

## Episode 2 : la traversée tragique

Les aventuriers pourront soit suivre le plan de voyage de Dolf (par la voie des airs et les nefs de la maison Lyrandar) soit décider de suivre leurs propres chemins.

- Par la voie de terre en empruntant le train de la maison Orien (c'est un bon rapport vitesse – sécurité) d'autant plus qu'ils auront le choix des places car la maison Orien a eût une bien mauvaise publicité avec l'attaque de ses convois par Zoot et ses hommes. Toutefois il faudra constater que cette méthode de voyage les fait retarder d'une journée et que cela aura des conséquences sur la suite des événements (un sort de divination le montrera sans pour autant montrer le danger).
- Par les petites routes à cheval le retard sera identique mais il faudra en plus essuyer les attaques de bandits de grands chemins.

Un scénario indépendant peut éventuellement s'insérer dans cette partie. C'est selon...

Quoiqu'il en soit, Les aventuriers devraient arriver deux jours plus tard à Trolanport capitale de Zilargo.

Là attendra le navire affrété par Dolf : le Lysicratès appartenant à la maison Lyrandar on y a lié un puissant élémentaire d'air pour qu'il atteigne une grande vitesse en « glissant » littéralement sur les flots.

- Le capitaine s'appelle Sarg c'est un demi - elfe membre de la maison Lyrandar
- Le Second s'appelle Balkis il est responsable de l'appareillage de lien et est l'aumônier de bord.

Les aventuriers embarquent donc à bord de ce navire ils seront accueillis par un capitaine Sarg tout sourires et charmeur.

« Le lysicratès est un navire enchanté on lui a octroyé les pouvoirs d'un élémentaire de l'air grâce à ceci, le voyage ne devrait durer que trois jours. »

### **Les différents protagonistes**

- Le capitaine Sarg est un individu qui sous une apparence de bon capitaine responsable cache un manipulateur et un esprit calculateur et vil. Actuellement, il s'est mit d'accord avec certains membres de sa maison pour organiser du trafic d'algues bleues un puissant narcotique entrant dans la composition de potions et de drogues. Pour ce il négocie avec des Aboleths en échange de victimes humaines (et autres) enfermés dans la cale. plus malheureusement encore, Il n'est pas le seul triste individu à avoir embarqué sur son navire. Il possède un heaume de télépathie avec lequel il communique avec les Aboleths il n'a pas embarqué d'esclaves cette fois ci car il compte livrer les personnages en pâture a ses « associés ».
- Balkis est le second de ce navire c'est le responsable technique de la machine qui lie l'élémentaire il est de surcroît l'aumônier du bord initié au culte du dieu Onatar .C'est aussi un alcoolique invétéré c'est ce qui a motivé Sarg à l'enrôler comme second (tant qu'il cuve son rhum il ne dérange pas le capitaine dans ses « activités »).
- L' « espion » de Dolf se trouve déjà sur le Lysicratès. Il s'agit de S'rill le quasit familier de Lisba ce dernier a reçu comme instruction de ne pas intervenir (sauf si ils sont en danger) et d'espionner les personnages à distance respectable.

### **La vie à bord.**

Celle-ci est pour les personnages assez monotone.

Les repas sont pris à huit heures midi et vingt heures.

Les personnages dînent avec le capitaine et son second (Balkis)

Ils peuvent constater qu'ils sont les seuls passagers les autres étant l'équipage.

Si ils questionnent le capitaine à ce sujet, il leur répondra la vérité :

« en fait nous sommes un navire marchand qui faisons du transport de bois et de métaux pour la maison Lyrandar il est exceptionnel que nous prenions des passagers mais votre amis Dolf a été fort généreux. »

La présence des aventuriers à son bord embarrasse toutefois Sarg car il doit négocier la prochaine livraison d'algues bleues avec les Aboleths en pleine mer et l'intrusion des aventuriers est un problème supplémentaire.

Pour pallier à cette difficulté, Sarg a un plan, il va droguer la nourriture servie le troisième soir pour que les aventuriers dorment à poing fermé puis, il les livrera entre les tentacules de ses « partenaires » gagnant ainsi sur les deux tableaux.

