

# L' Ile Mystérieuse



AVENTURIE<sup>®</sup>  
.COM

L'Œil Noir

# L'Île Mystérieuse

Ou  
Cache-cache avec les eaux

Par  
Calenloth

*Avec l'aide précieuse pour le texte de Rohal, Tonton Alik, Sydyann et Aesculaper Satajarna, Arne  
et bien sûr des joueurs ayant playtesté ce scénario !*

*Illustrations de Caryad, Ina Kramer, Nicolas Bau Verena Schneider et Arndt Dreschler  
issues des parutions de DSA*

*Illustration Armoiries de Festum, Rue de Festum, Caravelle : auteurs inconnus  
[www.aventurie.com](http://www.aventurie.com)*

**Neuvième scénario de la Saga « 20000 Lieues sur Dère »**

## AVANT-PROPOS

Ce scénario est la suite des aventures par e-mail (« pbem ») joué sur le groupe Yahoo « Aventurie » par de vaillants Héros. Il forme un diptyque avec le prochain scénario de la Saga. L'histoire ne s'arrêtera pas à la fin de ce scénario mais continuera au fil du temps pour former, je l'espère, une saga en Aventurie. Il a été adapté pour des niveaux élevés (de 7 à 11) mais rien ne vous empêche de multiplier/diviser le nombre et les caractéristiques des créatures que vos Héros rencontreront.

Je remercie désormais ceux qui constituent l'équipe de la Saga, particulièrement Aesculaper, et toujours mes joueurs pour avoir servis de cobayes.

La suite de la saga « 20000 Lieues sur Dère » est à retrouver sur [www.aventurie.com](http://www.aventurie.com). N'hésitez pas à y faire vos commentaires et suggestions ainsi qu'à y poser toutes vos questions.

Le titre de ce scénario est avant tout un parallèle que je voulais faire avec le titre de la BD de Tintin dont je me suis inspiré pour quelques éléments du scénario : « l'Étoile Mystérieuse ». Cependant, vu le clin d'œil déjà donné à un des romans de Jules par le nom de cette Saga, je me suis dit que finalement, un deuxième n'était pas de trop.

Une île apparaissant puis disparaissant plusieurs fois de suite n'est pas du tout un fait imaginaire. Une île de cette sorte a bien existé : l'Île Ferdinanda ou Île Julia (taper l'un de ces deux noms sur Google© ou Wikipedia© et vous saurez tout). Elle est en ce moment repartie sous les eaux mais, qui sait, un jour peut-être réapparaîtra-t-elle. Enfin, pour ma doc, j'ai aussi puisé dans la « légende de la pêcheuse de perles » et dans la BD « L'Ultime Chimère ».

Bonne partie !  
Calenloth

### Prologue

*« - Festum, haaa, Festum, j'en garde un si bon souvenir. J'espère que toi aussi un jour tu iras. Là-bas, les hommes sont libres. Chacun et chacune y pratique un art ou une science... »*

*- Festum ?! Mais Grand-Père ton précédent récit vous faisait arriver à Frisov, l'un des plus petits villages du Nord et te voilà à parler de Festum !*

*- He oui qui est la plus grande ville que l'on peut trouver au Nord. Entre les deux, nous avons vécu quelques aventures.*

*- Et quelles aventures Grand-Père ?*

*- D'abord à Frisov, où notre employeur nous a enfin appris que la mystérieuse cargaison du bateau emprisonné dans la glace que nous devons retrouver était de la Thériaque, un liquide extrêmement puissant qui redonne, à celui qui le boit, la vigueur de ses jeunes années. Mais avant de partir, il a fallu aider nos amis Falkja, Neli et Gunnar à chasser un méchant clan Norbard qui agissait à l'inverse du clan que nous avons rencontré dans la caravane. Il spoliait et volait la ville dans le seul but d'accaparer pouvoir et richesse.*

*- Et puis vous êtes enfin partis !*

*- C'est cela. Le voyage a été long mais nous avons finalement retrouvé le bateau et sa cargaison. Cette dernière était désirée par un affreux démoniste de l'archidémon Belshirash, le chasseur glacial, accompagné d'une terrible meute de démons. Ces démons venaient en partie d'être croqués par un Dragon des Glaces qui voulait aussi la Thériaque et ce Dragon était lui-même chassé par un Brobim, un Nain Barbare nommé Brokus.*

*- Et bien, cela faisait beaucoup de monde...*

*- Oui et le combat fut rude mais la Thériaque fut à nous. Mais d'un commun accord, nous n'avons pas voulu rapporter la Thériaque à notre employeur. Nous avons préféré redonner l'énergie à la Terre et sauver ainsi la ville de notre nouvel ami Brokus. Ce fut le troisième volet de nos aventures et la visite sous la chaîne de montagne de l'Épée d'Airain du monde de Brokus fut à couper le souffle. C'est finalement à dos d'une grosse taupe géante...*

*- Pfff... hi hi...*

*- ... que nous avons rejoint le sud et plus particulièrement Festum.*

*- Et à Festum, que s'est-il passé ?*

*- Ce fut aussi extraordinaire mais je te raconterai tout ça demain ! Bonne nuit !*

*- Bonne nuit, Grand-Père. »*

## Prologue : La Légende<sup>1</sup> de la Pêcheuse de Perles<sup>2</sup>

Tout le monde connaît le mythe du combat permanent entre le Dieu-Baleine [Swafnir](#), Fils d'[Efferd](#), et le Titan Serpent de Mer Hranngar. Pour certains, Hranngar ne serait autre que l'Archidémon Charyptoroth, l'antithèse d'Efferd de Dieu de la Mer et des Océans. Ce combat a lieu principalement dans la Mer des Sept Vents.



Mais peu de personne connaisse la légende de la pêcheuse de perles. Hranngar, chassé une nouvelle fois par le Dieu-Baleine, en vint à frayer dans la Mer des Perles et notamment le long des côtes de l'Île de Maraskan. Il s'installa dans une crique à l'abri des éléments que pouvaient déchaîner le père de son ennemi juré pour se reposer. De là, il attrapait et broyait inexorablement tous les bateaux qui tentaient d'accoster dans le port de la principale ville du domaine d'un grand seigneur maraskanais. Comble du hasard, le premier bateau à passer fut celui du seigneur. Celui-ci en réchappa mais pas sa précieuse cargaison et surtout le collier de perle familial. Ce bijou était unique. Lors d'un mariage du fils ou de la fille aînée une perle du blanc le plus pur était ajoutée au collier. Celui qui apportait la plus belle des perles lors du mariage, recevait une grande récompense, qu'il soit simple pêcheur ou seigneur d'un château.

Le Seigneur, impatient de récupérer le précieux bijou promis à celui qui rapportait le collier, la main de sa fille, ou à défaut, une récompense de roi.

C'est ainsi, qu'une jeune et belle pêcheuse de perles, prénommée Ama, entrepris, à l'instar de grands guerriers du royaume, de plonger récupérer le bijou. Mais les hommes qui pensaient pouvoir vaincre par l'épée le monstre se faisaient indubitablement croquer. Elle plongea de très loin et tous les jours approchait prudemment un peu plus de l'épave armée de son simple trident, le seul outil qu'elle emportait lors de ses plongées pour se protéger d'éventuels prédateurs. Enfin, elle put atteindre le bateau et trouva le collier. Malheureusement, Hranngar s'en aperçut et l'attaqua. Dans un geste de dernier espoir, le bras, peut-être, guidé par Efferd lui-même, elle tendit le trident vers le Serpent Géant et le blessa. La bête devint furieuse. Dans la confusion, Ama réussit à s'enfuir mais ne revint pas indemne. C'est le seigneur du pays en personne qui la prit dans ces bras sur la plage. Le monstre avait fui mais le royaume perdit une princesse qui ne le fût jamais. Le Seigneur organisa pour elle des funérailles dignes de sa propre fille et chaque année dans le pays, on fête le départ du Serpent des Mers et on pleure la Princesse Ama. La perle suivante qui fut posée sur le collier fut la plus belle et la plus grosse qu'on ait jamais vue, on lui donna le nom d'Ama. Le Trident d'Ama ne fut jamais retrouvé.

---

<sup>1</sup> Légende : récit purement fictif au contraire du mythe, qui est plutôt une mise en scène (plus ou moins réelle) d'un fait ou de propos.

<sup>2</sup> A part, le premier paragraphe de cette page, rien n'est « officiel » dans cette légende. Désormais, les textes issus des parutions allemandes seront marqués en fond d'un Œil Noir.

## A Festum



Festum, située à l'embouchure du Bor, dans le Bornlande, est la quatrième plus grande ville d'Aventurie. De grandes maisons marchandes, comme celle de Storrebrandt ou la Banque des Pays du Nord, ont apporté à la ville portuaire une certaine opulence que la présence borbaradienne dans la Mer des Perles commence cependant à ronger. Le Pont de la Douane relie la ville avec l'Île aux Entrepôts sur le fleuve, large à cet endroit de près d'une lieue. A l'ouest, la Pointe de Jodek domine le panorama de la métropole.

En tant que ville libre, Festum n'est pas soumise à la noblesse bornlandaise mais est gouvernée par le Grand Conseil, élu au suffrage censitaire par les citoyens qui en ont les moyens.

