos devrait vous être d'un certain secours face à eux, mais seules votre force et votre ingéniosité sauront être déterminantes."

La Bénédiction de Saint Sydel

Lorsque l'entretien sera terminé, Sydel proposera aux aventuriers la bénédiction des Seigneurs Blancs de la Loi. Ceux qui l'acceptent doivent s'agenouiller devant l'apparition spectrale qui touchera leur front de ses mains. L'aventurier transforme alors 5 points d'Allégeance au Chaos en autant de points d'Allégeance à la Loi. Mais surtout, et jusqu'à la fin de sa quête, il bénéficie des avantages de ceux qui ont prêté Allégeance à la Loi (voir Elric p.57). Les aventuriers déjà dédiés à la Loi voient leurs bénéfiques habituels doublés (c'est-à-dire, ils peuvent dépenser le double de leur score d'Allégeance trois fois par session de jeu) le temps de cette quête.

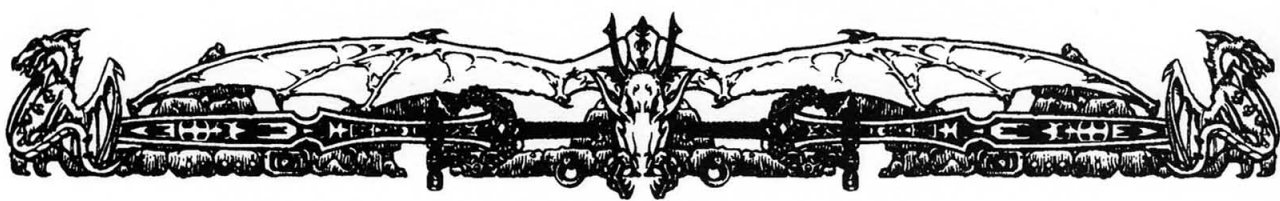
Enfin, la colonne de lumière s'évanouira, et avec elle, Sydel de Jarjarie et ses souhaits de bonne chance.

Chasser les Tuzz'ir

Les Tuzz'ir sont des prédateurs qui viennent régulièrement semer panique et carnage dans le village des Misklaars. Ces derniers ne savent rien de significatif sur eux :

- Les Tuzz'ir forment une petite meute. Leur chef est plus gros, et possède une épaisse fourrure marron. Les autres sont gris et sombres. Ils sont peut-être quatre ou cinq.
- Ce sont des prédateurs nocturnes. Dans le noir, il est difficile de les repérer avant qu'il ne soit trop tard. Habituellement, les Tuzz'ir s'attaquent aux maisons les plus excentrées du village, et progressent vers son cœur à mesure qu'elles sont désertées.
- Les Tuzz'ir sont territoriaux. Ils considèrent le village comme leur terrain de chasse, et les Misklaars ont témoigné à plusieurs reprises des affrontements mortels entre les Tuzz'ir et quelques créatures démoniaques errant dans les alentours du village.
- Les Tuzz'ir n'ont heureusement qu'un appétit limité et ils ne se nourrissent que deux à trois fois par mois. Depuis leur apparition, il y a quatre mois, le rythme des naissances s'est dramatiquement accru chez les Misklaars pour compenser leurs pertes, mais il faut cinq à six ans pour qu'un Misklaar atteigne sa maturité physique.





- Les défenses du village ne suffisent pas à arrêter les Tuzz'ir, malgré des tentatives inventives et répétées. Les Misklaars mettent en effet leur talent artisanal au service de leur protection, en confectionnant des pièges qu'ils jugent mortels. Toutefois, même s'il est évident que leurs pièges ont fonctionné et touché leurs cibles, celles-ci ne se sont jamais arrêtées pour autant. Elles doivent être d'une robustesse extraordinaire.

Si les aventuriers se lancent à la recherche d'anciennes traces laissées par les Tuzz'ir, ils constateront vite que c'est une tâche difficile sur le caillou dénudé de végétation qu'est l'île des Misklaars. De plus, les fréquents bouleversements topologiques tendent à effacer les traces qui auraient pu subsister. Par contre, dans la région du village, où il existe une végétation abondante et de la terre fertile, il faut réussir un jet de Chance puis un jet en Pister pour découvrir le parcours des Tuzz'ir. Ils descendent toujours de leurs montagnes en suivant le même chemin, ce qui pourrait encourager les aventuriers à leur tendre une embuscade. Le combat, s'il tournait à l'avantage des aventuriers, pourrait se conclure par une longue et exténuante course-poursuite jusqu'à leur tanière où, acculées, les créatures leur livreront un combat à mort.

Si les aventuriers décident d'écumer l'île à la recherche de la trace des Tuzz'ir, bonne chance à eux. Ce sont des créatures furtives, qui marquent toutefois d'un jet d'urine leur territoire. Des jets en Pister et en Sentir/Goûter révéleront que celui-ci est particulièrement vaste, avec une prédilection particulière pour le village des Misklaars. Cet indice est suffisamment vague pour être inexploitable. Chaque jour d'errance, le MJ est libre de faire appel à la table des Manifestations Chaotiques, voire d'improviser ses propres rencontres surnaturelles pour pallier la répétitivité de la table proposée. Le temps perdu est important, car il voit l'intégrité de la Machine de Saint Sydel se détériorer.

Le Chef des Tuzz'ir

FOR 26 CON 34 TAI 16 INT 12 POU 20
DEX 13 DEP Course-6.

Points de Vie : 25

Armure : aucune, mais un peu à la manière des Olabs (Elric p.212), les Tuzz'ir ne subissent que le minimum des dégâts possibles lorsqu'ils réussissent leur jet de Chance (le score du chef est de 100 % ; il ne le manque donc qu'en obtenant 99-00 sur son D100).

Modificateur aux Dégâts Moyen : +2D8.

Armes : *Morsure* 105 %, dégâts 2D10 ; *Bagarre* 100 %, dégâts 1D4+MD ; *Lutte* 90 %, dégâts spéciaux ; *Massue* 90 %, dégâts 1D6+2+MD, PdS 20.

Compétences : Chercher 65 %, Déplacement Silencieux 75 %, Esquive 80 %, Grimper 70 %, Lancer 90 %, Pister 60 %, Se Cacher 65 %, Sentir/Goûter 70 %.

Faculté Spéciale : Régénération (1 PV/round lors de leur EDEX)

Les trois autres Tuzz'ir

Ces créatures sont moyennes à tous points de vue. Elles ont 20 points de vie et 70 % de chances de n'endurer que le minimum des dégâts à chaque coup qui leur est porté.

Le Grand Tertre

Il culmine à 25 m de hauteur, constitué par quatre tours aux formes irrégulières et arrondies, à l'ombre d'une falaise qui est le point le plus élevé de l'île. Sa surface terreuse est poreuse mais suffisamment résistante pour faire face aux tremblements de terre et aux violentes tempêtes qui frappent régulièrement la surface de l'île. De nombreuses ouvertures percent son flanc à des altitudes diverses. Il s'agit parfois de trous pas plus grands que des terriers de lapins, d'autres fois de fissures et de crevasses permettant à de petits humains (TAI <10) de s'y glisser, ou encore de bouches cavernueuses.

Commentaires généraux sur le Grand Tertre :

- Dans son ensemble, le Grand Tertre est totalement obscur, mal aéré, et sent la bête sauvage. Le matériau poreux dont il est tiré apporte un bonus de +20 % à tous les jets de Déplacement Silencieux.

- Les tunnels font 1D3 mètres de diamètre. Certains se transforment en boyaux n'autorisant le passage qu'aux individus humains de TAI <10. Ceux de TAI 11-12 peuvent s'y faufiler moyennant un jet de Dextérité pour se contorsionner, et à condition d'abandonner toute armure et vêtement épais. Ces passages difficiles sont indiqués par des croix (X) sur le plan du Grand Tertre. De même, le plafond se trouve à 1D3 mètres de hauteur.

- Le MJ prêtera une attention particulière aux règles optionnelles suivantes s'il doit animer un combat opposant les aventuriers aux Tuzz'ir dans le Grand Tertre (Elric pp.106-113) : Combattre à Terre, Embuscades, Pénombres, Ténèbres, Invisibilité, Position Confinée, Position Etriquée, Position Surélevée/Inférieure, Sources d'Éclairage, Surprise Réciproque. En effet, les cavernes du Grand Tertre sont extrêmement irrégulières, avec un sol et un plafond souvent traîtres. En cas de combat, les aventuriers doivent réussir à chaque round un jet de Dextérité pour agir normalement. En cas d'échec, ils se heurtent à un obstacle, se cognent la tête ou se coincent la cheville dans un trou, ce qui leur confère un malus de -30 % à leurs actions de combat du round. Ils doivent en outre réussir un jet de Chance ou tomber au sol. En cas de maladresse au jet de Dextérité, ils subissent 1D3 points de dégâts (les armures sont inefficaces) et sont étourdis un round (voir Elric p.109).

- Il y a de nombreuses stalactites et stalagmites. Intelligemment mises à profit, elles permettent de tirer profit des règles sur la Dissimulation Partielle et la Position Fortifiée.





Les Iles de la Colère

Cet archipel est constitué de six îles de taille variable, nues, stériles et rocailleuses. Le paysage est lunaire et accidenté ; il n'y a ni végétation, ni faune animale. Le silence n'est troublé que par la plainte du vent qui joue avec les chicots des tours écroulées, les ouvertures des murs en ruines, et les arches autrefois majestueuses qui s'élèvent, solitaires.

Sur l'île la plus au sud de l'archipel se dresse tout particulièrement une cité délabrée par le temps. Elle fut longtemps le lieu de résidence de Saint Sydel, avant qu'il ne choisisse de terminer sa vie comme un ermite, loin de ses frères de race qui l'ennuyaient sérieusement. Au centre de la cité se dresse un palais effondré dont seules les quatre tours d'angle, reliées par des murs épais encore vigoureux bien que lézardés, sont encore debout. Il n'a plus de toit, et des tonnes de débris s'entassaient en son centre.

Les quatre tours possèdent un escalier de pierre s'enfonçant dans les ténèbres poussiéreuses pour aboutir dans un complexe souterrain totalement abandonné. Une porte unique semble avoir résisté aux ravages du temps. Elle est dans le même acier que Tranche-Chaos, l'épée de Saint Sydel, et ne porte pas la moindre tâche de rouille. Si les aventuriers sont venus avec l'épée du Champion de la Loi, la porte et l'arme se mettront à vibrer et briller de mille feux comme si elles se reconnaissaient.

Dans un déclic, la porte s'entrebâillera pour livrer passage aux visiteurs. Si pour une raison ou une autre les aventuriers sont venus sans Tranche-Chaos, il leur faudra crocheter la serrure de la porte, qui offre une résistance exceptionnelle (un malus de 20 % est appliqué à toute tentative de crocheter). La porte possède 25 points d'armure et 75 points de vie. La forcer relève donc de l'exploit, d'autant qu'elle n'endure que la moitié des dégâts infligés par des armes ou des entités chaotiques. La magie est inopérante contre elle.

Derrière la Porte Enchantée se trouve un laboratoire qui paraît flambant neuf ; pas de poussière, ni de lézardes dans les murs, mobilier en bois solide, parchemins souples empilés les uns sur les autres, etc. L'impression qui ressort de cet endroit est que le temps n'a pas de prise sur lui. En vérité, tant qu'ils sont dans le laboratoire de Saint Sydel, les aventuriers ne vieillissent pas : ils sont immortels ! Mais qui aurait envie de passer l'éternité dans une obscure cave studieuse ?

Sur l'établi central se trouve une machine singulière, assemblage d'engrenages, de poulies et de ressorts. Elle pèse environ 100 kg, et ressemble à une version miniature de la Machine, ne dépassant pas un mètre cube d'encombrement. De nombreuses pièces mécaniques, parfois même de petits systèmes entiers, sont dispersées sur tous les établis. Il y en a pour plus de 150 kg, mais il est possible de les répartir dans plusieurs solides grands sacs pour les emporter.

Si les aventuriers parviennent à ramener la Machine miniature aux Ouvriers, les Misklaars parviendront à opérer une sorte de "greffe" et ainsi à octroyer 50 PdS supplémentaires à la Machine. Les pièces détachées permettent de réparer 25 PdS supplémentaires, en cas de besoin.

Le Chaos Ennuyeux

Aucun danger physique ne guette les aventuriers qui visitent les Iles de la Colère. Cela fait plusieurs centaines d'années que les Seigneurs du Chaos ont cessé de s'acharner sur celles-ci, et ils s'en sont totalement désintéressés. Ils n'ont laissé derrière eux qu'un unique gardien, l'une des expressions ultimes du Chaos : l'Ennui. Tant qu'ils sont sur les Iles de la Colère, les aventuriers doivent réussir un jet de Chance difficile (POUX3%) pour entreprendre une action significative. En cas d'échec, ils sont sans énergie et sans volonté. "A quoi bon ? Tout est futile et sans intérêt." Seuls ceux qui réussissent leur jet auront envie d'aller au bout de leur quête et de découvrir l'atelier de Saint Sydel. Pour motiver leurs compagnons, ils devront réussir des jets en Eloquence, en Marchander ou en Baratin à chaque action significative (forcer la Porte Enchantée ou fouiller les décombres, par exemple). Ceux qui obtiennent une maladresse au jet de Chance initial deviennent les favoris du Chaos Ennuyeux. Ils sont à jamais léthargiques, sans énergie ni envie. Ils ne s'investiront dans des actions importantes ou dangereuses que s'ils réussissent un jet de Chance, ce qui sera un lourd handicap dans l'avenir. Bien sûr, seuls ceux qui auront réussi leurs jets voudront quitter les Iles de la Colère...

Emporter la Petite Machine hors des Iles de la Colère déclenche un événement catastrophique et imprévisible. Même si elle est incomplète, elle participe au maintien de l'équilibre qui font que les îles existent encore aujourd'hui. Sans son influence modératrice et le champ cohésif qu'elle génère, l'archipel retourne au Chaos en quelques minutes, les îles semblant fondre comme "neige au soleil" derrière les aventuriers.

Ravitaillement !

Les aventuriers peuvent rejoindre la Caverne de la Machine en canotant autour de l'île principale, ou en coupant à travers les terres. Les événements de ce périple ne dépendent que de la volonté du Maître de Jeu, qui peut soit se référer à la table des Manifestations Chaotiques, soit improviser des rencontres étranges et périlleuses.

La Machine se trouve dans une vaste grotte accrochée aux contreforts du Volcan. Tous les lits de rivière des alentours charrient une épaisse gelée chaotique et corruptrice, et il n'y a aucune forme de vie naturelle : ni insectes, ni oiseaux, ni plantes, ni petits animaux. Un manteau de neige recouvre les environs du volcan à plus de trente kilomètres à la ronde, et lui-même ne paraît être qu'un gigantesque glacier. Le temps





qui accompagne les aventuriers est doux : une vingtaine de degrés au-dessous de zéro. Et pourtant, contre toutes les lois de la météorologie, malgré la température trop basse, il neige. Les flocons tombent lentement, parfois emportés par une brusque tourmente qui meurt aussitôt : les courants chaotiques sont vite calmés par l'influence ordonnatrice de la Machine...

Réussir un jet en Chercher peut aider à localiser la grotte. En effet, elle est annoncée par des fumerolles recrachées par les cheminées des maisons en pierres construites par les Ouvriers de la Machine. En tout, il y a douze maisons miniatures, guère différentes de celles du village des Misklaars.

Elles abritent une soixantaine d'Ouvriers, tous descendants directs de la première main-d'œuvre désignée par Saint Sydel pour l'accomplissement de la Tâche. L'arrivée du ravitaillement, si longtemps retardé, occasionne la manifestation d'une liesse générale, et aux dires des anciens, le retour des Grandes Gens (en l'occurrence : les aventuriers) dans leur île est de bonne augure.

Les maisons sont chauffées de façon particulièrement étrange, quoique dangereuse. Les Misklaars recueillent dans des godets fixés au bout de perches la gelée chaotique coulant dans un proche ruisseau, et s'en servent comme combustible. Celui-ci est particulièrement efficace, se consumant avec lenteur et en dégageant beaucoup d'énergie calorique.

Les Ouvriers de la Machine apprendront certainement aux aventuriers que la proximité de la Machine les protège des nombreuses créatures chaotiques qui se tapissent dans les environs. Sinon, ils auraient depuis longtemps été anéantis et la Machine laissée à l'abandon. En fait, ils entretiennent la Machine, et la Machine les protège si ce n'est leur lointain village. Un mystérieux lien empathique s'est établi entre les Ouvriers de la Machine et la création de Saint Sydel. Certains anciens prétendent qu'en vérité, la Machine est vivante, mais vieille et gravement malade. Les ratés sont de plus en plus difficiles à contrôler et parfois, elle s'emballe follement, menaçant d'exploser. Les Ouvriers de la Machine sont pessimistes, et estiment qu'elle n'a plus, au mieux, que quelques semaines de durée de vie. En cela, leur lien mental avec elle est formel.

Le Messenger ou le Chaos Despotique

Peu après l'arrivée des aventuriers, les guetteurs des Ouvriers de la Machine, de jeunes Misklaars encore en formation technique, accourent en piaillant des messages d'alerte. Ils prétendent qu'une immense et hideuse créature fait route vers la Machine. Même si elle semble s'arrêter à chaque pas pour grogner de colère contre l'influence croissante et ordonnée de la Machine, elle progresse néanmoins avec détermination. Les aventuriers peuvent soit l'attendre de pied ferme, soit aller à sa rencontre pour la chasser. Mais la créature leur délivrera dans tous les cas ce message, même si les aventuriers ont opté pour une embuscade. Elle semblera alors flairer le piège, et délivrera son message comme si ses interlocuteurs étaient en face d'elle.