Bien sûr plusieurs éléments vont contrarier ses plans :

- S'rill tout d'abord qui va intervenir pour que les personnages ne meurent pas (toujours indirectement) par des « coup de chances » miraculeux.
- L'appelant des ténèbres va commencer à décimer l'équipage dès la seconde nuit provoquant une véritable panique chez les marins l'un d'eux (Gerd) est d'origine Riedrienne il servira de marionnette à l'appelant .

### **Le voyage**

Comme précisé, celui-ci va durer trois jours.

Au départ les aventuriers ne doivent pas se douter de quelque chose un personnage psion prodige ou autre psioniste ne percevra qu'un léger malaise.

Puis c'est la disparition d'un marin isolé en fond de câle pour s'être endormis lors de son quart on ce marin c'est Gerd.

Le soir même certains marins qui ne sont pas de quart entendent un son court et lugubre répété plusieurs fois un personnage joueur se promenant sur le pont l'entendra aussi.

Le capitaine se fera rassurant !

Un sort de détection des mort - vivants fera percevoir quelque chose mais trop ténu pour distinguer quelque chose de concret une détection des psioniques ou du mal fera de même.

Si les aventuriers sont arrivés avec un jour de retard, l'appelant des ténèbres commencera à se manifester un jour après le départ et tous les événements se passeront avec un jour de retard en leur défaveur l'attaque de l'appelant des ténèbres et des Aboleths se fera en pleine mer et il sera beaucoup plus difficile de fuir.

Là un sort de détection se révélera plus précis sur la menace mais il est déjà trop tard pour faire demi-tour.

Le lendemain, les aventuriers pourront voir une petite « baleine » suivre le navire

Il s'agit en fait d'un Aboleth chargé de faire le négoce avec Sarg .

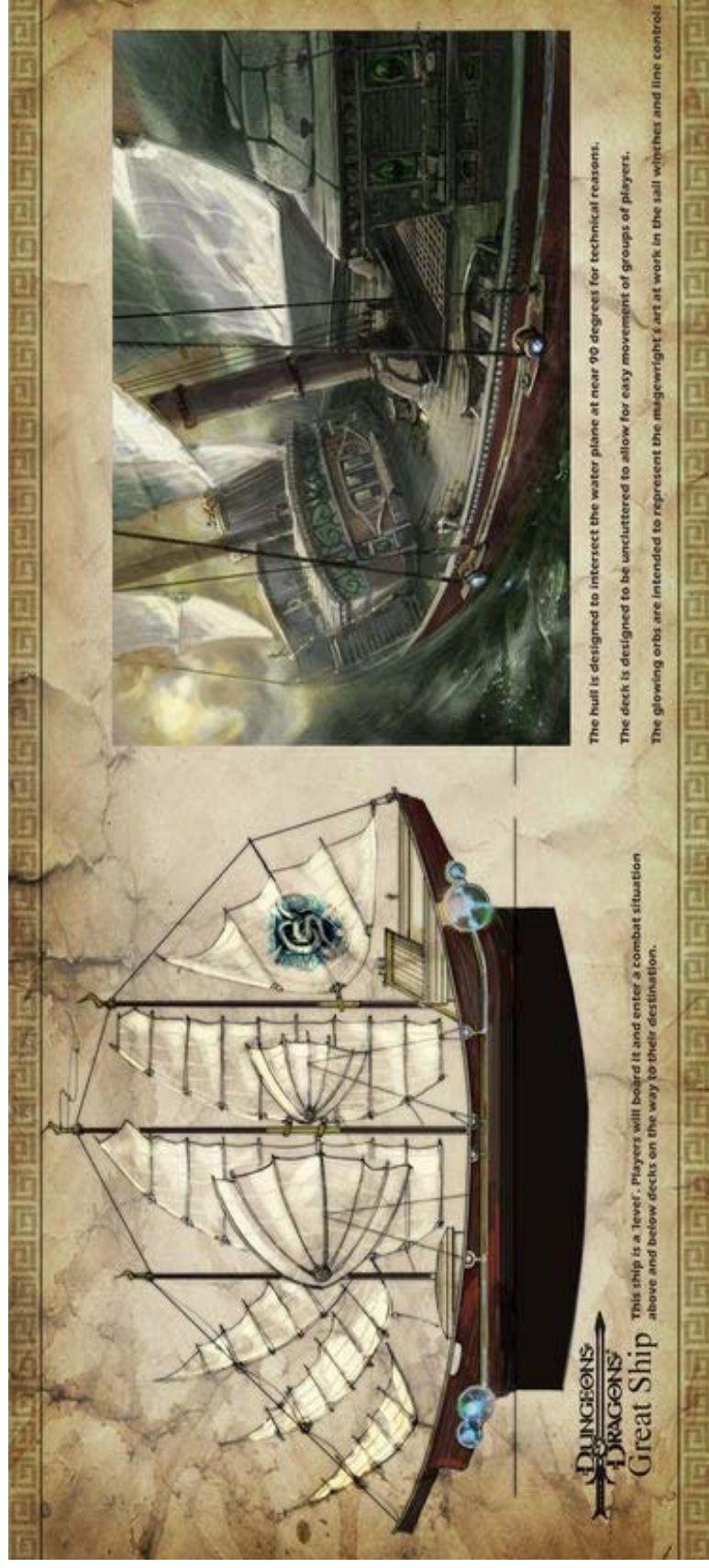
Ce dernier suivra le navire mais percevant que quelque chose ne va pas il restera prudemment à l'abri attendant le moment adéquat pour frapper (quand l'appelant des ténèbres aura été terrassé).