A Festum, la garnison est formée de 600 membres de la guilde des guerriers et de 800 soldats marins. Elle possède un temple pour chacun des Douze dieux (Efferd et Hesinde sont les plus importants), mais aussi un de Swafnir, de Rur et Gror, de Rastullah et de Mokoscha. L'une des particularités de la ville, c'est qu'à l'époque, la ville a été conçue sur la planche à dessin et se compose de blocs de maisons carrés et réguliers entourant la Place du Marché. On trouve dans la ville notamment l'Académie Navale de l'Amiral de Seweritz, une colonie de Gobelins dans l'ouest du Quartier des Tanneurs et l'Académie de magie de la Halle du Mercure.

Voici une petite sélection d'Auberge/Hôtel que peuvent investir les Héros pendant leur séjour : Hôtel du Marché (Q10/P10/E22), Vieille Maison des Pilotes (Q4/P4/E10), Mer des Perles (Q5/P5/E8), Au Récif des Gosiers Desséchés (Q1/P3/E28)<sup>3</sup>. On y trouve bien évidemment le principal comptoir de la maison marchande Storrebrandt. Comme de nombreuses villes, bourgs et villages du sud de la Bornlande, Festum fut fondée (en -804) pour servir de place forte contre les Gobelins. En -238 le pays se sépara (pacifiquement) du Nouvel Empire, ce qui ne fut accepté que tardivement par ce dernier. Ce n'est qu'en -17 que l'empereur Réto reçut un maréchal de la noblesse de Festum. Le point noir de ces dernières années est la conquête de l'Île aux Entrepôts par le Thorwaler Atmaskof "Buveur de sang" en l'an -68. Ce dernier fut finalement exécuté et l'on fabriqua avec sa peau le fameux "tambour de Thorwal". Voilà une action bien inhabituelle de la part de gens d'ordinaire réputés pour leur sang-froid. Les gens sont fiers de leur ville et de leur liberté. Aucun Festumais, aussi modeste soit-il, n'est redevable de l'impôt et de la corvée envers un Bronnjar<sup>4</sup>.



<sup>3</sup> Q : Qualité (rapport qualité/prix) (1 : très mauvais, 10 : très bon), P : Prix P1-2 Bon Marché (50% du prix donné), P3-4 prix simple (sans modificateur), P5-6 prix augmentés (25% de plus), P7-8 produits coûteux (prix double), P9-10 établissement luxueux (au moins 5 fois le prix), E : nombre d'employés dans la journée.

<sup>4</sup> Terme général pour désigner un riche propriétaire aristocratique du Bornland.

Comme on peut le constater, n'importe qui, dans n'importe quel domaine, trouvera son bonheur. Les Héros peuvent donc profiter avant de reprendre leurs aventures pour s'entraîner au combat, développer leurs compétences, apprendre de nouvelles aptitudes, compulsent les nombreux livres des bibliothèques de la ville (dont le Temple d'Hésinde), exercer et améliorer leur art magique, forger de nouvelles armes (voir scénario n°8), prier, se recueillir, travailler, paresser, ou acheter de l'équipement de qualité supérieur qui donne un bonus aux épreuves d'aptitudes en relation<sup>5</sup>. On peut donner comme exemple d'équipement de haute qualité :

- Corde d'escalade de 10 m : 3 Ducats<sup>6</sup>, Escalade +3
- Couteau de fourreur : 4 Ducats, Fourreur/Tanneur +3
- Crochets à serrure : 24 Ducats, Crochetage +3
- Ciseaux à bois : 24 Talents, Travail du Bois, Archerie, etc... +3
- Hache de boucher : 4 Ducats, Boucherie +3
- Ustensiles de cuisine : 4 Ducats, Cuisine +3
- Marteau de forgeron : 4 Ducats, Forger +3
- Pioche : 4 Ducats, Minage +3

Un Héros qui se rend dans la bibliothèque du Temple d'[Hésinde](#) peut étudier les informations d'un livre spécifique (si, évidemment, il sait lire). Pour chaque livre ainsi consulté, le Héros bénéficie ainsi d'une expérience spéciale sur l'Aptitude travaillée à la lecture du livre. Le tarif est fixe et est lié à la catégorie de l'Aptitude. Pour les Aptitudes de catégories A/B/C/D/E/F, le prix est respectivement de 20/25/35/50/70/100 Talents d'Argent. Exemple de livre :

- Abécédaire : expérience spéciale en Lire/Écrire dans langue non spéciale au choix
- Bestiaire : expérience spéciale en Zoologie
- Herbier : expérience spéciale en Botanique
- Ouvrage d'Anatomie : expérience spéciale en Anatomie
- Encyclopédie de Médecine : expérience spéciale en Médecine au choix
- Manuel sur un Artisanat : expérience spéciale en Artisanat au choix
- Traité d'Astronomie : expérience spéciale en Astronomie
- Atlas : expérience spéciale en Géographie
- Almanach : expérience spéciale en Histoire
- Livre de Recettes : expérience spéciale en Cuisine
- Etc...

Un Héros doué en magie pourra faire la même chose dans la Halle du Mercure en ce qui concerne les sorts mais les tarifs seront dix fois plus élevés. Pour les Sorts de catégories A/B/C/D/E/F, le prix est respectivement de 20/25/35/50/70/100 Ducats d'Or. Les sorts ne sont néanmoins pas tous disponibles (voir sa description sur <http://www.aventurie.com/academiemagique/hallmercurefestum>) et sont en accès restreints suivant la guilde d'origine (Blanche, Grise ou Noire), l'Académie d'origine et la réputation du magicien visiteur.

Enfin, il y a tous les maîtres qu'il faut aux Héros pour qu'ils s'entraînent dans une aptitude spécifique<sup>7</sup> ou pour apprendre une Capacité Spéciale ou une Capacité Spéciale de Combat<sup>8</sup>. Attention, à partir d'un certain niveau pour les Aptitudes, ou pour des CS inconnues, il faut un professeur, et donc, à moins de le connaître, il faudra dépenser un peu d'or.

Ainsi, à part pour rejoindre éventuellement la maison familiale située ailleurs en Aventurie, les Héros n'ont aucune raison de quitter Festum et peuvent prendre quelques semaines pour s'occuper d'eux.

Une fois les Héros remontés à bloc, reposés, réarmés, rééquipés, affûtés, l'aventure se présentera une nouvelle fois à eux.

---

<sup>5</sup> Voir annexe n°1

<sup>6</sup> 1 Ducat (d'Or) = 1 pièce d'or, 1 Talent (d'Argent) = 1 pièce d'argent.

<sup>7</sup> Pour estimer le coût/temps/Points d'aventure à utiliser, voir l'Annexe n°2 du scénario 5 de la Saga.

<sup>8</sup> Voir sur [www.aventurie.com](http://www.aventurie.com) pour les listes ainsi que les descriptions et les coûts.

Par un doux matin de printemps, les Héros sont invités à venir ensemble dans le quartier du Village d'Hésinde, qui rassemble le Temple d'Hésinde, l'Académie de Magie mais aussi toutes les différentes institutions de savants, d'artistes, de sages, de créateurs et de chercheurs de la ville.. Si jamais, l'un des Héros est un Prêtre d'Hésinde, alors il aura un pré-entretien avec les serviteurs de la Déesse-Serpent. Ils ont rendez-vous plus particulièrement dans le grand (c'est le plus grand de la ville) Temple de la Connaissance qui a, en passant, une forme hexagonal.

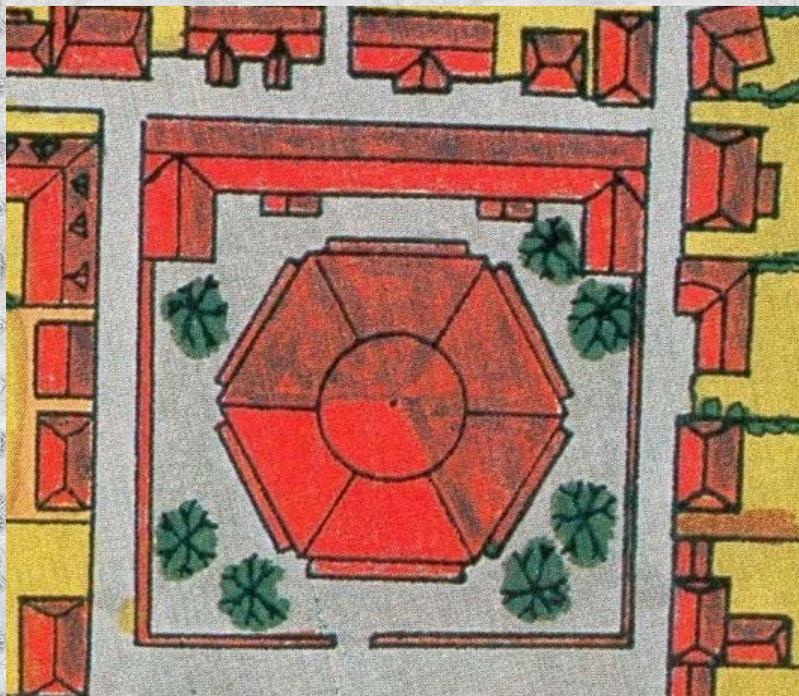
L'énorme toit en coupole de la grande salle est décoré à l'intérieur d'une immense mosaïque qui montre un serpent sans fin en vert et or qui émerge au niveau de la pointe graduellement du petit jour et qui porte sur sa peau des caractères et des symboles que l'initié comprendra comme une allusion à l'histoire scientifique aventurienne. L'un des nombreux novices du temple pourra volontiers expliquer la signification au visiteur en l'espace de seulement deux ou trois heures.