Le messenger est énorme et contrefait, son corps semblant composé de plusieurs entités démoniaques toutes griffues, cornues et verruqueuses. Sa voix éraillée est particulièrement abominable, mais étrangement claire, pleine d'une intelligence que dément son apparence improbable.

"Mes Seigneurs les Ducs du Désordre sont profondément marris de votre présence en ces lieux. Vous n'êtes pas les bienvenus. Les règles de la bienséance leur imposent de vous prévenir que si vous vous obstinez à vous interposer entre eux et leur fief légitime, vous serez impitoyablement anéantis et vos âmes livrées à des supplices qui ne connaîtront d'autre fin que celle du temps lui-même. Mes Seigneurs du Chaos exigent une réponse immédiate et sans ambiguïté quant à vos intentions. Je vous laisse une centaine de battements de cœur pour débattre."

La réponse des aventuriers doit être honnête et sincère ; à travers les yeux du Messenger, ce sont les Ducs du Désordre qui les contemplent et les évaluent. Il ne peut y avoir de tricherie, de mensonge ou de trahison. S'ils donnent suite aux désirs des Seigneurs du Chaos, un navire aux formes improbables et tordues, hérissé de piquants et orné d'une figure de proue vulgaire, les attendra sur la grève la plus proche. Il les reconduira dans les Jeunes Royaumes, à Hwangaarl capitale de Pan Tang. Le sort des marins du Chantre des Lagons semble ne pas intéresser les commanditaires du Messenger, et il faudra que les aventuriers marchandent leur retour avec eux. Le MJ peut profiter de cette négociation pour impliquer les aventuriers dans une quête au profit des Seigneurs de l'Entropie.

Si leur réponse s'oppose à la volonté des Ducs du Chaos, ou implique un quelconque subterfuge, le Messenger grogne alors de colère et explose soudainement en autant de créatures démoniaques qu'il y a d'aventuriers. Le combat est inévitable ; s'il se déroule à proximité de la Machine, les démons sont pénalisés de 20 % à tous leurs jets. A plus d'une centaine de mètres de celle-ci, leur efficacité est totale et meurtrière.

Démons Messagers

Humanoïdes, couverts de piques et de crochets, cornus et griffus

FOR 32 CON 18 TAI 18 INT 03 POU 24
DEX 07 DEP Course-9.

Points de Vie : 18

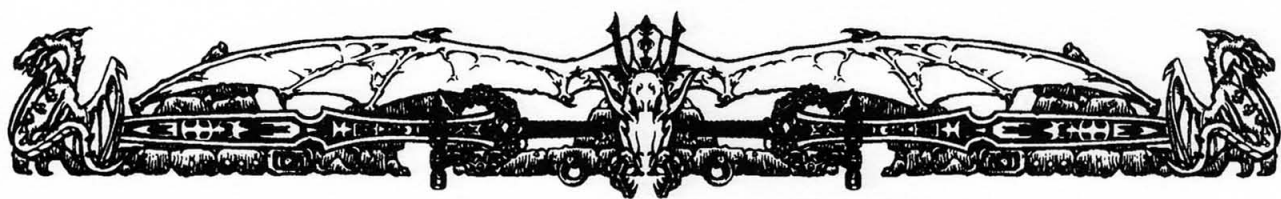
Armure : 2D8, peau chitineuse et verruqueuse.

Modificateur aux Dégâts Moyen : +2D8.

Armes : Serres x2 95 %, dégâts 1D8+MD ; *Encorner* 75 %, dégâts 1D8+2(+MD si charge durant au moins un demi-round).

Compétences : Esquive 85 %, Transmettre Message 100 %. Lorsqu'ils sont habités par la volonté des Ducs du Chaos, ils ont également Chercher 100 %, Sagacité 100 % et Vue de Sorcière 100 %.





Le Culte sous le Volcan

Le temple est une gigantesque caverne obscure envahie par des canaux artificiels charriant des rivières de chaoplasme frémissante et phosphorescente. De nombreux piliers et voûtes, ornés de décorations sinueuses et impies, soutiennent l'immense masse rocheuse du Volcan.

Le matériau utilisé par ces aménagements est de nature volcanique, présentant une couleur rose chair organique, marbrée de teintes violacées et pourpres qui tendent à soulever l'estomac.

Les promenades qui courent au-dessus des multiples canaux ne s'élèvent qu'à une vingtaine de centimètres au dessus du flux très régulier de gelée chaotique, qui, avec les rangées multiples de bougies, constitue la seule faible lumière du temple autrement livré à une épaisse pénombre. Il n'y a pas de rambarde pour prévenir les chutes accidentelles dans les canaux.

Le Chaos Séducteur

Pour gagner la chapelle, les aventuriers sont obligés d'emprunter les promenades étroites et de traverser les larges esplanades qui cloisonnent les différentes ailes du temple. Ils doivent alors passer devant des miroirs enchantés, dont le reflet pourrait bien subjuguier et envoûter leur âme.

En effet, par le biais de ces Miroirs Enchantés, les Dieux du Chaos suggèrent aux spectateurs le plaisir et la satisfaction de les servir. Les visions sont si réelles, si personnelles qu'il est difficile de s'en arracher volontairement. En effet, l'aventurier est touché par celles-ci au plus profond de son âme, et il lui est pénible de s'en détacher.

S'il accepte les visions, il est projeté dans l'un des Enfers du Chaos, où il connaîtra jusqu'à la fin des temps le destin esquissé par le Miroir Enchanté. Bien sûr, l'aventurier ne sera plus que la créature, la marionnette des Seigneurs de l'Entropie, ainsi que leur éternel serviteur, en échange de quoi il revivra une infinité de fois les béatitudes décrites par la vi-

Exemples de Rêves suggérés par les Miroirs Enchantés

Le Guerrier : fier, au cœur de la bataille, l'aventurier mène les forces du Chaos, les plus horribles et les plus contrefaites qu'il ait vu, à la victoire. Les cieux sombres accueillent son triomphe en tonnant, et les éclairs purifient le champ de bataille. Sous la pluie battante et le métal rougi par la tempête, les hordes chaotiques se repaissent des cadavres encore chauds de leurs ennemis. Sous son impressionnant heaume de métal, le Guerrier sourit. Ses maîtres sont satisfaits.

L'Hédoniste : dans un incroyable palais se déroule l'une des plus malséantes orgies qui soient. Les invités boivent, mangent, fument, se droguent, fornicent entre eux ou avec les esclaves. Il n'y a aucune retenue, aucun tabou. Les plats et les danseuses lascives et lubriques se succèdent à un rythme effréné qui donne le tournis. Certains des convives ne sont pas humains, pas plus que leurs amants. Certains sont des Seigneurs d'En-Haut, et ils boivent avec délectation les âmes librement offertes. L'aventurier tressaille de plaisir.

L'Artiste : l'aventurier sculpte à la Cour des Ducs du Chaos, sous leurs yeux mi-amusés, mi-consternés. La frénésie créatrice s'écoule dans ses veines comme un torrent de lave ; cette œuvre qu'il est en train de façonner de ses mains est la quintessence de son art, le talent ultime. Encore quelques touches... c'est la perfection ! Et là, sous ses yeux extatiques, son œuvre s'anime et devient réalité. Rien dans le Multivers n'est aussi magnifique ! Les Seigneurs d'En-Haut s'en irritent, car ils sont incapables d'une telle imagination dans la création, et renvoient l'œuvre du génie dans le néant. Mais l'artiste n'en a cure... Il sourit, car une nouvelle image se présente à son esprit. Cette nouvelle œuvre surpassera la précédente, et même la jalousie des Ducs du Chaos se découvrira une limite pour reconnaître celle-ci comme étant l'œuvre ultime...

L'Archimage : le pouvoir, la connaissance des runes, des injonctions, des évocations... Tous ces mots, ces glyphes, ces symboles tourbillonnent dans l'esprit de l'aventurier. Son esprit se cogne aux frontières du Multivers, s'enfle, se dilate. Sa science transcende les limites de son intelligence. Il voit la matière brute du Million de Sphères, là, à portée de main ! Toutes ces forces dans lesquelles il peut puiser ! Et ses Maîtres Ténébreux qui lui sourient, l'encouragent silencieusement à laisser libre cours à son caprice. Voilà. Un monde vient de naître. C'est si facile lorsque l'on bénéficie du concours des Seigneurs d'En-Haut. D'un geste, le monde redevient glaise sans forme. Que va-t-il bien pouvoir faire maintenant d'amusant avec tout son pouvoir ?

Le Demi-Dieu : les foules amassées et agenouillées, prononçant un nom unique : le sien. Sur douze plans différents, l'aventurier est l'Unique. Il est le Champion. Partout il est révééré et craint. Un frisson extatique le secoue tandis que l'adoration des masses, canalisée par les rituels et les prières, déchargent en lui une puissance brute et immense. Un philosophe a un jour prétendu que ce sont les croyants qui font les dieux... hum, n'y pensons plus. Accepter encore un petit holocauste ; ces âmes sont si délicieuses, et ne coûtent aucun effort...

Le Simple : les Ducs du Chaos lui ont offert des palais, il parcourt solitaire les plaines, goûtant la pluie qui s'abat sur lui avec une joie féroce ; ils lui ont donné un empire, mais il a préféré la solitude de la vaste steppe désolée ; il a été assiégé par les plus merveilleuses odalisques du Multivers, mais c'est le charme rustique d'une fermière qui fait battre son cœur. Il a déçu les Seigneurs d'En-Haut, et ceux-ci l'ont abandonné au sort qu'il s'est choisi. L'aventurier sourit ; c'est ainsi qu'il est heureux. De tous les féaux du Chaos, il est peut-être le seul à avoir choisi son Destin...





sion. En outre, il connaîtra l'Apothéose, et pourra être envoyé comme Agent par ses Sombres Maîtres sur le plan des Jeunes Royaumes (ou ailleurs dans le Multivers) pour accomplir une quête périlleuse et insensée à leur gloire. L'aventurier est bien entendu perdu pour son joueur, ne disposant plus d'aucun libre-arbitre. En acceptant la tutelle du Chaos, il devient incapable de forger son propre destin.

S'il refuse les visions, le joueur de l'aventurier peut tenter une lutte POU/POU pour s'arracher à la contemplation des Miroirs Enchantés. Comme il s'oppose à la part dévouée au Chaos qui existe inévitablement en lui, c'est contre sa propre volonté qu'il lutte, aussi le Miroir a-t-il le même score de POU. S'il échoue dans son jet, il peut relancer les dés à nouveau, après que le MJ ait augmenté le score du Miroir de 2 points ; en effet, la part chaotique de l'aventurier étend son emprise sur son âme... Le joueur peut ainsi recommencer ses jets de Lutte ad nauseam, du moins jusqu'à ce que ses chances tombent à 05 %. Car, en cas d'échec à cet ultime jet, il est automatiquement projeté dans l'un des Enfers du Chaos, pour y vivre à jamais le destin de la vision imposée par le Miroir Enchanté. Malheureusement, sa qualité séductrice s'estompe rapidement pour virer au cauchemar absolu, l'aventurier revivant perpétuellement d'infinies variantes, toujours plus cruelles et plus perverses les unes que les autres. A terme, son esprit n'y résiste pas, et il devient une créature du Chaos, démente, servile et débile.

Bien sûr, l'aventurier est perdu pour son joueur. Au contraire, si à tout moment, l'aventurier emporte la lutte POU/POU, il se libère de l'influence magnétique du Miroir Enchanté. Notez qu'après avoir été "vaincu", le miroir ne peut plus captiver le même aventurier.

Après avoir été pris une fois au piège des Miroirs Enchantés, les aventuriers peuvent déclarer les franchir sans les contempler, jeter une cape pour les masquer, ou employer tout autre subterfuge similaire. Mais la tentation de les contempler à nouveau est grande. Aussi, un jet de Chance (pour éviter de regarder un Miroir Enchanté) ou de Dextérité assez difficile (DEXx4 pour le masquer sans le voir) est nécessaire. En cas de succès, le Miroir Enchanté est franchi sans qu'il constitue un obstacle. En cas d'échec, le mesmérisme maléfique recommence...

Les Dévots du Chaos

Ils sont au nombre de quatre. Ils étaient autrefois huit, pour singer la Huitaine Variable, chacun venant de plans différents où les influences des Seigneurs de l'Entropie divergiaient. Ils s'affrontèrent pour imposer leur dieu tutélaire comme souverain de leur Huitaine Variable. Au cours de ces conflits, plusieurs périrent ou fuirent pour ne plus laisser que quatre Dévots du Chaos.

Ils vinrent sur l'île des Misklaars peu après le décès de Saint Sydel, et ils fomentèrent en secret les troubles qui opposèrent les populations humaines jusqu'à extinction. Mais leur influence fut de tout temps passive. C'est leur présence et leur

pratique du culte du Chaos qui lui redonnèrent force dans cette île dominée par la Loi, jusqu'à ce que les principes entropiques déchaînés érodent et désorganisent l'influence de la Machine. C'est depuis une lente et progressive dégradation qui dure depuis plusieurs siècles, et qui est sur le point de trouver son aboutissement.

Les Quatre Dévots du Chaos sont d'éternels rivaux. L'île des Misklaars n'existerait plus depuis longtemps s'ils avaient uni tous leurs efforts au nom du Chaos plutôt que de se distraire et de s'épuiser en vaines disputes. Leurs objectifs personnels dominent leurs âmes sombres, parce qu'ils tendent tous vers des objectifs différents, les Dévots sont les dignes représentants du Chaos qui rayonne également dans toutes les directions. Ainsi, leurs efforts antagonistes se contrarient, et les placent au diapason de la nature véritable du Chaos qui, pour créateur et infini qu'il soit, ne conduit finalement, sans l'équilibre imposé par la Balance Cosmique, qu'à un marasme stérile et sans possibilités de tentatives superficielles de création...

Le seul point commun des Dévots du Chaos est de mépriser les aides surnaturelles. Ils ne font appel à des démons que pour persécuter des ennemis qui les auraient offensés ou pour assurer la défense de leur temple ; les esprits élémentaires ne sont pour leur part employés que par Emzeth, et encore, seulement pour des tâches ponctuelles et spécifiques. De plus, l'apparence surnaturelle des Dévots est franchement dérangeante, au point qu'il est pour la plupart impossible de dire s'il s'agit d'humains dégénérés par le Chaos, ou au contraire de créatures démoniaques presque humaines. Leur vision individuelle demande un jet contre la folie à POUx6. Mais les voir en groupe est encore plus traumatisant, demandant un jet à POUx5.

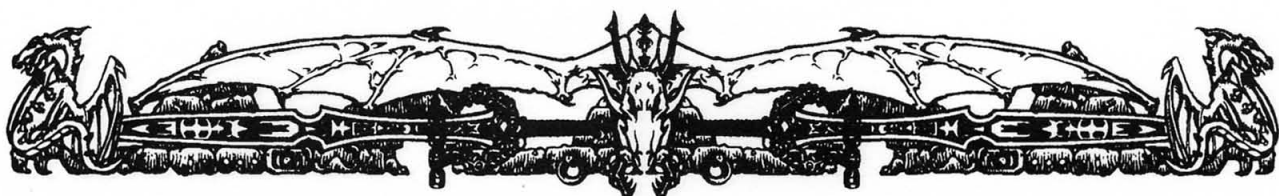
Le Temple sous le Volcan est pour les Quatre Dévots du Chaos l'équivalent d'un immense Brasero du Pouvoir. Leurs points de Magie sont doublés, et à part Emzeth qui a une réelle connaissance de ces arcanes, les Dévots reçoivent directement des Dieux du Chaos dont ils sont les Champions la connaissance de tous les sortilèges des règles de base d'Elric. Cette connaissance est toutefois limitée au temple et à ses environs immédiats (une centaine de mètres de rayon autour de celui-ci).

Enfin, pour conclure, les Quatre Dévots ont accepté l'apothéose et sont désormais au service exclusif du Chaos dont ils sont des Champions. Ils bénéficient de tous les avantages cités pp.58-59 des règles de base. Cela veut dire que même s'ils sont défaits, et l'Îcône Impossible détruite, les Dévots ressusciteront peut-être pour revenir hanter les aventuriers, seuls ou en groupe. Les revoir à cette occasion demandera aux aventuriers de réussir un jet contre la folie à POUx5.

Shivelda la Succube, Prêtresse de Narzkoll

La peau d'un rose délicat, de longs cheveux cuivrés cascadant jusqu'à sa frêle taille, Shivelda est totalement nue, possède des sabots à ses membres inférieurs, une longue queue fourchue et de gigantesques ailes de chauve-souris.





FOR 22 CON 30 TAI 10 INT 18 POU 30
DEX 20 APP 21 PM 60

DEP Course-8, Vol-12.

Chaos 200 Balance 25 Loi 34

Points de Vie : 20

Armure : aucune.

Modificateur aux Dégâts Moyen : +1D4.

Armes : Serres x2 60 %, dégâts 1D3+1+MD ; Morsure* 80 %, dégâts 1D6 ; Coup d'Aile 75 %, dégâts 1D4+MD ; Coup de Queue (fouetté) 100 %, dégâts 1D3-1/Enchevêtrement, Portée 3m.

* uniquement si la victime est consentante, subjuguée, ou si Shivelda l'a précédemment maîtrisée à l'aide de la compétence Lutte.