L'appelant des ténèbres lui attaquera de nouveau le soir . Alors que les personnages dormiront (les insomniaques seront victime d'une attaque psychique) les marins de quart disparaîtront tous il ne restera que des traces de sang (l'œuvre de Gerd).

Le lendemain, le capitaine ordonnera l'état d'urgence à bord de son navire tous les marins seront armés et se baladeront en groupe il demandera aux aventuriers de rester dans leurs quartiers pour leurs propre sécurité si ils refusent il n'insistera pas mais leur recommandera la prudence.

Puis il ira dans sa cabine utiliser un parchemin de vent des murmures pour appeler sa maison à l'aide face à une menace inconnue.

Dans les cas extrêmes il n'hésitera pas à sacrifier son navire et ses hommes pour fuir à bord d'un bateau pliable caché dans sa cabine derrière les armoires.



LE LYSICRATES

Il pourra utiliser sa marque draconique également pour l'aider voire aider les aventuriers si il perçoit une chance honnête de succès dans leur entreprise.

L'objectif de l'appelant est de se renforcer par des sacrifices perpétrés par Gerd afin de mener une attaque massive la troisième nuit.

L' Aboleth lui attaquera les survivants (excepté Sarg) pour les dévorer une fois la menace écartée.

Les aventuriers constateront les dégâts le lendemain et le capitaine leur demandera de mener l'enquête avec eux car « plusieurs de mes hommes disent que vous portez la poisse superstitions de marins bien sûr et pour le prouver nous mènerons l'enquête ensemble ».

En réalité Sarg tient à avoir un œil sur eux pour vérifier qu'il sont innocents puis pour protéger son « investissement ».

#### **Ce qui se passe en vérité sur le navire :**

Gerd un marin ordinaire est originaire de Riedra pays totalitaire sous l'emprise des inspirés.

L'appelant des ténèbres ,mort - vivant psionique, a détecté en lui une once de faculté psychique trop ténue pour qu'il puisse développer ses facultés mais suffisante pour qu'il puisse lui parler par télépathie aussi il a discuté avec lui pendant plusieurs nuits et il l'a progressivement amené à sa cause : se venger des vivants. Gerd est à présent sous la férule de l'appelant des ténèbres. Et lui est inféodé totalement et il a pour objectif de tuer un maximum de marins afin de renforcer l'appelant pour que ce dernier puisse se manifester pour finir le travail.

Ce but sera atteint au début de la troisième nuit alors que Gerd aura tué la moitié de l'équipage.

Au passage il se sera nécrosé partiellement et sera devenu un élu morbide (cf classe de prestige du libris mortis).

Gerd se cache la journée dans un des tonneaux de la cale et il ne chasse que la nuit égorgeant ses victimes à l'aide d'une faucille bien aiguisée.

