

Voilà un scénario expédié pour BoL dont les bases sont jetées en quelques lignes. Je joue dans un univers sans nom, entre les marches de « la Quête de l'Oiseau du Temps » et « les Forêts d'Opale ». Enfin bon, je profite du genre pour me lâcher dans l'exotisme et les pays imaginaires.

LES AVENTURIERS DE LA PALOURE MAUDITE VENUE DES ABYSSES INFERNALES

ET SI TOUT COMMENÇAIT DANS UNE TAVERNE ?

Tout commence dans la cité de Céphalia « la Baigneuse ». Une ville sur pilotis au pied des falaises blanches de Verdol. Port de commerce avec autant de rues que de quais, et encore plus de canaux, c'est un subtil mélange entre Venise et un delphinarium. En effet, les Céphaliens et bon nombre de marins de la Mer Clapotante ont appris à tirer parti des nombreux cétacés qu'ils ont apprivoisés au fil des siècles. On utilise des « **passeurs** », de longs poissons cartilagineux et sellés de cuir que l'on chevauche pour traverser des canaux et les plans d'eau du port ou des marchés flottants. Des « **fileurs** » sont embarqués dans une soute aquarium pour remplacer les chaloupes sur les navires de commerce, et c'est à l'instinct que ces sortes de

dauphins conduisent à grande vitesse les naufragés cramponnés à leur harnais jusqu'à la cote la plus proche. Les pirates, eux, utilisent des « **brisants** », de lourds orques équipés de béliers qui se jettent contre les coques pour les briser, etc....

A l'heure où commence le scénario, les PJs sont en train de se battre pour payer un verre à un marin édenté qui leur raconte la légende d'une cité maléfique, qui remonte à la surface à chaque pleine lune, juchée sur des récifs eux aussi submersibles. Les marins et les pêcheurs l'évitent soigneusement, ils la prétendent peuplée d'horreurs et de naufrageurs, même si parfois ils sont bien heureux des trésors qu'ils récupèrent dans leurs filets. Cette cité est un objet de légende depuis des générations, qui sait les merveilles qu'elle a amassées depuis des lustres. Le vieil ivrogne prétend avoir déjà vu la fameuse cité. Le bougre s'estime capable d'en noter la

position sur une carte, pour peu qu'on le désaltère. A vous d'animer la soirée dans la taverne et la cuite des joueurs.

IL EST FRAIS MON POISSON...

Les aventuriers décuvent et préparent leur expédition. La pleine lune est pour le lendemain, ils ont très peu de temps pour rejoindre la cité. Même avec un voilier rapide cela semble très compromis, le meilleur moyen serait de prendre des fileurs bien dressés... Tandis que les PJs sont en train de prévoir leur voyage, un voleur vole à un des joueurs sa bourse et la carte par la même occasion, ce qui nous donne lieu à une petite poursuite rien que pour le plaisir. Le voleur bondit sur un passeur et file à toute vitesse à travers les canaux, et comme il n'y a qu'un passeur pour rattraper un autre passeur dans cette cité aquatique, nos PJs ont tout intérêt à se mettre en selle. Si les PJs réussissent les étapes à leur façon, ils rattrapent le voleur. S'ils en ratent une, au MJ de voir les conséquences, que ce soit une blessure ou un tour de retard, ou encore la fin de la poursuite pour ce PJ là.

Voilà des petits événements pour agrémenter la course

Premier jet : en agilité marin, ou en quoique ce soit d'adéquat, mais les joueurs doivent s'infliger un malus de -2 si ils ne veulent pas faire tomber un gondolier et les deux amoureux qu'il véhicule.

Deuxième jet : le voleur se cache entre les piliers des pilotis, il faut faire totaliser des points en perception pour le suivre sans le perdre dans les canaux tortueux des quartiers populaires.

Troisième jet : Encore un jet de course mais il faudra en plus réussir un jet en agilité défense pour esquiver les cordes à linges sur lesquelles les femmes du quartier font sécher leur liquette. Sur un 8 (donc un jet raté de un seulement), le PJ se retrouve avec une combinaison en soie sur la tête et gagne un malus de -2 au jet suivant.