Sorts : tant qu'elle est dans le Temple, tous ceux du Livre des Règles, sans restriction de mémoire. En-dehors de celui-ci, elle ne connaît que Serres Infernales (1-4), Visage d'Arioch (1-3) et Vérole.

Compétences : Art (Séduction) 200 %, Baratin 100 %, Chercher 85 %, Communiquer avec Narzkoll 90 %, Déguisement 100 %, Déplacement Silencieux 100 %, Ecouter 85 %, Eloquence 110 %, Esquive 85 %, Langue Commune 90 %, Lutte 70 %, Million de Sphères 55 %, Sagacité 100 %, Scribe 45 %, Se Cacher 100 %, Sentir/Goûter 100 %, Vision de Sorcière 100 %.

Petite mais vigoureuse, Shivelda est une créature magnifique et envoûtante en même temps que perverse et vicieuse. Si son appétit sexuel paraît insatiable, son plus grand défaut est peut-être de se nourrir de la chair de ses amants et amantes... Le pouvoir de suggestion de Shivelda est immense ; une phrase, un mot, un regard, et sa cible risque jusqu'à sa vie et son âme pour assouvir la volonté de la Succube, même si celle-ci n'a pas été déclarée à haute voix. Shivelda opposera certainement l'aventurier qui paraît le plus puissant à ses compagnons. Pour y parvenir, elle doit l'emporter au cours d'une lutte APP:POU. De même, tout aventurier doit emporter cette même lutte pour oser porter la main sur la magnifique Shivelda.

Drensjshe le Sombre, Prêtre de Nibadd

Visage blafard et torturé, tout en Drensjshe évoque l'obscurité, que ce soit ses cheveux ailes de corbeau, les puits sans fonds que sont ses yeux ou ses sombres vêtements.

FOR 18 CON 15 TAI 14 INT 15 POU 16
DEX 21 APP 11 PM 32

DEP Course-9. Drensjshe semble pouvoir marcher sur les surfaces liquides et même dans les airs.

Chaos 180 Balance 12 Loi 74

Points de Vie : 15

Armure : aucune. Cependant, Drensjshe n'est présent "physiquement" sur le plan que par intermittence. Tous les coups qui portent n'ont que 50 % de chances de l'atteindre effectivement, traversant autrement son corps d'ombre sans qu'aucun dégât ne lui soit infligé.

Modificateur aux Dégâts Moyen : +1D4.

Armes : Dague* x2 122 %, dégâts 1D4+2+MD, PdS 15 ; Dague de Lancer* 138 %, dégâts 1D4+1/2MD, Portée 20m.

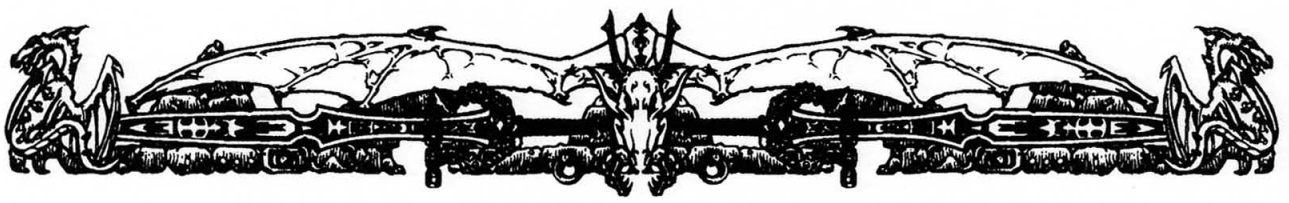
* Les dagues de Drensjshe suintent naturellement d'un poison semblable à celui délivré par un Dard de Scorpion (VIR 9 ; voir règles p.94 pour description des effets).

Sorts : tant qu'il est dans le Temple, tous ceux du Livre des Règles, sans restriction de mémoire. En-dehors de celui-ci, il ne connaît que Rasoir Infernal (1-4), Souplesse de Xiombarg (1-3) et Minuit (1).

Compétences : Amorcer/Désamorcer un Piège 100 %, Bagarre 80 %, Chercher 90 %, Communiquer avec Nibadd 48 %, Crocheter 100 %, Déguisement 100 %, Déplacement Silencieux (spécial), Dissimuler un Objet 100 %, Ecouter 90 %, Esquive 90 %, Evaluer 100 %, Grimper 120 %, Lancer 90 %, Langue Commune 75 %, Lutte 50 %, Million de Sphère 35 %, Orientation 55 %, Pister 80 %, Potions 110 %, Sauter 90 %, Se Cacher (spécial), Sentir/Goûter 90 %, Vision de Sorcière 70 %.

Drensjshe est l'assassin parfait. Son corps comme l'étoffe de ses vêtements semblent taillés dans une masse inconsistante de ténèbres. Ses pas ne produisent jamais aucun son, quel que soit le sol qu'il foule. Peut-être ses pieds sont-ils en





contact avec le sol d'un autre plan, un peu comme les coursiers de Nihrain. Dans la pénombre du Temple, Drensjshe est pratiquement invisible ; ses adversaires doivent soustraire 75 % à toutes les attaques dirigées contre lui, et seules des réussites critiques lors de jets en Chercher permettent de deviner sa position lorsqu'il décide de se cacher. Au prix d'1D8 points de Magie, il peut se "téléporter" d'une zone d'ombre à une autre, à condition qu'il soit en mesure de la voir. Même s'il ne sait pas distinguer les couleurs, Drensjshe voit aussi bien dans le noir qu'en pleine lumière.

Tamsirra le Terrible, Prêtre de Mabelode

Géant de métal, Tamsirra porte un heaume surmonté d'une couronne et ne laissant apparaître, en lieu et place de son visage, qu'une surface lisse et nue de chair.

FOR 25 CON 30 TAI 25 INT 12 POU 16
DEX 12 APP 14 PM 32

DEP Course-7.

Chaos 200 Balance 5 Loi 110

Points de Vie : 28

Armure : 1D10+10. L'armure de Tamsirra est forgée dans la substance même du Chaos. Si elle ressemble à s'y méprendre aux armures dragons des Melnibonéens, elle a l'étrange faculté de rompre la structure moléculaire des objets qui la frappent. En fait, l'arme d'un adversaire perd automatiquement un nombre de Points de Structure égal au double des dégâts, MD compris, qu'elle inflige. En cas de rupture de celle-ci, Tamsirra n'endure aucun dommage.

Modificateur aux Dégâts Moyen : +2D6.

Armes : *Epée Longue** 150%, dégâts 2D8+MD, PdS 18 ; *Epée Longue Lancée* 80 %, dégâts 2D6+1/2MD, Portée 15m.

* *L'Epée Longue de Tamsirra a la même propriété, lorsqu'elle est utilisée en parade, que son armure, vis à vis des armes.*

Sorts : tant qu'il est dans le Temple, tous ceux du Livre des Règles, sans restriction de mémoire. En-dehors de celui-ci, il ne connaît que Rasoir Infernal (1-4), Armure Infernale (1-4), et Tendon de Mabelode (1-3).

Compétences : Bagarre 130 % (dégâts 2D3+MD), Chercher 70 %, Communiquer avec Mabelode 48 %, Déplacement Silencieux 40 %, Ecouter 70 %, Equitation 120 %, Esquive 90 %, Lancer 100 %, Langue Commune 60 %, Million de Sphère 15 %, Orientation 90 %, Pister 90 %, Sauter 75 %, Se Cacher 40 %, Vision de Sorcière 20 %. Tous les scores de compétences tiennent compte de l'encombrement de l'armure.

Tamsirra est énigmatique et silencieux. En effet, il n'a pas de cordes vocales pour s'exprimer. Pourtant, il semble, par quelque moyen mystique, voir et entendre normalement. Ce géant de métal est une formidable machine de guerre. Son armure semble faire partie de son corps, et il n'est pas impossible que ce soit le cas, car en plusieurs siècles, aucun de ses camarades ne l'a vu en retirer la plus infime pièce. Tamsirra

est infatigable, n'éprouve pas le besoin de dormir ni de respirer. Emzeth pense que Tamsirra est en fait un Golem de Métal, une ancienne Chose de la Loi que Mabelode aurait perverti et animé d'une vie propre et chaotique. Toutefois, Tamsirra ressent la douleur et saigne, bien que d'un sang noir et épais, comme toute créature vivante.

Emzeth l'Aveugle, Prêtre de Maluk

Vieillard décharné drapé dans une robe pourpre rehaussée de motifs dorés, les deux orbites d'Emzeth sont aussi vides que sa bouche est édentée.

FOR 06 CON 15 TAI 08 INT 25 POU 40
DEX 08 APP 12 PM 80

DEP Course-6.

Chaos 200 Balance 35 Loi 45

Points de Vie : 12

Armure : aucune.

Modificateur aux Dégâts Moyen : -1D4.

Sorts : Emzeth a une connaissance exhaustive de tous les sorts et runes présentés dans le Livre de Règles ou les Versets Impies. Il peut les utiliser sans restriction de mémoire.

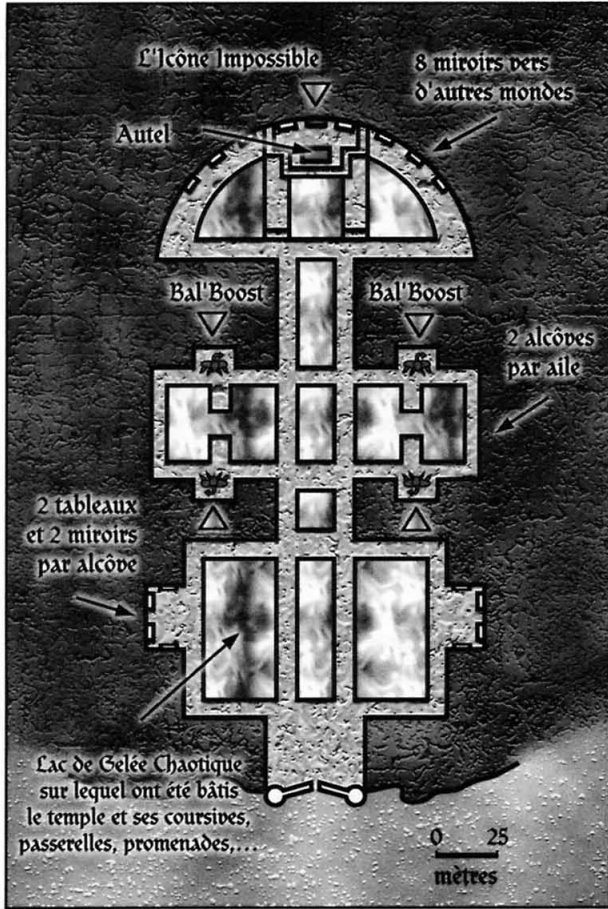
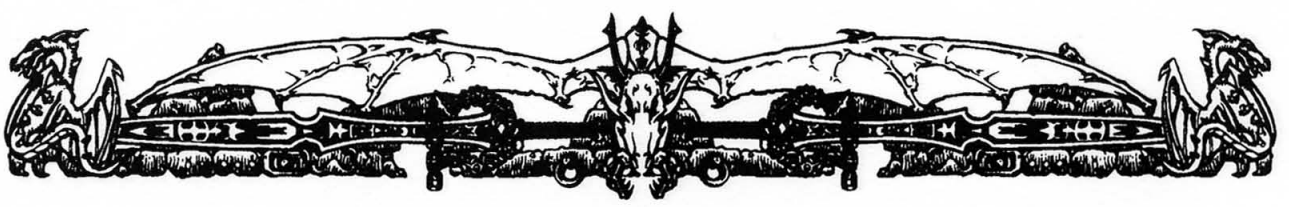
Compétences : Baratin 95 %, Chercher 00 %, Communiquer avec Maluk 120 %, Déplacement Silencieux 70 %, Dissimuler un Objet 55 %, Ecouter 35 %, Eloquence 120 %, Evaluer 110 %, Jeunes Royaumes 100 %, Toutes les Langues à 100 %, Médecine Rudimentaire 110 %, Monde Naturel 100 %, Potions 100 %, Royaumes Inconnus 100 %, Sagacité 150 %, Scribe (malgré sa cécité) 150 %, Se Cacher 35 %, Sentir/Goûter 40 %, Vision de Sorcière 150 %.

Emzeth est un authentique puits de savoir. Il n'y a aucun domaine qu'il ne connaisse, qu'il ne pratique. Ses compétences ne sont pas exhaustives, bien au contraire. Ce sorcier (qui est certainement l'un des plus anciens et plus puissants du Multivers) n'est pas aussi aveugle que peuvent le laisser penser ses orbites vides. Malgré le sacrifice de ses deux yeux à Maluk le Veilleur, Emzeth est capable de se reposer entièrement sur son sens mystique (compétence Vue de Sorcière) pour vivre presque normalement. Bien sûr, son infirmité le rend incapable de percevoir avec la même acuité qu'un voyant, mais il voit des choses que même les Melnibonéens et le sort Vue de Sorcière ne permettent pas de deviner.

Le Temple

Celui-ci a été creusé dans la roche même du volcan, et présente trois régions distinctes. La première est constituée d'une étroite promenade qui contourne un gigantesque bassin de chaoplasm. Elle est agrémentée de deux cellules présentant divers tableaux et surtout les Miroirs Enchantés. Les tableaux représentent le règne des Seigneurs du Chaos sur leurs Territoires. Le talent de l'artiste qui les a réalisés explose à la vue des aventuriers, tant le réalisme est extraordinaire ; en forçant ses yeux sur les détails, il est possible de saisir jusqu'à la





texture des étoffes, la chaleur des visages, l'humidité des yeux ou encore le mouvement ondulant d'un vêtement sous l'effet d'une légère brise. Les cadres sont eux-mêmes très ouvragés, recouverts de feuilles d'or et sertis de pierres précieuses colorées. Chacun de ces tableaux (il y en a deux dans chaque cellule) est fort estimable dans les Jeunes Royaumes. En s'adressant à des amateurs fortunés (qu'il sera difficile de trouver), un aventurier peut en tirer 3D6 x2 000 bronzes pour chacun s'il réussit un jet en Marchander, la moitié seulement dans le cas contraire. Les Miroirs Enchantés occupent les murs constituant l'extrémité de ces cellules. Ils sont de grande taille, faisant plus de 2 m de large pour 1 m de haut. Leur encadrement est similaire à celui des tableaux, avec lesquels ils sont coordonnés (leur valeur marchande individuelle est de 1D6 x500 bronzes). Plusieurs aventuriers peuvent s'y mirer en même temps. En fait, cela sera inévitable s'ils décident d'inspecter les tableaux, les dépouiller de leurs pierres précieuses, etc. Les tableaux aussi bien que les miroirs brillent d'une aura magique que révèle le sortilège Vue de Sorcière. Des jets en Chercher peuvent révéler deux détails dissimulés : (1) un symbole chaotique est caché au sein des frises et des ornements des cadres ; (2) dans tous les tableaux dépeignant les Seigneurs d'En-Haut, il est possible de noter la présence d'une gigantesque Balance Cosmique en arrière-plan. Étrangement, il est difficile de la voir au premier coup d'œil, mais

une fois le jet en Chercher (ou un jet sous le score de Balance) réussi, l'aventurier ne comprend pas qu'il n'ait pas pu la voir dès le début. Puis avec cette révélation en survient une deuxième, toute aussi lumineuse : les Seigneurs du Chaos sont manifestement irrités par sa présence. Un aventurier réussissant un jet d'Intelligence est en droit de se demander si les scènes des tableaux n'ont pas changé...

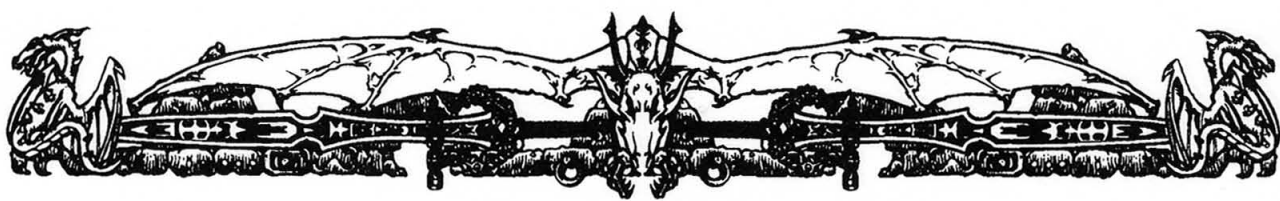
La deuxième partie du temple est constituée de deux ailes jumelles, présentant chacune une promenade menant au-dessus de l'étendue de chaoplasmes frémissant. C'est le lieu de conjuration privilégié des Dévots du Chaos, qui officient sans octogone ni autres artifices communs aux sorciers des Jeunes Royaumes. L'entité invoquée apparaît dans un bouillonnement au centre de la gelée chaotique. Habituellement, le démon est libéré à l'extérieur du Temple pour hanter à sa guise l'île des Misklaars, et renforcer la domination du Chaos sur cette terre. Chaque aile est également flanquée de deux alcôves contenant une effrayante statue de granit figurant un Bal' Boost. A nouveau, la précision du sculpteur peut faire frissonner le spectateur intrigué, car chaque détail de sa peau reptilienne est reproduit avec un réalisme confondant. Les quatre statues sont en fait de véritables démons figés dans cette position d'attente par un charme lancé par les Dévots du Chaos. Libéré de celui-ci, les statues perdent leur teint granitique pour s'incarner en 1D8 rounds en d'authentiques Bal' Boosts, moyens à tous points de vue (voir règles de base p.155).