Le pendant au serpent du plafond sont des couleuvres à poix innombrables qui serpentent intrépidement et sans crainte sur le sol sous les pieds des priants et des visiteurs, car le verre de volcan rend ces splendides animaux inoffensifs malgré leur longueur de 2 pas (certains espèces sont traditionnelles de Maison Norbarde du Serpent, d'autres sont là pour stimuler les Sorcières à visiter le temple).

Au milieu des innombrables torches de la salle du Temple, on trouve l'autel avec une image de la déesse représentée en costume de fête norbard traditionnel, les seins nus, les bras entrelacés avec des serpents.

Comme autres représentation, on peut voir les statues des esprits élémentaires de l'eau, du feu, de la terre, de l'air, la pierre et de la neige dans les six coins du temple, et sur les murs restants sont présentés les plus beaux artefacts en possession du temple.

Dans l'autre bâtiment ressemblant à un parc, bordé de motifs d'orme de sang et de chênes se trouve le bâtiment administratif avec les chambres à coucher et les locaux d'habitation des 32 novices et prêtres, et les bureaux de l'Archigardienne des Connaissances ainsi que les chambres à trésor souterraines avec les précieuses offrandes. L'ancienne Archigardienne était la bornlandaise Iltscha Krasnakoff mais depuis sa mort, les querelles intestines du Temple entre Pastori et Satori fait que ce titre n'est jamais resté très longtemps sur les épaules de ses successeurs.<sup>9</sup>



<sup>9</sup> Description officielle du Temple, apparemment, le nom de l'Archigardien n'est actuellement pas connu, même des joueurs allemands.

A leur arrivée, les Héros sont conduits au parc administratif dans l'un des bureaux et on leur présente une Archimagister (deuxième grade le plus haut dans un temple) nommée Loisane. A côté d'elle se tient un homme qui visiblement n'est pas un prêtre d'Hésinde. Pour l'instant, celui-ci se tient coi. Loisane demande aux Héros de se présenter pour s'assurer de qui ils sont. Ensuite, elle enchaîne en précisant que leur réputation les a précédés<sup>10</sup> et que leurs compétences pourraient bien être utiles pour une mission. Elle sort alors un vieux journal :

*« Ceci est un Livre du Serpent, le journal que possède et remplit quotidiennement un prêtre fidèle à Hésinde. Celui a été terminé il y a un peu moins de 32 ans par la Prêtresse Julia. Voici ce qu'elle y a écrit le 24 Tsa, 32 ans plus tôt : « Aujourd'hui, la vigie a aperçu un panache de fumée un peu plus à l'ouest de notre position. Sur toutes les cartes que j'ai étudiées, rien n'est censé se trouver à cet endroit de l'océan. J'ai demandé au Capitaine de faire un léger détour pour observer de plus près ce phénomène. » Puis plus loin elle écrit : « Par Hésinde, une île ! C'est incroyable ! Une île est apparue au milieu de nulle part. De ce que j'ai pu observer, sa longueur sur un côté doit être d'environ 1 mile. On peut en déduire, en admettant qu'elle forme un cercle que sa circonférence doit être de près de 2,5 miles. Malheureusement, nous n'accosteront pas. Le Capitaine l'a refusé catégoriquement et j'avoue n'avoir qu'assez de force pour écrire. La tempête de la semaine passée ne nous a pas épargnés. L'équipage est malade et éreinté... » Puis 15 jours plus tard, elle écrit à nouveau à propos de l'île : « Une expédition va bientôt partir pour explorer cette nouvelle île. J'enrage de ne pouvoir encore sortir de mon lit. J'espère être remise sur pied au plus tôt, l'expédition n'attend plus que moi pour partir... » Et enfin, Sœur Julia écrit 1 mois plus tard : « Elle n'est plus là, l'Île n'est plus là. Nous avons sillonné les environs de long en large pas la moindre trace de terre. Par Hésinde, quelle déception... »*

Loisane referme le carnet :

*« Messieurs, j'ai la conviction que cette île est réapparue. Le dernier rapport du Sulman Al-Nassori<sup>11</sup> est formel. Un même genre de panache de fumée a été aperçu exactement au même endroit que celui qu'indiquait Sœur Julia. Pour la Science et la Connaissance, nous devons explorer cette île avant qu'elle ne redisparaisse sous les eaux. Pour cela, j'ai obtenu du Grand Conseil de quoi financer une expédition à condition qu'un drapeau aux couleurs de la ville de Festum soit planté au sommet de l'île, île que j'ai baptisée Île Julia. Et j'ai besoin de vous et de vos compétences<sup>12</sup> pour que cette mission ait toutes les chances d'être un succès ».*

Évidemment, outre l'aspect fort noble de la mission, il y a une autre raison à cette expédition, où alors on s'aperçoit que le planté de drapeau ne sera pas que symbolique : l'île à proximité de l'Île de Maraskan pourrait devenir un poste avancé aux troupes du monde libre et un port de repli en cas d'avaries ou autres pour tous leurs navires. Cela, les Héros peuvent le découvrir assez facilement en « grattant » un peu ou s'ils possèdent une valeur en Nature Humaine > 5.

La réputation des Héros est telle que Loisane leur confiera le commandement de l'expédition. Si l'un d'entre eux est un marin et/ou a une Aptitude en Navigation > 7, alors il pourra être le Capitaine du bateau de l'expédition qui sera une caravelle petite mais rapide. Les Héros auront sous leurs ordres, outre l'équipage, une dizaine de soldats pour assurer la protection des membres à bord en cas d'escarmouche avec des bateaux des forces démoniaques et des Prêtres d'Hésinde tous spécialisés dans un domaine précis : Archive, Cartographie, Géologie, Zoologie et Botanique.

---

<sup>10</sup> Voir, par exemple, les scénarii 2, 3, 5, 6, 8 de la Saga.

<sup>11</sup> Bateau-artefact le plus puissant construit de nos jours utilisé dans la guerre maritime contre les forces démoniaques. Voir le scénario 10 de la Saga pour une virée à bord et sa description en Annexe 2.

<sup>12</sup> Inutile de rappeler que dans le scénario 6 de la Saga, les Héros ont participé à une course de bateaux prestigieuse et qu'on les appelle peut-être les « Vainqueurs de la Régate du 1<sup>er</sup> Jour d'Efferd et du Grand Défi Naval de la Décennie »

Pendant ces explications, Loïsane présente enfin l'homme qui se tient à ses côtés. Il s'agit du Capitaine Archibald Eglefin<sup>13</sup>, qui tiendra donc le rôle de Capitaine, si aucun Héros ne convient, ou de Second, dans le cas contraire. C'est aussi lui qui est en charge de recruter l'équipage (mais les Héros peuvent aussi prétendre au recrutement).

Le salaire (si les Héros en demandent un, après tout, ils peuvent faire cela pour la gloire) convenu sera au maximum de 1 Ducats par jour à partir de la date de recrutement. L'expédition part dans 3 jours et devrait durer environ 2 semaines. Le voyage aller, comme celui du retour, doit durer 5 jours.

## Quelques personnages

### Capitaine Archibald Eglefin

Archibald Eglefin est un fier Capitaine de 40 ans passés portant la barbe qu'il a, comme ses cheveux, noire. Il a un certain franc-parler, surtout après quelques verres de rhum et fume beaucoup (surtout la pipe). Il est cependant très respectueux des autorités, c'est pourquoi lors de l'entretien, il n'a pipé mot. Issu d'une famille nombreuse, il a lui-même beaucoup d'enfants, tout comme ses frères et ses sœurs, tout comme ses oncles et ses tantes, tout comme ses cousins... En bref, il a toujours une connaissance plus ou moins vague en rapport avec la situation ou la discussion du moment et fera donc toujours référence à sa famille dans ses phrases. L'avantage, c'est qu'il connaît presque toujours la bonne personne, ce qui peut être pratique si les Héros désirent quelque chose en particulier ou s'ils désirent aller aux meilleures adresses pour acheter un complément d'équipement.

Ses phrases typiques :

« Tonnerre de Festum ! Vous cherchez un bar pour ce soir, je vous conseille celui de mon beau-frère qui... »

« Ce que vous recherchez n'est pas commun à trouver, mais le voisin de mon cousin germain pourrait peut-être faire quelque chose pour vous. »

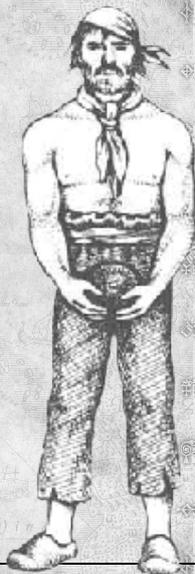
« Que le grand eric me croque, cette soupe a une odeur étrange... elle me rappelle celle de ma grand-mère maternelle qui nous forçait toujours à boire sa soupe d'orties... »

« Mille Sabords ! Il chante aussi mal que ma grand-tante Blanche Chastefleur. »

« Une corde ? Cela tombe bien, le meilleur ami du Bachibouzouk d'oncle par alliance de ma belle-sœur fabrique les meilleures ! »



Archibald



### Le Mousse Nitnit

15 ans, neveu d'Archibald Eglefin, des rêves d'aventures proportionnellement inverses à sa prudence face aux dangers. Il est toujours accompagné d'un petit chien blanc prénommé Oulim.

### Les Jumeaux Étane et Stane, Marins

Frères aînés du filleul d'Archibald, ce sont de très bons marins, incorrigibles dragueurs mais qui ne chassent pas sur le même territoire. Ils s'aident donc mutuellement. Attention aux jolies et jolis Héros...