Quatrième jet : pour ralentir le trafic piscicole, les constructeurs ont fait s'alterner des sortes de balcons fleuris tantôt à droite, tantôt à gauche du canal. Les joueurs vont devoir se livrer à un véritable slalom, à moins qu'ils ne préfèrent le saut de haies ou bien pensent à tenter une plongée.

Cinquième jet : le voleur a accosté et rejoint sa bande. A vos joueurs de voir s'ils sont prêts à accoster ou s'ils sautent carrément sur le quai avec le poisson, en l'utilisant comme un gros projectile, enfin bon, ce ne sont que des idées qu'ils pourraient avoir...

LES VILAINS : 12 brigands. Dangerosité 3 (ça baisse de 1 tous les 4 filous mis au tapis) Dégâts 1d6.

POUR UN SCÉNARIO VASEUX, IL VAUT MIEUX AVOIR SES BOTTES

Après cet intermède, les PJs arrivent donc vers la cité maudite, soit à dos de marsouins, soit en bateau. La cité brille sous la lune, pâle et fantomatique sur ses récifs sombres, on la croirait posée sur une sorte de palourde géante, comme taillée à même la nacre d'un bivalve immaculé et géant. La ville est déserte, certains bâtiments sont en ruine, les rues sont étranges, les portes étroites et loin des dimensions humaines. Parfois des vasques de pierre abritent de longues flammes exsangues, des feux très brillants à base de phosphore et de cadavres de poissons. Inquiétez les joueurs avec quelques crabes, avant de leur montrer les Lémures. Vous trouverez, page suivante, les caractéristiques de ces fameux Lémures.

Les Lémures vont peut-être remarquer les joueurs, et s'ensuivra une première petite escarmouche. Laissez les persos errer entre horreur et fascination, dans la ville de nacre, qui reflète leurs images déformées parfois au point de les faire sursauter. Laissez-les découvrir les débris de navires, éparpillés à même les escaliers, et suivre les cohortes de Lémures rassembler les flambeaux près d'une pointe rocheuse. Là, sur la mer qui forçait, un navire danse sur la houle. Trompé par les lumières, le bateau va bientôt venir se briser sur les récifs. Que les aventuriers se jettent sur les golems pour éteindre les feux, ou qu'ils se terrent comme des lâches, le naufrage est inévitable. Bientôt des débris pleuvront sur les combattants, (on peut imaginer des espars qui volent et qu'il faut éviter...) et des noyés viendront s'échouer contre les chevilles de nos guerriers.

LES LEMURES : sortes de golems de vase, mercenaires d'agrégat suintant autour d'une petite poupée rituelle, ils sont là pour entretenir les feux, massacrer les intrus et les naufragés, et ramener le fruit de leur pillage dans le palais du sorcier. Ils peuvent sembler durs à vaincre au départ. DANGÉROSITE 3, DEGATS 1d6+3, ARMURE 2 VIE 15

Mais ils ont une faiblesse : la poupée qui renferme tous leurs enchantements. Si on vise cette zone (en s'infligeant un malus de 2), les Lémures ne sont guère plus résistants que de la piétaille.

Cependant, les poupées sont enfouies sous la vase, et seul un personnage capable de sentir la magie peut les détecter par les effluves thaumaturgiques qu'émettent leurs schèmes arcaniques. Si l'un des personnages possède ce don, vous pouvez petit à petit l'aider à y penser, sinon, un des PNJs naufragés le fera (voir plus loin). Chaque round, un tel personnage peut orienter les coups d'un des PJs s'il réussit son jet de lecture de la magie, il pourra orienter deux personnages s'il s'inflige un malus de -1, trois pour -2...

Certains naufragés sont encore en vie et ne tarderont pas à être achevés si nos « héros » tardent encore à intervenir.

A vous de leur faire vivre une bataille épique, entre golems putrides et survivants échevelés, entre mâts brisés, lambeaux de coque, tonneaux flottants et malheureux à secourir.

