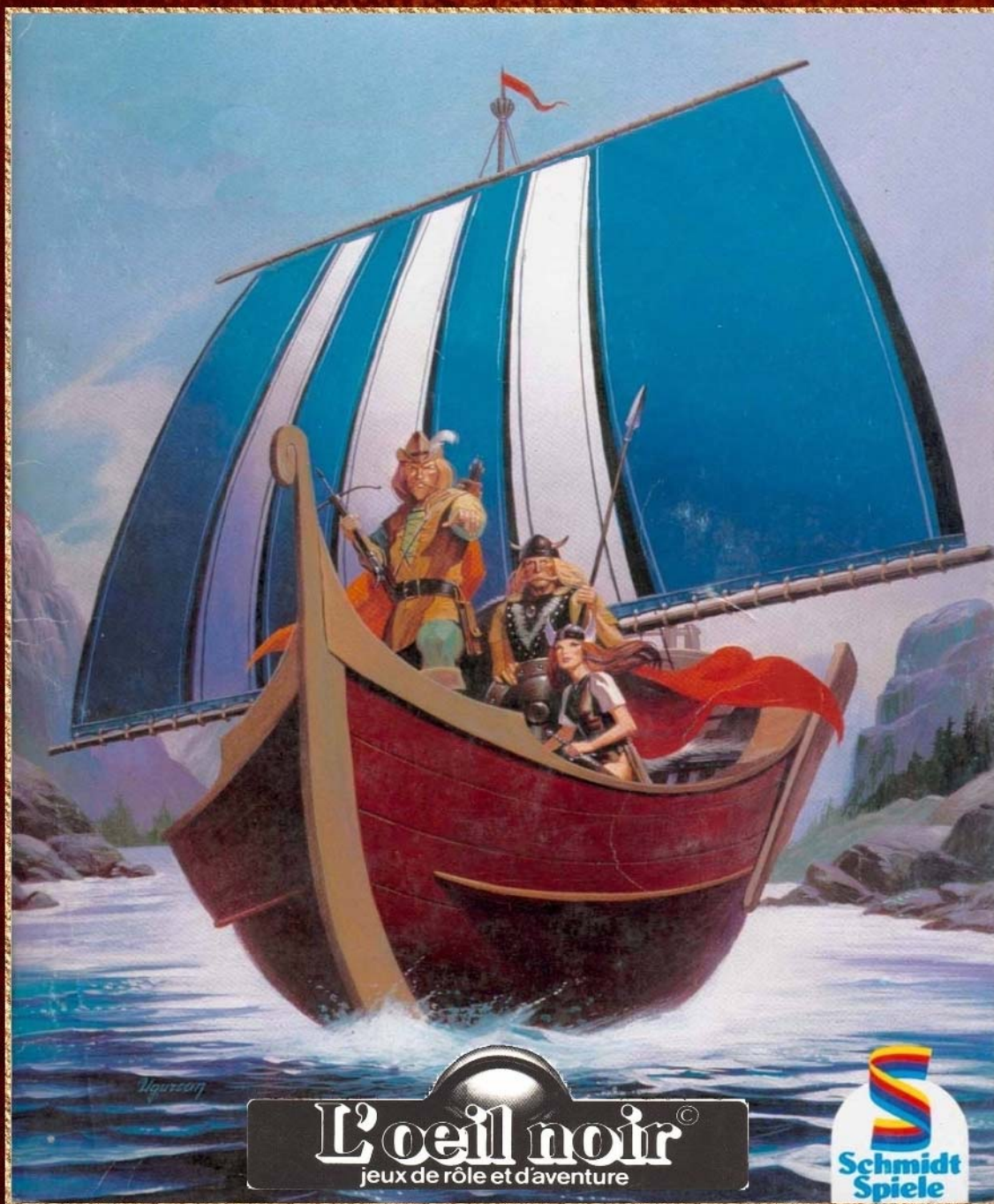


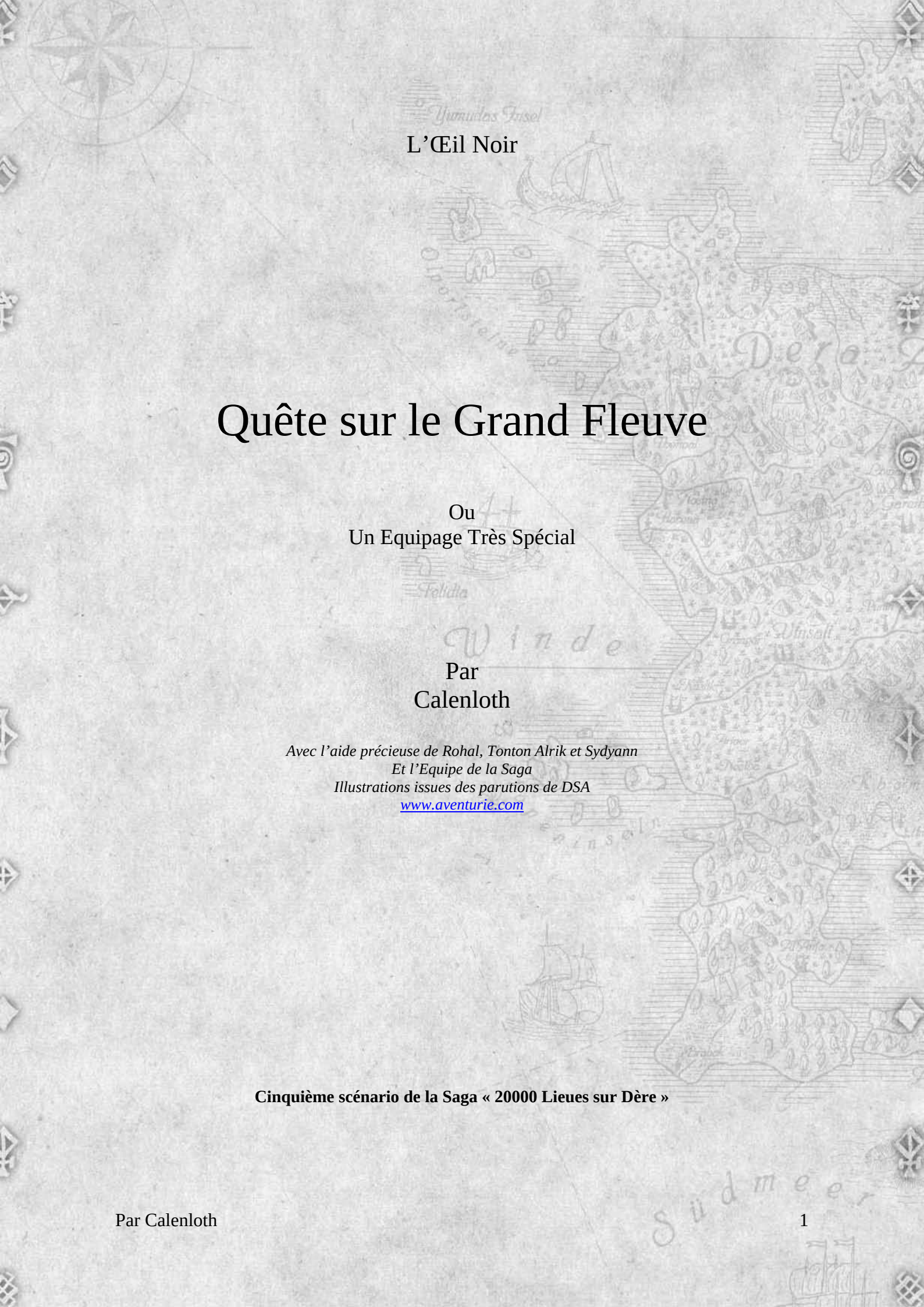
Quête sur le Grand Fleuve



L'oeil noir[®]
jeux de rôle et d'aventure



AVENTURIE[®]
.COM



L'Œil Noir

Quête sur le Grand Fleuve

Ou
Un Equipage Très Spécial

Par
Calenloth

Avec l'aide précieuse de Rohal, Tonton Alrik et Sydyann

Et l'Equipe de la Saga

Illustrations issues des parutions de DSA

www.aventurie.com

Cinquième 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 est a priori jouable seul mais l'histoire commence avec les quatre scénarii précédents et 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 moyens (de 4 à 7) mais rien ne vous empêche de multiplier le nombre et les caractéristiques des créatures que vos Héros rencontreront.

Je remercie désormais ceux qui constituent l'équipe de la Saga, particulièrement Elderwan, 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. N'hésitez pas à y faire vos commentaires et suggestions ainsi qu'à y poser toutes vos questions.

Chaque membre de cet équipage très spécial n'existe pas officiellement sauf la Prêtresse d'Efferd (ou de Thylos) Krona Hauteville (aussi appelée Krona Nixe dans le module « Havéna »). Certains le verront immédiatement, mais l'équipage de ce scénario fait grandement référence à un excellent manga « One Piece ». Vous pourrez retrouver les détails de chacun des membres de l'équipage en Annexe 1, à la fin de ce scénario. Le bateau dans une bouteille m'a été inspiré par une des couvertures d'un scénario de l'Œil Noir malheureusement inédit en français.

Et que dire du choix cornélien que j'ai dû faire pour choisir le nom du dieu des Eaux et des Océans. Devais-je choisir Efferd (terme dans la version originale allemande) ou conserver Thylos (nom ultra connu et référence dans l'Œil Noir francophone mais vraiment différent de la version originale et donc sujet à de possibles futurs contradictions avec d'autres traductions). La politique d'aventurie.com est de conserver les noms allemands sauf s'ils peuvent être francisé pour alléger certaines fois leur consonance trop allemande, j'ai donc choisi d'utiliser Efferd, mais je signalerai toujours que ce nom désigne notre bon vieux Thylos dans mes futurs textes. Et puis finalement, vous êtes seul maître à bord, c'est à vous seul de trancher.

Bonne partie !
Calenloth

Prologue

« - Grand-père, raconte-moi la suite de vos aventures !

- Bien sûr ! Je t'avais dit que nous avions été aspirés par la porte temporelle... Et bien figure-toi que cela nous a projetés plusieurs siècles en arrière. Là-bas, ou plutôt à cette époque, les premiers colons venus du Pays de l'Or s'installaient partout dans l'Empire. Imagine, Fort Hesindel n'existait pas encore.

- Ha bon ?

- Oui, et elle a bien failli ne jamais exister car les colons que nous avons rencontrés étaient très malades et nous aussi sommes tombés malades.

- Mais vous avez pu guérir tout le monde !

- Exactement, mais ça n'a pas été simple, un petit Kobold nous faisait quelques farces pendant nos explorations, des Gobelins sauvages nous ont pourchassés et nous avons rencontré un Dragon gigantesque.

- Plus grand qu'une maison ?

- Beaucoup plus grand ! Mais finalement, la déesse Hesinde nous a indiqués quel remède utiliser. Les colons ont pu ainsi fonder Fort Hesindel. Peu de temps après, le Temps présent nous à rappeler à lui et nous sommes revenus à notre époque où nous avons retrouvé nos amis, le baron et son fils, mais aussi Alizon, ta Grand-mère.

- Et vous vous êtes mariés ?

- Ha non ! Pas tout de suite, nous avons encore vécu beaucoup d'aventures avant cela. Je te raconterais la suite demain. Il est temps de dormir.

- Bonne nuit, Grand-père !

Que faire ?

Les Héros viennent de passer quelques jours à Fort Hesindel en tant qu'invités de marque, non seulement en tant qu'ambassadeurs pour rendre officiel la restauration du proche Temple d'Angrosch mais aussi pour avoir sauvé le Baron, et sa désormais belle-fille, d'une embuscade dont l'issue aurait pu leur être funeste. Ces quelques jours leur ont permis de recouvrir d'éventuelles blessures ou améliorer leurs Aptitudes.

Mais il est temps de reprendre la route. Ils n'ont rien à faire de précis et la Route Provinciale qui passe à Fort Hesindel par dans deux directions. La première mène au Royaume d'Andergast. Pour une énième raison de tension avec le Royaume de Nostrie, les frontières vers Andergast sont fermées. Les Héros doivent se rabattre sur la deuxième direction, celle qui mène vers la capitale de la province, capitale et province portant le même nom : celui de Gué-du-Griffon¹. Il faut deux jours pour rallier la capitale avec une étape dans la ville de Donfanger. Le voyage se déroule normalement sans problème (sauf si vous êtes un MJ sadique...).



Gué-du-Griffon

Les Héros peuvent trouver facilement une auberge pour y dormir appelée « Au Cheval Assoiffé ». C'est une importante bâtisse sur deux étages pouvant accueillir près de 25 personnes. En entrant, les Héros constatent que l'auberge est déjà bien remplie. Quatre tables sur six sont utilisées. Autour de l'une d'elle se trouvent cinq artisans forgerons, à une autre, on peut voir trois marchands, à la troisième se trouve une grande table de Thorwalers assez bruyants, d'ailleurs les deux tables non utilisées sont celles qui sont les plus proches d'eux, et enfin à la dernière, deux personnages plutôt discrets, capuche rabattue, boivent en silence chacun une bière.

À peine installés, un jeune garçon, portant un chapeau de paille et avec les joues un peu sales, accoste les Héros et leur demande une petite pièce. Quoiqu'il fasse, l'aubergiste intervient :

« Luffy, sale garnement je t'ai déjà dit cent fois de ne pas importuner les clients. Décampe de là ! »

Ce que le jeune Luffy fait prestement et il a raison, l'aubergiste n'étant pas loin de lui coller son pied au derrière. L'aubergiste s'excuse pour lui et assure que les Héros seront rapidement servis.

Quelques minutes après que les Héros fourbus se soient installés et aient été servis, le ton monte entre les Thorwalers. Sans faire d'efforts à cause de leur grosse voix, on peut aisément suivre la dispute.

« - Ça suffit comme ça, Aergal ! Tu poursuis une chimère. Si ça continue nous ne serons même pas rentrés à temps. Quand vas-tu te décider à nous faire rentrer ? »

- On rentrera quand je l'aurai décidé ! Nous sommes là pour Zoro Roronoa, on ne repartira pas sans lui !