### Albin, vieux Loup de Mer

Albin est le marin le plus âgé de l'équipage. C'est un ancien matelot d'Archibald. Avec ses 53 ans, il s'est montré encore particulièrement motivé et ses 37 ans d'expérience sur les mers seront sûrement profitables.

Albin

<sup>13</sup> Autre nom du poisson que l'on nomme Haddock.

**Avanti l'Archiviste, Nandusiane la Cartographe, Ervinka la Zoologiste, Jan le Géologue et Woltan le botaniste**

A bord, il ne faudra pas trop compter sur leur aide même s'ils se montreront curieux de tout ce qui se passe à bord comme en dehors du bateau et passeront leurs temps à dessiner, écrire, noter, calculer tout ce qu'ils pourront sur leur Livre du Serpent. Ils se montreront plus efficaces dans leur domaine une fois sur l'île. A noter qu'Avanti l'archiviste passera le plus clair de son temps dans sa cabine à feuilleter un tas d'archives qu'il aura emmenés pour collecter un maximum d'informations sur l'île qui pourraient se cacher dedans. Jan le géologue supporte très mal les voyages en bateau et passera la majeure partie du voyage couché ou à vomir par-dessus le bastingage.

*Nandusiane*

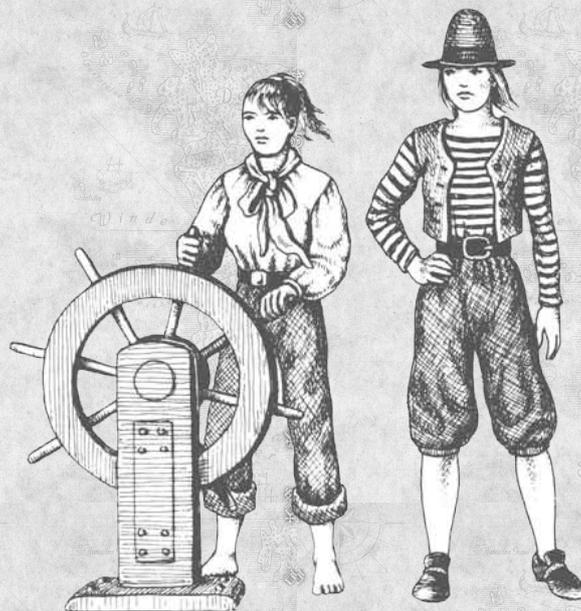


**Ugo, Vigie**

La Vigie prévue pour l'expédition étant tombée malade, Archibald a dû engager Ugo, ami du cousin au troisième degré de la femme d'un ancien patron d'Archibald, à la dernière minute. Ce n'est pas le meilleur dans son domaine mais il avait l'avantage d'être disponible dans les trois jours de recrutement qu'avait Archibald. Ugo essaye de bien faire son travail et reste la plupart du temps juché sur son mât, mais à tendance à s'endormir un peu quand personne ne le surveille.

**Vanjescha, Timonière et Lydia, Navigatrice**

Vanjescha est la petite cousine germaine d'Archibald et Lydia, son « amie ». Vanjescha se montre assurée, énergique et manie la barre d'une main de maître. La discrète Lydia est douée dans son domaine, même en cas de tempête. Sa timidité est presque maladive et sa grande taille n'arrange pas son envie de passer inaperçue. Elle se cache un maximum des regards sous son chapeau. Leur relation est secrète et les deux femmes ne se rejoignent qu'une fois que personne ne peut les voir.



*Vanjescha et Lydia*

## La veille du départ

La veille du départ, Archibald invite les Héros à venir découvrir au port le « Cygne des Mers » pour prendre leurs quartiers. A cette heure de la journée, le peuple du port se concentre surtout du côté des bateaux de pêche et des étals de poissons installés juste devant. Du côté des caravelles, c'est plutôt désert. Archibald peut ainsi leur désigner de loin le bateau sur lequel ils vont voguer. Ils peuvent même voir une personne descendre par la passerelle.

Archibald en paraît satisfait :

*« Ha ! Je vais pouvoir commencer à vous présenter les membres de l'équipage... Mais ?! Je ne reconnais pas cet homme. Qui cela peut-il être ? »*

L'homme, en bas de la passerelle, aperçoit Archibald et les Héros et s'enfuit à toutes jambes dans une des ruelles en face du bateau. Les Héros peuvent se précipiter à sa poursuite, une fois l'angle dépassé, c'est déjà trop tard, l'homme a disparu.

La suite dépend du temps de réaction des Héros. Le mieux est de monter à bord pour inspecter le bateau. Sur le pont, l'agitation a fait émergé du gaillard arrière Ugo qui déclare n'avoir rien vu ni entendu. Archibald le présente brièvement aux Héros et ordonne qu'on inspecte le bateau (ou le suggère si le Capitaine Héros ne le fait pas ou si l'un des Héros ne le suggère pas). Sans se précipiter, si on inspecte calmement le pont, on peut vite constater que le cadenas de l'une des grilles de la soute a été brisé. C'est là qu'il faut chercher. Si c'est rapidement le cas, les Héros ont tout juste le temps d'apercevoir une mèche enflammée prête à mettre le feu à une mare d'huile poisseuse et la catastrophe est évitée.

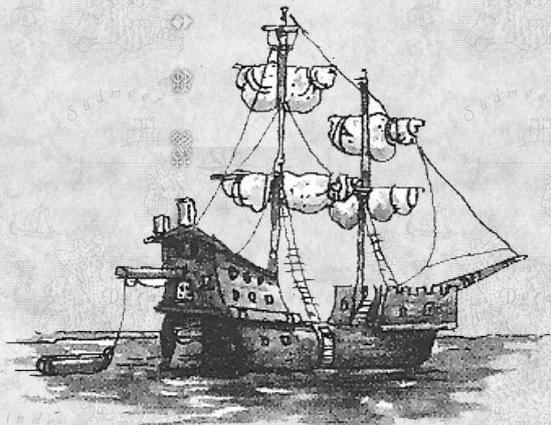
Tous les marins et les alchimistes connaissent cette substance : il s'agit du Feu Hylailosien. Archibald emploie, lui, le terme de « Poix et Souffre ». Elle a de particuliers le fait qu'une fois enflammée, elle ne peut être éteinte avec de l'eau mais seulement étouffée. Couplé avec le fait qu'elle a une consistance collante, le Feu d'Hylailos est une arme vicieuse en mer.

Si les Héros tergiversent trop et mettent trop de temps à détecter le danger, la mare s'enflamme. Ils doivent faire alors preuve d'un certain souffle (épreuve d'athlétisme éventuelle) pour effectuer plusieurs allers-retours entre le quai et la soute pour charrier suffisamment de terre pour étouffer le feu. A la fin, les dommages sont réparables mais cela retarde d'une journée le départ.

Des questions doivent nécessairement être posées :

- Qui a mis le feu ?
- Pour quelle(s) raison(s) ?
- L'homme en fuite a-t-il agi seul ?

Les soupçons peuvent déjà se porter sur Ugo, qui maintient ses déclarations mais avec une épreuve en Nature Humaine avec un malus de -4 réussie, un Héros détecte qu'il ment. En fait, il dormait.



*La Caravelle « Le Cygne des Mers »*

## Départ de l'expédition

### La voilure

C'est peut-être avec un jour de retard que le Cygne des Mers sort du port de Festum. L'incident du sabotage est déjà connu de tous, l'équipage est plus ou moins nerveux suivant le résultat de l'incendie.

Pour chaque journée, si un des Héros est le Capitaine, faites-lui passer un test sous navigation. Chaque épreuve permettra de vérifier que tout se passe bien ou bien si c'est un échec, que tout semble bien se passer mais n'annoncez pas le malus de l'épreuve. Quoiqu'il arrive, faites passer un test à chaque Héros à la fin de la journée.

Le premier jour, le résultat du test n'a aucune conséquence. Le bateau avance bien, l'équipage prend ses marques, apprend à se connaître et l'atmosphère se détend.

Au deuxième jour, le Héros-Capitaine doit passer une épreuve de navigation avec un malus de -3. S'il le réussit, alors il s'aperçoit que la grande voile n'a pas été correctement dépliée ce qui empêcherait pour la journée une correcte prise au vent. Il doit donc ordonner à son équipage de rétablir la voilure pour ne pas perdre un temps précieux. Ce genre d'incident peut arriver, il n'y a aucune raison d'être suspicieux (selon Archibald) mais les Héros, n'en doutons pas, le seront. Et ils auront raison, c'est l'un des matelots qui est responsable mais il est impossible de savoir qui.

Si jamais le Héros-Capitaine rate son jet (ou qu'il n'y pas de Héros-Capitaine), le résultat est la perte de presque une demi-journée de voyage. Le jet des Héros le soir permettra peut-être de déceler l'imperfection de la mise en place de la voile avec le même malus.

Et le jet sera à refaire chaque jour tant qu'aucun Héros n'aura réussi son épreuve. Le résultat sera pour chaque jet encore raté, une demi-journée de voyage en plus.

### Une bouteille à la mer

Au matin du troisième (voir plus) jour de voyage, L'équipage est réveillé par les appels de Nitnit. Celui, excité comme le serait une puce sur le dos de son chien, en pointant son doigt dans une direction, crie : « Une bouteille à la mer ! J'ai vu une bouteille à la mer !!! ». A part les feignants ou les malades, tout l'équipage sort sur le pont. Le premier Héros à sortir de sa cabine voit bizarrement Vanjescha rapidement rentrer dans la sienne (en fait, elle rentrait discrètement dans sa cabine au petit matin après avoir passé la nuit dans celle de Lydia).