Enfin, la dernière partie du Temple est la nef, avec un autel surélevé. Comparé au reste du Temple, ce dernier est d'une austérité dérangeante. Sa surface porte de nombreuses traces d'ébréchantures, dues au couteau sacrificiel, et des tâches douteuses de sang humain ou démoniaque, que les Dévots n'ont jamais réussi à faire partir tant elles se sont incrustées dans la pierre. Le fond de la nef est orné de huit miroirs en pied, de 2m de haut sur 1m de large. Quatre d'entre eux sont ternes et poussiéreux, mais les autres brillent d'un éclat malsain et captivant. Ce sont en fait des portails magiques qui donnent sur des cellules situées dans les plans d'origine de leur propriétaire. Chaque Dévot a le sien, et est le seul à pouvoir le franchir. Les miroirs à l'abandon appartenaient aux Dévots du Chaos défunts ou aujourd'hui enfuis. Il est inutile de décrire ce qui se trouve au-delà des miroirs, puisque les aventuriers n'ont absolument aucun moyen de les traverser.

La nef est également le lieu où les Dévots pratiquent leur culte décadent. Les sortilèges qu'ils tissent mettent en danger l'intégrité de l'île des Misklaars en s'en prenant directement à la Machine de Saint Sydel. Leurs siècles d'efforts sont de mieux en mieux récompensés chaque jour : la Machine est sur le point de rendre l'âme, ce qui permettra aux Dévots de revendiquer l'île au nom du Chaos.

Il est plus que probable que les aventuriers, accompagnés ou non de Gorgotam, surprennent les Dévots au milieu d'une cérémonie occulte dans la nef. Drenjhe disparaîtra dans une poche d'ombre pour pouvoir poignarder sournoisement les aventuriers dans le dos au moment le plus propice. Tamsirra





bondira à la rencontre des intrus, tandis qu'Emzeth éveillera les Bal'Boosts. Shivelda, quant à elle, plongera son regard mesmérique dans celui de l'un des aventuriers pour le transformer en allié servile.

L'Icône Impossible

Elle se trouve accrochée à la paroi du Volcan, surplombant l'autel et dominant la nef entière. Il s'agit d'une œuvre d'art pieuse canalisant la foi des Dévots et consacrant le Temple sous le Volcan aux Seigneurs de l'Entropie. C'est probablement l'objet occulte le plus important de ce plan, et sa destruction entraînera celle du Temple et l'affaissement du Volcan qui mettra quelques heures à se fondre dans le sol pour ne laisser plus qu'une plaine rocailleuse et stérile. Dans le même temps, tous les ruisseaux de chaoplasme se tariront, leur source souterraine disparue en même temps que l'Icône Impossible. Cet objet enchanté ne possède que 5 PdS sans aucun point d'armure.

Il est impensable de décrire ce que représente l'Icône Impossible, pas plus que sa nature ; peinture, gravure, frise, sculpture ? Ses formes, convolutions et perspectives innombrables occupent une surface d'environ un mètre carré (cube ?), et semblent se fondre selon des lois improbables tout en se reflétant à l'infini dans les plans multiples du Million de Sphères. Sa nature est si incroyable et à la fois si fuyante qu'elle capture aussi bien l'œil que l'esprit. En la contemplant, un cerveau humain s'enferme dans un univers de contradictions et d'illogismes qui met en péril sa santé mentale. Seuls des individus ou des êtres familiers du Chaos peuvent contempler l'Icône Impossible avec le minimum de contrariétés. Pour savoir si c'est le cas d'un personnage, faites-lui effectuer un jet sous son score d'allégeance au Chaos.

En cas d'échec, il doit réussir un jet contre la folie (POUx3) avec les conséquences habituelles. Ceux qui réussissent ont suffisamment d'affinités avec le Chaos pour ne pas succomber à cette vision, bien que celle-ci les dérange malgré tout. A noter que des personnages melnibonéens trouveront l'œuvre charmante et cocasse...

Kendall le Farfadet

Cette rencontre est librement inspirée de la version anglaise de l'île Brisée (The Shattered Isle) pour Hawkmoon ancienne édition. Elle a pour objet d'apporter un peu de légèreté à ce scénario particulièrement sombre et violent.

Un soir, alors que les aventuriers établissent leur campement, des jets réussis en Ecouter permettront de saisir les notes d'un pipeau en Ecouter permettront de saisir les notes d'un pipeau flotter au loin, vers l'est. Comme à l'exception des Misklaars, il n'y a plus sur l'île que des formes de vie primitives et hostiles, les aventuriers seront très certainement intrigués par la musique.

En suivant le son, les aventuriers découvrent une demi-portion de 130 cm environ, assise sur un gros rocher et en train de jouer du pipeau. L'individu est habillé de vêtements de cuir rouge et porte des bottes et une ceinture de cuir mauve, ainsi qu'un chapeau d'une blancheur éclatante. Il est parfaitement glabre.

Il ne semble pas soucieux de voir les aventuriers s'approcher, et ne leur adresse la parole que pour leur répondre. Il préfère se consacrer à sa musique, vive et lancinante, mais également aérienne et étrange.

L'individu se nomme Kendall, et se trouve sur ce monde par accident, victime de puissances chaotiques arbitraires. Il se désespère de retourner un jour sur son plan peuplé de créatures féeriques. Lui-même est un farfadet, mais la plupart de ses pouvoirs malicieux sont inopérants sur ce monde.

Si les aventuriers le menacent ou se moquent de son apparence, Kendall semblera disparaître et se couler dans son rocher en poussant un soupir d'ennui. Seules des excuses accompagnées d'un jet réussi en Charisme, Eloquence, Baratin ou Marchander l'inciteront à renouer contact avec eux. Si, au contraire, les aventuriers se montrent agréables, il leur donnera quelques indices pour résoudre leur quête.

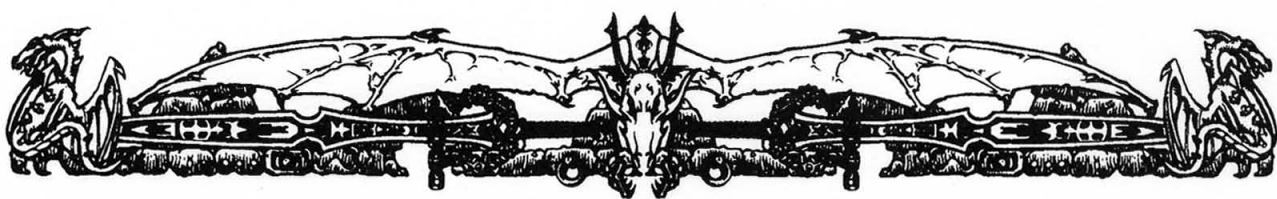
Il a sillonné l'île dans tous les sens (il a même visité le village des Misklaars, mais constatant la panique qu'il y sema en s'y présentant, il a préféré ne plus y retourner) et peut se montrer utile, que ce soit en fournissant une idée de la position des Tuzz'ir, des dangers naturels à éviter, ou encore des Dévots du Chaos réfugiés sous le Volcan, qu'il a approchés une fois, mais qu'il a été contraint de fuir.

Il avouera que ces derniers ont employé une magie qui l'a terrifié et qu'ils semblent communier directement avec leurs sombres dieux, preuve de leur position élevée dans la Hiérarchie du Chaos. Il les considère comme des Démons Majeurs d'importance, et au cours de sa fuite, il a eu l'impression que quelqu'un ou quelque chose (en vérité, les Miroirs Enchantés) a tenté à plusieurs reprises de lui voler son âme.

Kendall peut donc faire une description assez sommaire du Temple du Chaos par lequel il est arrivé, même s'il n'a pas eu le temps de le visiter, car dès que son "intrusion" a été détectée, il a été pris en chasse par une meute de créatures qu'il qualifie de repoussantes. Il s'est échappé des lieux en se coulant dans la pierre, tout en évitant soigneusement de se mêler à la gelée chaotique que crache le volcan.

Enfin, si les aventuriers sont particulièrement amicaux, il leur offrira un petit sac contenant quatre gâteaux secs magiques. Il leur affirmera qu'ils leur seront utiles à manger lorsqu'ils seront fatigués ou affaiblis. Ces gâteaux magiques ajoutent 2D10 au score de FOR du mangeur, pour un nombre d'heures égal à sa CON. Une indigestion catastrophique attend le gourmand qui voudrait en manger plus d'un : les effets magiques ne se manifestent pas, et l'aventurier perd définitivement 1D3 points de CON. Il ne faut pas abuser de la nourriture des farfadets.





Kendall le Farfadet

FOR 8 CON 35 TAI 6 INT 16 POU 20
DEX 19 APP 15

DEP Course-7.

Chaos 49 Balance 78 Loi 16

Points de Vie : 21

Armure : aucune.

Modificateur aux Dégâts Moyen : -1D4.

Armes : *Couteau** 55 %, dégâts 2D8+2+MD, PdS 40. Le couteau de Kendall est taillé dans un matériau inconnu ressemblant à de la corne de cerf. Il effectue des dégâts phénoménaux pour ses 18 cm, traversant les armures, la peau et les os comme du beurre.

Compétences : Art (Chant) 100 %, Art (Jouer du Pipeau) 95 %, Artisanat (Jonglerie) 35 %, Artisanat (Passe-Passe) 50 %, Baratin 70 %, Chercher 51 %, Crocheter 40 %, Déplacement Silencieux 80 %, Esquive 95 %, Grimper 80 %, Langue Commune 80 %, Scribe 45 %, Se Cacher 83 %.

Faculté Spéciale : sur son plan d'origine, Kendall peut manipuler la pierre et la terre à volonté. Sur ce monde livré au Chaos, ses pouvoirs sont presque inexistantes. Il peut tout au plus se couler dans ces matières pour se cacher, et se mouvoir au travers au rythme d'1m par minute.

Kendall espère pouvoir retourner sur son plan ; il apprendra aux aventuriers qu'il est arrivé par une sorte de portail magique qui a débouché dans le temple sous le Volcan. L'ennui avec les portails magiques des farfadets, c'est que la zone de retour ne coïncide jamais avec celle d'arrivée. Cela fait maintenant plusieurs semaines qu'il cherche un signe du portail qui le reconduira chez lui. Concrètement, il s'agit d'une déchirure de l'espace entre deux plans, d'où jaillit une aveuglante lumière jaune. L'antichambre entre les deux plans ne semble pas constitué d'autre chose que de cette lumière. Il indique qu'il faut rechercher une déchirure lumineuse de l'air ou de la matière pour pouvoir le renvoyer chez lui. C'est au MJ de décider la localisation du portail magique des farfadets. Il peut se trouver au sommet d'une montagne, sur l'une des îles, ou encore dans le temple sous le Volcan. Kendall pouvant être un compagnon d'armes utile, le MJ peut également décider de n'autoriser son départ qu'une fois cette aventure terminée. Et qui sait ? Peut-être le farfadet ne trouvera-t-il jamais son portail, et sera-t-il contraint de rester longtemps encore en compagnie des aventuriers.

Le Déchu

Gorgotam de Sabarr est un proto-myrrhynien, c'est à dire qu'il a tout d'un Clakar à peine plus évolué. Son intelligence est redoutable et égale celle des Myrrhyniens modernes, et il fut autrefois entièrement voué à l'adoration du Chaos dont il descend. Il devint même l'un des

huit Dévots du Chaos, et sa maîtrise de puissants sortilèges en fit le chef légitime. Il s'opposa fortement aux velléités dominatrices des autres Dévots, et parvint à unifier leurs efforts pendant plusieurs dizaines d'années, le temps de tisser la trame d'un grand sortilège qui permit au Chaos de reprendre timidement pied sur l'île protégée par la Machine. Mais cette première et décisive victoire emportée, les Dévots se sont déchirés pour le pouvoir. En particulier, Gorgotam fut manipulé par ses pairs jusqu'à être adroitement discrédité aux yeux des Ducs du Chaos. Depuis, tous ses pouvoirs lui ont été retirés, ainsi que la connaissance des sortilèges qui firent sa gloire et sa puissance.

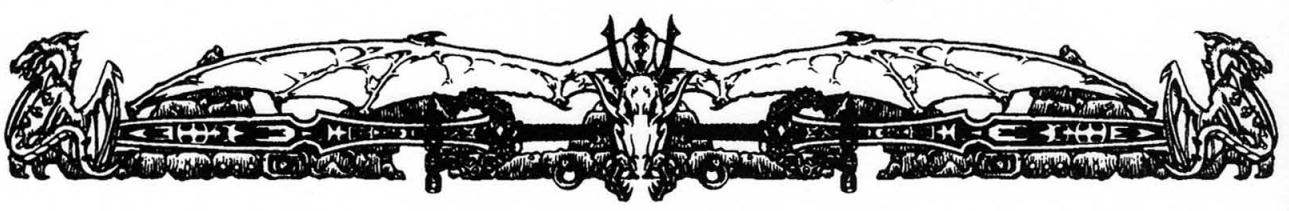
Les Dévots se vengèrent de celui qui les domina et les humilia pendant si longtemps en le pourchassant cruellement. Gorgotam survécut tant bien que mal, et ses ailes furent brisées. Toutefois, son caractère brutal et instinctif lui permit de capturer Shivelda. En échange de sa vie, elle promit de raconter aux autres Dévots qu'elle avait tué Gorgotam et livré son corps à un ruisseau de chaoplasme. Gorgotam n'est pas sûre qu'elle ait tenu parole, mais il n'a, depuis, plus jamais été inquiété. Il se demande même parfois si cette idée était véritablement sienne, et non inspirée par la beauté subjuguante de la succube, qui nourrissait ses propres ambitions.

Aujourd'hui, les ailes de Gorgotam sont à peu près rétablies, bien qu'elles ne puissent le porter ni longtemps, ni loin, de sorte que le proto-myrrhynien est effectivement prisonnier de l'île des Misklaars. Depuis sa chute et le désaveu des Ducs du Désordre, Gorgotam se surprend à espérer la victoire de la Loi en ces terres. Il n'a pourtant jamais rien fait pour aider les Serviteurs de la Machine, car il les a, malgré tout, en horreur. L'arrivée des aventuriers est différente. Il voit surtout en eux le moyen de se venger des Dévots du Chaos et de leurs dieux qui l'ont trahi. Témoin fortuit de leur arrivée en bateau sur l'île, Gorgotam ira certainement à leur rencontre à un moment ou un autre. Devant cette masse de muscles bestiaux, les aventuriers afficheront peut-être du scepticisme suite à sa proposition d'aide inattendue.

Si l'accueil de Gorgotam est satisfaisant, l'ancêtre des Myrrhyniens leur révélera tous les détails qu'ils souhaitent sur le Temple sous le Volcan, en soulignant particulièrement l'importance de l' Icône Impossible, sans lequel les forces chaotiques pourraient être repoussées par le pouvoir de la Machine. Il les abreuvera de renseignements sur les Dévots survivants, notamment en ce qui concerne leurs facultés surnaturelles dont les aventuriers feront bien de se méfier. Toutefois, Gorgotam taira les propriétés magiques des Miroirs Enchantés, et à escient. En effet, il désire plus se servir des aventuriers que les aider (y a-t-il, en définitive, plus versatile qu'une créature du Chaos ?) et souhaite les voir se placer en une situation délicate qui attirerait l'attention des Dévots, tandis que lui volerait dans l'obscurité des voûtes du Temple jusqu'à son vieux miroir poussiéreux. De là, il retournerait dans son monde d'origine, abandonnant les aventuriers à leur sort et à la sinistre île des Misklaars. Eventuellement, si les aventuriers se tirent aisément du piège des Miroirs Enchantés, Gorgotam prononcera la Rune qui éveille les statues des Bal'Boosts, créant la diversion dont il a besoin pour atteindre son but.

Le Monde Agonisant





Gorgotam le Déchu

Sorte de gorille corrompu par le Chaos, les deux ailes de Gorgotam sont tordues et pathétiques. Il émane toutefois de son corps massif une puissance et une rapidité visibles. Il ne porte ni bijou, ni arme, ni vêtement.

FOR 24 CON 17 TAI 22 INT 16 POU 27
DEX 17 DEP Vol-11, Course-7.

Chaos 200 Balance 57 Loi 13

Points de Vie : 20

Armure : 1D2-1 grâce à sa fourrure. Gorgotam semble peu sensible à la douleur.

Modificateur aux Dégâts Moyen : +2D8.

Armes : *Morsure* 70 %, dégâts 1D8 ; *Griffes* x2 90 %, dégâts 1D8+MD.

Sorts : les Ducs du Chaos lui ont retiré toute faculté magique.

Compétences : Chercher 76 %, Déplacement Silencieux 82 %, Ecouter 93 %, Eloquence 50 %, Esquive 88 %, Grimper 95 %, Lancer 44 %, Langue Commune 80 %, Million de Sphères 22 %, Monde Naturel 100 %, Orientation 65 %, Pister 32 %, Sauter 79 %, Se Cacher 84 %, Sentir/Goûter 95 %, Vision de Sorcière 40 %.

Les Enjeux

Ce scénario n'est en rien linéaire, ni dans son déroulement, ni dans sa conclusion. En définitive, la survie des Misklaars et de leur île dépend uniquement des caprices des aventuriers. Ils peuvent revendiquer leurs liens avec le Chaos et aider celui-ci à débarrasser cette terre de la présence nuisible des Misklaars et de leur satanée machine. Mais cela voudrait dire qu'ils n'auront rien compris, ou pas voulu comprendre, les paroles de Saint Sydel, et qu'ils se refusent à devenir de véritables Héros avant d'être les Champions d'une force cosmique. Tout au cours de cette aventure, les personnages peuvent compter sur l'aide des marins du Chantre des Lagons pour les mener par voie maritime d'un point à un autre de l'île. Ils ne se risqueront toutefois pas dans un combat contre des puissances chaotiques et n'interviendront que peu dans leur quête.