Il pourra éventuellement agresser un personnage isolé mais ne prendra aucuns risques inconsidérés

Quand à Balkis, inquiet il lancera un sort de détection du mal et s'apercevant de la menace, enquêtera seul de son côté de manière bien plus subtile qu'on ne pourrait l'imaginer d'un ivrogne.

Ce qui l'amènera à découvrir la pièce dissimulée à l'avant du navire et de comprendre que le capitaine cache bien des choses.

Après avoir compris cela, il cherchera à avertir les personnages de façon discrète et à trouver un accord avec eux pour découvrir la vérité.

Il pourra leur amener par exemple un échantillon d'algue séchée un personnage possédant le don fabrication des potions ou un test de profession (herboriste) ou artisanat (alchimie) (difficulté 20) permettra de découvrir qu'il s'agit d'algue bleue et que cette dernière n'est trouvable qu'à de grandes profondeurs là ou même les ondins (humanoïdes marins) ne peuvent aller.

La partie qu'ils détiennent est le pistil qui ne sert à rien donc c'est qu'elle a été préparée pour son utilisation alchimique.

Balkis pourra utiliser son atelier ou appellera l'un des personnages « en confession » pour discuter avec lui en toute tranquillité. Il dira tout ce qu'il a vu et donnera au personnage un échantillon d'algue bleue récupérée.

Le capitaine Sarg surveillera le groupe de près utilisant ses capacités de discrétion et de perception auditive pour espionner les joueurs il finira par découvrir le pot aux rose.

Se sentant acculé il fera appel aux aboleths en utilisant son heaume de télépathie puis tendra un pièges aux aventuriers et à Balkis en les entraînant vers le passage dissimulé.

Là il ouvrira le passage secret de la figure de proue puis remontera vers le pont à l'aide d'un grappin. Ayant contacté l'Aboleth il comptera sur son intervention.

Il sous estime la perversité de ces créature car ce n'est pas l'Aboleth qui interviendra mais Gerd puis l'appelant des ténèbres. L'aboleth restant prudemment à l'écart pour frapper ensuite

Le combat devrait théoriquement se dérouler dans la salle secrète avec un Gerd fou furieux et le soutien de l'appelant des ténèbres.

Sarg lui retournera dans sa cabine et appellera de nouveau l'Aboleth après que ce dernier lui ait expliqué quand il compte intervenir Sarg attendra patiemment et se préparera à fuir éventuelle Pour ce il utilisera son bateau pliable et sa marque de la tempête pour créer des vents favorables non sans saborder son navire pour éviter le témoins.

Un dernier message à l'aboleth afin de lui indiquer ou se trouve la voie d'eau et il partira sans regrets.

Les personnages si ils sont victorieux auront la mauvaise surprise de voir que Sarg s'est enfuis puis que la navire a été sabordé.

Au moment ou les marins survivants s'affairent à combler la voie d'eau l'Aboleth frappera avec le maximum d'efficacité. Seul Balkis regonflé à bloc reconnaîtra cette créature

La tactique de l' Aboleth est simple il attaquera à partir de la voie d'eau en se précipitant dessus ce qui aura pour effet d'agrandir la brèche à un niveau tel que le Lysicratés ses dès lors perdu.

Il n'aura plus qu'à attendre que ses proies viennent avec le navire.

Il y a deux canots de sauvetage les prendre est la meilleure solution toutefois l'Aboleth attaquera afin de les renverser.

Affronter cette créature sous l'eau est de loin la pire des solutions.

C'est aux personnages joueurs de tâcher de survivre à cette périlleuse rencontre.

Après la victoire (espérons – le) des joueurs, si ces derniers sont partis avec une journée de retard alors ils seront en pleine mer et survivre sera difficile et , à moins de posséder un sort de création de nourriture et d'eau et d'avoir un joueur avec la compétence profession : marin (difficulté standard) , ils finiront par atteindre l'île mais pas sans avoir perdu un point de constitution temporaire à cause des carences en nourriture et eaux du fait de trois jours de dérive en pleine mer

Si ils sont partis à l'heure dans ce cas ils pourront voir au lion des mouettes piailler il leur suffira de se diriger vers elles pour atteindre l'île en quelques heures.

Si Sarg a survécu les personnages le rencontreront à nouveau...