Archibald demande à Ugo et Albin, les seuls autres marins présents sur le pont de si bon matin, s'ils l'ont vu eux aussi mais malgré leur poste élevé (Ugo à la vigie et Albin à la barre), ils n'ont rien vu. En y regardant bien, on peut effectivement distinguer un objet qui renvoie quelques rayons de soleil du matin entre les vagues.

Archibald ordonne (ou propose) de réduire la voilure et d'envoyer des hommes avec le canot chercher l'objet. Si cela est fait, une bouteille est effectivement ramenée à bord. Elle contient un message daté d'il y a une semaine.

*« Nous sommes des marins-soldats échoués au Roc des Naufragés suite à l'envoi par le fond de notre bateau par les forces démoniaques. Par tous les dieux, aidez-nous ! »*

La partie de l'océan où est entré le « Cygnes des Mers » comporte de forts courants qui ont la particularité de tous passer sur un « morceau de caillou » au milieu de l'océan. Les naufragés et les restes des épaves s'y échouent très souvent, c'est pourquoi il a été nommé le Roc des Naufragés.

C'est peut-être évidemment un piège pour retarder encore l'expédition mais l'équipage ne peut se résoudre à abandonner des soldats à ce triste sort. Il est d'accord de faire un détour (qui prendra une journée) pour aller les récupérer. Seul le Héros-Capitaine peut empêcher ce détour en son âme et conscience.

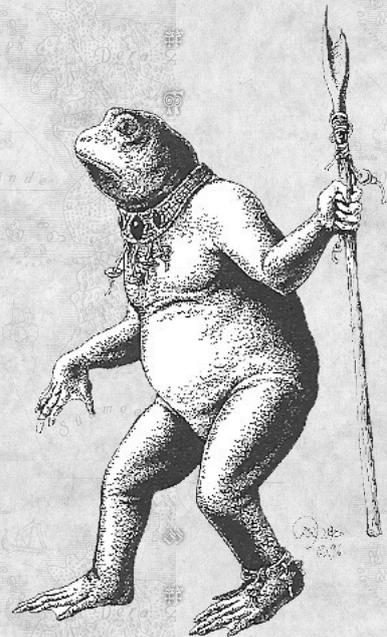
Une demi-journée de voyage pour aller jusqu'au Roc permet de constater que celui-ci est vide de tout naufragé. Ont-ils été secourus ? Était-ce un faux message ? Et si c'est le cas, qui a lancé ce message à la mer ?

Toujours est-il qu'il va falloir effectuer une autre demi-journée de voyage pour retrouver la route maritime normalement prévue.

## Abordage !

Au quatrième jour (ou plus), les Héros sur le pont voit apparaître une voile noire à quelques miles de leur position. Archibald, passablement échaudé, s'enquiert auprès d'Ugo pour savoir pourquoi il ne l'a pas signaler. Celui-ci répond qu'il ne l'avait pas vu non plus, malgré son point de vue. En fait, il s'était assoupi (encore !).

Le bateau a déjà beaucoup de vitesse (sûrement aidé par de la magie noire) et rattrape inexorablement le « Cygne des Mers ». L'équipage constate avec effroi que le navire appartient aux forces démoniaques. Malgré tout, puisqu'il est capable de rattraper la caravelle, c'est qu'il doit voyager léger et ne pas être lourdement armé. En effet, on peut voir rapidement que ce n'est qu'une petite corvette. Bientôt des têtes dont celles de Krakoniens émergent de par-dessus le bastingage mais les pirates restent soigneusement à l'abri des flèches. Une dizaine de grappin est tirée pour harponner le Cygne. Les prêtres et Nitnit sont sommés de rentrer dans leur cabine. Tous les autres s'arment pour défendre leur vie. Et bientôt c'est l'abordage !



Il ne faut pas oublier que le « Cygne » possède aussi ses soldats qui occupent bien les assaillants. Il y a un Krakonier et un Pirate (à répartir comme vous le voulez, mais n'oubliez pas le bonus à accorder à ceux qui se battent en supériorité numérique) par Héros qui combattent le groupe de Héros.

### Valeurs d'un Pirate Krakonier :

Initiative :	11+1D	Points de vie :	30	RM :	9	VI :	6 (« sur terre »)
Protection :	4	Endurance :	31	CN :	14		
Trident :		Attaque :	15	Parade :	13	PI :	1D+4
						CD :	L

Manœuvres de combat : Projection à Bas

Particularité : Les Krakoniens possèdent un centre nerveux, généralement protégé par une protection, ce qui est le cas pour ceux-ci) que l'on peut toucher avec un « Coup Ciblé » avec un malus de 10. Pour 1 à 10 Blessures infligés au Krakonier, celui-ci est inapte au combat pendant un même nombre d'assauts. Au-delà de 10 Blessures, le Krakonier étouffe dans un délai d' 1D20 assauts.

Butin : Trident, Armure en écailles de poisson (PR 3 (3(TC), 1(BS) + inconvénient automatique « Odeur Bestiale)), Collier en écailles de poisson (PR 1 (1(Tt) + inconvénient automatique « Odeur Bestiale))

### Valeurs d'un Pirate :

Initiative : 12+1D    Points de vie : 35    RM : 4    VI : 8  
Protection : 2    Endurance : 30    CN : 12  
Sabre :            Attaque : 14    Parade : 12    PI : 1D+3    CD M  
Manœuvres de combat : Coup Puissant, Feinte  
Butin : misérable, 1D20 pièces de cuivre, Sabre, Cotte Matelassée (PR 2 (Tc(2))).

Si les Héros sont plutôt rapides à se débarrasser de leurs adversaires, leur camp n'essuie aucune perte. Si le combat traîne en longueur, 2 soldats seront tués et Stane, Vanjescha et Lydia seront blessés. Avec ses trois marins en moins aux manœuvres, le voyage sera plus long encore d'une demi-journée.

La corvette pirate ne possède qu'une petite cale, il est facile de la fouiller. On y trouve des cuves pour baigner les Krakoniers (qui sinon se dessèchent) et leur trésor de guerre : un coffre contenant la somme sympathique de 74 Ducats.

Sauf si le Capitaine-Héros décide de faire autrement, Archibald répartit le butin de la manière suivante : 2 Ducats pour chacun des 10 soldats (ou leur famille) et 7 marins, 5 Ducats pour lui et chaque Héros. S'il y a un reste il fera un don à l'Église d'Hésinde en le donnant aux Prêtres (qui refuseront de recevoir l'argent à titre personnel).

Encore une fois, les méninges des Héros vont peut-être se mettre en route. Le bateau était-il là par hasard ? Cette attaque était-elle liée aux autres incidents du voyage ?

### L'Île est en vue !

A la fin du cinquième jour (ou plus ?), Ugo signale une île à l'exacte position décrite par la Prêtresse Julia dans son Livre du Serpent il y a 32 ans. Étrangement, pour une île censée avoir sous l'eau pendant plus de 30 ans, une partie de celle-ci, celle qui paraît la plus disposée à un débarquement, possède de la végétation. Le point culminant de l'île quant à lui en est totalement dénué et un débarquement, vu la taille des rochers semble compliqué de ce côté.

Archibald juge plus sage d'attendre qu'il fasse jour pour explorer l'île. Son avis est partagé par Albin notamment mais aussi par la suite par le reste de l'équipage. Les prêtres sont moins tranchants à être de cet avis tant il leur tarde d'explorer l'île mais ils n'insistent pas. Mais les Héros peuvent en décider autrement et donner l'ordre de débarquer de suite (après tout, Archibald n'est, s'il est le Capitaine, que maître de son navire, pas de l'expédition).

Le lendemain matin a lieu le débarquement. C'est aux Héros de mener les opérations. Les marins, plutôt superstitieux, même Albin pourtant marin aguerri, accepteront de mettre un pied sur la plage mais pas plus. Les soldats aident les prêtres à débarquer leur matériel. L'idéal est de répartir les soldats pour escorter les prêtres (2 par prêtre par exemple) et laisser le reste des soldats sur la plage. En cas d'attaque ou autre, Archibald sonnera la cloche du navire. Il ne faut pas oublier non plus d'aller planter le Drapeau aux couleurs de Festum.

Avanti l'Archiviste reste principalement sur le bateau à étudier ses documents, Nandusiane la Cartographe souhaite grimper au point culminant pour le mesurer, Ervinka la Zoologiste, Jan le Géologue et Woltan le botaniste restent dans les premiers temps dans la zone la plus « riche » de l'île, c'est-à-dire près de la plage.

Jan est ravi de récolter des spécimens rares de roche. Ervinka et Woltan sont fascinés par le développement de la faune et de la flore. Il y a de nombreux batraciens et autres reptiles capables de vivre aussi bien dans l'air que sous l'eau. Les arbres, à majorité des conifères, la catégorie la plus simple d'arbre, semblent aussi étonnamment pouvoir supporter d'être immergés dans l'eau salée. Les espèces végétales basant leur reproduction sur les fleurs sont beaucoup moins développées mais on trouve quelques fleurs aussi, d'un genre très proche des nénuphars.