Destruction de l'Îcône Impossible

C'est la seule condition véritablement indispensable à la conservation de l'œuvre de Sydel de Jarjarie. Dès que les aventuriers détruisent l'Îcône Impossible, le Temple sous le Volcan commence à se désagréger. La gelée chaotique bouillonne et commence à sortir de ses canaux, comme dans une tentative désespérée de reconquérir un monde qui lui échappe. En quelques minutes, le Temple n'est plus, et quelques heures plus tard, le Volcan lui-même est absorbé par l'île des Misklaars. Les ruisseaux de gelée chaotique se taris-

sent, et se transforment en crevasses asséchées. Les Dévots du Chaos accepteront vite leur défaite. Sans l'Îcône Impossible, leurs PM reviennent à des niveaux normaux et ils perdent la connaissance des sortilèges qui ne leur sont pas propres. De peur de rester captifs d'un monde qui restera en possession de la Loi, ils fuiront en direction de leurs miroirs et les franchiront, pour ne plus jamais revenir.

Tuer les Tuzz'ir

Si les aventuriers échouent dans cette tâche, les Tuzz'ir décimeront progressivement les Misklaars. Sans plus aucun soutien, les Ouvriers de la Machine dépériront très rapidement, pour cesser à leur tour d'exister. Toutefois, si l'Îcône Impossible a été détruite, la Machine sera autosuffisante pour assurer sa propre survie. L'île de Sydel de Jarjarie reconquiert en quelques années sa taille d'origine, recréant dans le même temps toute une faune et une flore naturelles. Si la plupart des créatures chaotiques quittent l'île après la destruction de l'Îcône Impossible, il en demeure toutefois un certain nombre pour rappeler aux éventuels témoins que cette terre est toujours revendiquée par les Ducs du Désordre.

La Machine

Ravitailer les Ouvriers de la Machine et partir en quête de pièces détachées dans les Îles de la Colère ne peut que donner un certain répit aux aventuriers pour accomplir les deux autres tâches précédemment citées. S'ils tardent trop dans leur quête, la Machine finit par s'éteindre, au grand désespoir des Misklaars. Même la destruction de l'Îcône Impossible ne changera plus l'issue du scénario : sans la Machine, le Chaos reconquiert sans effort ses anciens territoires.

En quelques semaines à peine, il ne reste plus de l'œuvre de Saint Sydel que son Roc Solitaire, son tombeau. Et encore, sa base semble lentement s'éroder, laissant supposer sa chute prochaine. Elle reprendra sans doute des siècles, mais qu'est-ce que le Temps pour les Seigneurs d'En-Haut ?

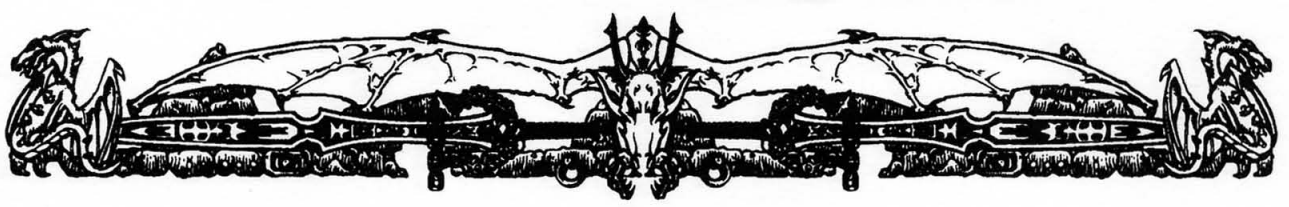
Une fois encore, elle rit et lui montra la fenêtre qui dominait le Bord du Monde et le Chaos, au-delà.

- Au-dehors, rien n'existe encore. Si vous veniez à vous y aventurer, vous affronteriez encore les créatures de vos cauchemars secrets, car il n'y a là-bas rien d'autre à redouter (...) Il arrive qu'un homme se présente à Kaneloon pour affronter semblable épreuve. Alors les frontières du monde en sont repoussées car lorsqu'un homme affronte le Chaos, celui-ci recule et livre de nouveaux territoires !

Eric le Nécromancien
Le Songe du Comte Aubec

Le Monde Agonisant





Conclusion

Epilogue favorable à la Loi

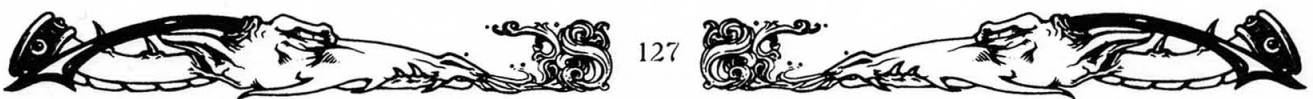
Si les aventuriers ont écouté la raison et leur cœur plutôt que leurs allégeances religieuses, ils s'attirent bien évidemment le mépris des Seigneurs du Chaos qui leur ont, à plusieurs reprises dans ce scénario (par l'intermédiaire des Miroirs Enchantés, par exemple, mais aussi au travers de leur Messenger), tendu la main. Si leur mémoire est proverbiale, ils ont toutefois un tempérament moins rancunier que les Seigneurs de la Loi. Leur seul coup de colère à l'égard des aventuriers sera la destruction de leur navire, les condamnant à demeurer sur l'île de Saint Sydel, qu'ils ont défendue avec tant de ténacité. Toutefois, les Dieux de l'Entropie les ont désavoués, de sorte qu'ils les découragent à invoquer leur aide, comme lors de l'utilisation de sortilèges. Dans ce cas précis, les aventuriers se rendent vite compte que les sortilèges prennent effet 1D8 rounds plus tard que prévu, que leur magie n'opère que s'ils réussissent un jet de Chance, et que les démons résistent malicieusement à toute tentative de lien.

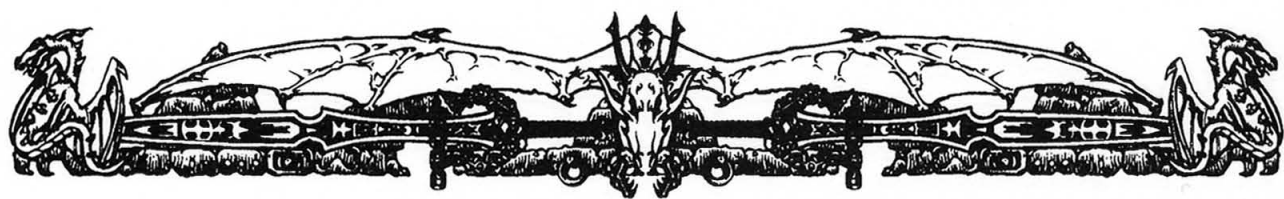
Les Seigneurs Blancs se montrent plus généreux. Tout d'abord, ils proposent, par l'intermédiaire de Saint Sydel, de devenir les Champions de la Loi. Ce faisant, grâce à l'action combinée des deux Machines de la Loi, ils conquièrent de nouveaux territoires sur la Mer de Chaos, et découvrent à leurs confins des populations humaines à fédérer. Sous leur influence, l'île peut être reboisée et cultivée, et son centre repeuplé. Libre à eux de fonder ensuite de petits royaumes dont ils seront les seigneurs féodaux, qu'il leur faudra protéger des dangers qui viendront régulièrement de la (pas si lointaine) Mer du Chaos. Les Dévots du Chaos pourront également refaire des apparitions pour semer trouble et confusion sur le passage, ainsi que mûrir leur vengeance.

Dans le cas où les aventuriers manifesterait malgré tout le désir de retourner dans les Jeunes Royaumes, Saint Sydel leur révélera l'imminent destin de ces contrées, les encourageant à demeurer sur ces nouvelles terres. S'ils s'obstinent, il interviendra auprès des Seigneurs Blancs pour ouvrir un chemin vers les Jeunes Royaumes : les aventuriers sont des Hommes, et à ce titre, tiennent leur propre destin entre leurs mains. Quelques semaines après leur retour, les forces de Pan Tang et leurs alliés mèneront les Jeunes Royaumes jusqu'à la destruction. Les aventuriers ne pourront qu'y périr, à moins que le MJ ne leur offre une dernière alternative, ailleurs dans le Multivers.

Epilogue favorable au Chaos

Si les aventuriers décident de ruiner les chances de survie des Misklaars en livrant leurs terres au Chaos (ce qui peut paraître légitime auprès de certains personnages), ils s'attirent la gratitude "éternelle" des Ducs du Désordre, car leurs frontières ont finalement été rétablies. Pour les remercier, ils les prennent à leurs côtés dans leurs cours magnifiques et majestueuses. Là, les aventuriers vivent dans l'ennui le plus total, leurs dieux reconnaissants ne se rappelant de leur existence que pour les envoyer dans des quêtes follement dangereuses. Certes, ils bénéficient de tous les avantages des Champions du Chaos, mais c'est une vie bien triste, sans liberté. En effet, les Ducs du Désordre apprécient la proximité de leurs mignons et aiment régenter tyranniquement leur vie de la même façon que la Balance Cosmique les domine avec ce qu'ils considèrent être la plus grande injustice. Parce qu'ils auront particulièrement attiré leur attention au cours de cette aventure, les aventuriers seront spécialement "couvés" par leurs dieux... Il n'est pas improbable qu'ils soient renvoyés dans les Jeunes Royaumes pour participer aux efforts de guerre de Jagreen Lern et les conduire à leur dévastation. Il se pourrait même qu'ils connaissent la conclusion de leur vie sous le tranchant de Stormbringer ou le venin des derniers dragons d'Elric, avant que celui-ci ne souffle par trois fois dans le Cor du Destin.





Aides de Jeu



Ce chapitre propose des règles et tables pouvant être utilisées pour les voyages maritimes et le jeu en mer. Des règles optionnelles concernant les combats à bord de bateaux sont suivies d'une table de maladrresses particulièrement appropriée aux embûches que recèle le pont glissant d'un navire.

Règles Optionnelles pour les Combats sur un Navire

Toutes les règles optionnelles pertinentes sont réunies ici. Certaines reprennent celles exposées dans le livre de règles, mais nous les avons tout de même incluses afin que vous n'ayez pas à passer d'un ouvrage à l'autre.

L'Abordage

Pour accoler son navire à celui de l'adversaire, le pilote doit réussir un jet en Navigation. S'il préfère, il est également possible d'éperonner l'ennemi (auquel cas la passerelle d'abordage est déjà toute trouvée). Des jets en Lancer permettent d'accrocher des grappins.

Dès qu'il y en a dix de fixés, il suffit de disposer de bras pour rapprocher les deux navires afin qu'ils se retrouvent l'un contre l'autre. Ceux qui se trouvent sur le bateau le plus élevé peuvent directement sauter sur le pont adverse. S'ils ratent leur jet de compétence, ils s'affalent à l'arrivée, encaissant au passage 1D6 points de dégâts. Sur un résultat de 00, le personnage tombe entre les deux navires et va faire un tour dans l'eau. Les plus prudents préféreront peut-être Grimper sur le navire adverse.

Si l'on vient du bateau le moins élevé, il n'y a pas d'autre possibilité que de Grimper (à +20%, compte tenu de la présence des cordes tendues entre les deux bâtiments). Les défenseurs prêts à recevoir l'assaut se retrouvent en position surélevée.

Ceux qui aiment le spectacle peuvent préférer se balancer au bout du corde, comme cela est décrit plus bas.

Afin de monter à bord d'un navire alors que l'on se trouve dans l'eau, il faut réussir un jet en Natation pour se rapprocher suffisamment, puis un jet de Grimper au round suivant. Ce dernier s'effectue à +10%, compte tenu des cordes, rames et autres planches qui confèrent de multiples prises.

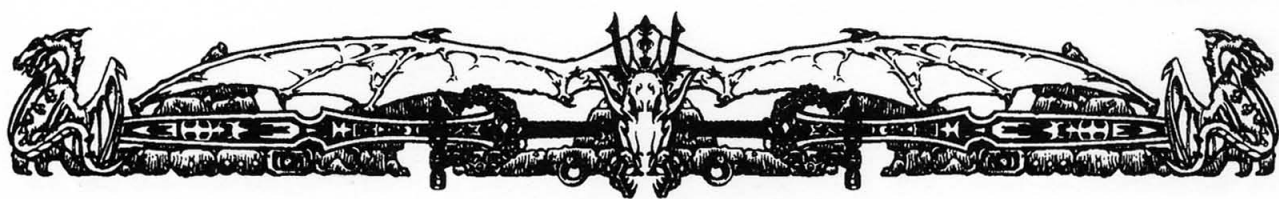
Combattre dans le Gréement

Les marins montent très fréquemment dans le gréement pour détacher les voiles ou les carguer. Cette pratique routinière est couverte par leur compétence en Navigation. Mais en cas de combat, le gréement devient un second champ de bataille, à plusieurs mètres au-dessus du pont.

Les aventuriers doivent réussir un jet en Grimper pour monter ou descendre dans le gréement (à +20% compte tenu des nombreuses cordes). On progresse généralement à la vitesse de trois mètres par round. Ceux qui ratent leur jet peuvent se rattraper à un cordage en réussissant un jet de Dextérité.

Lorsque l'on a une arme en main, il ne reste plus qu'une main de libre pour s'accrocher aux cordes. Ce n'est pas pour rien que les pirates se déplacent le couteau entre les dents. Positions surélevée et inférieure ont également cours dans le gréement. En cas de combat, la moindre maladresse est sanctionnée par une chute. La lutte et une attaque spéciale comme repousser sont très utiles lors de ce type d'affrontement, car si vous faites lâcher prise à votre adversaire, vous ne risquez pas de le revoir de sitôt.





Quiconque est en train de grimper ne peut esquiver des projectiles lancés de plus haut, et tout personnage touché par une arme de jet doit réussir un autre jet en Grimper sous peine de lâcher prise. De cette manière, un seul homme bien campé dans le nid de pie et muni d'une réserve suffisante de cabillots d'amarrage peut repousser indéfiniment tout un groupe d'agresseurs.

Si l'on désire descendre rapidement, il est possible de se laisser tomber en plantant une arme tranchante dans une voile afin de se ralentir. Pour ce faire, on lâche la corde que l'on tenait et l'on attaque la voile à l'aide d'une épée ou d'une dague. Si l'attaque porte, le marin glisse dans un grand bruit de tissu déchiré, et un jet en Sauter réussi lui permet d'atterrir sur ses pieds (s'il le rate, la réception est nettement moins gracieuse et lui occasionne 1D6 points de dégâts). Si l'attaque initiale est ratée, le personnage n'a plus qu'à apprendre à voler d'urgence. Un maître de jeu magnanime peut lui permettre de tenter un jet de DEXx3 pour se saisir d'une corde avant qu'il ne soit trop tard, mais quoi qu'il en soit, la descente s'effectue en un round.

Quelle qu'en soit la raison, une chute du gréement requiert un jet de Chance. En effet, le mât ne cesse de bouger au gré des flots, et les petits veinards tombent directement dans l'eau, où ils n'ont à craindre que les requins et la noyade. Les moins chanceux frappent le pont. Les dégâts encourus dépendent de la hauteur de chute. En général, un individu tombant de la grand-vergue ou de plus haut n'a que peu de chances de s'en tirer.

Passer par dessus Bord

De nombreuses choses peuvent faire passer un marin par dessus bord. Sur un jet de Dextérité réussi, la chute ne cause aucun dommage, sans quoi les dégâts sont ceux de la distance de chute, divisés par deux. Une fois à l'eau, le personnage doit se débarrasser de son armure si elle l'empêche de surnager (du moins s'il ne veut pas couler, comme indiqué plus bas, dans *Nager en Armure*). Un jet en Natation lui permet alors de revenir à côté du navire.

Les requins constituent un danger s'il y a du sang dans l'eau. Si ces prédateurs sont dans le secteur, seul un jet de Chance réussi à chaque round permet de ne pas se faire attaquer.

Quiconque chercherait à venir en aide à un nageur peut lui envoyer une corde (jet en Lancer), laquelle peut être saisie sur un jet de Dextérité. Comparez la FOR de ceux qui tirent à la TAI du nageur sur la table de résistance afin de voir s'ils parviennent à le hâler à bord. Si un éventuel requin décidait de ne pas lâcher sa proie, la TAI du monstre entrerait évidemment en ligne de compte dans l'équation.

Tirer sur un autre Navire

Il est extrêmement difficile d'être précis lorsque l'on tire sur un autre navire à l'aide d'une arme de lancer. En effet, un bateau est tout sauf une plate-forme de tir stable. Tous les ti-

reurs voient leurs compétences diminuer de moitié, sauf si la mer est démontée (dans ce cas, leur pourcentage n'est plus que du quart de leur score habituel).

Les aventuriers désirant se protéger des projectiles peuvent descendre dans la cale. Les autres peuvent rester sur le pont mais se cacher derrière le plat-bord. Tous les projectiles les prenant pour cible ont 50% de chances de se planter dans la coque du navire.

Gîte et Tangage

Les vents violents et la mer démontée ballottent le bateau en tous sens. Dans de telles conditions, quiconque tente quoi que ce soit sur le pont doit réussir un jet de DEXx3. S'il est raté, seul un jet de Chance réussi évite de passer par dessus bord. Si vous le souhaitez, le jet initial peut n'être que de DEXx1 si les conditions sont particulièrement abominables. Les vétérans commencent toujours par s'encorder avant d'agir.