- Tout ça pour un Elfe en plus ! Jamais un Elfe ne naviguera aussi bien qu'un Thorwaler. C'est vraiment une idée insensée.

- Qu'est-ce que tu veux dire par là ? Tu penses que je n'ai plus ma tête ?

- Je pense, comme nous tous, sauf peut-être Garsvir, (cela dit il regarde le susnommé d'une manière méprisante) que te suivre ne nous mènera nulle part ! »

L'autre se lève alors en frappant la table de son poing, ivre de rage :

« - Par Swafnir ! C'est une mutinerie !

- Que cela te plaise ou non, quelque chose doit changer.

- Sale traître !

Aergal se jette en même temps sur le mutin. Un deuxième Thorwaler essaye d'attraper Aergal mais Garsvir intervient et d'un bon coup de pied l'envoie valser sur la table des PJs. Un regard de travers, un mot, un geste et celui-ci envoie son poing à la figure d'un des PJs. S'ils répondent, deux autres

¹ Dans la première version francophone, la capitale de la province du Gué-du-Griffon portait le nom (malheureux) de Brizak à la place de Gué-du-Griffon. Connaissant l'importance de l'emblème du Griffon dans la ville, un retour à un nom de la ville plus fidèle paraît nécessaire.

Thorwalers viennent le soutenir dans la bagarre, Aergal et Garsvir étant eux-mêmes occupés avec un adversaire chacun. Une bagarre s'ensuit avec dans un camp Aergal, Garsvir et les Héros et de l'autre, les 5 autres Thorwalers. Ces derniers sont plutôt costauds, pour les PJs les plus faibles (en *Bagarre*, Attaque de 13 et Parade de 10). Pendant la bataille, Luffy (qui est revenu) intervient de temps en temps pour faire chuter un des Thorwaler à l'aide d'un escabeau. Aergal est plus qu'un Thorwaler, c'est une véritable montagne de muscles et fait bien plus que se défendre balançant carrément l'un pour renverser l'autre (et aider éventuellement ainsi un de ses alliés providentiels d'une mauvaise situation).

Si c'est le camp des mutins qui « gagne », leur chef dira :
« *C'est fini, Aergal, nous nous en allons, et toi tu restes ici !*
Et les mutins s'en iront en riant grassement.

Si c'est le camp d'Aergal (les Héros ont réussi quelques coups), celui-ci dira :
« *Que ça te serve leçon ! Même les Thorwalers ont des choses à apprendre des autres, même dans un domaine où nous excellons comme les bagarres.* »
Sur ce, les mutins s'en iront tout penaud même si leur chef lancera plein de rancœur :
« *C'est fini, Aergal, tu n'es plus notre capitaine, tu n'as plus de bateau !*

Aergal les observe quitter l'auberge les poings encore serrés par la rage. Puis il retrouve peu à peu son calme et se tourne vers les Héros. Il se met à rire bruyamment et dit :
« *Alors là moussaillons, on peut dire que vous ne manquez pas de courage pour vous frottez à des Thorwalers, vous me plaisez ! Je m'appelle Aergal Thorgisson, et voici mon fidèle second Garsvir Algridson. Vous l'avez compris je suis un capitaine sans bateau mais si vous acceptez de venir avec moi, je vous promets d'y remédier et qu'ensemble nous accompliront de grandes choses.* »

Les Héros voudront certainement d'autres explications :

« *J'ai le rêve de réunir le plus grand et le plus fabuleux équipage qui a été possible de voir sur les mers d'Aventurie. Pour cela, je dois recruter plusieurs marins dans tout l'Empire. Est-ce que cela vous intéresserait de m'aider ? A la fin, j'ai l'attention de participer à une course qui aura lieu dans douze jours à Thorwal. Nous partagerions évidemment la récompense. Si vous êtes d'accords, rendez-vous ici demain matin* ».

Luffy, qui ne se démonte pas face à Aergal, signifie qu'il sera là lui aussi, mais le Thorwaler lui répond qu'il est un peu trop jeune pour venir.

Le lendemain matin, Aergal et Garsvir reviennent à l'auberge accompagnés d'une troisième personne. Il s'agit d'un Elfe des Bois. Son visage et sa capuche lui donne un air sérieux et comme si il voulait se protéger du monde extérieur.

Aergal le présente :

« *Voici Zoro Roronoa. Outre ses capacités de marins exceptionnelles, c'est un fameux bretteur. Il sera notre Maître-Gabier (expert en voilage) à bord. Il nous a proposé d'utiliser son bateau pour descendre le Grand Fleuve, mais on devra trouver un bateau à Havéna car il n'est pas adapté pour aller en mer. J'ai quelques contacts là-bas, ça devrait pouvoir se résoudre. Et maintenant, à bord moussaillons, nous avons un équipage à recruter et peu de temps pour le faire. Prochain étape : Pont-de-Pierre !* »

Début de l'expédition

Le nouvel équipage embarque sur le bateau de Zoro. Aergal est à la manœuvre et le bateau prend une bonne vitesse de croisière. Le bateau ne nécessite pas beaucoup d'hommes pour le diriger, c'est pourquoi s'ils le désirent, Garsvir peut enseigner les rudiments dans l'aptitude « Navigation » aux Héros (voir les règles sur les Méthode d'Apprentissage en Annexe 2). La première partie du voyage se déroule sans histoire. Le bateau descend la rivière Large pour faire escale à la petite ville de Maraisserin le soir. Le lendemain se passe aussi bien, laissant aux Héros tout leur temps pour leur apprentissage (2 Unités de Temps par jour sur le Grand Fleuve jusqu'à Havéna, puis ensuite sur l'océan). Ce même jour, Aergal découvre Luffy caché dans un tonneau et pique une colère aussi brève que forte (la nature délurée de Luffy ne permettant pas au Thorwaler de rester sérieux) et promet qu'il descendra à Pont-de-Pierre. L'équipage arrive à Pont-de-Pierre au midi où il met pied-à-terre (sauf Zoro qui reste à bord pour garder le bateau). En effet, la suite doit se faire à pieds pour aller jusqu'à Angbar. Aergal explique aux Héros qu'il a l'intention de recruter l'un des meilleurs charpentiers navals : Pipo. Luffy part tout seul devant et on peut voir une pointe de regret sur le visage d'Aergal lorsque le jeune garçon s'éloigne. Tout le long de la route, ils vont croiser de nombreux convois et piétons (dont de nombreux Nains) allant et venant à la grande ville d'Angbar qu'ils vont atteindre fin d'après-midi.

Si les PJs ont joué le scénario n°2 de cette Saga, leur arrivée à Angbar va être des plus étonnantes. En effet, un peu avant d'atteindre la ville, un Nain va reconnaître en eux les sauveurs du temple d'Angrosch de la Montagne Noire. Très vite, la rumeur va se répandre que les « Héros » arrivent en ville et c'est déjà une petite foule en liesse (principalement des Nains) qui les accueille aux portes de la ville. Aergal se retourne vers les Héros et leur dit en riant :

« Il fallait me dire qui vous étiez, la bagarre n'aurait même pas été utile. Ho, ho, ho ! »

Après quelques pas dans la ville, où un grand nombre de personnes cherchent à toucher les Héros, un jeune homme en livrée les accoste et les invite à loger « à la Grande Maison Sirbensack ». Aergal accepte l'invitation et emboîte le pas au jeune homme. Et il fait bien, une bonne surprise les attend. En effet, la Maison Sirbensack est le meilleur hôtel de la ville et n'a rien à envier aux meilleurs hôtels de l'Empire. Aergal est ravi mais une fois son bardât déposé, repart pour recruter son charpentier.

Mais, arrivés à l'atelier du maître, installé au bord du Lac d'Angbar, une déception les attend :

« Je suis navré, Aergal, ce que tu me proposes m'a l'air passionnant mais je suis trop vieux. Je n'ai plus les yeux de ma jeunesse et je ne peux partir à l'aventure en mer, tout juste travailler dans mon atelier. Mais tu pourras sûrement trouver un très bon élément parmi mes semblables à Angbar » répond Pipo à la proposition d'Aergal de faire partie de son équipage. Pendant la discussion, les Héros (qui peuvent intervenir) aperçoivent deux jeunes nains qui se ressemblent comme deux gouttes d'eau, travaillés dans l'atelier de Pipo.

Aergal paraît très touché mais comme d'habitude se reprend très vite :

« Je comprend tout à fait, Pipo, fils de Gorben, et je respecte ton choix. J'ai confiance en ton peuple et je vais le consulter pour trouver ton remplaçant. »

Puis il sort de l'atelier du Nain et, montant sur un tonneau, devant la petite foule qui les a suivis jusqu'ici, déclare de sa forte voix :

« Avis à la population ! Je cherche le meilleur charpentier navigateur de la ville pour l'engager et lui faire rejoindre le plus fabuleux équipage qu'on aura jamais vu sur toutes les mers dans laquelle se trouvent déjà les Sauveurs du Temple d'Angrosch de la Montagne Noire. Je rencontrerai les candidats devant la Maison Sirbensack à partir de demain matin. »

Une fois les adieux faits à Pipo et de retour à l'hôtel, au moment du dîner, alors que tout l'équipage est à table, les jeunes nains, présents dans l'atelier de Pipo, demandent à voir Aergal qui accepte volontiers. L'un d'eux prend la parole :

« - Bonsoir Capitaine, désolé de vous importuner à cette heure. Je m'appelle Usopp, fils de Pipo. Voici mon frère jumeau, Yasopp, fils de Pipo. Je vous ai vu tout à l'heure à son atelier, nous sommes

ses apprentis. Notre père n'est plus capable de naviguer mais nous pouvons prendre sa place. Nous n'avons pas encore fait nos preuves, mais si vous nous engagez, nous pouvons vous fournir des informations pour vous mener jusqu'à la « Perle d'Efferd », la légendaire Caravelle.

- La Perle d'Efferd ? Cela pourrait être effectivement très intéressant et surtout incroyable, mais vous avez beau être les fils de Pipo, vous devez effectivement prouver votre valeur, je ne peux pas vous engager sur de simples promesses.

- Nous comprenons tout à fait. Nous avons fait beaucoup de recherches à Angbar et nous pensons avoir trouvé quelque chose mais nous aurions besoin d'aide et surtout de bras. Si nos prédictions se révèlent être justes, cela pourrait être une grande découverte.

- Très bien. Je vous laisse une journée pour me prouver tout cela. Mes matelots vous accompagneront.

- Nous vous remercions, Capitaine. A demain. »

Le lendemain matin, dès l'aurore, les Héros doivent donc retrouver Usopp et Yasopp devant l'hôtel. Ils les mènent directement à leur bateau et ils embarquent sur le Lac d'Angbar, où les Nains y pratiquent la pêche, pour aller jusqu'à une des îles du lac qui se trouve au sud.

Là-bas, Usopp explique aux Héros ce qu'il attend d'eux. D'après leurs recherches, il pourrait y avoir un temple qui aurait un rapport avec la Perle d'Efferd et dont l'entrée serait au fond du lac. Ils pensent avoir trouvé cette entrée mais celle-ci est bouchée par de nombreuses pierres probablement à cause d'un éboulement. La difficulté du travail consiste à devoir déblayer ses pierres à quelques dizaines de mètre sous la surface. Pour cela, les deux frères ont conçu un ingénieux système qui va leur permettre de travailler sans manquer d'air et sans devoir remonter régulièrement. Habituellement, les pêcheurs des fonds marins



utilisent des cloches dans lesquels ils

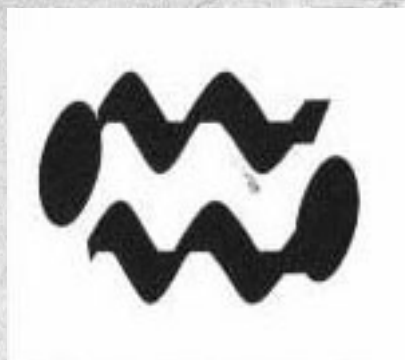
viennent reprendre de temps en temps un bol d'air. Usopp a fait mieux puisqu'il a inventé un système de pompe qui permet de renouveler l'air à l'intérieur de la cloche. Les Héros doivent se répartir en deux équipes : ceux qui pomperont et ceux qui déblayeront. Il est approximativement 10 heures lorsqu'ils commenceront les travaux. L'air doit être régulièrement renouvelé. Pour cela chaque Héros à la pompe devra passer une épreuve d'Athlétisme. Si l'un d'eux réussit, les Héros nageurs pourront tenter une épreuve de Natation pour savoir s'ils ont réussi à enlever les éboulis. Les nageurs arriveront à se frayer un passage après 5 jets réussis. Alors, Usopp, Yasopp et les « pompeurs » pourront les rejoindre.



Le Temple de l'Eau

L'entrée et le puits

Après les éboulis, les Héros verront un tunnel artificiel complètement immergé. Au bout de quelques mètres se trouve un escalier qui permet de sortir de l'eau et qui débouche sur une grotte vide. Il y a seulement une arche, avec au-dessus d'elle un symbole, laissant voir partir un nouveau tunnel taillé dans la roche. Le symbole peut aisément être identifié par un Héros magicien ou prêtre (ou l'un des deux Nains) pour être celui d'un des six Eléments : celui de l'Eau.



