

LES VIEUX AMANTS

« L'amour, c'est comme une charge d'écorcheurs, ça laisse des traces ! »

• Edrus, soldat du guet de Rocnoir •



Ce **scénario** de Gabriel Féraud a remporté le concours de scénario organisé par Black Book Editions pour la sortie du Recueil des donneurs-de-noms fin 2010. Il s'adresse à un groupe de personnages novices ou initiés.

DÉCOR DE L'AVENTURE

Chickao Pluie-de-sang, *lahala* de la communauté t'skrang de Beaulimon, eut une vie plutôt tumultueuse. Durant sa période aventureuse, elle connut Katsika Vif-Acier, un t'skrang au caractère secret et à la queue atrocement mutilée. Elle s'en éprit et connut une passion dévorante avec lui, avant que le feu de leurs âmes ne se consume. Le temps passa, et Chickao devint le chef de sa communauté sur le fleuve Serpent. Elle croyait Vif-Acier bel et bien mort quand elle finit par apprendre qu'il vivait au port de Rocnoir, en paria. En souvenir du bon vieux temps, elle voulut monter une expédition pour le retrouver et le ramener à Beaulimon. Malheureusement, lors des préparations, elle fit une chute fatale après la rupture d'un cordage. Voluptia, sa plus proche parente, devint la nouvelle *lahala* de Beaulimon, et entreprit de poursuivre l'expédition de Chickao.

Voluptia la flagellante, la redoutable capitaine de l'Insoumise, est à la recherche de ce vieux t'skrang, Katsika Vif-Acier, pour honorer la mémoire de Chickao Pluie-de-sang. Elle va recruter les PJ pour qu'ils retrouvent la trace de Katsika. Impétueux, prompts à la querelle, les t'skrangs de Beaulimon ne font pas de bons enquêteurs. Les PJ vont découvrir les habitants de Rocnoir, et apprendre que Katsika a été enlevé par les sbires de Yourk Gros-foie, l'ork dirigeant la pègre Rocnoir depuis son île sur le fleuve, la fameuse île des naufrageurs. Finalement, les PJ vont devoir aller délivrer Katsika de ce truand.

INTRODUCTION

Les PJ sont arrivés depuis peu à Rocnoir et sont descendus au *Troll rebondi*, une des rares auberges décentes de la communauté. Leur statut d'adepte a vite fait le tour de la petite ville. Ils ont attiré l'attention d'une capitaine de navire.

Lisez ou paraphrasez ceci aux joueurs :

« C'est une t'skrang pleine d'énergie, à l'allure féroce qui vous attend. Quand Rikar, l'aubergiste, est venu vous chercher pour vous prévenir de sa venue, il vous a juste parlé d'une "dame d'importance". Mais on ne tient pas le Troll rebondi sans faire preuve de circonspection. Et dans son manteau en écailles d'es-pagra, assorties à ses couleurs, la main sur la garde de son sabre, votre futur employeur n'a pas l'air d'être une personne commode. Sa queue balayant sans cesse le sol poussiéreux de l'auberge vous laisse augurer des négociations houleuses. Mais vous êtes des adeptes, oui ou non ? »

Les PJ vont faire la connaissance de Voluptia la flagellante. Elle n'a pas pour habitude d'y aller par quatre chemins, quand on commande un navire t'skrang, il vaut mieux avoir de la ressource.

« Je me présente, je suis Voluptia la flagellante, capitaine de l'Insoumise. Je suis à la recherche d'un vieil ami de ma famille. Je pense que des adeptes peuvent m'être utiles, car je préfère que mon équipage reste à bord plutôt qu'il ne se mêle à la foule de Rocnoir. Je ne veux pas d'ennui ici. Vous pouvez m'aider à retrouver mon ami ? »

Qui devons-nous retrouver ?

« Il s'agit de retrouver un vieux t'skrang qui a bien connu la *lahala* de ma communauté, Chickao Pluie-de-sang. Je dois honorer sa mémoire. »

Quelle mémoire ?

« Feu *lahala* Chickao a connu une passion folle avec un t'skrang, elle s'était juré de l'aider si un jour il était dans le besoin. Or, il paraîtrait qu'il vit comme un moins que rien à Rocnoir, c'est indécent. »

Combien serons-nous payés ?

« Je peux vous payer 200 pièces d'argent, pour retrouver ce T'skrang. Je vous payerai une fois qu'il sera devant moi. »

Attention, elle entend 200 pièces pour tout le groupe. Si les PJ négocient, elle accepte de doubler ce montant. C'est une somme honnête, si le travail l'est.

Une fois qu'ils sont d'accord au moins pour retrouver le t'skrang :

Comment s'appelle le t'skrang ?

« Katsika Vif-Acier ».

Comment le retrouver ?