Saborder un Navire

Seule une crapule coulerait un navire en bon état de marche, mais des crapules, les océans des Jeunes Royaumes n'en manquent pas. Ces voyous commencent toujours par se rendre à fond de cale, munis d'une hache. Inutile de jouer les attaques, tous leurs coups portent automatiquement. Déterminez juste les dégâts occasionnés.

La qualité de la coque du navire fait office d'armure, mais son efficacité est diminuée de moitié contre ces attaques venues de l'intérieur.

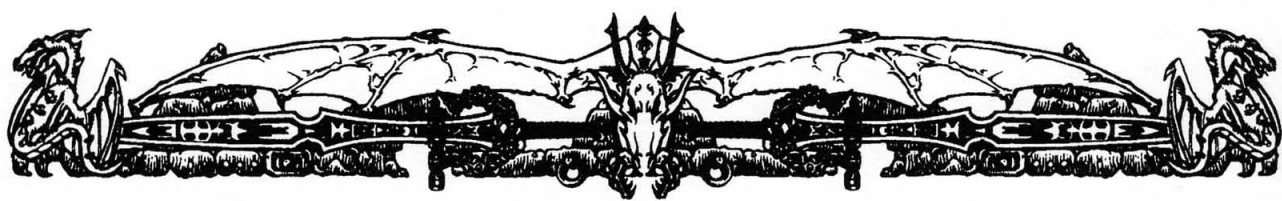
Ainsi, un brick, dont la qualité de coque est égale à 16, n'est protégé que de 8 points contre des dégâts causés par une hache. Si les dégâts dépassent la qualité de la coque, l'excédent est retiré des points de structure du bateau. Lorsque ce total tombe à zéro, le navire s'enfoncé (reportez-vous au chapitre *Naviguer sur les Mers du Destin* pour de plus amples détails).

Mal de Mer

Les aventuriers ont besoin de s'habituer à la mer avant de d'être d'une quelconque utilité sur un navire. Lors de leur premier voyage, ils y parviennent sur un jet de CONx3. S'il est raté, leurs chances augmentent avec l'expérience (CONx4 pour la deuxième traversée, CONx5 pour la troisième, et ainsi de suite). Une fois ce jet réussi, le personnage n'a plus jamais besoin de l'effectuer. Un aventurier qui n'aurait pas réussi à s'acclimater à ces conditions si particulières doit réussir un jet de Dextérité pour entreprendre la moindre action physique, même lorsque le temps est beau et que le pont est sec.

Le mal de mer frappe même les plus expérimentés. Au début de chaque voyage, jouez un jet de CONx5, et ce, quelle que soit l'expérience maritime du personnage. S'il est raté, l'individu est pris de nausées et perd 1 point de vie jusqu'à ce qu'il ait retrouvé la terre ferme.





Pont Glissant

Il est délicat de se déplacer sur un pont trempé (d'eau ou de sang). A chaque round de combat, tous les combattants doivent réussir un jet de Dextérité pour ne pas tomber. Sur un 00, le malheureux passe directement par dessus bord.

Nager en Armure

A moins d'être gorgées d'eau, les armures de cuir et barbares sont assez légères pour permettre aux nageurs de flotter sans nécessiter de jets en Natation. Le cuir maritime ne peut être saturé d'eau, ce qui représente une partie de son utilité. Cuir et anneaux, demi-plaques, et demi-plaques et anneaux requièrent un jet en Natation par round, sinon le nageur commence à se noyer. Il est impossible de nager en plaques. Le porteur de ces dernières coule comme une pierre.

Grâce à la réussite d'un jet de Dextérité par round, il est possible de retirer son armure à la même vitesse (le même nombre de rounds) que lorsqu'on la revêt. Dans les tables d'armes, la partie consacrée aux armures comporte une colonne traitant de ce sujet sur un ton très optimiste. S'il rate un de ses jets de Dextérité, l'aventurier doit réussir un jet en Natation ou commence à se noyer. Pour retirer votre armure sous l'eau, tranchez-en les ligatures. L'armure disparaît ensuite, perdue dans les profondeurs.

Notez toutefois que tout personnage qui retire son armure sous l'eau le fait en coulant. Autrement dit, un PJ en plaques doit rester sous l'eau durant quatre rounds avant de se débarrasser de son armure. Il lui faut réussir un jet en Natation pour remonter vers la surface, qu'il atteindra quatre autres rounds plus tard. On se noie en ratant un jet de CONx9 le premier round, CONx9 le deuxième, et ainsi de suite. Au huitième round, on n'en est plus qu'à CONx3. Pas étonnant que les armures de plaques ne soient guère appréciées des marins.

Passer sous le Bateau

Une fois qu'il se trouve dans l'eau, un aventurier peut passer sous un bateau pour surprendre ses adversaires qui attendent de le voir ressurgir. Cela nécessite trois rounds, et il doit réussir un jet en Natation ainsi que trois jets de CON (x10 lors du premier round, x9 lors du deuxième et x8 lors du troisième). S'il en rate un, il commence à se noyer. Si les rames du navire sont en train de servir, le personnage doit réussir un second jet en Natation afin d'éviter de prendre un coup d'aviron en pleine tête, pour 1D6 points de dégâts. Enfin, il ne peut véritablement surprendre ses adversaires que s'il parvient à grimper à bord du vaisseau, comme cela est indiqué plus haut (*l'Abordage*).

Se Balancer au bout d'une Corde

Tous les flibustiers ont envie de le faire un jour ou l'autre. Effectuez un jet de Chance pour trouver une corde à proximité (en cas d'échec, bougez et recommencez le round suivant).

Selon ce que décidera le maître de jeu, il faudra peut-être également sauter pour atteindre la corde en question (jet de Dextérité). Evidemment, en cas d'échec, vous retombez sur le pont, mais les dégâts peuvent être amoindris par un jet en Sauter.

Une fois que l'on se retrouve en vol, la distance que l'on peut parcourir dépend du mât auquel la corde est attachée. Si elle pend de la vergue du mât de misaine, vous pourrez atteindre n'importe quel point situé sur la moitié avant du navire. De même, le mât d'artimon permet d'atteindre n'importe quel endroit de la moitié arrière. Mais avec le grand mât, le vaisseau tout entier vous appartient.

Ce mode de déplacement nécessite évidemment une certaine dose d'équilibre. Un jet de Dextérité réussi vous permet de contrôler la courbe que vous décrivez. S'il est raté, c'est au maître de jeu de déterminer où votre personnage atterrit. Sur un résultat de 00, vous entrez (brutalement) en contact avec un mât ou un autre Tarzan arrivant en sens inverse (1D6 points de dégâts pour tout le monde).

Un aventurier se balançant ou bout d'une corde peut effectuer une attaque en Bagarre pour délivrer un coup de pied à la tête d'un (et un seul) adversaire au-dessus duquel il passe. Un jet en Sauter réussi lui permet de retomber sur ses pieds et d'être aussitôt prêt à agir. S'il avait un ennemi pour destination finale, il peut l'attaquer avant que le round ne s'achève, avec un bonus de 10%. L'adversaire ne peut que parer ou esquiver l'attaque inattendue. Il ne lui sera possible de répliquer qu'au cours du round suivant.



Aides de Jeu





Table des Maladresses en Mer

Cette table peut-être utilisée à la place de celle présentée dans les règles lorsque le combat se déroule sur le pont d'un navire. Elle fait ressortir le pittoresque des affrontements en haute mer. Les résultats sont assez similaires à ceux de la table mentionnée ci-dessus et ceux qui ont une aversion sur ce type d'aides de jeu peuvent ne pas en tenir compte.

D100 Maladresse

01-06 Le navire tangue et vous déséquilibré : vous perdez votre prochaine parade ; votre ennemi peut se dégager.

07-12 Vous glissez/trébuchez sur le gréement ou tout autre obstacle : vous perdez votre prochaine attaque ; votre ennemi se dégager.

13-18 Vous glissez sur le pont mouillé : vous perdez vos attaque et parade suivantes ; votre ennemi peut se dégager.

19-24 Vous recevez de l'écume dans les yeux : vous ne pouvez que parer, esquiver ou vous déplacer pendant les prochains 1D3 rounds de combat ; votre ennemi peut se dégager.

25-28 La lanière de votre bouclier se rompt : réduisez le pourcentage de parade de votre bouclier de moitié jusqu'à ce que vous le fassiez réparer. Ne concerne pas les boucliers démons. Ne tenez pas compte de cette maladresse si vous n'avez pas de bouclier.

29-32 Le perroquet du navire panique : cette sale bête manque de vous percuter en plein visage. Votre prochaine attaque rate automatiquement, et ce, quel que soit le round auquel elle a lieu.

33-36 Vous lâchez votre arme : elle gît à vos pieds ; il vous faut 5 EDEX pour la récupérer. Votre ennemi peut se dégager. Ne tenez pas compte de cette maladresse si vous parrez avec un bouclier.

37-40 Arme propulsée au loin : elle se trouve à 1D4 mètres de distance dans une direction aléatoire (oui, elle peut finir par dessus bord). Ne concerne pas les armes démons. Ne tenez pas compte de cette maladresse si vous parrez à l'aide d'un bouclier.

41-43 Une voile tombe : une voile a été coupée et vous vous retrouvez en dessous. Vous pouvez parer mais êtes incapable d'attaquer ou d'esquiver pendant deux rounds (c'est le temps qu'il vous faut pour vous libérer de la toile). Votre adversaire peut se dégager.

44-46 Un requin vous mord : rendu fou par l'odeur du sang, un requin bondit hors de l'eau et vous mord le bras avant de retomber. Vous pouvez utiliser une arme ou un bouclier (mais pas les deux) jusqu'à la fin du combat.

47-49 Un gui vous heurte au visage : le gui du spinnaker balaye le pont et vous le recevez en plein visage. Seules les parades et les esquives vous sont autorisées jusqu'à la fin du round suivant ; en effet, vous tentez d'essuyer le sang qui coule dans vos yeux. Votre ennemi peut se dégager. Ne tenez pas compte de ce résultat si vous portez un casque.

50-52 Un tonneau non attaché vous heurte de plein fouet : il roule sur le pont et vous fauche. Vous tombez au sol ; votre ennemi peut se dégager.

53-55 Coup de pied à la tête : un marin qui se balance au bout d'une corde vous délivre un coup de pied au passage. Vous ne perdez aucun point de vie mais vous êtes pris de vertiges. Diminuez de moitié vos compétences d'attaque et de parade pendant un round complet.

56-58 Casque projeté au loin ou grand coup à la tête : la voile se déploie et la grand-vergue s'abat sur votre crâne. Si vous portez un casque, il vous faut 5 EDEX pour le ramasser et un round de combat complet pour le remettre après vous être dégagé du combat (ne concerne pas les casques démons). Si vous n'en portez pas, référez-vous à coup de pied à la tête, ci-dessus.

59-62 Votre arme passe par dessus bord ! elle vous échappe et tombe à la mer. Pour en utiliser une autre, il vous faut la sortir du fourreau ou la ramasser au sol ; votre ennemi peut se dégager. Ne concerne pas les armes démons.

63-65 Votre bouclier passe par dessus bord ! un coup violent vous arrache votre bouclier, qui disparaît sous la surface. Ne concerne pas les boucliers démons.

66-68 Un oiseau de mer vous attaque : un goéland rendu fou par la vue du sang vous attaque le visage à grands coups de bec. Vous saignez pendant 1D6+4 rounds de combat ; la cicatrice consécutive à cette attaque est permanente ; vous perdez 1 point d'APP.

69-71 Vous tombez au niveau inférieur : vous reculez et passez par une écoutille ouverte. Si vous ratez un jet en Sauter, vous vous foulez la cheville : réduisez vos DEP de moitié jusqu'à la fin de la bataille. Il vous faut 1D3 rounds pour revenir sur le pont.

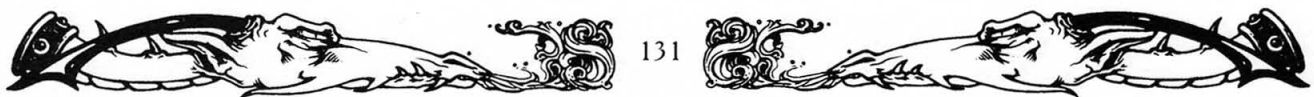
72-74 La mort venue du ciel : un marin tué tombe du gréement et s'abat sur vous. Vous ne perdez pas de points de vie mais vous tombez par terre ; votre adversaire peut se dégager.

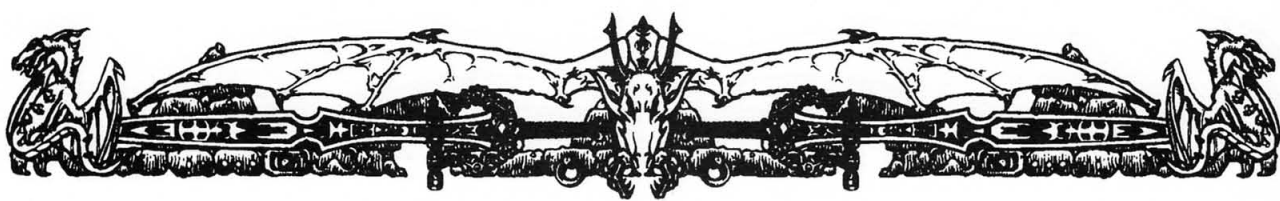
75-77 Votre arme se coince dans le mât : faites un jet inférieur ou égal à votre FORx3 pour la dégager ; votre ennemi peut se dégager.

78-80 Vous vous retrouvez entortillé dans les cordages : le gréement vous empêche de vous mouvoir librement. Réduisez votre compétence d'Esquive de moitié tant que vous n'avez pas réussi à vous dégager, ce qui nécessite un round complet et un jet de Dextérité réussi. Votre adversaire peut se dégager.

81-83 Attrapé par en dessous : quelqu'un vous attrape par une écoutille. Vous parvenez à lui échapper mais perdez votre botte (ou votre chaussure). Il vous faut vous dégager et réussir un jet en Chercher pour la retrouver.

84-86 Un homme à la mer ! Un choc violent vous projette par dessus bord. Si vous portez une armure métallique, vous avez intérêt à en trancher les ligatures. Effectuez un jet en Natation pour revenir au navire, puis un autre en Grimper pour remonter à bord. Si vous ratez votre jet de Natation, reportez-vous aux règles de Noyade, page 93 du livre de règles.





87-89 Une entaille couvre votre oeil de sang, vous rendant à moitié aveugle : diminuez vos attaques et parades de moitié tant que vous n'avez pas bénéficié de Médecine Rudimentaire, du sort Soins, ou de points de suture. Si vous ratez un jet de CONx5, cet oeil est perdu et vous êtes bon pour porter un bandeau. Vous voilà devenu un vrai loup de mer.

90-92 Ligature d'armure tranchée : soustrayez 1 point au résultat de vos jets d'armure jus-

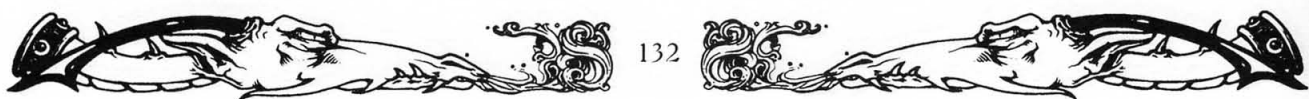
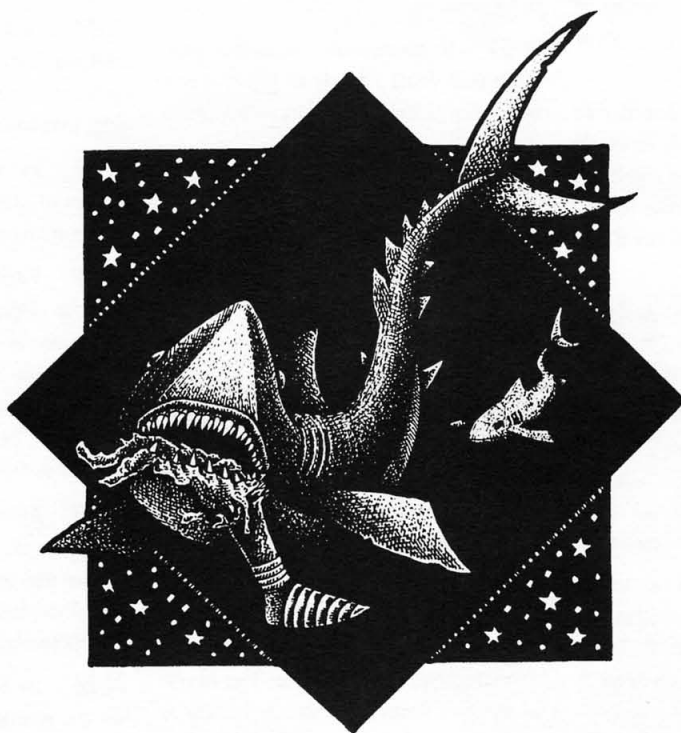
qu'à ce que celle-ci ait été réparée. Ne concerne pas les armures démons.