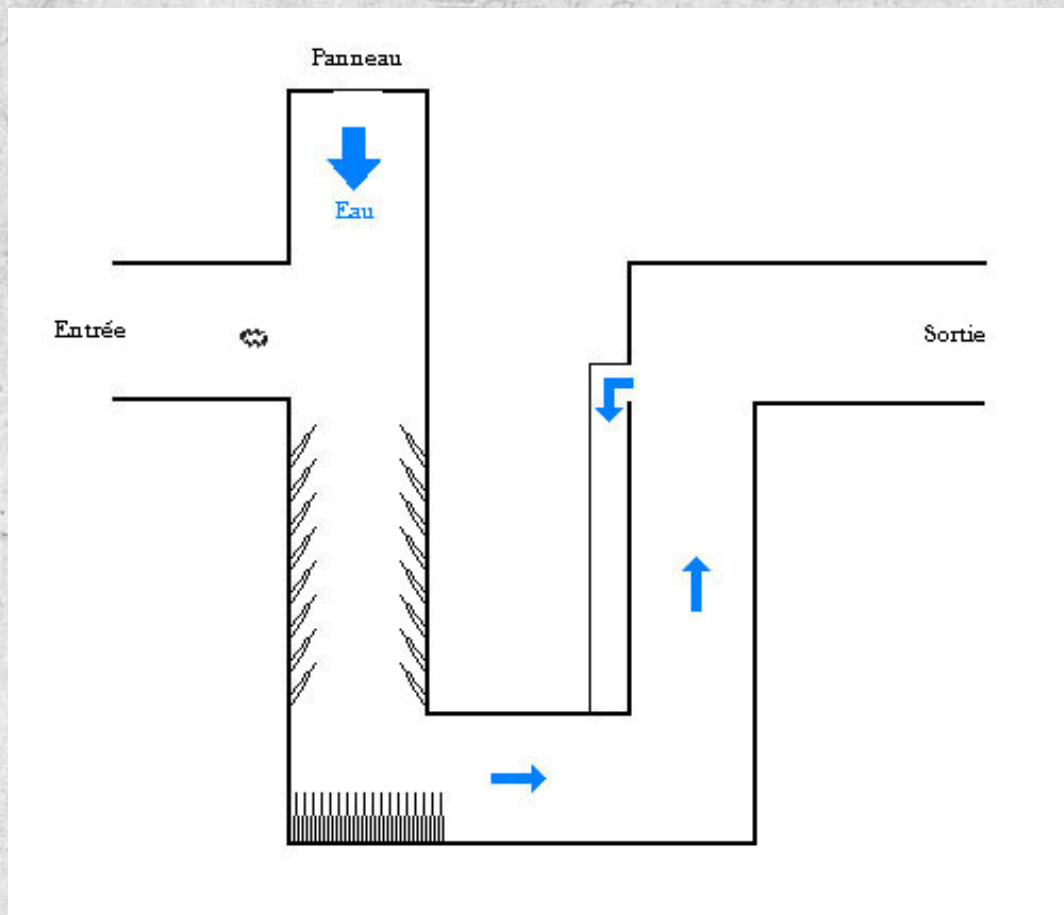
Le nouveau tunnel ne fait qu'une dizaine de mètres et se termine brutalement par un puits carré de 2 mètres sur 2. Sur le mur de gauche, il y a 2 lignes de 5 manettes qui pour l'instant sont toutes abaissées. Au fond du puits mais aussi le long des murs sont plantés d'énormes pieux acérés, la pointe menaçante relevée vers le haut. Il est impossible de descendre en sautant et les pieux sont trop bas pour être atteint et s'en servir comme échelle. De plus, sur les bords, les Héros peuvent constater la présence de lames aiguisées comme des rasoirs qui couperaient même la meilleure des cordes. Cependant, il va falloir emprunter ce puits car on peut apercevoir un nouveau passage au fond. Il n'est possible ni de sauter, ni d'utiliser de corde.

Comme le dit Usopp : « *Il faudrait pouvoir voler dans les airs pour pouvoir descendre sans encombre.* »

Il ne reste plus qu'à s'intéresser aux manettes. Toutes les manettes de chaque ligne sont reliées entre elles par un fil. Il y a trois positions possibles pour chaque manette : abaissée, au milieu ou levée. Dès la première manette manipulée, un mur se rabat à l'entrée, il n'est plus possible de faire demi-tour, même si on remet la manette immédiatement en place. La solution de cette énigme est simple, il suffit juste de reproduire le symbole de l'Eau avec les manettes. Donc sur la première ligne, il faudra abaissée la première, levée la deuxième et la quatrième, mettre au milieu la troisième et la cinquième et pour la deuxième ligne, la combinaison sera exactement l'inverse : milieu, bas, milieu, bas et haut.

Aussitôt la dernière manette en place, un mécanisme se déclenche ouvrant un panneau au dessus du puits laissant s'écouler des trombes d'eau dans le puits. Peu après, l'eau cesse de couler et le puits est rempli. Pour le MJ, le principe se base sur le système des vases communicants, le poids de l'eau remplissant la petite colonne permettant de refermer la trappe. Désormais, le passage est possible en nageant et en retenant un minimum son souffle, on parvient sans souci de l'autre côté. De plus, si on remet toutes les manettes dans leur position d'origine le puits se vide et le mur, qui s'était rabattue, se relève.

Le message de cette énigme est que nager revient à voler dans l'eau et permet de réaliser facilement ce qui serait un exploit dans l'air, un autre élément. Usopp pourra le faire remarquer si aucun PJ ne le fait.



La salle du métal bleu

Après être sortis de l'eau, les Héros pénètrent dans une pièce. A l'intérieur, une fontaine fait jaillir de l'eau du mur. A côté se trouvent deux grands seaux, un tas de petits cubes de tailles différentes, une boule et plus loin près d'une porte, une urne, scellée au sol, avec une ouverture carrée. Tous ces objets sont faits d'un métal bleu inconnu des Héros et des deux Nains. Sur l'urne, on peut voir la représentation d'une boule bleue identique à celle que l'on peut trouver dans la pièce. A partir de maintenant, les Héros vont devoir se remuer les méninges. Tout peut-être déplacé à part l'urne. On peut remplir d'eau les seaux mais pas l'urne (elle n'est pas étanche et se vide immédiatement). On peut mettre des cubes (mais pas tous il y en a trop) ou alors la boule dans le seau tandis que seuls les cubes peuvent rentrer dans l'urne, pas la boule. Si on pose un cube dans l'urne, rien ne se passe. Pour ouvrir la porte, il faut dans l'absolu mettre la boule dans l'urne, comme c'est impossible physiquement (à cause de l'ouverture carrée trop petite), les Héros vont devoir placer exactement le même poids en cubes que la boule dans l'urne. Le problème est qu'il y a trop de combinaisons de tailles de cubes différents. Les Héros n'ont normalement aucun moyen de mesure, tout du moins en apparence. En effet, grâce aux seaux, ils peuvent utiliser le principe d'Archimède pour connaître exactement le nombre de cubes nécessaire pour remplacer la boule, car si deux objets sont du même métal, immergés dans un liquide (présentement l'eau), ils vont déplacer le même volume d'eau s'ils font le même poids. La manipulation est simple, il faut placer la boule dans le seau, puis compléter avec de l'eau jusqu'au bord, vider l'eau dans le deuxième seau sans retirer la boule (sinon de l'eau va être perdue lorsque un Héros plongera ses mains dedans) et plongés les cubes de telles sortes de faire revenir l'eau jusqu'au bord. Le nombre de cubes alors dans le seau correspondra au nombre de cubes à placer dans l'urne. Une fois cela fait, la porte bleue (tandis qu'un nouveau mur glissera, empêchant de faire demi-tour) s'ouvrira pour dévoiler un nouveau passage. Pour le retour, il faut enlever les cubes de l'urne et refermer la porte bleue et ainsi le mur qui barre le passage se soulèvera.

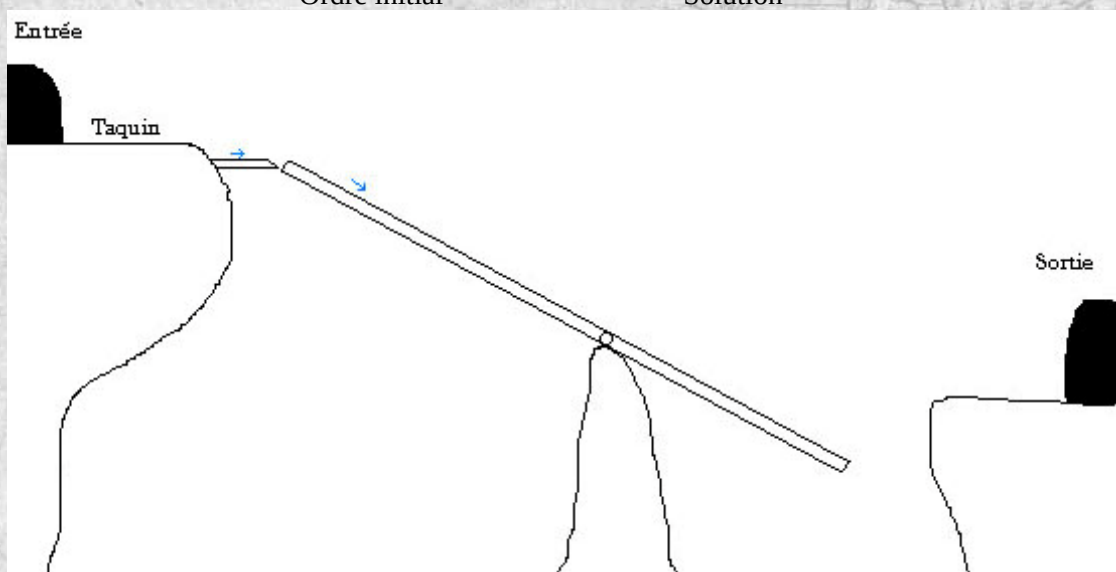
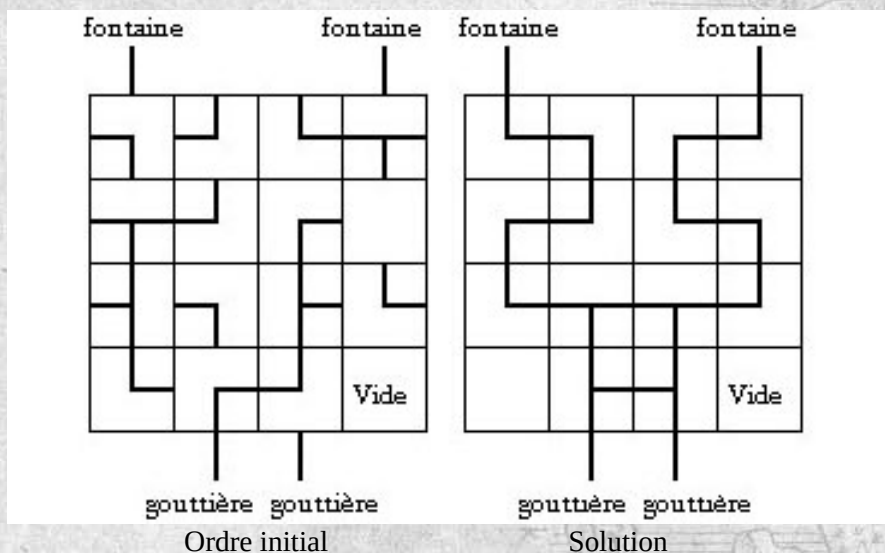
La grotte de la bascule

Après avoir passé la porte bleue les Héros entrent dans une grande grotte. Deux fontaines jaillissent de part et d'autre de l'entrée. A leurs pieds, ils peuvent voir un jeu de taquin géant (le jeu où il faut glisser et permuter des pièces pour reconstituer une image). Chaque plaque de ce jeu géant représente un morceau de gouttière mais les gouttières ne correspondant pas, l'eau qui sort des fontaines s'écoule aléatoirement et ne rentre pas dans les gouttières.

Après le jeu géant se trouve deux autres gouttières qui si elles étaient alimentées en eau remplirait d'énormes tubes d'une bascule.

Il ne reste plus pour les Héros qu'à reconstituer le taquin (veillez à ce que le débit se répartisse équitablement entre les deux gouttières), puis à se rendre à l'autre bout de la bascule pour que lorsque les gouttières seront pleines et feront pencher la bascule de l'autre côté, ils n'aient plus qu'à sauter sur l'autre bord. Ils doivent cependant réussir une épreuve d'acrobatie pour bien se réceptionner. Dans le cas contraire, ils se blessent et perdent 1D-1 PV (la protection ne compte pas).

Pour le retour, la bascule sera toujours en action. Sauter dessus demandera à nouveau une épreuve d'acrobatie avec les mêmes conséquences si l'épreuve est ratée.



La pièce des roues dentées

A la sortie de la grotte de la bascule, les Héros pénètrent dans une petite pièce. Une nouvelle porte leur fait face, mais cette porte est blindée et possède deux roues dentées (une grande et une petite). Sur chaque roue, 5 petits boutons peuvent être enfoncés. On ne peut enfoncer un bouton que si on lui fait correspondre le bon nombre. Hors les deux roues dentées sont marquées du chiffre 0 au nombre 50, ce qui fait donc 50 possibilités pour chaque bouton. Il y a sûrement une autre façon de connaître la combinaison que de faire toutes les combinaisons possibles. En observant de près la grande roue, on peut voir qu'un 4 a été gravé sous le dernier bouton.

Outre la porte blindée, la grotte contient une fontaine et 2 vases (un grand et un petit) sur lesquels sont écrits leur contenance, respectivement 5 Galons et 3 Galons.

Les deux vases font référence à la célèbre énigme qui consiste à obtenir, par un jeu de transvasement, une quantité exacte de 4 Galons dans le grand vase. Les Héros ont juste à retrouver la manière de procéder et comprendre qu'il y a un parallèle entre le grand vase et la grande roue, et le petit vase et la petite roue.

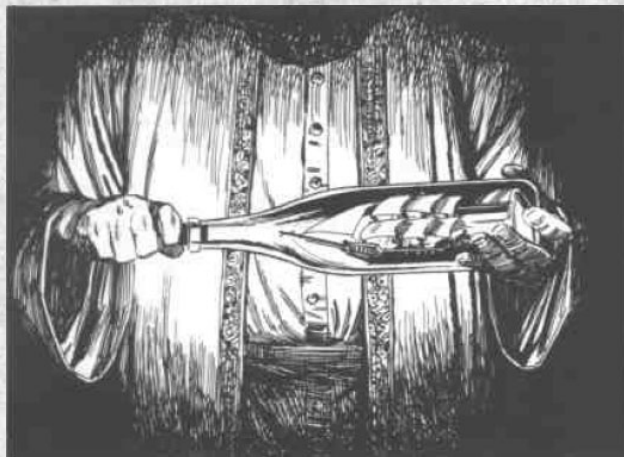
Pour résoudre le problème, on verse 5 Galons dans le grand vase, et rien dans le petit. On remplit le petit avec le grand. On obtient 2 Galons dans le grand et 3 Galons dans le petit. On vide le petit. On renverse le reste du grand dans le petit. Le grand est donc vide et le petit contient 2 Galons. On remplit le grand avec la fontaine pour qu'il contienne de nouveau 5 Galons. On remplit complètement le petit avec le grand pour obtenir 4 Galons dans le grand et 3 Galons dans le petit.