LE MARCHAND DE GOLEM

Passé cette bataille que j'espère épique, les forces lémures sont bien mises à mal, il est temps pour les joueurs d'en profiter. Car si ce sont des créatures magiques, des constructions, elles ont donc un créateur, et c'est sûrement lui qui amasse la richesse, où qu'il se cache. Si les PJs suivent les traces dans la vase qui tapisse tous les fonds de ruelles, ils se rendront compte que des marchandises ont été traînées vers le haut d'une rue. (Ils peuvent aussi suivre les Lémures s'ils ont été discrets jusque là, on peut rêver) Sinon il leur reste à fouiller ce quartier, jusqu'à tomber sur la planque du sorcier. Emmaillez leur promenade de cadavres et de squelettes abandonnés dans la fange, de débris d'épaves au milieu des rues, de restes de galions éperonnés

LISTE DE PAUVRES ÉCHOUÉS

QUEVEDO : un bretteur qui se relèvera rapidement, trempé et halluciné. Il attaquera complètement au hasard quiconque l'approchera. DANGÉROSITE 3 VIE 12 DEFENSE 2 DEGATS 1d6+2. Si les PJs le maîtrisent sans le tuer, il peut les aider comme les handicaper, puisqu'il a la fâcheuse habitude d'agir avant de réfléchir.

DONIA GRACIA : la belle jeune fille du scénario, qui couine : « Protégez moi ! », qui vante la richesse de son père et la récompense que l'on touchera si on la ramène à lui saine et sauve. Assez prude, elle n'hésitera pas cependant à tuer un autre naufragé quand elle sentira que la nourriture, l'air ou les moyens de sortie commenceront à manquer. « Seuls les plus forts survivent ! »

DOCTEUR PORCINENTE : un homme mur et obèse, médecin et philosophe, qui s'excuse constamment et fait du mieux pour soigner tous les blessés avec le peu de matériel qu'il pourra récupérer dans les décombres du navire. Donnez-lui une carrière de médecin, et le défaut foie jaune. Dans la dernière partie du scénario, il sera la cible constante des attaques de Donia Gracia, puisqu'il est lâche et que gros et haletant comme il est, il consomme soit disant beaucoup de provisions et d'air, et qu'il prendra trop de place dans leur moyen d'évasion (quelque soit celui qu'ils inventeront)

ALIM et sa fille **ALMA**, venus de terres arabisantes, Alim est tailleur et fuit la colère des prêtres de son pays. Il est complètement perdu et sa fille de 7 ans semble cent fois plus mature et plus décidée que lui.

HAPLO un jeune homme qui a du potentiel et un point d'héroïsme, plein de rêves et d'ambitions. S'il n'y a pas de sorcier ou de personnage capable de sentir la magie, c'est lui qui, se relevant, le front en sang, près de la figure de proue fracturée, commencera à crier à vos joueurs où frapper, (et convertir les Lémures en piétaille) pour leur donner une chance de gagner le combat d'après le naufrage.

LES FILEURS quelques uns des "dauphins" que l'on utilisait à bord sont encore en vie, et traînent autour du bateau brisé, ils auront peut-être un rôle à jouer plus tard, mais montrez-les tout même.

par un immeuble, ou de figures de proues comme crucifiées contre une façade. (Oui, je sais, c'est en bois une figure de proue et c'est dur de lui faire écarter les bras et croiser les pieds pour économiser un clou, mais c'est une licence poétique roooh !)

Le sorcier, lui, vit dans une demeure que rien ne distingue des autres, de toutes façons, il est difficile de distinguer un bâtiment d'un autre, ils communiquent tous entre eux par l'intérieur, sans démarcation aucune, ce qui renforce encore l'étrangeté de cette cité où apparemment, l'intimité était inconnue.

Dans une de ces bâtisses donc, le sorcier a accumulé les caisses et les fruits de ses pillages : tonneaux par dizaines, sabres d'abordage, caisses à demi moisies et journaux de bord. Un piano trône, inattendu dans tout ce fatras. Tout baigne dans la vase, les joueurs en ont jusqu'à mi mollet. Peut être se rendront-ils compte qu'ils pataugent à même le corps de la garde rapprochée du sorcier. Le mage a depuis longtemps perdu l'esprit, collectionnant le bric à brac comme un enfant gâté et atteint de gâtisme prématuré, il s'est retiré dans un reflet de la réalité et sommeille à demi dans une pièce aux murs tapissés de miroirs encerclant un cristal sûrement magique, d'où sourd une lumière carmine, variant sur des pulsations régulières. Laissez un ou deux Pjs pénétrer dans cet univers utérin avant de déchaîner les Lémures qui se dressent hors du sol pour protéger leur maître, si vous voulez bien séparer le groupe, une porte transparente d'une rare résistance sépare elle aussi ceux qui sont dans la pièce des autres. (Un de mes Pjs m'a sorti un succès légendaire pour la briser à mains nues)