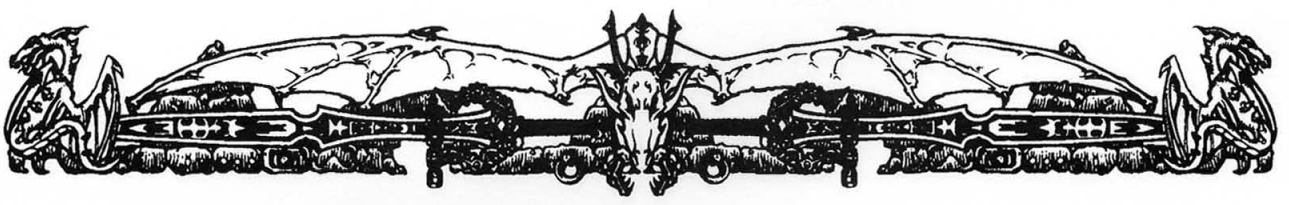
93-95 Partie d'armure perdue : réduisez tous vos jets d'armure de 2 points jusqu'à la fin du combat. Si vous ratez un jet de Chance, la partie d'armure est passée par dessus bord et perdue à tout jamais. Allez voir un armurier dès que vous serez revenu à terre, il vous effectuera les réparations pour 1/5ème du prix total de l'armure. Ne concerne pas les armures démons.

96-97 Vous touchez un ami ou vous-même, à déterminer par un jet de Chance : occasionne les dégâts tirés plus vos modificateurs aux dégâts. Les armes démons atteignent toujours l'un de vos amis (jamais vous).

98-99 Très grande maladresse : faites deux jets de plus sur cette table.

00 La pire maladresse qui soit : faites trois jets de plus sur cette table.





L'authentique et intéressant récit
des voyages du brick

Fierté d'Utkel

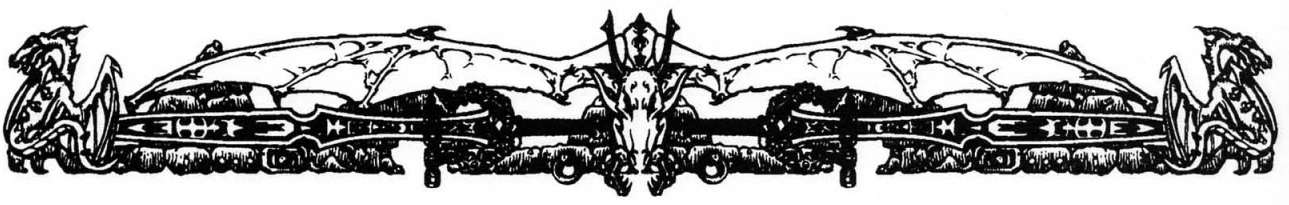
Avec description détaillée des
divers ports, rades et périls maritimes

Incluant des notes sur les travaux et coutumes de
chaque endroit, ainsi que la manière dont nous y
avons été reçus.

Ecrit pour les marins par le
CAPITAINE KELGAR VOGUELOIN

Publié par Eplivan Imprimeur et Fils, Utkel





Introduction

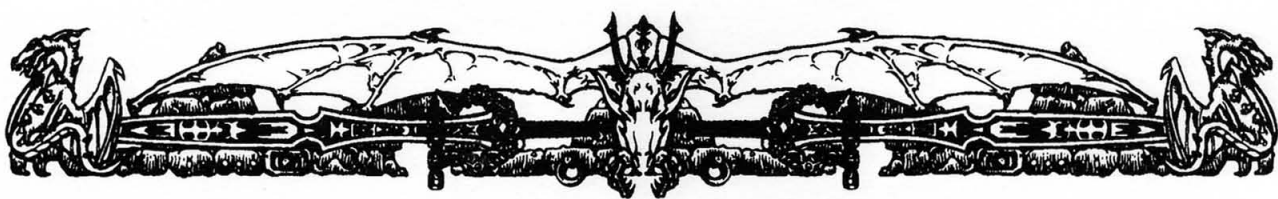
Pour avoir durant plus de quarante années parcouru les océans de Straasha, je peux certifier que l'ignorance est la cause de plus de décès de marins que la malchance. C'est afin de la prévenir que je prend la plume aujourd'hui, après que ma goutte chronique m'ait forcé à renoncer à la mer, dont je ressens pourtant encore l'appel au plus profond de mon être. Peut-être cela est-il inutile et de bons et braves marins mourront-ils encore malgré mes efforts, mais j'espère que le savoir que j'ai acquis, non sans sacrifices, continuera à être transmis après que mon âme sera partie vers le roi des mers et que ma dépouille charnelle aura été livrée aux flots.

Dous qui lisez ces lignes, sachez que le passage du temps aura peut-être effacé une partie de la vérité de ce que je note ici, et que mon ignorance et mes suppositions pourront être la source de quelques erreurs. Je ne tairai rien. Straasha m'est témoin que je suis parfois querelleur, mais il est également vrai que je dis les choses telles qu'elles sont, sans les embellir. Maintenant que je n'ai plus aucune raison de redouter les insultes, et vu que je n'ai pas l'intention d'effectuer d'autre voyage que celui qui me verra rejoindre les vagues pour la dernière fois, aucune crainte ni aucun désir de recevoir des louanges ne pourront me faire écrire autre chose que la vérité vraie.

Enfin, cher lecteur, je vous demande de prier pour mon âme, car je vais bientôt mourir et ne puis me targuer d'avoir été bon ou généreux. Et c'est en toute honnêteté, et avec mes plus profonds remerciements, que je dédie ce pamphlet censé aider tous les marins au très magnanime et généreux grand prêtre de la Chapelle Clapotante, Brolle Chevauchelame, sans qui mon manuscrit n'aurait jamais été publié.

Par la grâce de Straasha,
Capitaine Kelgar Dogueloin,
15 montfath, 399 ans après la Libération.





Aflitain

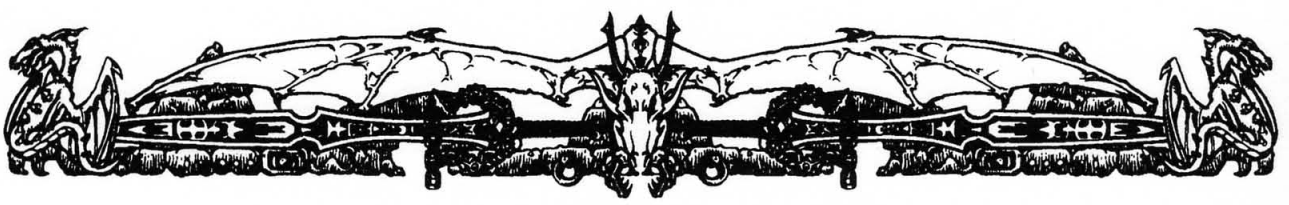
La capitale de Shazar est un excellent marché pour qui désire acheter des chevaux, mais les courants contraires et la zone de fréquentes tempêtes par où il faut passer pour parvenir au port fait que ce dernier accueille bien moins de navires marchands qu'il ne le devrait. Le danger est toutefois compensé par le bas prix auquel on peut acheter d'excellentes montures, du moins s'il faut en croire l'expérience de mon second, un Pikaraydien basané originaire des hautes terres de son pays. Aflitain est une amicale ville de province. Ses larges avenues sont assez tranquilles pour qu'un chien puisse tranquillement dormir au beau milieu d'un important carrefour, même si l'on voit passer quelques charrettes indolentes et les inévitables chevaux de la région. Les courants en provenance des Dents du Serpent amènent ici de nombreux débris ainsi que, parfois, le corps de quelque marin noyé. Les jetées d'Aflitain sont célèbres pour les nombreux petits temples qui y ont été érigés en mémoire des hommes perdus en mer. La rade est petite mais profonde. Les tempêtes sont fréquentes en hiver, et il est donc recommandé de s'ancrer solidement. Malgré la faible activité commerciale (ou peut-être devrais-je dire à cause de la faible activité commerciale), l'administration du port, peu rodée aux tâches qu'il lui faut accomplir, est particulièrement lente. Quant aux dockers, ils sont connus pour leurs accès de colère. Malheur au capitaine qui accoste à Aflitain pendant une grève de la guilde des dockers, car il arrive que de tels conflits se prolongent des semaines durant.

Les Dents du Serpent, qui longent la quasi-totalité de la côte de Shazar, sont une ligne d'îlots escarpés et de promontoires rocheux acérés qui s'étend sur plus de cent milles marins. Les courants qui les parcourent sont extrêmement dangereux. Par endroit, il peut y avoir jusqu'à une dizaine de mètres d'amplitude entre la marée haute et la marée basse. Les tourbillons sont assez fréquents. Et quant aux eaux bouillonnantes où les courants froids de la Mer du Dragon rencontrent ceux, bien plus chauds, de la mer Bouillante, juste au sud des Dents du Serpent, elles génèrent des tempêtes et des bancs de brouillard aussi soudains qu'imprévisibles. A moins que le capitaine ne cherche à se suicider, je conseille à tous les navires de passer au large des Dents du Serpent.

Banarva

Banarva est une ville frontière, et la vie y est rude, mais, lors de mes rares visites, j'ai tout de même eu le plaisir de fréquenter les tavernes des quais. Par endroits, les murs de la cité arrivent jusqu'au front de mer, et bien que sa situation géographique, à l'extrême ouest de la péninsule tarkeshite, épargne à Banarva le plus gros des tempêtes de la Mer Pâle, le port connaît tout de même de violents coups de vent. Une partie des murailles s'est d'ailleurs effondrée au cours d'un terrible ouragan voici une vingtaine d'années, écrasant sous sa masse un navire marchand lormyrien qui se trouvait à quai. Bien que le mur ait été reconstruit, on aperçoit encore les restes de l'étrave de l'Honneur d'Aubec à marée basse. Il n'y a ici qu'un nombre limité de jetées, et il n'est donc pas rare de voir les drakkars à fond plat de la région tirés sur le sable tandis que les navires étrangers sont amarrés au port. La magnifique chapelle consacrée à Straasha mérite la visite de tous les fidèles du Dieu des Mers. Sur ses murs intérieurs, de nombreuses fresques représentent toutes les formes de navires ayant existé depuis la nuit des temps. Fourrures et bois de construction sont bon marché à Banarva. Les visiteurs doivent toutefois faire attention à ne pas se mêler de l'incessant conflit qui oppose le nord et le sud du pays.





Cadsandria

Cadsandria, capitale d'Argimiliar, est l'une des villes les plus prétentieuses où j'ai eu l'infortune de me rendre. Ses postes d'amarrage sont rares, et ses taxes portuaires prohibitives. Il faut parfois attendre des semaines entières avant de décharger sa cargaison. Je reconnais que ce délai est généralement compensé par les prix importants qu'il est possible de tirer de produits importés, mais le marché local est connu pour ses sautes d'humeur.

Même les pauvres de la ville se prennent pour des gens d'esprit, et la plus simple question posée à un marin ou un docker peut générer un interminable sermon en guise de réponse. Je suis pour ma part un homme simple qui se contente de peu, et les maniérismes empruntés des Cadsandriens ne sont pas pour me plaire.

Bien que la religion nationale d'Argimiliar révère les Seigneurs de l'Entropie, cela est fait sans malice et sans intelligence. Ceux qui vénèrent le Chaos à Cadsandria suivent l'exemple de leur sybarite de roi, ce qui signifie qu'ils sont le plus souvent trop saouls ou drogués pour que leur magie soit aussi efficace que celle des sorciers de Pan Tang. Le plus grand péril qui guette tout visiteur est de se voir traité comme un paysan mal élevé alors qu'il ne fait que se comporter de manière honnête et dénuée d'artifices.

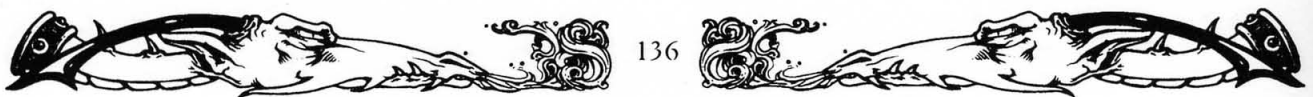
Chalal

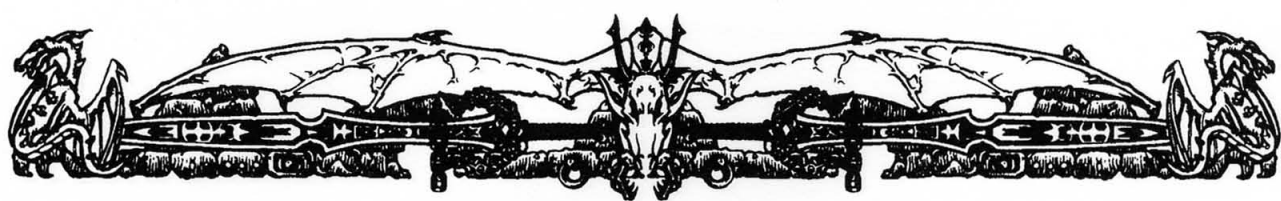
Chalal, la triste ville d'ardoise, est située en aval de l'embouchure du Cha, et le château du roi surplombe la ville tel un corbeau songeur perché au sommet d'une colline. Au-delà de l'étroite vallée du fleuve se dressent des montagnes escarpées couvertes de pins touffus. Cette terre est encore extrêmement sauvage.

Lorsque l'on s'engage le long du fleuve, qui est large et profond, on peut voir les ruines d'une ancienne colonie melnibonéenne sur bâbord. Les habitants de Chalal évitent ces vestiges comme la peste, car ils se souviennent que leurs ancêtres ont érigé la cité à de nombreux kilomètres du lieu où ils avaient été victimes des atrocités des Melnibonécens. Chalal est donc une ville relativement jeune.

Le brouillard, qui rend les rues non pavées boueuses et dangereuses, est extrêmement fréquent. J'ai même ouï dire qu'un filkharien s'était noyé au beau milieu d'une avenue, mais peut-être s'agit-il là d'un mensonge éhonté. Chalal est l'enclave commerciale du pays, et ses marchés sont parmi les plus durs qu'il m'ait été donné de voir. Il faut avoir les nerfs solides pour tenir le coup, et les autres craquent très rapidement. La raison de cette tension est que le roi barbare et sanguinaire de Pykarayd exige de ses sujets qu'ils mettent de côté leurs incessantes guerres tribales lorsqu'ils pénètrent entre les murs de sa ville.

Lorsqu'ils sont en permission, les groupes de mercenaires payés pour prendre part aux insignifiantes mais farouches guerres des hautes-terres viennent s'enivrer dans les tavernes de Chalal (qui sont toutes des boui-bouis infestés de vermine). On peut les employer si l'on a besoin de protection contre les pirates, bien que je ne serais personnellement aucunement surpris qu'ils attaquent eux-mêmes les navires qu'ils sont censés défendre.





Galeazzo

Galeazzo est une ville mourante bâtie sur un petit archipel d'îles rocailleuses. Si sa rade ne possède pas de défenses naturelles contre la Mer Pâle, Galeazzo a été bénie par le Seigneur Straasha, ce qui lui épargne les tempêtes. Tous les printemps, on renouvelle le rite liant la ville au Roi des Mers. Les navires et leurs équipages prennent part à toutes sortes de courses et d'épreuves de force afin de déterminer qui sera digne de transporter le Patriarche de l'Eglise de l'Eau le temps de la cérémonie. Par la suite, le vaisseau en question connaît toujours une année exceptionnelle. Lors des rares occasions où la victoire est revenue à un navire étranger, les marins de Galeazzo l'ont assez mal pris. Et puisque l'on parle d'eux, je sais de source sûre que les Galeazziens savent nager dès la naissance et qu'ils apprennent à diriger un bateau avant même d'avoir fait leurs premiers pas.

Aucune autre ville humaine des Jeunes Royaumes ne produit un verre d'une telle qualité. Si tout le monde reconnaît leur savoir-faire, les souffleurs de verre de Galeazzo ne sont rien de plus que des prisonniers. En effet, les conseillers de la ville craignent que, si l'un d'eux venait un jour à s'enfuir, le secret du verre se répandrait bientôt dans les cités rivales, et l'ultime splendeur de Galeazzo s'envolerait. C'est pourquoi ces artisans sont en permanence enfermés et vivent dans des conditions misérables. Le port était autrefois le plus important d'Ilmiora, mais ses chantiers navals sont aujourd'hui éclipsés par ceux d'Ilmar et la plupart de ses artistes sont attirés par les offres alléchantes de Bakshaan, même si les habitants de Galeazzo continuent à le nier avec ferveur. Les fidèles du Roi des Mers trouveront sans doute encore quelque plaisir entre les murs de cette cité, et ses chantiers navals fabriquent encore de bons navires pour un prix relativement faible, bien que leur nombre ne soit plus qu'une fraction de ce qu'il était autrefois.

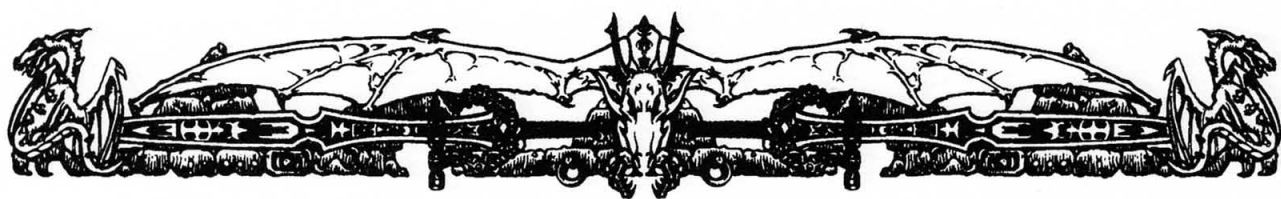
Gromoorva

Faites attention de bien détailler dans votre journal de bord toutes les transactions effectuées dans ce port si vous avez l'intention de vous rendre à Dilmir ou si vous empruntez un itinéraire qui risque de vous faire croiser la route des flibustiers vilmiriens, car ils ne manqueraient pas de vous confisquer votre cargaison et pourraient même aller jusqu'à mettre le feu à votre navire, comme cela est arrivé à mon compagnon d'armes Hugeot Un-Sourcil, un marin comme on n'en fait plus. Les Dilmiriens considèrent que Gromoorva est un lieu maléfique dont les habitants ont signé un pacte avec le Chaos, vénèrent les démons et s'acoquinent avec les fous sanguinaires de Pan Tang. Compte tenu de la mésaventure d'Hugeot et du fait qu'un navire sur deux mouillant à Gromoorva bat pavillon noir, je ne saurais trop vous conseiller de traiter la capitale dharisorienne comme un bâtiment en quarantaine : passez au large.