Les Héros vont avoir probablement envie de se dégourdir les jambes et explorer l'île. C'est assez rapide de faire le tour, Julia avait bien estimé sa circonférence : 2,5 miles<sup>14</sup>.

Les Héros peuvent aussi s'investir dans les recherches des prêtres, chercher de quoi ravitailler en eau potable ou simplement monter la garde.

### **Nouvel Incident**

Lorsque les Héros décident d'explorer l'île (le premier jour ou un suivant), à l'approche du point culminant, ils entendent Nandusiane pousser un long cri d'effroi. En se précipitant, ils la retrouvent facilement. L'un des soldats est à terre, sérieusement blessé. L'autre est blessé au bras, un genou à terre protégeant de son corps la prêtresse et son camarade blessé. Tout semble s'être passé très vite : un humanoïde couvert d'écailles les a attaqués avec une espèce de harpon, prenant par surprise les soldats.

Si les Héros décident de ne jamais s'éloigner du bateau, ils verront revenir sur la plage Nandusiane et le soldat blessé portant sur leurs épaules le deuxième militaire.

Quoi qu'il en soit, les Héros vont sans doute se décider à débusquer l'étrange agresseur. Albin et Nitnit (pour le petit Nitnit et son chien, aux Héros de décider en leur âme et conscience) se portent volontaires pour cette tâche. En fouillant bien, ils vont déceler l'entrée d'une grotte le long de la falaise, près du point culminant de l'île.

Ils peuvent y descendre avec une corde de 10 mètres avec un maximum de sécurité. L'épreuve d'Escalade avec une corde se fera avec un bonus de 3 points, un échec entraînera une chute de seulement 4 mètres. En conséquence, le héros subit une perte de l'équivalent de 4 fois 1D6-1 (la protection ne compte pas). Néanmoins, le malchanceux peut tenter une épreuve de Maîtrise Corporelle pour tenter d'amortir sa chute avec un malus égale au nombre de mètre de chute (i.e. malus de 4). Pour chaque PApt\*<sup>15</sup>, le Héros peut retirer le D6 de son choix aux dégâts (gagions qu'il choisisse ceux avec le score le plus élevé). Albin refuse de faire demi-tour, Nitnit, et son chien, obéit aux Héros.

### **La grotte**

Le tunnel qui s'enfonce dans les entrailles de l'île semble avoir été formé par la nature. Après avoir allumé de quoi voir dans l'obscurité, les Héros peuvent l'emprunter. La descente est assez conséquente et il faut rester bien concentrer pour ne pas glisser sur les algues mouillées lorsque la pente est au plus raide. C'est alors qu'un événement inattendu a lieu : un tremblement de terre ! Alors que chacun tente vainement de rester debout et à s'accrocher à la paroi, Albin crie : « C'est l'Île ! Elle s'enfonce de nouveau ! ». Sur cette pente, avec ses algues, les aventuriers n'ont aucune chance et un à un glissent comme sur un toboggan pour atterrir quelques mètres plus bas dans une immense grotte.

Cette grotte est éclairée avec des pierres appelées Gwen-Petryl<sup>16</sup> et a visiblement été taillée et aménagée très grossièrement au fond avec un petit autel en pierre vide. Les Héros n'ont pas le temps d'examiner plus la pièce lorsqu'Albin s'exclame :

« Par Efferd ! Harne ! Non ! Qu'est-ce qu'il s'est passé ? Réponds-moi ! Harne »

Il se précipite en même temps vers un de murs où on peut voir un homme d'une trentaine d'année, inconscient, emprisonné dans une espèce de cocon en chitine. Albin entreprend avec ses mains puis avec son sabre de décoller la carapace du mur pour libérer l'homme.

Pour le coup, les Héros vont peut-être tapoter gentiment l'épaule d'Albin et lui demander ce qu'il est en train de se passer...

---

<sup>14</sup> 2,5 kilomètres en unité terrestre.

<sup>15</sup> Rappel : PApt\* = Points d'Aptitude restant après l'épreuve.

<sup>16</sup> Pierre précieuse de grande valeur au marché noir. Invendable au grand jour puisque considérée comme sacrée dans le culte d'Efferd, étant donné que cette pierre a la propriété de générer de la lumière sans feu, et donc même sous l'eau.

## **L'histoire d'Albin :**

En réalité, ce n'est pas la première fois qu'il vient sur cette île. Il y a 32 ans, alors qu'il naviguait sur un petit bateau de pêche avec pour seul équipage, son capitaine, un autre matelot et lui, leur attention fut attirée par la fumée (comme la prêtresse Julia). Ils explorèrent l'île et tombèrent sur cette même grotte qui n'avait pas encore d'autel. Par contre, elle était remplie de Gwen-Petryl. C'était la fortune assurée. Ils trouvèrent aussi dans la grotte un trident<sup>17</sup> à l'aura étrange. Ils scellèrent un pacte en divisant le trident en trois. Le Capitaine garda la hampe et le pic central, et chacun des matelots pris l'un des piques latéraux. Rapidement, les trois marins se rendirent compte que pour aller plus vite pour extraire les pierres, il leur fallait plus de matériel. Le Capitaine se chargeait de remplir des sacs dans la grotte, tandis que le second matelot les remontait pour les disposer sur une civière de fortune en attendant d'être emmenés sur le bateau. Albin quant à lui fut celui qui fut envoyé chercher du nouveau matériel. Mais lorsqu'il revint, l'île avait déjà disparue et ses compagnons probablement morts engloutis.

Lorsqu'il a entendu la rumeur comme quoi l'île était réapparue, il a tout de suite envoyé son fils Harne avec son bateau dans le but de retrouver leur trésor. C'est Albin qui a payé un malandrin pour saboter le « Cygne des Mers » la veille du départ, c'est lui qui avait subtilement plié la voile pour ralentir le bateau, et c'est encore lui qui a lancé la bouteille à la mer, profitant de la crédulité de Nitnit (« *J'ai cru voir quelque chose dans l'eau, et toi tu ne vois rien ?* »). Ce n'est pas contre pas lui qui a lancé la corvette noire sur eux, son but était seulement de les ralentir, pas de les faire tuer.

Il pensait l'île vide mais visiblement, ce n'était pas le cas et il a envoyé son fils dans un traquenard.

### **Les événements se précipitent**

Une fois, le jeune homme libéré de la chitine, tout le monde peut voir que le morceau du trident que lui avait confié Albin est planté dans son épaule, près de son cœur.

Plusieurs cas sont possibles :

- Soit les Héros ont passé plus de 2 jours et demi de plus à faire le voyage donc que le voyage a au moins duré 8 jours.
- Soit le voyage a duré moins de 8 jours.
- Soit le voyage a duré moins de 6 jours.

Pour un voyage de moins de 6 jours, le jeune homme se réveille assez rapidement. Les Héros peuvent voir l'effet « magique » du morceau de trident : là où il a été planté sur la peau d'Harne a commencé à apparaître des marques squameuses semblables à des écailles. Visiblement, le pouvoir de cet objet semble être de transformer en créature reptilienne aquatique.

Pour un voyage de moins de 8 jours, les effets sont plus visibles. Le torse d'Harne et son bras gauche sont recouverts d'écailles. Une crête a commencé à pousser dans son dos et ses mains sont légèrement palmées.

Pour un voyage de plus de 8 jours, c'est trop tard, Harne est complètement transformé, seul son visage n'a pas d'écaille mais est légèrement bleu. Ses yeux encore fermés sont légèrement gonflés, signe qu'ils sont devenus globuleux.

Le morceau de trident peut être enlevé avec une épreuve pour soigner les blessures avec un malus de 3 points pour ne pas faire trop de dégâts, sinon Harne repart dans les choux. Dans ce cas, il ne faudra pas compter sur lui pour raconter tout de suite sa partie de l'histoire.

---

<sup>17</sup> Hé MJ ! Toi tu te doutes bien de quel trident il s'agit !

## L'Histoire d'Harne :

Comme convenu, Harne est arrivé sur l'île avec quelques jours d'avance sur le « Cygne des Mers ». Suivant les indications de son père, il a rapidement trouvé la grotte, sauf que celle-ci était quasiment vide, le trésor avait disparu. A la place rôdait un humanoïde reptilien avec les mêmes écailles que lui (et peut-être la même crête, les mêmes mains palmées et les mêmes yeux noirs globuleux). Il a reconnu le harpon qu'il tenait et avec lequel il l'a embroché, c'était une partie du trident. L'être aquatique est donc certainement l'ancien capitaine d'Albin. Mais il était comme fou et tenait des propos incohérents. Il a caché son bateau dans une fissure de la roche, indiquée par son père et à l'abri des regards.

## La créature apparaît !

Mais tout cela, les Héros vont pouvoir le deviner puisque l'être en question fait irruption dans la grotte, mais il n'a pas l'air heureux de voir des hommes dans son antre. Il invective de manière très menaçante les Héros persiflant avec sa langue entre celle du serpent et celle du poisson :

« Ssslllrp ! Protéger mon trésor ! Sssurp ! Hranngar ! »

Le pauvre, resté enfermé pendant plus de 30 ans dans cette grotte, soumis au pouvoir du sang de Hranngar, est devenu complètement fou. Il a compris comment se servir du pouvoir du trident lorsqu'il s'est blessé avec, au moment où l'île s'est enfoncée dans l'océan, en essayant de dégager quelques pierres qui lui barrait, suite à un petit éboulement, l'accès au petit tunnel rejoignant la petite crique secrète, pour rejoindre son compagnon. Ce petit accident lui sauva la vie mais le maudit à jamais. Des ouïes lui poussèrent dans le coup, le sauvant de la noyade assurée alors que la grotte fut complètement immergée.