Le Sorcier n'existe plus au sens où nous l'entendons. Trop d'années à distiller le gel

LE SORCIER tir +5 au départ (il est dur de savoir d'où va partir le rayon du fait du nombre de reflet, mais au fur à mesure que les Pjs casseront des miroirs ce score peut baisser) dégâts 3d6 Ce n'est pas précisément la vitalité du sorcier que les joueur vont faire baisser, mais le nombre de miroir Protection 4 Vitalité 18 Quand les derniers miroirs sont brisés, le sorcier part en éclat, et son cri d'agonie s'éteint alors que le fragment de miroir qui reflète sa bouche se brise sur le sol. (Et la baguette aussi part en fragment de miroir, bande de gros bills patentés)

sombre de sa solitude ont eu raison de lui. Il ne vit plus que dans les reflets des miroirs où du fait de la disposition de la pièce, il est comme démultiplié. Il tient dans la main une très classique baguette de mort et la pointe sur les PJs.

NAUFRAGE DANS UNE PALOURDE

À l'instant où le sorcier pousse son dernier soupir, assis sur son tas d'or et de vieilleries, un tremblement secoue la ville étrange, et petit à petit les étoiles se voilent, dévorées par l'obscurité tandis que la palourde se referme. Les personnages sont au cœur de la cité et ils n'ont pas le temps de fuir, certains sont peut être pétrifiés par l'effroi. Donia s'évanouit et Quevedo est prêt à en venir aux mains avec les PJs, après tout c'est de leur faute !

Les ténèbres s'emparent des rues, ne restent que les flammes pales dans les vasques de pierre, mais qui sait combien de temps elles vont durer. Les Lémures sans maître errent et divaguent, attaquent parfois, semblables à des zombis décérébrés. A vos joueurs d'organiser leur survie, mais on ne peut pas manger l'or... Le sorcier en avait des quantités, un véritable tas de bijoux, de joyaux et d'objets anciens qui attendent les joueurs dans une pièce cachée derrière les miroirs. Mais l'argent n'est pas le plus urgent. Plusieurs objectifs sont alors à considérer.

SURVIVRE : Il leur faudra rôder dans les épaves pour trouver de quoi manger ou de quoi s'éclairer, du matériel, mais les victuailles sont souvent moisies ou en bien mauvais état, et il faudra se serrer la ceinture. Seul le vin et les alcools en tonneaux ont bien résisté (de quoi tenter un PJ soiffard).

LE SORCIER et les LEMURES : Un de mes joueurs avait pris le défaut folie paranoïaque, j'ai donc bien joué avec... Le sorcier n'était après tout qu'un reflet. Peut-on vraiment tuer un reflet. Et puis toute la cité est en nacre... Laissez donc un de vos joueurs croire qu'il aperçoit la silhouette du sorcier se refléter sur les murs de la cité, que ce reflet remplace le reflet d'un des PNJs quand il le regarde. Entretenez le doute, et vous aurez un beau bazar. De plus si les Lémures sont comme « dérégés », leurs actes continuent à être étranges et très facilement mal

interprétables. Ils se cognent de façon répétée aux murs, brisent tout ce qu'ils trouvent avec une violence inouïe et commencent à hanter les flaques de vase, ne laissant dépasser que leurs yeux phosphorescents comme un requin le fait de son aileron. Ils chasseront parfois les PJs et n'oubliez pas que s'il vient à vos joueurs l'idée de se séparer alors le personnage qui peut voir la magie ne peut être à deux endroits en même temps.