Hwamgaal

Je n'ai jamais posé le pied à Hwamgaarl et je ne le ferai jamais. Seuls les fous et les maléfiques y jettent l'ancre, et rares sont ceux qui en repartent. C'est depuis leur port d'ébène et d'obsidienne niché entre les falaises rouge sang, où résonnent en permanence les hurlements torturés des maudits, que les galères noires lancent leurs campagnes de pillage et de destruction.





Tout comme les requins qui suivent leur sillage, les vaisseaux pan tangiens sont des chasseurs cruels et sans pitié. Fuyez si vous apercevez leurs voiles noires et contournez autant que possible cette île maudite et ses eaux balayées par les tempêtes et patrouillées par les démons.

Ilmar

Ilmar est le plus grand port du continent nord, et c'est également là que je me sens le mieux lorsque je ne suis pas chez moi. Les habitants sont honnêtes, ce qui n'est pas le cas de ceux de la rivale d'Ilmar, la ville-état ilmioranne de Bakshaan, où j'ai eu la malchance de devoir une fois me rendre. Perdue au milieu des terres, Bakshaan est nettement inférieure à Ilmar... mais je digresse. Ilmar est une ville agréable aux maisons en bois, où les étés sont plaisants et les printemps brumeux. Ses chantiers navals sont à la hauteur de ceux de Citadelle du Soir, voire même supérieurs, s'il faut en croire les dernières rumeurs en date que j'ai entendues au sujet des navires ilmariens. Encaissée dans la vallée qui s'ouvre à l'embouchure du fleuve du même nom, Ilmar possède des marchés très animés et ses négociants sont toujours prêts à tout acheter. Parmi les marchandises que l'on peut y trouver, il y a des herbes fraîchement coupées en provenance de la forêt de Troos. Elles sont meilleur marché que celles que l'on trouve à Imrryr, et de qualité supérieure à celles qu'il est possible d'acheter à Bakshaan.

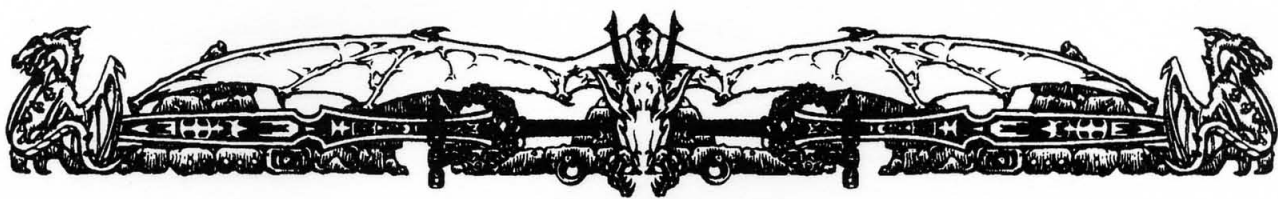
Imrrir

A sa manière, la Cité qui Rêve est tout aussi dangereuse que Swamgaarl. C'est une ville inhumaine où les drogues et la démence règnent sans partage. Comme si les Melnibonéens n'étaient pas déjà assez célèbres pour leur infamie, mon ami Danaad de Menii m'a appris que les Imrryriens n'avaient pas supporté que les Cités Pourpres leur fassent une offre de concurrence amicale en transformant leur port en centre de commerce. Depuis, les Citadins Pourpres n'ont pas le droit de s'approcher des côtes de l'Île des Dragons, sous peine de mort... ce qui prouverait à tous les gens rationnels que les créatures vivant à Melniboné (il est hors de question que je j'utilise un qualificatif plus humain à leur sujet) sont vraiment les derniers citoyens séniles d'un empire en voie d'extinction.

La puissance d'Imrryr n'est plus d'actualité depuis bien longtemps. Bien que je ne me sois jamais personnellement rendu dans cette ville, des érudits m'ont révélé que Melniboné avait été abandonnée par les grotesques et inquiétants dieux de l'Entropie, et qui suis-je pour remettre leurs paroles en doute ? Pour ma part, je pense que tous les dragons de l'île sont morts, à compter qu'ils aient jamais existé, vu que cela fait des siècles que de telles créatures n'ont pas été aperçues par des témoins crédibles. Je crois également que nous ne verrons plus jamais de barges de bataille dorées voguer sur les océans de Straasha.

Pour ce qui est des merveilles célébrées de la Cité qui Rêve, ses tours effilées et ses jardins hantés, je n'ai pas grand chose à ajouter si ce n'est qu'il s'agit des ultimes fragments d'un rêve, et qu'ils se dissipent alors même que les Jeunes Royaumes entrent dans un âge nouveau. Les hommes, eux, ne vivent pas en rêve. Nous sommes des créatures du jour, au même titre que les Melnibonéens étaient des créatures de la nuit. Nous devrions tourner le dos au crépuscule d'Imrryr pour contempler nos propres villes, qui se dorment aux chauds rayons du soleil.





Jadmar

La capitale du Dilmir est obtuse et stagnante, et son port est peu à peu envahi par le sable. Je pense que cela est significatif de la façon d'être des Dilmiriens. Ils ferment leurs frontières et leur esprit au monde extérieur, méprisant tout ce qui est novateur (mis à part ce qu'ils ont eux-mêmes inventé ou prétendent avoir inventé) et considérant que ce n'est qu'une preuve de faiblesse et d'hérésie. Le capitaine du port de Jadmar et ses assistants sont les fonctionnaires les plus ineptes de toutes les villes où je me sois rendu. Ils sont peu coopératifs, inefficaces et paresseux, et encore ne je parle pas de leur mode de fonctionnement inutilement bureaucratique.

Kariss

Une autre des Cités Pourpres, bien que ses arrogants habitants aiment à penser qu'ils résident encore dans la capitale de l'île. Kariss accueille l'ancienne noblesse de l'endroit et n'attire donc que peu les marchands, à l'exception de ces flagorneurs qui aiment singer le style sans profondeur des aristocrates. Kariss est la ville des valeurs à l'ancienne, et ses habitants refusent d'admettre que le temps continue de s'écouler. Leur ville était autrefois la capitale de l'Île des Cités Pourpres, bien que cet honneur ait depuis été racheté par Menii, et Kariss a amassé suffisamment de richesses pour faire honte aux capitales grouillantes de vermine de Pikarayd, Oin et Yu. Kariss est une ville pittoresque et élégante, dotée d'une grande rade inexploitée et livrée aux navires de plaisance des riches oisifs. La tour d'albâtre du Temple des Vents, consacré à Dame Lassa l'Omnipotente, se dresse, isolée, à quelque distance de là. Quelles que soient leurs croyances, capitaines et marins originaires des quatre coins des Jeunes Royaumes viennent présenter leurs respects à la déesse des vents lorsqu'ils font escale à Kariss, de peur que sinon leur navire ne se retrouve dans une zone de calme plat lorsqu'ils seront repartis sillonner les hautes mers.

Menii

Menii est la capitale administrative et politique des Cités Pourpres. Ses rues grouillent de délégations et d'ambassadeurs venus de tous les pays et de toutes les provinces, ce qui fait de Menii la ville la plus cosmopolite qui soit avec Cadsandria. La Baie de Menii est l'une des plus belles rades que l'on puisse trouver. Profonde et encaissée entre les falaises, elle est protégée des tempêtes et n'accueille qu'un petit village d'honnêtes pêcheurs. Pour sa part, la ville est grande et accueillante. Ses tavernes, ses quais et ses entrepôts n'ont de leçons à recevoir que de ceux d'Utkel pour ce qui est de la prospérité et des merveilles qu'ils offrent à l'œil avisé de l'homme de mer. Contrairement au reste de la ville, ils ne sont pas décorés de manière ostentatoire.

Les autres quartiers de Menii sont moins honnêtes, à l'exception du Grand Bazar de Goldar, dont la pyramide luisante surplombe la rade et peut être aperçue à plusieurs kilomètres de distance. Le bazar est sans le moindre doute le meilleur qui soit sur l'île, et peut-être même au monde. Imrryr elle-même ne pourrait pas lutter contre ce qu'il propose. La foire annuelle de Menii est l'événement commercial le plus important des Jeunes Royaumes. Il ne faut surtout pas la rater. Même si l'on refuse de prêter l'oreille à la vantardise des citadins, Bakshaan ne saurait rivaliser avec Menii sur le plan du commerce.





Le Dieil Hrolmar

La dernière fois que je suis allé au Dieux Hrolmar, il y a bien dix ans, la ville, alors dirigée par le Duc Culyan Astran, était comme toutes les autres agglomérations vilmiriennes, à savoir abru-tissante et sans aucun cachet. Depuis, je me suis laissé dire par des capitaines de parole que le fils du vieux duc lui avait succédé. Apparemment, il y aurait désormais du changement à Hrolmar, et tout cela à l'initiative du Duc Avan. Sachant personnellement combien le Dilmirien moyen dé-teste tout ce qui est novateur lorsque cela ne provient pas de l'Eglise de la Loi, j'ai bien peur que ce jeune duc ne dure guère. Vous pouvez m'en croire, dans peu de temps, les bûchers de l'inquisi-tion brûleront à nouveau et Avan Astran ne sera plus.

Raschil

Tout comme Utkel, ma ville natale, la cité filkharienne de Raschil se dresse au beau milieu des marais. Mais la comparaison ne va pas plus loin. Raschil est une ville puante sur laquelle planent les miasmes des marécages. L'été, ses étroites ruelles empestent abominablement, et ses fiers ci-tadins tiennent en permanence un mouchoir parfumé ou un pot de pommade devant leur nez pour se protéger de cette infection. La cupidité des Raschiliens a fait taire leur bon sens, car la ville ne cesse de croître au point d'avoir depuis longtemps dépassé ses murailles, et elle ne pourrait dé-sormais plus se défendre si une flotte ennemie venait l'attaquer. Les pirates sillonnent la Baie de Filkhar, dont les eaux sont également patrouillées par les marines rivales des deux nations voi-sines, Argimiliar et Lormyr. Les navires traversant cette baie ont tout intérêt à afficher clairement leurs couleurs, à indiquer leur pays d'origine et à ne pas s'en laisser compter par quiconque cher-cherait à les arraisonner. Les escarmouches sont très courantes dans le coin. Quant à Raschil, c'est un bon marché pour les textiles, le coton, le lin, la laine et les objets de luxe. Pour ce qui est des plaisirs de la table, on trouve toutes sortes de poissons, de fruits de mer et de marinades à Raschil, ainsi que ces vins qui font la renommée de Filkhar.

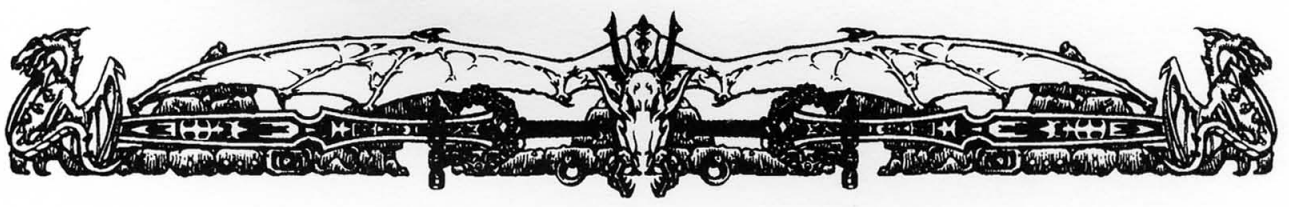
Trepesaz

Le petit port de Trepesaz se dresse à l'embouchure du fleuve Zaphra Trepék (la peste soit de ces imprononçables noms lormyriens). Josaz, la capitale, se trouve à plusieurs jours de là en re-montant le cours du fleuve, et il n'y a pas grand chose à gagner à s'y rendre. Comme toutes les communautés lormyriennes, Trepesaz est loin de sa gloire d'antan. Aujourd'hui, ce n'est qu'une ville en sommeil. Il n'existe plus guère de raison d'y faire escale, sauf si l'on est en route pour Josaz ou si l'on a envie de déguster les succulents crabes des tourbières, une spécialité du cru.

Uhaío

Je n'ai pas grand chose de gentil à dire au sujet d'Uhaío, port d'attache de la Marine Royale Dilmirienne. Mon équipage a eu des ennuis à chaque fois que j'ai jeté l'ancre dans cette ville, et je conseille à tous les capitaines de faire extrêmement attention s'ils devaient avoir l'infortune de ne pouvoir éviter cette escale.





Lors de ma première visite, j'ai perdu cinq hommes de qualité, enlevés par ces bandes qui "enrôlent" les marins de force pour la flotte. J'en étais fou de rage, et ce n'est rien de dire que j'ai eu un mal fou à leur trouver des remplaçants convenables.

Les marins vilmiriens sont de véritables fainéants à côté de ceux d'Utkel. Faut-il vraiment que les temps soient sombres pour que les honnêtes gens aient tellement peur de la mer qu'ils refusent de se porter volontaires pour servir sur les vaisseaux de guerre, de telle sorte que ces derniers doivent recourir à des méthodes de brigands et voler les marins des navires marchands.

La fois suivante, je transportais une cargaison de bois de construction que j'avais chargée à Dhoz-Kam (car il n'y a presque plus d'arbres dans le Dilmir, et une telle marchandise garantit toujours un bon retour). C'est alors qu'un de mes hommes, un Lormyrien au grand cœur, a eu pitié des détenus qui se languissaient dans les navires-prisons pourrissant dans la rade d'Uhaïo.

Prenant un canot, il s'est rendu à proximité de l'un de ses bâtiments pour offrir quelques fruits aux prisonniers et soulager un peu leurs souffrances. Le malheureux a été capturé et exécuté sur l'heure. Comme toutes les villes du pays, Uhaïo est terne et implacable. J'ai peur pour nous tous si tel est l'avenir que les forces de la Loi prédisent à notre monde dans le cas où elles parviendraient un jour à vaincre le Chaos.

Méfiez-vous également des flibustiers qui en font à leur aise dans les tavernes d'Uhaïo, car ici, ces hommes sont considérés comme des héros, et non comme les pirates qu'ils sont vraiment. Le Capitaine Danaad de Menii, un de mes amis d'enfance, a eu l'infortune d'insulter un de ces brigands qui avait abordé son navire dans le Dieil Océan pour le délester de sa cargaison. Pour le punir de ce qui n'est un crime que dans cette ville pestilentielle, Danaad n'a pu que rester impuissant alors que son navire, la Dîve Brise (l'un des meilleurs bâtiments sur lesquels il m'ait été donné de servir), était incendié puis sabordé sur ordre des autorités.

Utkel

Utkel, où je suis né et où j'ai passé mon enfance, est une Cité Pourpre peuplée de gens travailleurs, où de plaisants canaux serpentent sous des ponts courbes et où le Mindon traverse les marais pour aller se jeter dans la Baie de Menii.

Le fleuve est tellement large que les navires peuvent le remonter sur une grande distance, et entrepôts et jetées sont donc visibles dans toute la ville. Les Utkeliens craignent la colère de Straasha et ne se donnent pas les airs des orgueilleux habitants de Menii.

Bien qu'il y ait ici quelques marchands, la plupart des citadins sont des ouvriers maritimes, des pêcheurs ou encore des marins, comme leurs pères l'étaient avant eux. Ils vénèrent Straasha à la Chapelle Clapotante, le plus beau temple érigé à la gloire du Seigneur des Mers dans l'ensemble des Jeunes Royaumes.

C'est une grotte éclairée par une lumière bleutée qui s'enfonce dans le cœur du promontoire rocheux au-dessus duquel se dresse l'enclave réservée aux prêtres de Straasha. Les tavernes accueillantes et peu onéreuses d'Utkel proposent des services simples mais amplement suffisants, et les marins originaires de toutes les nations du monde peuvent s'y asseoir et discuter d'égal à égal.





Les Mers du Destin

Hissez haut !

Qui dirige les océans règne sur les Jeunes Royaumes. Melniboné, l'Île des Cités Pourpres et la terrible Pan Tang contrôlent les mers, et par là-même les terres.

Chacun cherche à dominer le monde et y parviendra bientôt, à moins que sa puissance ne soit déjà plus que de l'histoire ancienne. Et alors que la Loi, le Chaos et la Balance laissent l'avenir des vagues se jouer au gré des vents, les plus audacieux peuvent lever l'ancre.

Les Mers du Destin détaille navires et règles maritimes pouvant être utilisées avec le jeu ELRIC. Vous trouverez dans ces pages les outils dont vous aurez besoin, y compris :

- seize types de navires marchands, diverses embarcations de petite taille, de redoutables vaisseaux de guerre, une description du Vaisseau Noir qui navigue au cœur du Multivers et les terrifiantes barges de bataille de Melniboné...
- les détails relatifs à la navigation, les périls aquatiques, tempêtes et autres machines de guerre, la survie en mer, les navires et batailles navales dans la saga d'Elric...
- des règles optionnelles concernant les combats en mer, une table de maladrresses à bord, une table de catastrophes en mer, une fiche de navire, des caractéristiques pour six types de navires différents et leur équipage, des monstres...
- des idées de scénarios et trois grandes aventures complètes...