Ce qui donne pour le grand vase la succession de Galons : 5, 2, 0, 5, 4, et pour le petit : 0, 3, 0, 2, 3. En faisant le parallèle avec les roues dentées, on doit entrer la combinaison pour la grande roue : 5, 2, 0, 5, 4, et pour la petite : 0, 3, 0, 2, 3. Alors la porte blindée s'ouvrira pour laisser entrer les Héros dans...

L'autel du bateau

Cette pièce est vide excepté un piédestal en pierre sur lequel une bouteille, éclairée par une lumière blanche sous forme de pluie éclairée depuis le plafond, est posée. Plusieurs fontaines jaillissent des murs et s'écoulent dans des rigoles. A l'intérieur de la bouteille se trouve une petite caravelle en modèle réduit. Le nom du bateau est la Perle d'Efferd. Le bouchon est scellé par de la cire. Il est impossible d'ouvrir la bouteille ou de la briser, que ce soit magiquement ou non (mais les Héros peuvent toujours essayer). Dans la cire sont gravés quelques signes incompréhensibles par les Héros, ainsi que Yasopp et Usopp. Usopp propose de prendre la bouteille qu'il étudiera pour en savoir plus pendant le voyage, car cette bouteille est, pour lui et son frère, leur sésame pour entrer dans l'équipage.

Il ne reste plus aux Héros qu'à ressortir du temple en refermant et réarmoçant toutes les épreuves qu'ils ont dû réussir pour parvenir jusqu'ici et à ramener une très sérieuse piste sur le bateau légendaire. Aergal sera très content d'embaucher Usopp, car il n'avait quant à lui, trouver aucun Maître-Charpentier satisfaisant et Yasopp se révèle être un excellent Maître-Forgeron Naval.



Voyage jusqu'à Havéna

L'équipage ne perd plus de temps et retourne au bateau de Zoro pour voguer jusqu'à Havéna afin de recruter d'autres membres (au passage notez que Luffy s'est de nouveau débrouiller pour se cacher sur le bateau au moment de lever l'ancre). Le temps joue contre Aergal pour arriver à temps pour le début de la course. Le bateau avance bien et dépasse rapidement Ferdok et quelques temps après, il s'engage dans les Gorges de l'Enfer où le passage se resserrant ne permet de faire passer qu'un seul bateau le forçant pour les mêmes raisons à réduire sa vitesse au grand dam d'Aergal.

Soudain, une volée de flèches décolle du haut des rochers en sifflant. Les Héros doivent immédiatement se mettre à l'abri sinon sur un 1 au D20, ils sont touchés (1D+3 PI). Leur attention devrait être attirée vers le haut et ainsi, ils n'auront probablement pas l'occasion d'apercevoir qu'une corde a été tendue au travers du fleuve pour stopper net l'avancée du bateau.

Si personne ne la voit et se prépare au choc, tout l'équipage est jeté à terre. Pendant ce temps, des pirates du fleuve se laissent glisser sur une corde située plus haut à l'aide de lanière pour se laisser tomber sur le pont du bateau.

En tout, 10 pirates glissent (2 à chaque assaut, 1 par côté) sur la corde. Le temps que l'équipage se relève et déjà deux pirates ont atterri, sabre au clair. Aergal ordonne à Garsvir, qui s'exécute aussitôt, de couper la corde et fonce ensuite dans la bataille en criant le nom du dieu Swafnir et quelques insultes à l'encontre des agresseurs. Zoro qui était au gouvernail va mettre 5 assauts avant d'arriver et Usopp et Yasopp, à la cale, en mettront 10. Les Héros peuvent soit se battre au corps à corps, soit tenter de tirer sur les pirates qui glissent sur la corde pour les faire tomber dans le fleuve plutôt que sur le bateau. Ils y parviendront s'ils réussissent un tir avec un malus additionnant le malus équivalent à une cible à 10 mètres + 6 points car la cible est en mouvement.



Valeurs d'un Pirate du Fleuve :

Initiative :	9+1D	Attaque :	11	Parade :	8
Points de vie :	30	Protection :	2	CN :	14
Points d'Impact :	1D+3	Vitesse :	8	RM :	3

Une fois le combat terminé, Aergal ordonne de jeter les corps dans le fleuve puis de repartir. Sur le corps des pirates, il n'y a rien de valeur, seulement leurs vêtements, un sabre et un poignard pour chaque.

La fin de la journée (qui leur fait dépasser Albenhus), la matinée suivante (où ils arrivent à Elenvina), et enfin le reste du deuxième jour se passent beaucoup plus calmement. Les Héros peuvent s'ils le désirent, continuer les cours de « Navigation » pour augmenter leur maîtrise dans cette aptitude. Et enfin, l'équipage arrive à Havéna !

Havéna



Entrée d'Havéna par le Grand Fleuve

Le bateau accoste à Havéna dans la soirée. Une fois amarré, Aergal (après avoir éjecté Luffy une nouvelle fois mais avec moins de virulence qu'au début) emmène tout le monde (sauf Zoro qui préfère rester sur l'eau) à l'Auberge du Otta (bâtiment n°170 sur le plan d'Havéna, voir le module « Havéna » ou voir la carte interactive sur www.aventureur.com) que de nombreux Thorwalers choisissent lorsqu'ils résident à Havéna. C'est évidemment Aergal qui paye la nuit et les repas, mais ce que les Héros désirent en plus sont à leur charge. Il a plusieurs « contacts ». Lui et Garsvir s'occuperont de rechercher un Navigateur et un Maître Artilleur tandis qu'il charge les Héros de trouver un Médecin et un Coq. Usopp et Yasopp resteront dans leur chambre pour continuer à étudier la bouteille.

Voilà les indications que fournira Aergal aux Héros pour les trouver :

« Le Médecin s'appelle Tony Chopper, il est Norbard, il a l'habitude de, mmmh, traîner dans les bars et les tavernes. L'une de ses adresses favorites était la Taverne « Au filet plein » (n°12 sur le plan). Son mentor en tant que médecin est Wyben Berling et habite à l'entrée de la « Chaussée des pêcheurs » (n°286). Les deux endroits se trouvent sur l'Île du Kraken. Quand au Coq, il s'appelle Sanji, Jambe Noire, à cause de sa jambe de bois. C'est un excellent cuisinier tulamite mais je ne sais pas où il réside, ni où il travaille. Vous commencerez par Tony et vous viendrez me dire ce qu'il en ait au midi pour le déjeuner. »

Le lendemain, dès potron-minet², les Héros avec ces informations doivent retrouver les deux hommes. Trouver Tony sera pour les Héros un infernal jeu de piste. Ils pourront facilement trouver la demeure de Wyben Berling, il s'agit d'une longue bâtisse à colombages, dotée de deux cheminées. A Havéna, l'on ne connaît pas le luxe d'une salle d'attente. Les Héros attendront de lui parler alors qu'il est avec un patient dans la salle de soin. Le mobilier de la salle de soins se compose principalement d'une grande table et d'une armoire double contenant - dans sa partie supérieure - toutes sortes d'ustensiles afférents à la médecine d'Aventureur ainsi qu'un grand nombre de potions et de teintures. Les murs du cabinet de consultation sont recouverts de gravures représentant les corps de l'Homme, de l'Elfe et du Nain ; au cours du traitement du malade, Wyben Berling s'interrompt parfois pour regarder - songeur - ces schémas. C'est avec étonnement que les Héros verront qu'il ne regarde pas forcément le schéma correspondant à celui du malade. Mais il ne faut pas s'y tromper, en réalité, il ne s'agit que d'une vieille habitude que Berling a conservée depuis qu'il était étudiant : c'est tout simplement sa manière de réfléchir avant de procéder aux différentes phases d'un traitement parfois dangereux ; il ne perçoit même pas les gravures dans ces moments-là ! Une fois qu'il en aura terminé il répondra volontiers aux Héros mais il n'a pas grand-chose à leur apprendre. Il pourra leur donner une adresse en plus d'*Au filet Plein*, celle de la Taverne « A l'Ancre » (n°92) dans le quartier *Orkel*.

Ils ne trouveront rien à ces deux adresses mais obtiendront deux nouvelles adresses : la Taverne « *du Skipper* » (n°173), dans le quartier du *Vieux-Port*, lorsqu'ils seront A l'Ancre et la Taverne « A l'anguille » (n°10) au *Filet Plein* et qui ne se trouve pas très loin.

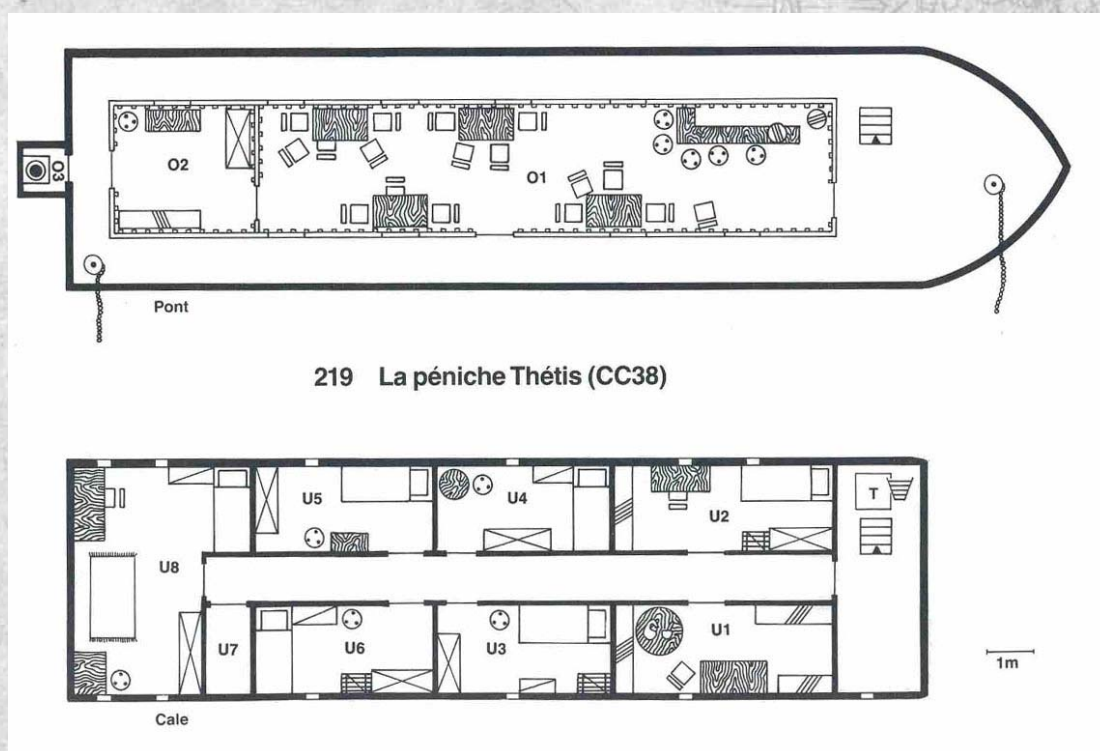
Là encore, ils en ressortiront bredouille mais avec une nouvelle adresse au *Skipper* : celle de la Taverne « *Au rabot de Guillaume* » (n°184) dans le quartier du *Port Sud*. Vous commencez à saisir, le manège ?

A chaque fois, les taverniers diront qu'ils n'ont pas vu Tony depuis au moins un mois. Ce sera la même chose au *Rabot*, où on les dirigera vers la Taverne de *la Plage* (n°222) mais là-bas, ils ne trouveront pas de nouvelle adresse et le tavernier racontera n'être « pas surpris vu dans l'état où il était la dernière fois ». Si un des Héros glisse un Talent d'argent au tavernier, il abandonnera sa mauvaise conscience de parler d'un client à des étrangers et racontera qu'il y a trois semaines, Tony est sorti côté fleuve tenant à peine debout, il ne l'a depuis plus jamais revu. Si les Héros ne le soudoient pas, c'est bredouille qu'ils rentreront le midi au *Otta*. Cependant, Luffy surprendra la conversation et furetant en ville, avec les informations des Héros, il obtiendra le renseignement. Si on sort par derrière la Taverne, une seule chose saute aux yeux : la « *Péniche Thétis* » (n°219).

² Note de l'auteur : expression voulant dire de très bon matin, au point du jour. La locution d'origine (1640) était *dès le poitron-jacquet* (« dès l'aube »). Elle était composée de l'ancien français *poitron*, du latin vulgaire *posterior* (« arrière-train », « cul »), accompagné de *jacquet*, nom de l'écureuil. Elle signifiait donc littéralement « dès que l'on voit poindre le derrière de l'écureuil ». Source : fr.wiktionary.org

La Péniche Thétis

Ce grand bateau plat de 22 m flotte sur le Grand Fleuve, amarré à la rive sud. La figure de proue représente une jeune fille. Le nom de la « Thétis » est dessiné en lettres d'or sur les côtés du bateau. La coque est peinte en rouge et noir. Sur le pont, il y a une construction de 16 m de long avec de grandes fenêtres : c'est un restaurant. Une série de hublots montrent que d'autres pièces existent sous le pont. Le Thétis est connu pour sa cuisine épicée et ses prix salés. Le service y est effectué par de sculpturales jeunes filles. Il y a de fortes présomptions que ces jeunes filles rendent, contre argent comptant, d'autres services. La clientèle est constituée principalement de capitaines et de voyageurs aisés ou de chevaliers errants, qui viennent dépenser là leur trésor durement acquis. Le navire ne sert pas uniquement - comme le montre le plan du pont inférieur - de restaurant flottant. C'est un secret connu de toute la ville, et lorsqu'une mère veut remettre en place une fille qui fait du genre, elle lui dit simplement : « Tu te comportes vraiment comme une fille de Thétis ». Moins connu est le fait que le Thétis cache aussi un guérisseur, qui pratique son art sur des personnes qui souhaitent rester parfaitement anonymes.