PARTIR : De toutes façons, une évidence va bientôt sauter au visage des joueurs, ils ne sont même pas sûrs que la palourde remonte et s'ouvre à nouveau dans un mois, et s'il y a un érudit ou un alchimiste, il comprendra vite que l'air va finir par manquer. Le sorcier était le seul à respirer, là ils sont plusieurs, les torches aussi sont multipliées et elles brûlent des essences aériennes (on ne va pas utiliser le mot oxygène tout de même). Bref il est clair qu'à plus ou moins court terme, tout le monde va mourir asphyxié. Il faut sortir de là, et trouver un moyen pour remonter à la surface. Cet état des faits risque de rendre certains PJs hystériques. Donia tuera le pauvre docteur si personne n'y prend garde et Quevedo passera son temps à pleurer...

Essayez d'entretenir une ambiance de claustrophobie, et de dilemme moral, après tout, plus les joueurs voudront emporter d'or, plus cela prendra de la place dans leur « moyen de sauvetage », une place que les PNJs aussi risquent de se disputer.

Je laisse différentes pistes :

Les chants des fileurs dans les eaux autour de la cité.

Ils ont été eux aussi emprisonnés quand la palourde s'est refermée. Ils pourraient offrir un bon moyen de sortie, autant comme moyen de transport que comme moyen de respirer sous l'eau (pour peu qu'un de vos pjs alchimiste soit assez fou pour aller coller des tuyaux dans leurs voies respiratoires, moi je suis sûr que le Docteur Gyack y pensera...) Encore faut-il les capturer.

Les morceaux d'épaves, peuvent être utilisés pour construire une cloche sous marine ou je ne sais quoi

On peut chercher à **forcer la palourde à remonter**, même si je ne vois pas comment personnellement, ne sous-estimons pas la folie de nos joueurs...

Les sorties naturelles de la « bête » semblent être des voies royales, à ce titre une petite leçon d'anatomie conchylicole se trouve en annexe...

BILAN DE MA PARTIE

Mes joueurs ont utilisé les fileurs, avec des casques de fortune, sorte de cloches de plongée individuelles. Ils ont déniché le muscle adducteur antérieur dans lequel ils ont injecté du vinaigre pour le faire ouvrir la coquille. Auparavant je les avais fait attaquer par les palpes de la palourde, comme deux grands serpents jumeaux qu'ils ont fuit. Et pour le PJ parano, lui qui a plongé en dernier, il a pu voir les Lémures se rassembler en un seul géant de vase et de limon au milieu de la cité et il est persuadé d'avoir évité ses doigts...

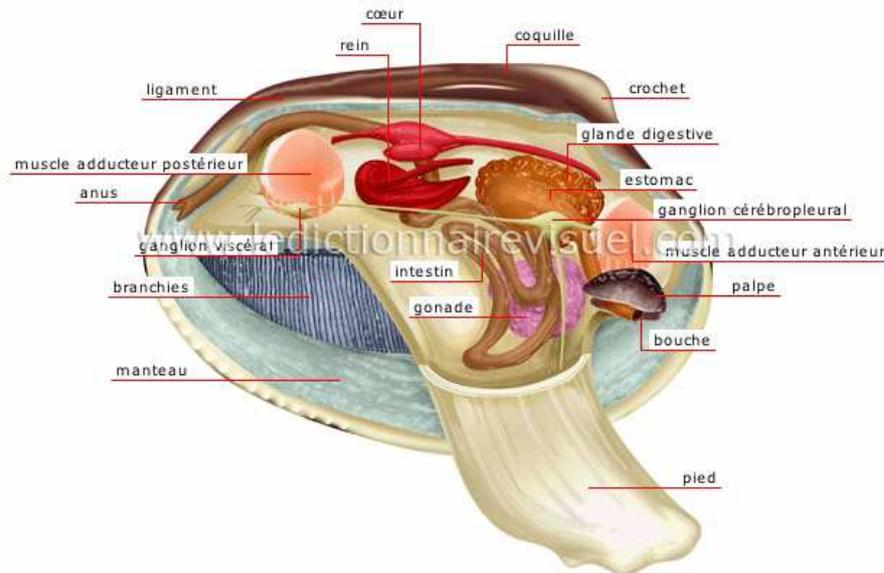
L'ALCHIMISTE, personnage très cynique, a déclaré tout dépenser pour faire évoluer son système de scaphandre. Se payant des hordes d'esclaves dans la Cité du Prince Jamais Vu, il les expédia par le fond avec des semelles en plomb pour tester ses casques et ses respirateurs... Autant dire qu'il y eut bon nombre de prototypes, et très peu de réelles avancées. Les poissons, cette année, furent bien gras dans les eaux pâles du Fleuve Sans retour...