Mais il avait découvert le pouvoir du trident : mélanger son propre sang avec l'infime partie du sang présente sur le trident permettait une transformation de son corps pour la survie. C'est comme cela que toute la faune et la flore de l'île ont pu survivre à cet énorme changement écologique. Il en usa et en abusa et en perdit la raison.

Il n'en est pas moins capable de juger de la supériorité numérique de ses adversaires. Dans un geste de désespoir, il se plante le cœur avec son morceau de trident, en criant de nouveau : « Hranngaaaarr !! »

Les spectateurs assistent alors à une affreuse transformation. L'être commence à gonfler, tout en se ramollissant, sa peau finit par craquer. Il est en train de muer. Il continue de grossir et de grossir. Son nouveau corps n'a plus rien à voir avec l'ancien capitaine, désormais, les Héros font face à un horrible Serpent des Mers long de plus de 10 mètres, sorte de mini-Hranngar. Il passe alors à l'attaque.

## Valeurs du Serpent Géant :

Initiative :	10+1D	Points de vie :	100	RM :	10	VI :	10 (« sur terre »)
Protection :	3	Endurance :	75	CN :	30		
Morsure :		Attaque :	8	Parade :	0	PI :	1D20+5 CD RMLP

## Manœuvres de combat : Projection à Bas

Au fur et à mesure que le combat avance, de l'eau s'infiltré et vient inonder la grotte. Une fois, le serpent à ¼ de ses points de vie, l'eau commence à gêner les mouvements des Héros, ils ont un malus de 1 point pour leurs attaques aux corps à corps et leurs parades.

Une fois le serpent vaincu, celui-ci reprend un semblant de forme humaine, celui du capitaine d'Albin. Très affaibli et aux portes du royaume de Boron, celui-ci semble retrouvé sa lucidité pendant quelques secondes, dans les bras d'Albin : « Albin ? Albin c'est toi ? Je... Je me souviens... Efferdan, il était du bon côté quand tout s'est écroulé, il a pu s'enfuir avec le radeau que nous avons construit en hâte quand l'île s'est mis à replonger dans la mer... j'avais oublié mon morceau de trident... Tu l'as retrouvé à Beilunk ?... ». Il tousse puis il se tourne vers les Héros : « Merci de m'avoir libéré, prenez le trident, il ne doit pas finir ici... ». Et enfin, l'ancien capitaine expire.

L'heure n'est guère aux questions. Il faut sortir car l'eau a maintenant dépassé la hauteur des genoux des Héros, voire plus si certains sont des Nains. La seule issue apparente reste le tunnel qui rejoint la petite crique, car le tunnel d'entrée est toujours aussi glissant. La tâche n'est pas aisée car le sol est aussi glissant avec toute cette eau qui commence à couler à flot, surtout si les Héros sont accompagnés de Nitnit qui va vite fatigué mais au moins la pente est nettement plus abordable. Si les Héros ont vite terminé le combat et s'ils le souhaitent, ils peuvent entamer la remontée.

Le tunnel qu'ils empruntent peut grossièrement être divisé en 5 paliers. Les Héros vont passer par palier une épreuve d'escalade compliquées de 5 points chacune. Chaque échec oblige à recommencer 2 épreuves supplémentaires. De nouveaux échecs, sur les épreuves ainsi rajoutées, n'entraînent pas de nouvelles épreuves. Que les deux nouvelles épreuves soient des réussites ou des échecs, les Héros atteignent un nouveau palier. Au bout de 3 échecs, l'eau les a rattrapés, le système des épreuves reste le même mais cette fois-ci elles se passent sous l'aptitude Natation avec un malus de 3 points. L'un des Héros doit aider Nitnit pour la remontée, ses épreuves se compliquent de 2 points. Un Héros peut passer le relais à un autre s'il est en difficulté. Si les Héros, qui aident Nitnit, en viennent à passer leur dixième épreuve, ils perdent Nitnit (son chien s'en sort). Albin s'en sort très bien avec son fils (surtout s'il est à moitié homme-poisson). Un Héros qui passe plus de 14 épreuves périt noyé. Un Héros qui est arrivé en haut peut penser à aider les autres lors du dernier palier. Les épreuves sont alors sans malus.

Enfin, le groupe atteint la petite crique en partie immergée. Ils ont tout juste le temps de monter dans la petite embarcation d'Harne pour sortir de la crique avant de ne plus pouvoir passer. La situation s'accélère alors. La partie basse de l'île est complètement immergée. Seul subsiste de l'île le bout de roche sur lequel ils sont.

En quelques manœuvres (épreuve de navigation simple), ils peuvent facilement s'éloigner de l'île et entamer un rapprochement d'avec la caravelle et les membres de l'expédition à son bord qui détectent rapidement la présence des Héros après quelques signes dans leur direction. Les Héros ont à peine le temps de rejoindre le « Cygne des Mers » avant qu'il ne soit aspiré et entraîné par l'île qui disparaît petit à petit.

Sur le bateau, le temps est aux explications, aux retrouvailles et peut-être aux pleurs.

**Albin** : les Héros peuvent décider de le remettre aux autorités. Il est sincèrement navré du résultat de ses actions. Archibald et les Prêtres sont d'avis de le laisser, surtout qu'il accepte de remettre sa partie du trident.

**Arne** : si sa transformation est totale, Albin n'a guère comme solution que d'aller consulter les Académies de Transformations, comme celle de Kuslik ou peut-être que les Héros peuvent le convaincre d'intégrer un cirque...

**Nitnit** : s'il est encore en vie, et qu'il a accompagné les Héros jusqu'au bout, il a bien retenu la leçon et sera plus prudent à l'avenir.

**Les deux morceaux du Trident** : si les Héros partagent tout ce qu'ils ont vécu, Avanti l'Archiviste retrouve vite des écrits parlant de la Légende de la Pêcheuse de Perles, qui finalement, prouve en est de l'existence du Trident d'Ama, n'est pas une légende mais bien un mythe. Pour les prêtres d'Hésinde, il n'y a aucun doute à avoir, le Trident doit être purifié et laissé à l'Église du Dieux des Océans en tant qu'artefact sacré. Aux Héros de décider mais ils savent à quoi s'attendre s'ils conservent le trident (perdre la raison et finir en créature du monde sous-marin). En revanche, s'ils font don du Trident, ils gagneraient une estime de poids envers l'Église d'Efferd.

**Efferdan et le trésor** : le troisième membre de l'équipage d'Albin semble avoir survécu. Albin confirme qu'il est originaire de Beilunk. S'il a survécu, il est peut-être retourné là-bas avec le trésor.

Le retour à Festum se fait sans encombre. La mission qui avait été confiée aux Héros est un succès, même si l'île est repartie sous les eaux. Le drapeau a été planté, la récolte d'informations scientifiques a été très bonne, l'Église d'Hésinde est ravie. En plus, les Héros rapporte en bonus un artefact sacré avérant l'existence d'une héroïne de l'Église d'Efferd. Pour tout cela, les Héros sont payés au nombre de jours qu'aurait dû durer l'expédition, c'est-à-dire qu'ils reçoivent 20 Ducats chacun. Ils ont de plus accès gratuitement à la bibliothèque pour y étudier à loisir. Les Héros magiciens pourront apprendre une formule magique (choix à la discrétion du MJ, voir la description du [Hall de Mercure](#) pour connaître la liste des formules enseignées).

Pour ce qui est du Trident (et son éventuel présentation à l'Église d'Efferd) et du trésor, la suite de l'histoire se poursuit dans le scénario n°10 de la Saga « 20 000 Lieus sur Dère » !

## Les points d'aventure et expériences spéciales :

Les joueurs peuvent bénéficier d'une *expérience spéciale* en Navigation s'ils ont participé aux manœuvres et en lisant des livres dans la bibliothèque du temple.

Pour chaque personnage, vous pourrez calculer à partir de la liste suivante sa récompense en points d'aventure, que vous pourrez moduler selon l'attitude de vos joueurs, leur rôle-play, leurs bonnes idées et initiatives, leur motivation, etc.

### Le Recrutement

- Un Héros devient Capitaine + 20 points d'expérience

### Le Voyage

- Le sabotage au Feu d'Hylailos de 0 à 20 points d'Aventure
- Le sabotage de la voile 20 points d'Aventure (-5 par demi-journée perdue)
- Une bouteille à la mer 10 points d'Aventure si voyage jusqu'au Roc
- La bataille navale 20xnombre de Héros (à répartir suivant actes)

### L'île

- Planté du drapeau 20 points d'Aventure
- Prise en main de l'expédition, exploration de 0 à 40 points d'Aventure

### La Grotte

- Niveau de transformation d'Harne 40/20/5 points d'aventure
- Combat avec le Serpent Géant 60 points d'Aventure à répartir
- Fuite réussie 20 points d'Aventure
- Mort de Nitnit - 20 points d'Aventure
- Assemblage de deux morceaux du Trident 20 points d'Aventure

On peut donc tabler sur un total d'environ 200 points d'aventure si les joueurs ont plutôt bien réussi ce scénario sans oublier une récompense de 0 à 100 points suivant l'investissement des joueurs et la manière de jouer leur personnage (race, culture, profession, défauts, etc. : voir Annexe du scénario n°1 de la Saga).