219 La péniche Thétis (CC38)

Plan de la Péniche Thétis

Pour plus de détails (voir le module Havéna ou le site www.aventurie.com)

Les Personnages de la Péniche, en bref :

Ludilla, patronne de l'établissement : Ludilla est une grande femme mince d'environ 35 ans. Ce qui frappe en elle, c'est sa chevelure rouge feu. On dit qu'elle a navigué des années avec des pirates et qu'elle a investi ses économies dans l'achat du Thétis. Une fois par soirée, pendant une demi-heure, elle se trouve dans la salle du restaurant. Le reste du temps, elle le passe dans son cabiote. Dans les plis de son vêtement, elle cache une dague. Son passé est lié à celui de Tony Chopper et Aergal. Si les Héros jouent franc jeu avec elle et mettent cartes sur table, elle dira où est Tony.

Jostein, aubergiste, garde du corps et partenaire de Ludilla : Jostein est trapu et extraordinairement fort. Il a 40 ans et connaissait déjà Ludilla du temps des pirates. Il assure le ravitaillement en boisson et s'arrange pour séparer des querelleurs grâce à sa grande force. Lorsqu'il ne passe pas la nuit auprès de Ludilla, il dort derrière de comptoir (pièce O1). C'est donc lui qui accueillera les Héros, bien s'ils viennent en clients, mal sinon. Les Héros auront donc deux choix : insister pour voir la patronne ou

jouer le jeu des clients et accéder, moyennant finance, aux chambres de l'étage en dessous (et échapper à leurs hôteses). Jostein a sous le comptoir, toujours prêts à être saisis, un sabre d'abordage et une hache de jet.

Théophraste, le guérisseur : Théophraste a environ 45 ans et un comportement assez effacé. Seul son travail de guérisseur l'intéresse et il tente toutes les opérations. Lors de celles-ci le bien être du patient lui importe peu ; seul le travail compte. Le sevrage de Tony en est un exemple : le traitement est une véritable torture pour le patient mais il est efficace. Par Ludilla, Théophraste vend quelquefois ses propres potions et baumes. Il passe le plus clair de son temps dans sa chambre (pièce U2). Il surveille l'état de santé de Tony, mais Ludilla lui a interdit de pratiquer quoi que ce soit d'autre sur lui, le manque d'alcool le faisant assez souffrir.

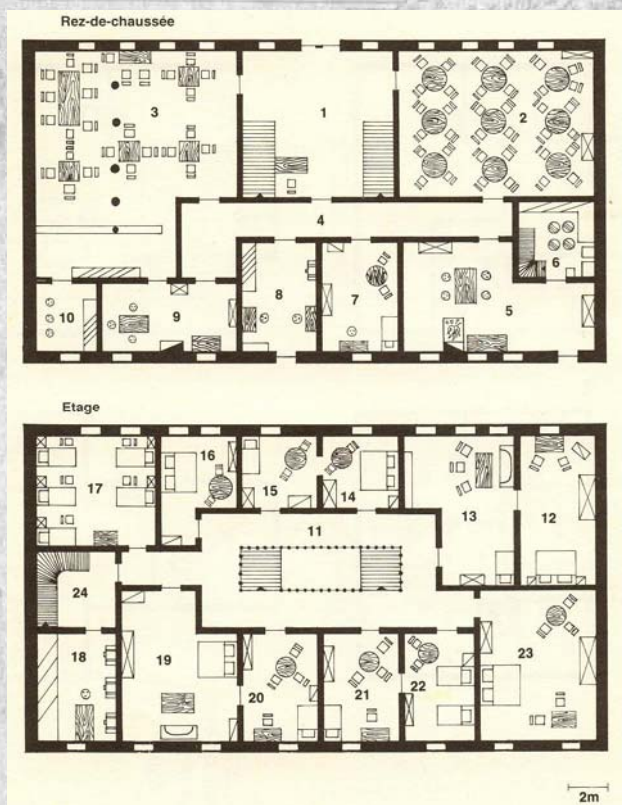
Asa (U3), **Miriam** (U4), **Arvedua** (U6), hôteses : ce sont des filles rusées et sans scrupules, contentes d'avoir trouvé chez Ludilla un emploi agréable et bien rémunéré. Gare aux bourses des Héros ! Leur prix est toujours l'équivalent de ce que leur client possède.

Kazan, le cuisinier : Kazan n'est pas très fin, mais par contre très irascible. Des étrangers pénétrant sans invitation dans sa cuisine (pièce O2 où il se trouve en permanence) se font accueillir au tranchoir !

Tony Chopper (U5), médecin : Tony est en cure de désintoxication depuis que Ludilla l'a retrouvé ivre et plus mort que vivant sur la rive du Grand Fleuve à proximité de la Péniche. Quasi sevré mais très diminué, il acceptera volontiers de tenter l'aventure pour tourner la page définitivement. Le large lui manquait et lui fera du bien.

Il est temps de retourner au *Otta*, pour le déjeuner. Aergal a déjà trouvé son Navigateur, qui s'appelle Darion, mais les Héros, eux, n'ont peut-être toujours pas retrouvé Tony, ils seront donc pour l'instant dans une impasse et en attendant l'info de Luffy, Aergal les enverra sur la piste du Coq. Localiser Sanji sera assez simple si les Héros se renseignent auprès de la population quel hôtel ou restaurant emploie un cuisinier avec une jambe de bois, qui plus est, tulamide. Sanji travaille à l'Hôtel de Gareth (n°142). Travail est un grand mot, il est plutôt exploité par le véreux gérant de l'hôtel. Celui-ci sous prétexte de brider son tempérament de pirate, lui a confisquer sa fameuse jambe et fait disparaître son perroquet. Les Héros seront accueillis par une hôtesse s'il passe par l'entrée (1) qui les dirigera vers le bar (3) ou le restaurant (2) mais n'acceptera pas de les laisser accéder aux cuisines (5). Le seul moyen d'approcher Sanji est de passer par la cour arrière et de frapper à la porte des cuisines. Sanji sera enchanté de partir avec Aergal mais il ne partira que si les Héros arrive à retrouver sa jambe et son perroquet, prénommé Cora.

Il sait que le gérant garde sa jambe à l'hôtel mais il sait aussi qu'il a vendu son perroquet. Les Héros vont devoir fouiller la chambre du gérant (7). La meilleure façon d'y accéder est pendant la journée (la nuit, le gérant s'y trouve) en provoquant une petite diversion au bar ou au restaurant le temps d'y pénétrer. La chambre se compose d'une table, d'une chaise, d'une commode, d'une armoire, d'un bureau et d'un tabouret. La jambe est l'un des trois pieds du tabouret et se dévisse facilement. Dans un des tiroirs du bureau, un reçu indiquera que le perroquet a été vendu à la Ménagerie de Dalbach Necht (N°231) qui très connue par les habitants et qui donc dirigeront facilement les Héros. Une fois que Dalbach saura pourquoi ils



sont là, il fera tout pour leur vendre mais ne démordra pas du prix : 20 pièces d'or. C'est une somme mais Aergal, face à la situation acceptera de la fournir. Si les Héros n'ont toujours pas trouvé Tony, c'est à ce moment là que Luffy apportera l'info. Une fois la jambe et Cora retrouvés, Sanji jettera son tablier et emboîtera le pas aux Héros. La quête d'Aergal est elle aussi un succès puisqu'il a trouvé son Maître-Artilleur en la personne de Franky Borgcy, originaire de l'Île de Maraskan.

Du Nouveau sur la Perle d'Efferd

Au soir, Usopp et Yasopp annoncent fièrement qu'ils ont réussi à trouver quelle était l'origine des écrits sur la bouteille. Il s'agit de l'écriture du monde très fermé des Tritons, les fameux Hommes-poissons. Aergal décide de rendre une visite au temple d'Efferd et de demander à la Grande Prêtresse si elle pourrait déchiffrer les signes (mais il serait de bon ton que les Héros y pense d'eux-mêmes et lui suggèrent). Luffy est envoyé pour demander audience et revient avec une réponse : la Grande Prêtresse pourra les recevoir demain matin.

C'est donc le lendemain matin que la petite troupe se présente au Temple d'Efferd (n°84). D'après les habitants de Havéna, le temple d'Efferd existerait depuis la fondation de la ville. « Tant que ce sanctuaire durera, Havéna ne disparaîtra pas » - cette affirmation s'est déjà vérifiée il y a presque 200 ans lorsque le terrible raz-de-marée tenta d'emporter dans les profondeurs de la mer la vieille ville de Havéna. Mais il fût stoppé par l'île où est construit le temple. Le temple d'Efferd à Havéna est construit sur un socle de marbre, qui mesure 26 m de long, 17 m de large et 50 cm de haut. On y entre du côté nord, par un escalier.

Le temple est composé d'une antichambre, de deux salles latérales et du sanctuaire.

L'antichambre, endroit où se tiennent les cultes publics, est bordée de neuf colonnes qui marquent la limite d'avec le monde extérieur. Juste devant l'accès à la pièce intérieure, fermée par un lourd rideau bleu-vert, on trouve une vasque sur un bloc de marbre. La décoration en émail bleu-vert montre, des dauphins dansant sur des vagues frangées d'écume. Dans cette vasque, il y a de l'eau consacrée.

Le sanctuaire est éclairé par une coupole de verre bleuté qui permet le passage direct des rayons solaires. La coupole est située juste au-dessus du puits qui conduit à la caverne de Lata. Un autel de marbre, au sud de ce puits, décore la salle. Sa surface a la forme d'un pentagramme en or. Ce pentagramme est flanqué de deux vasques (les mêmes que celle qui est décrite plus haut).

A côté de l'autel se dressent les statues de deux dauphins, qui donnent l'impression d'observer l'autel.

Séparées du sanctuaire du temple par des rideaux bleu-vert, on trouve deux salles latérales supplémentaires. Dans celle à l'Est, il y a deux armoires qui contiennent un grand nombre de bouteilles vides ainsi que trois de ces vasques déjà décrites plus haut. Au mur Ouest sont accrochées des robes bleu-vert à de simples patères, alors que près du mur est, un escalier conduit dans l'antichambre de la caverne.

La salle à l'Ouest héberge la grande prêtresse Larona Songeusedesmers³. On y trouve en plus d'un mobilier normal une quantité de pots et de bouteilles. Ils sont en partie remplis d'eau consacrée.

L'eau consacrée accélère parfois la guérison, lorsqu'on en frotte les blessures. Elle devrait également calmer les tempêtes, lorsqu'on en verse un peu dans la mer. Les prêtres d'Efferd vendent de petits flacons d'eau consacrée pour le prix de 5 pièces d'or chacun.

Le puits du temple aboutit à une fontaine d'or dans la caverne de Lata ; la Tortue-Dragon s'arrange pour maintenir ce réservoir toujours rempli d'eau consacrée.

Au milieu du pentagramme sont déposées les offrandes des prêtres au dieu Efferd. Ce pentagramme est une porte secrète. Les offrandes tombent d'ici directement dans le trésor de Lata, mouvement qui fait se remplir les vasques à côté de l'autel par de l'eau consacrée provenant de la fontaine d'or.

³ En VO : Larona SeeTräumerin (See : Mer, Träumerin : Rêveuse), il aurait été dommage de ne pas franciser ce nom.

Larona, la grande prêtresse d'Efferd, ancienne Gardienne du Compas, habite le temple en tant qu'unique servante du dieu. Elle a hérité son ministère de sa mère. C'est une fidèle fanatique d'Efferd ; elle a déjà su convertir une quantité « d'incroyants ». Larona porte de courts cheveux noirs. Ses yeux particulièrement grands sont bleu clair. Elle a 40 ans. Les Héros, avant l'audience, peuvent bénéficier des services d'Efferd ou adresser une prière au Dieu des Océans. Larona accueille l'équipage avec respect et laisse parler dans un premier temps Aergal, puis dans un deuxième, expose elle-même une requête à Aergal qui éclaire l'intérêt qu'elle avait de recevoir le Thorwaler :

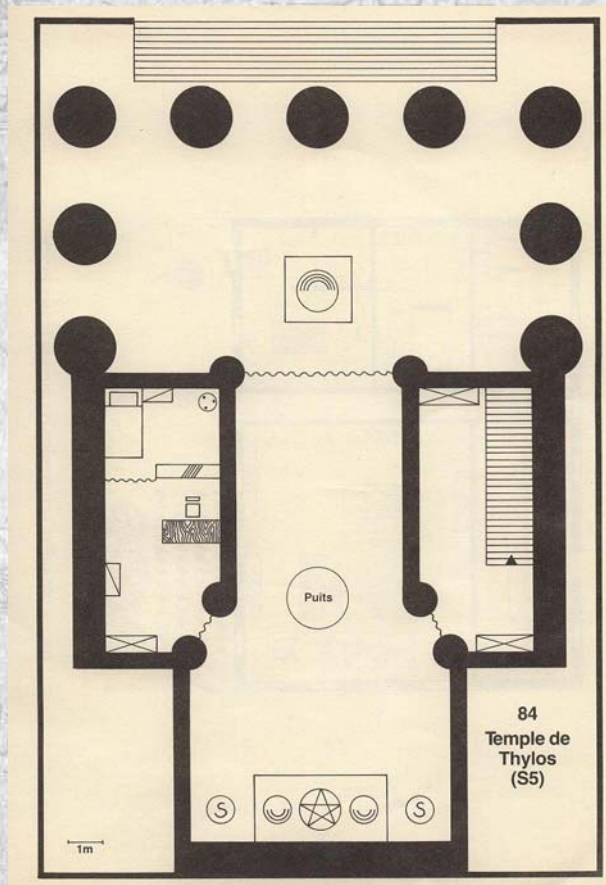
« J'ai moi-même une requête pour vous, Marins. Hier, une des Prêtresses du temple, Krona Hauteville, a disparue. Quelqu'un l'a vue descendre dans l'antichambre de la caverne de Lata mais elle tardait à remonter. Inquiète, je suis descendue à mon tour pour constater que l'antichambre était vide. Il n'y a qu'une solution à cette disparition, Krona est passée par le passage interdit. Cela m'étonne d'elle qu'elle ait pu le faire de son plein gré et je redoute qu'il lui soit arrivé quelque chose. Je n'ai pas moi-même comme tous les Prêtres d'Efferd, le droit de passer la ligne rouge qui délimite le passage mais vous si. Si vous explorez le passage et que vous retrouvez ce qui est arrivé à Krona alors j'accéderai moi-même à votre requête. »

Pour Aergal, le choix est rapide. Si un de vos PJs est un Prêtre d'Efferd, pour lui le chemin s'arrête ici (mais il aura largement de quoi s'occuper dans l'un des plus grands temples de son dieu).