LE BARDE zozotant dont personne n'arrive jamais à prononcer le nom, se ruina en moines copistes, tous muets pour qu'ils ne puissent pas divulguer les intrigues de son roman et édita à compte d'auteur un livre qui connu un grand succès intitulé "Pinocchu" un conte érotique un peu pamphlétaire avec pour chapitre phare un héros coincé non pas dans un coquillage mais dans une baleine. Hélas comme personne n'a jamais pu comprendre le nom de l'écrivain, il est mal écrit et donc c'est un "Zuzzomix de Susolodi" qui passera à la postérité plutôt que notre héros...

LE GRELET, lui, preste distributeur de coups de bâton et moine combattant, adepte imbibé du drunken fight, et collectionneur d'aphorismes, il organisa dans sa taverne préférée des agapes dignes de rois. Débauchant à grand renfort de doublons les cuisiniers du prince, il fit goûter aux radasses, traînes ruisseaux et écumeurs de bas fonds qui hantent les banquettes de l'Indigote des mets dont personne en ces lieux de perdition et de bamboche n'aurait soupçonné ne serait-ce que le nom. Trônant, nu et rugissant sur un tas de coquilles vides, il agitait sans cesse pour battre la mesure un grand trident d'argent, volé soit disant à Poséidon lui-même, et racontait son histoire sans cesse embellie.

ANNEXE

ANATOMIE D'UNE PALOURDE



Coquille : Enveloppe calcaire produite par le manteau et formée de trois couches, protégeant les principaux organes du mollusque.

Ligament : Structure cornée située derrière les crochets, reliant les deux valves de la coquille et permettant leur écartement grâce à son élasticité.

Crochet : Extrémité saillante de la valve à partir de laquelle croît la coquille.

Pied : Organe musculueux mobile, court et aplati, situé sur la face ventrale, permettant la locomotion ou la fixation à un support grâce à des filaments élastiques.

Manteau : Repli épais de tissu qui forme deux lobes latéraux, enveloppant la masse organique du mollusque et sécrétant sa coquille.

Intestin : Partie du tube digestif allant de l'estomac à l'anus, où se complète l'absorption des éléments nutritifs et où les déchets sont transformés en matières fécales.

Ganglion cérébropleural : Petit renflement situé près du muscle adducteur antérieur; le système nerveux se compose de trois paires de ganglions (cérébropleuraux, viscéraux et pédaux).

Ganglion viscéral : Petit renflement situé près du muscle adducteur postérieur; le système nerveux se compose de trois paires de ganglions (cérébropleuraux, viscéraux et pédaux).

Anus : Orifice terminal du tube digestif permettant l'éjection des matières fécales.

Muscle adducteur postérieur : Muscle puissant rattaché aux deux faces internes des valves qui, par contraction, les ferme ou les rapproche rapidement.

Rein : Organe sécrétant l'urine, permettant l'élimination des substances toxiques du corps.

Cœur : Organe musculaire assurant la circulation sanguine.

Glande digestive : Organe produisant une sécrétion contribuant à la digestion.

Estomac : Partie dilatée du tube digestif précédant l'intestin, destinée à recevoir les aliments pour les digérer.

Muscle adducteur antérieur : Muscle rattaché aux deux faces internes des valves qui, par contraction, les ferme ou les rapproche rapidement; moins puissant que le muscle postérieur.

Palpe : Pièce buccale permettant de saisir les particules alimentaires déposées sur les branchies pour les amener à la bouche.

Bouche : Cavité antérieure du tube digestif, entourée de quatre palpes labiaux, qui permet l'introduction de particules alimentaires.

Gonade : Glande génitale produisant des spermatozoïdes ou des ovules selon le sexe du mollusque.

Branchies : Organes respiratoires situés entre le pied et le manteau, formés de deux feuillets faits de filaments ciliés filtrant l'eau et retenant les particules alimentaires.