Calenloth

## Annexe 1 : Chez le Marchand

Pour retrouver une liste non exhaustive mais très complète des produits que l'on peut trouver en Aventurie, rendez-vous au lien suivant : <http://www.aventurie.com/equipement/autre>

Généralement est utilisé 5 groupes de prix pour classer les marchandises selon leur valeur et leur diffusion/disponibilité : *Bon Marché*, *Simple*, *Qualité*, *Coûteux* et de *Luxe*.

Si un prix unique est donné pour une marchandise sans que rien d'autre ne soit mentionné, cela signifie que la marchandise est *Simple*. Les marchandises *Bon Marché* coûtent la moitié du prix donné, les marchandises de *Qualité* sont plus chère de 25%, les marchandises *Coûteuses* coûtent le double du prix donné et les produits de *Luxe* (ou mieux, le modèle de luxe des marchandises simples) coûtent au moins le quintuple.

Des fabrications sur mesure (ce n'est du reste pas usuel) coûtent le double des marchandises en « série », les marchandises usagées entre la moitié et le trois quarts du prix d'une marchandise neuve. Il n'y a pas de fabrication sur mesure ni de produits usagés dans les marchandises *Bon Marché*. Chez un brocanteur, un prêteur sur gage ou un receleur, on peut peut-être faire une bonne affaire ou lors du dernier jour d'expositions des marchandises (la plupart des commerçants préfèrent ne pas repartir chez eux avec les marchandises encombrantes) ou encore chez les héritiers d'un défunt qui ne connaissent pas la valeur réelle de leur héritage.

Les prix fixes sont une exception en Aventurie et habituellement tous les objets peuvent être marchandés (au moyen de l'aptitude *Persuader/Convaincre* ; alors généralement à un prix de départ plus élevé de 25%). Le besoin du produit doit aussi être considéré ; alors que la guerre en Tobrie conditionne le prix des armes à la norme, une portion de Xordai peut atteindre une somme astronomique dans une ville frappée par la Peste de Zorgan.

Dans beaucoup de publications, vous trouverez des indications de qualité et de prix pour des entreprises artisanales et lieux de restauration. Spécialement chez les artisans, on peut utiliser ces Niveaux de Qualité comme aide pour les règles si on veut par exemple établir qu'un outil déterminé procure ou non des bonus à l'épreuve de l'Aptitude.

Q1-2 pour des marchandises *Bon Marché* (amène un malus de 3 points à l'épreuve de l'Aptitude et/ou un test de Facteur de Rupture après chaque utilisation), Q3-4 pour des marchandises *Simple* (ne donne aucun bonus/malus), Q5-6 pour les marchandises de *Qualité* (augmente seulement la solidité de l'objet), Q7-8 pour les marchandises *Coûteuses* ou les marchandises de *Qualité* faites sur mesure (les outils de haute qualité apportent une bonification de 3 points à l'épreuve de l'Aptitude), Q9-10 pour les produits de *Luxe* ou pièces uniques (outils de qualités extraordinaire qui apportent 7 points de soulagement à l'épreuve de l'Aptitude, outils qui sont rares et qui ne sont pas disponibles à moins de 10 fois la valeur de base du produit). De la même manière, vous pouvez utiliser le Niveau de Qualité pour déterminer la disponibilité de certaines marchandises ou services.

Les Niveaux de Prix donnent de la même manière les notions de prix du vendeur sur une échelle de 1 à 10 de sorte que P1-2 désigne un épicier *Bon Marché* (50% du prix donné), P3-4 désigne un prix *Simple* (sans modificateur), P5-6 des prix légèrement augmentés (25% de plus), P7-8 des produits *Coûteux* (prix double), P9-10 un établissement *luxeux* (au moins 5 fois le prix).

## Annexe 2 : Le Sulman Al-Nassori

*"Les galères, soutient de l'arche du Démon Boransdorn, prennent l'itinéraire d'Etlaskan, et croisent contre le Siral pour ouvrir l'attaque. Halte, non! Récemment, dans cette région le Sulman al-Nassori a été aperçu. Prenons à la place l'itinéraire nord sur ... "- discussion d'état-major de hauts stratèges de la commanderie du Prince à Jergan*

**Description :** puissante Galéasse à charpente plate dans le style tulamidien. Elle mesure plus de 40 pas du bélier en forme de galère et la figure de proue qui représente un Génie de l'eau furieux, jusqu'au luxueux pont arrière. La distance de la rambarde, qui est faite en bois de fer de Maraskan, mesure 9 pas dans sa plus grande largeur. Les gaillards sont décorés dans le style tulamidien et surmonté de tours en oignon. Les voiles triangulaires avec les symboles des éléments de l'eau, de l'air et du feu semblent être laissé libre et comme pour des galères seulement servir comme gréement auxiliaire, mais aucun banc de rames n'est aussi à observer, même pas d'ouvertures pour des branchies dans le bordage. Le navire possède en tout six demi-tours avec des Rotzs légers, trois tours avec de lourdes pièces d'artillerie ainsi que certain Draglossas crachant le feu. Des ponts latéraux portent deux catapultes. Ce qui parait étrange sont les fréquents signes de magie sur la rambarde, les gaillards, les pièces d'artillerie et même les munitions, ainsi que le fait de briller de mille couleurs, argenté, ainsi que le métal magique d'un noir profond. Des pierres précieuses, des fois brillante et colorée, des fois usée et pâle, ornent beaucoup d'objets. L'intérieur du bateau, qui est évidemment constituée du plus solide des chênes verts, n'a rien du tout d'un navire de guerre, mais plus d'un palais de sultan : larges cabines, salon de bateau avec des tapis de danse, espaces d'enseignement, laboratoires et même une petite bibliothèque. 40 navigateurs et matelots semblent suffire pour diriger le bateau géant, 60 soldats font un tour d'horizon des ennemis ou entretiennent les pièces d'artillerie pendant que 20 employés régulent plus de 50 magiciens et élèves de magie. Des Génies volent toujours au-dessus du Sulman. Capacités et Background : Le Sulman al-Nassori, nommé d'après le puissant magicien sultan urtulamide qui fonda le Sultanat du Diamant, fut construit à l'époque de l'invasion borbaradienne dans un chantier naval de Khunchom. Ce bateau magique, un projet commun de la maison de commerce Dhachmani et de [l'Académie de Magie de Khunchom](#), devait pouvoir affronter les dangers de la Mer Sanglante, former des magiciens navals (l'année de diplôme est attendue en 1029 CB<sup>18</sup>) et contribuer à l'exploration des étranges côtes de la Mer des Perles. Enfin au Firun 1022 CB, le bientôt redouté bateau appareilla et pu vite accueillir comme équipage sur ses planches nombre de magiciens de toutes les régions du continent. C'est avant tout des magiciens d'artefact de Khunchom, des magiciens de la flotte d'Al'Anfa ainsi que des connaisseurs de Fertilia de magie de Clairvoyance, de Dommage et de Modification des Qualités qui peuplent le bateau. Le bateau glisse majestueusement avec le bruit étrangement rythmique sur les flots : deux hélices d'eau parallèles en tubes le propulsent en tournant au moyen d'[ANIMATIO](#). Une multiplicité d'applications de cette magie automatise aussi les déroulements importants de la mécanique du bateau. Plusieurs parties du bateau sont ensorcelés par la magie d'Artefact : avec [APPLICATUS](#) sont activés [FORTIFEX](#), [MUR DE BROUILLARD](#), [GARDIANUM](#) et même des Bordées-[IGNISPHAERO](#) alors que des [ARCANOVI](#) complexes d'Artefact ont permis : un bélier avec un [QUE LE SOLIDE FUSIONNE](#), des mitrailles-[MAHLSTROM](#), le [CALDOFRIGO](#) pour le refroidissement des feux d'Hylailos, un télescope [OCULUS ASTRALIS](#) et des Filets-[PENTAGRAMMA](#), afin de révoquer simplement. Au besoin, les Génies de l'air créent pour les ennemis des vents défavorables et attrapent les boulets adverses. Les Génies du feu soutiennent les pièces d'artillerie.

Le Sulman al-Nassori est peut-être dans son ensemble, l'artefact le plus puissant qui ait été créé au cours des derniers siècles par des magiciens de guildes. Cela a demandé l'intelligence, la discipline et l'expérience de quatre douzaines de magiciens pour tenir cet agglomérat de choses de magie en l'état et tenir les influences mutuellement gênantes des Artefacts sous contrôle. Ainsi se mêlent à bord les bavardages de métiers théoriques, l'envie tulamidienne au luxe et le chaos permanent. Cependant,

---

<sup>18</sup> CB : après la Chute de Bosparan

le succès est au rendez-vous de ce projet ambitieux : le Sulman al-Nassori pourrait déjà déranger certains plans des Terres Noires et se finance des cargaisons capturées.

**Prix :** près de 20,000 ducats ("Comment ce bateau navigue-t-il donc ?") / Probablement une somme en ducats à 6 chiffres.

**Proposition de scénario :** Le Sulman al-Nassori est une merveille flottante : il peut être employé comme académie de magicien flottante, comme bateau scientifique de haute magie sur l'étendue des mers ou comme ultime sauveur dans la Mer Sanglante. Cependant les chefs du bateau s'efforcent toujours de ne jamais trop montrer à des observateurs extérieurs leur bateau magique. Vous pouvez vous inspirer pour la représentation du bateau par rapport au style, à la scientificité, aux secrets et à la lutte éternelle par exemple le *Nautilus* de Jules Vernes et son opaque capitaine Nemo.