L'Antichambre

On atteint cette pièce par l'escalier à l'intérieur du temple. Cet endroit sent un peu le moisi et les murs sont couverts de mousses. Une statue d'Ingerimm, l'air mauvais, à moitié cassée, se dresse dans le coin Nord-Est. Une coupe à offrande en acier est posée devant la statue (voir l'histoire de cette statue dans le module « Havéna »). En face de l'escalier un large couloir s'enfonce vers le nord. Une ligne rouge, à proximité du mur nord, brille faiblement entre les dalles du sol. Les pièces déposées dans la coupe disparaissent. Si l'on offre une pièce d'or, un feu magique brûle sur la ligne rouge. Celui qui entre en contact avec cette flamme subit 2 D6 PI par assaut. Les prêtres d'Efferd n'ont pas le droit de jeter de l'or dans la coupe, de même qu'ils ne peuvent dépasser la ligne rouge. Le passage n'est pas du tout éclairé et c'est muni de torches que le groupe devra avancer. Une centaine de mètres plus loin, le passage se sépare en deux. Aergal demande aux PJs de prendre un des deux passages et lui, accompagné de Garsvir, d'Usopp, de Luffy, de Franky et de Darion, prendra l'autre. Malheureusement pour ces derniers, ils ne trouveront rien contrairement aux Héros.

Après plusieurs minutes de marches dans des grottes et des couloirs creusés par les éléments (certains passages sont submersibles), ils aperçoivent une lueur au bout d'un tunnel et s'ils font attention, ils pourront entendre des voix. Ils peuvent essayer d'approcher sans bruit en tentant une épreuve de « Furtivité ». S'ils échouent, ils ne surprendront pas les deux pirates contrebandiers qui montent la garde juste à la sortie du tunnel. Au contraire ceux-ci auront donné l'alerte discrètement pour rameuter leurs compagnons. Ce qui signifie qu'une fois les armes sorties (les pirates attaquent sans sommation une fois que les Héros ont atteint leur grotte), les autres pirates arriveront après 2 assauts. Si tous les Héros sont restés discret, les autres pirates arriveront 5 assauts plus tard. Il y a autant de pirates que de Héros mais il y a aussi leur chef qui est un véritable colosse.



Valeurs d'un Contrebandier :

Initiative :	9+1D	Attaque :	11	Parade :	8
Points de vie :	28	Protection :	2	CN :	12
Points d'Impact :	1D+3	Vitesse :	8	RM :	4

Valeurs du Chef des Contrebandiers :

Initiative :	11+1D	Attaque :	14	Parade :	8
Points de vie :	42	Protection :	2	CN :	14
Points d'Impact :	1D+4	Vitesse :	8	RM :	5

Si le colosse « tombe », le reste des pirates s'enfuira sur leur bateau. Ce sont de bons nageurs et il sera difficile pour les Héros de les empêcher de lever l'ancre ou d'aborder le navire s'ils sont déjà dessus. Pendant ou juste avant le combat, les Héros pourront découvrir les lieux. Il s'agit d'une crique bien abritée. A droite, le long du mur se trouvent plusieurs tonneaux, c'est là que le chef est placé au départ. En face, baigne à quelques mètres de la rive le bateau des contrebandiers, un petit Knorre. A gauche, trois personnes sont enchaînées au mur. Ce n'est qu'après le combat (ou alors un des Héros a une bonne vue) qu'ils s'apercevront qu'il s'agit de deux femmes et d'un Triton. Le Triton est visiblement dans un sale état et est complètement déshydraté à la vue de sa peau complètement sèche. Les PJs doivent rapidement intervenir, lui enlever ses chaînes et l'emmener se baigner directement à la mer. Il reprendra vie aussi vite que ses couleurs. L'une des deux femmes, blonde habillée tout de bleu avec un pendentif en forme de dauphin a été un peu frappée au visage. Comme vous l'aurez deviné peut-être, il s'agit de Krona. La deuxième femme se prénomme Nami, elle est de la race du peuple des Hommes des Bois, elle faisait parti de l'équipage des pirates (qui l'avaient recruté petite contre son gré) mais devant les mauvais traitements des pirates envers le Triton, elle avait réagit sans pouvoir changer quoi que ce soit. Le but des pirates était de faire parler le Triton sur leur monde secret et aller y piller leurs trésors. C'est pourquoi, ils ont aussi enlevé une prêtresse d'Efferd pour communiquer avec lui. Le Triton allait bientôt mourir et il n'avait toujours pas parlé. Les tonneaux contiennent exclusivement du rhum. Ils peuvent être emporté mais cela pour avoir des conséquences pour la suite. Les corps des pirates ont en tout et pour tout l'équivalent de 3 Ducats et 15 Talents d'argent dans leurs poches. Leurs frocs et leur sabre sont tout ce qu'il y a de plus classique chez des pirates.

Quelques temps après que les prisonniers soient libérés, Aergal et ses compagnons arrivent à leur tour, le chemin qu'ils avaient emprunté ne menait nulle part (ou plutôt dans un dédale qui n'avait pas été emprunté depuis longtemps).

La troupe peut revenir tranquillement au temple. Larona est ravie de revoir sa Prêtresse. La présence d'un Triton simplifie grandement le problème de la bouteille. Aergal explique son histoire et son souhait. Par transmission de pensée le Triton, qui se présente sous le nom de Qumbila, explique que le bateau dans la bouteille est en réalité la véritable « Perle d'Efferd ». Il suffit de quelques gouttes de sang de Triton pour le libérer. Aergal est au comble de la joie. Nami, désormais sans équipage, demande à entrer dans celui d'Aergal qui accepte de bon cœur et son instinct ne s'y trompe pas, son agilité et sa vue perçante font d'elle une parfaite Vigie. Qumbila, reconnaissant envers ses sauveurs propose aussi de les rejoindre. Voyant cela, Larona propose que Krona les accompagne pour pouvoir communiquer facilement avec Qumbila (et pour placer aussi habilement un représentant d'Efferd dans ce qui s'annonce être une grande aventure maritime). Outre ses qualités de Prêtresse et de nageuse (elle passe pour être la meilleure nageuse de sa décennie), elle se débrouille très bien en mer.

Avec ces trois nouvelles recrues, Aergal annonce que son équipage, loin d'être complet, lui est suffisant pour participer à la course ; Il ne lui reste plus qu'à recruter un Prêtre de Swafnir. Mais pour l'instant, il a autre chose en tête, il meurt d'envie d'ouvrir la bouteille. Tout l'équipage se rend au port. Même Zoro descend de son bateau pour cette occasion unique. Au moment où Qumbila verse un peu de son sang sur la cire de la bouteille, celle-ci lui échappe des mains en s'envolant, lâchant par le goulot une fumée blanche, et après quelques spirales dans les airs, plonge subitement dans l'eau. L'eau du fleuve se met à bouillonner et soudain, le haut d'un mât surgit de l'eau et monte progressivement pour laisser apparaître une magnifique Caravelle, la Perle d'Efferd. Elle a des proportions impressionnantes et hypnotisent littéralement tout bons connaisseurs de la mer (c'est-à-dire à peu près tout l'équipage présent à part les PJs peut-être).

Aergal est le premier à reprendre la maîtrise de lui-même (comme d'habitude) :

« En avant, moussaillons, larguez les amarres, une course nous attend et nous allons devoir tester ce que ce bateau a dans le ventre.

Et il ne sera pas déçu, comme l'équipage va pouvoir le constater dans le prochain scénario où la description de la « Perle » y sera donnée en détails.

Les points d'aventure et expériences spéciales :

Les joueurs peuvent bénéficier d'une *expérience spéciale* en Navigation, Attacher/ Détacher , Natation ou tout autre Aptitude en rapport avec le métier de marin qu'ils ont particulièrement travaillé.

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 role-play, leurs bonnes idées et initiatives, leur motivation, etc.

Recrutement de l'équipage

- Pour chaque membre recruté	5 points d'Aventure
- Pour avoir joué un rôle dans le recrutement de :	
Usopp et Yasopp	+10 points d'aventure
Luffy	+5 points d'aventure
Pour le recrutement de :	
Tony Chopper (sans l'aide de Luffy)	+20 points d'aventure
Sanji « Jambe Noire »	+20 points d'aventure

Le Temple de l'Eau :

- Investissement dans la découverte du Temple	0 à 10 points d'Aventure
- Le Puits	0 à 10 points d'Aventure
- La Salle du Métal Bleu	0 à 20 points d'Aventure
- La Grotte de la bascule	0 à 10 points d'Aventure
- La pièce des Roues Dentées	0 à 20 points d'Aventure

Combat contre les Pirates du Fleuve :	5 à 25 points d'Aventure
--	--------------------------

Combat contre les Contrebandiers :	5 à 30 points d'Aventure
---	--------------------------

On peut donc tabler sur un total d'environ 150 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 : Les Membres de l'Equipe de la « Perle d'Efferd » (partie 1)

Capitaine

Aergal Thorgisson : *Thorwaler / Thorwaler / Marin*

Courage 15 ; Intelligence 12 ; Intuition 10 ; Charisme 12, Agilité 13 ; Dextérité 10;

Constitution 14 ; Force 15

Initiative : 11

Avantages : *Equilibre*

Désavantages : *Tempérament Violent 5, Superstition 5*

Capacités spéciales : *Connaissance des Terrains : Mer, Combat dans l'Eau, Double Spécialisation de l'Aptitude Navigation (Bateau à Voile et Bateau à Rames)*

Valeur de combat

Skraja : AT 13 ; PRD 12 ; PI: 1D6+4;

Bagarre : AT 13 ; PRD 11

EV 40 ED 35 PR 2 RM 3 Vitesse 8

Aptitudes spécifiques : *Navigation 15, Conduite/Bateaux 12, Escalade 8, Prévision du Temps 10, Attacher/Détacher 9, Enseignement 9*

Aergal fait partie des marins les plus doués de sa génération, mais ses idées légèrement inhabituelles ne l'ont pas servis chez les siens. Il a le potentiel pour devenir Hetmann (Chef de Clan Thorwaler), mais il faut qu'il le mérite. La constitution de cet équipage de légende pourrait bien être le début de la reconnaissance. Il est d'un naturel enjoué et même s'il est colérique, reprend très vite son calme et ses esprits et rit ainsi presque de tout.

Garsvir Algridson : *Thorwaler / Thorwaler / Marin*

Courage 15 ; Intelligence 10 ; Intuition 10 ; Charisme 11, Agilité 13 ; Dextérité 11;

Constitution 13 ; Force 14

Initiative : 11

Avantages : *Equilibre*

Désavantages : *Tempérament Violent 6, Superstition 7*

Capacités spéciales : *Connaissance des Terrains : Mer, Spécialisation de l'Aptitude Navigation (Timonier)*

Valeur de combat

Skraja : AT 12 ; PRD 12 ; PI: 1D6+4;

Bagarre : AT 13 ; PRD 10

EV 36 ED 34 PR 2 RM 3 Vitesse 8

Aptitudes spécifiques : *Navigation 13, Conduite/Bateaux 9, Escalade 7, Prévision du Temps 9, Attacher/Détacher 9, Enseignement 9*

Fidèle Second d'Aergal et indubitable ami, même après une mutinerie. Ils se sont connus alors qu'ils étaient tous les deux mousses sur le même Otta. C'est lui qui s'occupe de gérer et d'instruire les hommes lorsque l'équipage est en mer et il joue très bien ce rôle.

Mousse

Luffy : *Andergastien / Thorwaler / Aucune Profession*

Courage 12 ; Intelligence 12 ; Intuition 13 ; Charisme 12, Agilité 13 ; Dextérité 11;

Constitution 9 ; Force 8

Initiative : 11

Avantages : *Maître de l'Improvisation*

Désavantages : *Curiosité 5*

Capacités spéciales : -

Valeur de combat

Quasiment aucune

EV 24 ED 29 PR 1 RM 3 Vitesse 8

Aptitudes spécifiques : -

Adolescent de 15 ans, il a déjà parcouru beaucoup de chemin malgré son jeune âge. Débrouillard, curieux, espiègle, on s'attache vite à lui. Sa rencontre avec Aergal va être une révélation pour lui, et il va tout faire pour se joindre à sa passion : la mer.

Maître-Gabier

Zoro Roronoa : *Elfe des Bois / Midlandais (Loin de la Civilisation) / Artisan (Voilier)*

Courage 13 ; Intelligence 9 ; Intuition 14 ; Charisme 12, Agilité 15 ; Dextérité 11;

Constitution 12 ; Force 11

Initiative : 11

Avantages : *Equilibre, Lanceur de Sort, Résistance à l'Âge, Vision dans la Pénombre, Voix Mélodieuse, Résistance aux Maladies, Attrayant, Vue Développée, Sens de l'Orientation*

Désavantages : *Groupe Marginale, Odorat Sensible 5, Inaptitude à la Beuverie*

Capacités spéciales : *Connaissance des Terrains : Mer, Esquive II, Combat Ambidextre II, Feinte, Main Gauche, Dégainage Rapide, Combat sous l'Eau*

Valeur de combat

Sabre : AT 14 ; PRD 12 ; PI: 1D6+4;

Bagarre : AT 14 ; PRD 12

EV 28 ED 30 EA 12 PR 0 RM 3 Vitesse 8

Aptitudes spécifiques : *Navigation 14, Tailleur 12, Conduite/Bateaux 10, Escalade 10, Prévision du Temps 10, Attacher/Détacher 10,*

Elevé par des Humains, Zoro a très vite trouvé l'amour de sa vie : la Navigation. Alors qu'il paraît, sur terre, renfermé sur sa capuche, à se protéger de tout ce qui est badoc, ces frontières tombent lorsque qu'il se retrouve sur un bateau. Ce n'est plus du tout le même Elfe. Il fait tomber sa tunique et devient un marin hors pair. Il a déjà accompli plusieurs exploits maritimes dont celui d'avoir traversé seul le Lac Neufœil. Il en est revenu sur un radeau et à moitié mort certes, mais il en est revenu. Il n'a jamais raconté à personne ce qu'il s'était passé là bas. Il est expert en voiles et gréements et c'est donc naturellement qu'il a ce poste dans l'équipage d'Aergal. Il déteste être en cabine et dort la plupart du temps sur les hunes des mâts, entre les voiles même du bateau. C'est aussi un excellent bretteur. Son style de combat est assez particulier puisqu'il tient toujours en combat deux sabres en main et un poignard en bouche. Lors des batailles, ses lames, ajoutées aux fourreaux qui correspondent lui donne un air impressionnant qui a contribué à ce que ses ennemis l'appellent « le Kraken ». Depuis, il s'est tatoué un superbe Kraken dans le dos où 4 des tentacules filent sur chacun de ses bras et jambes. Pour compléter le tableau, il est expert dans la magie de communication avec les animaux marins. Il peut enseigner des techniques de combat à un des Héros suffisamment méritant dans son travail sur le bateau.

Maître-Charpentier

Usopp, fils de Pipo: *Nain des Collines / Nain des Collines / Artisan (Charpentier Naval)*

Courage 12 ; Intelligence 12 ; Intuition 9 ; Charisme 9, Agilité 11 ; Dextérité 12;

Constitution 13 ; Force 12

Initiative : 11

Avantages : *Nez de Nain, Difficile à Ensorceler, Vision dans la Pénombre, Résistance aux Maladies, Résistance aux Poisons de Nature Minérale,*

Désavantages : *Avidité 5, Inaptitude à Nager*

Capacités spéciales : *Connaissance des Terrains (Grotte), Habitude de l'Armure (Cotte de Maille), Maître de l'Improvisation, Spécialisation de l'Aptitude Charpentier (Charpentier Naval)*

Valeur de combat

Hache : AT 12 ; PRD 9 ; PI: 1D6+4;

Bagarre : AT 14 ; PRD 12

EV 32 ED 35 PR 3 RM 3 Vitesse 6

Aptitudes spécifiques : *Navigation 10, Conduite/Bateaux 7, Escalade 5, Attacher/Détacher 7, Travail du Bois 10, Charpentier 13, Construction Naval 7*

Maître-Forgeron

Yasopp, fils de Pipo: *Nain des Collines / Nain des Collines / Forgeron*

Courage 11 ; Intelligence 12 ; Intuition 9 ; Charisme 9, Agilité 11 ; Dextérité 12;

Constitution 13 ; Force 13

Initiative : 11

Avantages : *Nez de Nain, Difficile à Ensorceler, Vision dans la Pénombre, Résistance aux Maladies, Résistance aux Poisons de Nature Minérale,*

Désavantages : *Avidité 5, Inaptitude à Nager*

Capacités spéciales : *Connaissance des Terrains (Grotte), Habitude de l'Armure (Cotte de Maille), Maître de l'Improvisation, Spécialisation de l'Aptitude Forgeron (Forgeron Noir)*

Valeur de combat

Hache : AT 12 ; PRD 9 ; PI: 1D6+4;

Bagarre : AT 14 ; PRD 12

EV 33 ED 37 PR 3 RM 3 Vitesse 6

Aptitudes spécifiques : *Navigation 10, Conduite/Bateaux 7, Escalade 5, Attacher/Détacher 7, Forgeron 14*

Usopp et Yasopp se ressemblent comme deux gouttes d'eau car ils sont jumeaux. Ils sont les fils de Pipo (lui-même fils de Gorben, et donc frère du remarquable Grisom, Maître-Forgeron) fameux marin, aujourd'hui paisible retraité. Ils rêvent tous les deux de vivre les mêmes aventures que leur père. Ce sont deux petits génies dans leur spécialité et ils font des ravages lorsqu'ils travaillent ensemble. Pour preuve l'ingéniosité utilisée pour atteindre le Temple de l'Eau et la fameuse « Perle d'Efferd ». Comme tout bon nain qui se respecte, ils se débrouillent bien en combat et sont chacun spécialisés dans le maniement au combat de leur outil de travail : la hache et le marteau qui sont les seules qui permettent de les différencier.

Vigie

Nami : *Femme des Bois / Boucanier / Pêcheuse de Perle*

Courage 10 ; Intelligence 11 ; Intuition 11 ; Charisme 14, Agilité 13 ; Dextérité 9 ;

Constitution 13 ; Force 12

Initiative : 9

Avantages : *Equilibre, Vue Développée*

Désavantages : *Groupe Marginal, Préjugé (Défiance contre toute autorité)*

Capacités spéciales : *Spécialisation de l'Aptitude Nager (Plongée), Connaissance des Terrains : Mer, Combat sous l'eau.*

Valeur de combat

Dague : AT 9 ; PRD 13 ; PI: 1D6+2;

Bagarre : AT 8 ; PRD 11

EV 31 ED 32 PR 0 RM 0 Vitesse 8

Aptitudes spécifiques : *Navigation 10, Nager 14, Escalade 12, Pêche en Mer 12, Perception 12*

Femme, et de surcroît de la race des Hommes des Bois évoluant dans un monde d'hommes, la vie a toujours été rude pour Nami. Encore très jeune, elle a été enlevée par des pirates à son clan de la tribu des Napewanhas. Elle en a hérité le style félin : tout en puissance et en souplesse. La comparer avec une panthère est peu de le dire, sa démarche, sa peau hâlée, son corps athlétique largement dénudée, ses longs cheveux tressés de couleur bleu nuit, font d'elle une beauté. Elle a été exploitée toute sa jeunesse pour ses talents de nageuse par son « équipage adoptif » et elle a su se rendre indispensable pour survivre en se montrant excellente Vigie, très à l'aise dans les airs au milieu des cordages. Elle n'est évidemment pas du genre à se faire marcher sur les pieds ce qui lui vaut d'être en fâcheuse posture lorsque les Héros la rencontre. Elle a l'habitude de combattre avec une dague longue dans chaque main.

Coq

Sanji « Jambe Noire » : *Tulamide / Novadi / Cuisinier*

Courage 12 ; Intelligence 13 ; Intuition 10 ; Charisme 9, Agilité 12 ; Dextérité 13 ;

Constitution 11 ; Force 12

Initiative : 9

Avantages : *Résistance à la Chaleur, Sens de l'Orientation*

Désavantages : *Claustrophobie 5, Tempérament Violent 5, Nourriture Restrictive.*

Capacités spéciales : *Double Spécialisation de l'Aptitude Cuisiner (Cuir/Rôtir, Connaisseur), Connaissance des Terrains : Mer, Combat sous l'eau.*

Valeur de combat

Bagarre : AT 15 ; PRD 11 ; PI: 1D6+3;

EV 31 ED 32 PR 2 RM 0 Vitesse 8

Aptitudes spécifiques : *Navigation 12, Cuisiner 15*

Sanji est un vieux de la vieille sur les mers. La quarantaine passée et les cheveux qui commencent à blanchir, il a déjà vécu de très nombreuses aventures sur les mers en tant que marin et aussi parfois en tant que pirate. C'est lors d'un de ses nombreux voyages dans la Mer des Perles qu'il a perdu sa jambe droite mais aussi adopté Cora, son perroquet, qui renferme bien des secrets que même Sanji ignore. Mais Sanji est surtout connu pour être un des Coqs les plus fameux de sa génération. Etant l'un des seuls Maîtres-Coqs à ne pas goûter sa propre cuisine (habitude liée à sa religion), ses différentes pérégrinations lui ont permis de développer une cuisine unique en son genre. Jusqu'à présent, personne ne s'en est plaint mais surtout personne n'a jamais eu l'occasion de se plaindre car dans sa cuisine il aime être le seul maître à bord et son tempérament violent y prend facilement le dessus. Côté combat, il a aussi développé un style unique basé sur un jeu de jambes remarquable et où sa jambe de bois noir fait des ravages.

Prêtresse d'Efferd

Krona Hauteville : *Midlandaise / Midlandaise (Zone côtière avec grand fleuve)/ Prêtresse d'Efferd*

Courage 11 ; Intelligence 12 ; Intuition 13 ; Charisme 12, Agilité 12 ; Dextérité 10 ;

Constitution 12 ; Force 9

Initiative : 9

Avantages : *Miracle*

Désavantages : *Codex Moral, Nourriture Restrictive, Obligations (envers l'Eglise)*

Capacités spéciales : *Double Spécialisation de l'Aptitude Natation (Nage Rapide et Longue Distance).*

Valeur de combat

Dague : AT 8 ; PRD 11 ; PI: 1D6+2;

Bagarre : AT 7 ; PRD 10 ;

EV 27 ED 32 Karma 24 PR 1 RM 4 Vitesse 8

Aptitudes spécifiques : *Navigation 10, Natation 15*

Krona, jeune fille mince aux cheveux blonds en mèches, est une célébrité de Havéna. A nager comme un dauphin, elle passe pour la meilleure nageuse de sa décennie. Un de ses loisirs, en lien avec ses capacités de nageuse, est la collection de coquillages rares⁴. Une fois sur le bateau, elle essaiera de ne pas prendre partie et de rester neutre comme son Eglise. Sa religion l'oblige à certaines restrictions au sujet de la nourriture : elle ne doit pas manger ce qui a été cuit par les flammes, mais ce n'est pas bien grave, Sanji a fait des sushis une de ses spécialités. C'est elle qui sera la plus proche de Qumbila, car c'est la seule qui puisse communiquer avec lui par télépathie. Si elle doit se battre, elle se défendra avec une dague, cachée le reste du temps sous sa tunique grise ornée au col et à la ceinture d'écailles et de nacre. Elle a en outre un tatouage de dauphin sur le dos de sa main droite, signe distinctif de son appartenance à l'Eglise d'Efferd.

⁴ Tout le début de cette description est officiel.

Maître-Artilleur

Franky Borgcy : Tulamide / Maraskanite exilé (culture Garethi) / Enseigne de Festum
Courage 12 ; Intelligence 11 ; Intuition 13 ; Charisme 12, Agilité 15 ; Dextérité 11 ;
Constitution 11 ; Force 12

Initiative : 10

Avantage : -

Désavantages : Arrogance 5, Curiosité 5, Fidèle à ses principes (Loyauté, Obéissance et Honneur)

Capacités spéciales : Double Spécialisation dans l'Aptitude Arbalète, Spécialisation dans l'Aptitude Armes de Siège, Connaissance des Terrains : Mer, Habitude de l'Armure (Veste de Cuir).

Valeur de combat

Sabre : AT 11 ; PRD 10 ; PI: 1D6+3;

Bagarre : AT 12 ; PRD 10

Arbalète Mécanique / Frelon : 19 PI : 1D+3 (avec blessure automatique) / Spécial

EV 33 ED 30 PR 2 RM 4 Vitesse 8

Aptitudes spécifiques : Navigation 10, Arbalète 14, Armes de Siège 12

Franky fait partie des nombreux exilés de l'Île de Maraskan. Sa famille s'est réfugiée à Festum. Il a là-bas intégré l'école marine d'officier et est sorti major de sa promotion avec d'excellents résultats. Il est ainsi devenu « Enseigne de Festum » et a servi pendant 20 ans en y collectant plusieurs distinctions, plus spécifiquement dans le domaine de l'artillerie, où il excelle. Il a la réputation de faire mouche à chaque fois (ce qui est très proche de la vérité). Franky n'aime pas le combat rapproché, et lorsque qu'il n'utilisera pas le Frelon de la « Perle », il videra d'abord le magasin de 10 carreaux de sa fidèle arbalète mécanique avant de passer au corps à corps avec son sabre. Franky exècre les démons qui sont pour lui la cause de disparition de nombre de ses camarades lors de ses dernières années de service.

Chirurgien

Tony Chopper : Norbard / Borlandais / Médecin

Courage 10 ; Intelligence 11 ; Intuition 11 ; Charisme 14, Agilité 13 ; Dextérité 9 ;

Constitution 13 ; Force 12

Initiative : 9

Avantage : -

Désavantage : -

Capacités spéciales : Double Spécialisation de l'Aptitude Traiter les Blessures (Cassure/Contusion et Blessure interne), Traiter les Poisons (Poisons Animales), Traiter les Maladies (Région de Thorwal).

Valeur de combat

Dague : AT 9 ; PRD 13 ; PI: 1D6+2;

Bagarre : AT 8 ; PRD 11

EV 31 ED 32 PR 0 RM 0 Vitesse 8

Aptitudes spécifiques : Navigation 10, Traiter les Blessures 14, Traiter les Poisons 11, Traiter les Maladies 12, Beuverie 9

Tony Chopper aurait pu être un simple et paisible médecin norbard mais les dieux en avaient décidé autrement. La caravane de son clan fut un jour attaquée par les orks alors qu'il n'était encore qu'un jeune médecin. Lui seul survécut à l'embuscade et il n'échappa à la mort que grâce à sa maigre expérience pour soigner les blessures. Ebranlé, il a essayé de changer de vie et s'est embarqué sur le premier bateau qui voulait de lui. L'équipage, tous de fieffés coquins n'ont jamais voulu le laisser partir et abattu par le sort, Tony a commencé à goûter à l'alcool. Alors que boire était devenu pour lui une seconde nature, son bateau fut accroché puis coulé par un navire de soldats des mers. Il ne dut son salut qu'à des débris flottant de son bateau. Là encore, il était le seul survivant. C'est Aergal qui l'a sauvé des eaux. Celui-ci s'attachant rapidement à l'homme, parcouru pendant plusieurs années les eaux avec lui, maintenant Tony suffisamment en activité pour ne pas qu'il sombre dans l'alcool. Mais leurs destins se sont séparés pour une femme, Ludilla. Tony l'a suivie lorsqu'elle a voulu arrêter de naviguer. Mais elle l'a rejeté car il n'a jamais vraiment su en finir avec l'alcool. Elle a tout de même

été prise de pitié lorsqu'elle l'a vu dans un état encore jamais vu auparavant, inconscient, à demi-noyé dans 10 centimètres d'eau, derrière la Taverne « La Plage ».

Triton

Qumbila : *Triton*

Courage 12 ; Intelligence 9 ; Intuition 13 ; Charisme 15, Agilité 13 ; Dextérité 11 ;

Constitution 9 ; Force 10

Initiative : 11

Avantage : -

Désavantages : *Groupe Marginale, Odorat Sensible 5, Inaptitude à la Beuverie*

Capacités spéciales : *Combat sous l'Eau.*

Valeur de combat

Couteau : AT 12 ; PRD 7 ; PI: 1D6+1;

Bagarre : AT 8 ; PRD 10

EV 20 ED 32 PR 2 RM 5 Vitesse 8

Aptitudes spécifiques : *Navigation 7*

Qumbila a vécu ce que malheureusement beaucoup de Tritons ont vécus. Il s'est fait capturé par des humains. Le sort d'un Triton est peu enviable puisque dans le meilleur des cas, ils finissent esclaves de riches habitants peu scrupuleux d'Havéna. Qumbila est assez semblable par sa forme gracieuse, sa taille moyenne et son l'anatomie à un elfe. Ses membres sont longs et vigoureux. On peut lui voir des palmures entre les doigts et les doigts de pied. Sa peau parfaitement lisse et veloutée est d'un blanc blême teintée d'un éclat bleuâtre. Ils n'a pas d'écaille. Ses cheveux, qu'il ne coupe pas, tombent jusqu'à ses hanches et miroitent dans les tons verts les plus différents et le ton bleu. On peut aussi apercevoir quelques mèches argentées, ce qui est assez rares chez les Tritons. Le reste de son corps ne porte aucun poil. Ses traits sont étranges pour l'œil humain mais pourtant étrangement séduisants, avec de larges os aux joues, le menton peu marqué, de grands yeux et les lèvres soulevées. Il ne porte aucun habit. Qumbila, comme tous les Tritons peut respirer aussi bien à l'air libre que sous l'eau, il fait toujours attention de rester à proximité de l'eau. S'il ne s'immerge pas au moins une fois par jour, il meurt misérablement dans un temps très court. Il porte une amulette de lazulite qui lui permet de se passer, pour un temps plus long, de son élixir de vie : l'eau. Il se tient éloigné du feu, rien ne peut le forcer à s'approcher de celui-ci. Ainsi ils mangent toutes ses nourritures - poissons, crustacés et plantes diverses de la mer - crues. Il s'entendra ainsi parfaitement avec Krona. Il maîtrise une forme douce de la magie de domination, ce qui lui permet de donner temporairement à qui il veut le pouvoir de respirer sous l'eau.

Navigateur

Darion : *Midlandais / Midlandais / Marin*

Courage 12 ; Intelligence 11 ; Intuition 12 ; Charisme 9, Agilité 11 ; Dextérité 12;

Constitution 11 ; Force 11

Initiative : 10

Avantage : *Balance*

Désavantages : *Joueur*

Capacités spéciales : *Connaissance des Terrains : Mer, Spécialisation de l'Aptitude Navigation (Timonier)*

Valeur de combat

Sabre : AT 12 ; PRD 12 ; PI: 1D6+3;

Bagarre : AT 12 ; PRD 10

EV 27 ED 28 PR 1 RM 3 Vitesse 8

Aptitudes spécifiques : *Navigation 12, Prévision du Temps 8, Attacher/Détacher 6.*

Joueur invétéré et criblé de dettes, Aergal hésiterait plus longtemps à l'engager s'il n'était pas si pressé par le temps. La précipitation d'Aergal a l'engagé arrange d'ailleurs bien Darion car l'air commence à être malsain pour lui à Havéna où ses créanciers commencent à devenir sérieusement insistants pour récupérer leur argent.

Annexe 2 : Méthodes d'Apprentissage dans l'Œil Noir

L'Unité de Temps :

Quand ils apprennent des Aptitudes et des Compétences, les joueurs demandent généralement combien de temps il va leur falloir avant que celles-ci puisse être augmentées. La réponse est l'"Unité de Temps", qui est de deux heures de pleine concentration sur une activité spéciale. Un humain, ne peut ignorer les activités de la vie quotidienne tout en apprenant, et son cerveau possède des limites à l'accumulation d'informations qu'il peut absorber en même temps.

On permet à un **maximum de quatre Unités de Temps par jour** d'être dépensé pour apprendre (ce qui fait qu'on ne peut s'occuper de plus de **4 Aptitudes par jour**). Cette règle est conçue pour montrer aux joueurs combien d'heures doivent être passées pour augmenter une Aptitude, même la longueur du jour Aventurien est de 24 heures. Le nombre d'Unités de Temps requises pour augmenter une compétence est donné ci-dessous. **Les Héros qui voyagent ont seulement une Unité de Temps par jour disponible pour apprendre ou enseigner.**

Expériences Spéciales :

Des Aptitudes qui ont été employées fréquemment dans une aventure ou dans certaines situations spéciales (décision de MJ) devraient être notés en tant qu'Expériences Spéciales. Ces Aptitudes peuvent être augmentées de un point juste après l'aventure (ou pendant un intervalle approprié de temps pendant l'aventure) sans encourir des coûts de temps ou monétaire, en utilisant la colonne dans le Tableau de Coût d'Avancement à la gauche de la colonne appropriée (la suivante, plus facile). Le trait de repère à côté de l'Aptitude qui a été augmentée est alors effacé (jusqu'à ce qu'il soit effacé, aucune nouvelle Expérience Spéciale ne peut être obtenue dans cette Aptitude). Les Aptitudes dans lesquelles vous avez acquis une Expérience Spéciale devraient être augmentées en priorité avant d'améliorer d'autres Aptitudes, car le MJ peut décider que ces expériences ne sont plus bénéfiques après une certaine période.

Shafir est parvenu à nager plusieurs fois autour du bateau, essayant d'écouter clandestinement les personnes dans la cabine du capitaine pour apprendre où les contrebandiers ont caché leur butin. Il a acquit un repère à côté de sa valeur de « Natation » pour une Expérience Spéciale. Il a gagné 150 points d'aventure pendant cette aventure, et dépense 34 de ces derniers pour avancer ses PApt en Natation de 8 à 9. Sans Expérience Spéciale, il avancerait son Aptitude en utilisant la colonne de droite, dépensant 45 points au lieu de seulement de 34.

Quand un Héros acquiert une Expérience Spéciale pour une Aptitude dans laquelle il n'a aucune expérience antérieure (PApt de 0 ou moins), il peut l'activer pour un coût inférieur (une colonne vers la gauche). Ceci n'encourt aucun coût monétaire ou temporel.

Professeurs, Enseignement et Apprentissage Mutuel :

La meilleure façon d'apprendre une Aptitude est de faire une visite à un professeur qui est un spécialiste ou même quelqu'un d'éclairé dans les sujets appropriés. La plupart du temps, ces professeurs sont des anciens aventuriers, mais beaucoup de professions, telles que les Mercenaires, Eclaireurs ou Médecins, peuvent transmettre leur connaissance aux plus jeunes générations. Logiquement, certaines Aptitudes ne peuvent pas être enseignées par des professeurs - certains sont plus rares que d'autres, et pour certains, il n'y en a aucun. Gardez à l'esprit que les guildes d'artisans d'Aventurie ou les cercles de sages aiment garder leurs secrets pour eux-mêmes. S'ils acceptent de vous enseigner leurs valeurs, ça ne se fera forcément qu'en échange d'or et/ou d'autres faveurs appropriées.

Les Héros eux-mêmes ont eu probablement différentes expériences dans beaucoup de domaines. Ils ont probablement parlé de la visite chez le compte et à quel point ce fut excitant, ou combien ils ont trouvé divertissant de tuer les Gobelins. Mais ils pourraient également avoir surpris la fille du baron discuter au sujet de la façon dont le Thorwalien s'est ridiculisé en ne respectant pas l'étiquette appropriée (et de la façon dont il pourrait avoir évité ceci), ou l'Elfe pourrait montrer à un Héros comment il pourrait avoir remarqué que les Gobelins étaient embusqués. Si les Héros discutent de tels points pendant un long moment (particulièrement s'ils examinent leurs erreurs), ils pourraient gagner un certain avantage pour le Aptitude approprié (dans l'exemple ci-dessus, *Etiquette* ou *Pistage*).

L'Enseignement et Apprentissage Mutuel ne sont normalement pas une activité habituelle de groupe. Vous devez décider qui est le professeur et qui est l'élève. Le professeur doit avoir un PApt d'au moins 7 en *Enseignement* et dans l'Aptitude qu'il enseignera. Ses deux valeurs de PApt doivent être plus élevées que la valeur de l'élève dans l'Aptitude appropriée. Si Shafir veut enseigner à quelqu'un de nouveaux et passionnants tours de jonglerie, et que ce quelqu'un a déjà un PApt de 9 en *Jonglerie*, Shafir doit avoir un PApt en Enseigner et en *Jonglerie* d'au moins 10. Un nombre élevé de PApt nécessaire à l'enseignement d'une haute valeur peut être diminué au moyen de matériel d'étude, d'un environnement silencieux, d'études avec concentration, d'un endroit d'enseignement convenablement équipé, et ainsi de suite, mais ces conditions ne peuvent être trouvées seulement qu'avec de vrais professeurs, pas autour d'un feu de camp (c.-à-d., pas par l'Enseignement et Apprentissage Mutuel).

Coût en points d'Aventure :

L'amélioration d'une Aptitude avec l'aide d'un professeur coûte autant de points d'expérience que donnés dans le Tableau des Coûts d'Augmentation (TCA). Si l'élève a un professeur très bon (c.-à-d., avec un PApt d'au moins 15 en Enseigner), elle peut employer la colonne de gauche au lieu de celle normalement requise (signifiant une colonne moins coûteuse).

Coût en Temps :

Le coût de temps pour l'Enseignement et Apprentissage Mutuel ou en compagnie d'un professeur est mesuré en Unités de Temps égales aux points indiqués dans le TCA. Pensez que **les Héros qui voyagent ont seulement une Unité de Temps par jour disponible pour apprendre ou enseigner**. Si les Héros bénéficient de plus de temps, peut-être parce qu'ils doivent attendre qu'un ami guérisse de ses blessures, ils peuvent dépenser plus d'Unités de Temps.

Coût Monétaire :

Estimez les honoraires d'un professeur en multipliant le coût en points trouvé dans le TCA par la valeur de PApt du professeur qui enseigne, en pièces d'Argent. Les professeurs qui possèdent un PApt de 15 ou plus sont très rare, et la plupart veulent être rémunérés grassement (ils réclament au moins le double du coût normal).

À la fin de la période d'étude (calculée en utilisant le coût en points du TCA), le professeur fait un test d'*Enseignement* ; les points d'Aptitude restant après l'épreuve peuvent être soustraits du coût en points de l'élève (mais au moins un point doit être dépensé).

Comme alternative, vous pouvez garder les coûts normaux en points et à la place, utiliser les points restants du test d'*Enseignement* du professeur pour diminuer le temps passé à l'étude. Dans ce cas, le professeur fait un test d'*Enseignement* avant que le processus d'enseignement ne commence. Tous les points de PApt restants sont soustraits des Unités de Temps calculées à partir du TCA.

Dans les deux cas, l'épreuve est modifiée par les modificateurs suivants :

Somme de la IN et IU de l'élève est au-dessus de 30 : -3

L'endroit d'enseignement est bien équipé : -3

Le professeur a un endroit établi pour l'étude : +/- 0

Matériel d'enseignement insatisfaisant : +3

Somme de la IN et IU de l'élève en dessous de 20 : +3

Aucun matériel d'enseignement/Enseignement de mémoire : +7

Le matériel d'enseignement insatisfaisant est habituellement un problème dans l'Enseignement et Apprentissage Mutuel, alors que les professeurs établis ont normalement un endroit d'enseignement bien équipé.

En cas de succès automatique de l'épreuve d'*Enseignement* (Jet de 1), l'élève est considérée avoir eu une Expérience Spéciale (voir ci-dessus) dans l'Aptitude qu'il apprend pendant l'instruction. Il peut employer ceci directement après l'apprentissage pour avancer son PApt. Un échec automatique dans l'épreuve d'Enseigner (Jet de 20) diminue immédiatement de 1 point le PApt de l'élève dans l'Aptitude correspondante (il a appris des techniques incorrectes ou des théories contradictoires).

Apprendre Seul :

Si vous avez assez de temps (mais pas assez d'argent), vous pouvez essayer d'apprendre tout seul, c'est une méthode se composant d'exercices quotidiens, de visites à la bibliothèque, et de discussions avec les personnes compétentes. C'est la méthode la plus commune d'étude.

Coût en points d'Aventure et en Temps : Si vous voulez augmenter une Aptitude ou un Attribut en apprenant seul, vous devez dépenser plus de points que ceux donnés dans le TCA : Vous devez utiliser la colonne à droite de celle normalement requise, signifiant une colonne plus coûteuse. Si vous voulez avancer une Aptitude au delà d'un PApt de 10, vous devez utiliser deux colonnes vers la droite de celle normalement requise. Vous avez besoin du même nombre d'Unités de Temps pour apprendre tout seul qu'il y a d'indiqué dans le TCA, à la colonne que vous avez employée.

Coût Monétaire :

Habituellement aucun, mais si vous dépensez tout votre temps à la pratique de vos Aptitudes, vous n'aurez pas beaucoup de chance de gagner de l'argent (et acheter ainsi nourriture, habillement, équipement, et ainsi de suite).

À la fin de la période d'étude, un Héros fait une épreuve d'Intuition et de Intelligence, modifiée par le PApt qu'il essaye d'atteindre. Si un des deux essais est réussi, il sauve 10% du coût de points, si les deux essais sont réussis, il sauve 20% du coût.