« C'est un t'skrang âgé, affligé d'une terrible mutilation : il a la queue tranchée. Il doit vivre à Rocnoir depuis longtemps, ou du moins il y a fait de nombreux séjours. Je sais qu'il a été en contact avec un nain de Rocnoir, un certain Nicodémus. Un marchand. Si vous retrouvez Katsika, parlez-lui de Chickao Pluie-de-sang. Ne lui dites pas qu'elle n'est plus de ce monde, mais que sa nièce veut lui parler. »

Doit-on craindre des ennuis ?

« La vie est dangereuse à Barsaive, il y aura forcément du danger. Mais je n'ai pas d'ennemi capable de me nuire et... qui soit encore en vie. »

Et si vos PJ se disputent avec Voluptia ?

Elle a l'habitude de se fâcher et de se réconcilier aussi vite. Elle peut donc facilement leur laisser une chance supplémentaire. Il n'y a qu'une seule chose que ne peut leur octroyer Voluptia, c'est un délai de réflexion. Ce n'est pas dans sa nature.

Si vos PJ refusent l'offre, elle s'en ira furieuse d'avoir perdu du temps. Des PJ penauds peuvent la rejoindre sur son bateau, et renégocier, mais elle divisera la paye proposée par deux.

DANS LES VENELLES DE ROCNOIR

« À l'ombre de l'imposant kaer, le port de Rocnoir grouille d'une vie peu commune. Comme si la présence du Kaer incitait à vivre plus vite, plus fort, pour ne plus retourner sous terre, oublier les Horreurs et leurs maléfices. Vous vous engagez dans une des venelles sombres, mais débordantes d'activité. Il y a tout un monde à reconquérir. Pour vous, le chemin passe par Rocnoir. »

Rocnoir est directement issu du kaer qui lui a donné le jour, lui même étant issu des différents communautés du fleuve et de celles de l'intérieur des terres qui se réunirent pour survivre au Châtiment. La forme particulière du Kaer (extérieurement il ressemble à une longue et haute roche noire) est liée à l'importance du rôle que joua un clan d'obsidiens. Pour tout dire,

sans eux - du moins c'est ainsi que l'Histoire l'explique - tout le monde aurait péri. Il était déjà trop tard pour rejoindre Throal qui se fermait. Il fut difficile de terminer le kaer alors que les Horreurs se faisaient plus pressantes, et plus d'un héros donna sa vie pour retarder l'échéance. Le plus célèbre fut le troll Barne, qui résista aux Horreurs à l'aide de son écu magique, le temps que tout le monde puisse se réfugier. Ce que l'on sait moins, c'est que lorsqu'il voulut gagner l'abri, les obsidiens, qui ne s'en cachent pas, lui refusèrent, arguant qu'il pouvait être marqué par une Horreur. Ils ne pouvaient prendre ce risque pour la sécurité du kaer. Le troll lutta comme il put, puis les Horreurs le submergèrent. Pour honorer sa mémoire, chaque année, Rocnoir organise une grande fête dite de l'écu de Barne. Écu que nul ne retrouva, mais qui fut certainement récupéré par une Horreur.

Depuis sa réouverture, Rocnoir a connu des temps hasardeux. Une dispute entre survivants eut lieu, et conduisit à l'exode des quelques dissidents. Ils revinrent avec des écorcheurs orks, et Rocnoir faillit disparaître. Suite à cet incident, et grâce au contact repris avec Throal, Rocnoir se plaça sous la protection du royaume nain, pour qui avoir des alliés le long du fleuve Serpent est un véritable atout.

Note : D'un point de vue astral, comme de nombreuses régions de Barsaive, Rocnoir est considéré comme une région Dégagée en cas de recours à la magie brute.

La vieille ville se caractérise par des venelles, de sombres rues étroites bondées de monde. C'est à cause de leur étroitesse d'ailleurs que l'on a l'impression d'y trouver autant de gens. En raison du lien que forme le fleuve Serpent avec l'extérieur, tout est possible à Rocnoir : la richesse comme les invasions.

Dans la rue, en frappant aux maisons, si les PJ demandent des nouvelles de Katsika, ils ont peu de chance de faire bonne pioche.

Voluptia ayant indiqué le marchand Nicodémus aux PJ, ils essaieront sûrement cette voie en premier. Trouver l'adresse est aisée, c'est un commerçant ayant pignon sur rue. Voir **Bijoux de famille**.

Rocnoir étant un port, les PJ peuvent se rendre à la capitainerie gérant les activités fluviales. Voir **Capitaine, ô mon capitaine !**

Rocnoir ayant embrassé les opinions de Throal, il y a une ambassade du royaume des Nains. Particularité, l'ambassadrice est une elfe, Mayeréva. Voir **Les dîners de l'ambassadrice**.

Si les PJ, à court d'idées ou d'informations, fouillent les environs au-delà du kaer, ils peuvent se trouver sur la plage des coques. Un MJ compatissant peut les mener **Sur la plage ensoleillée**.

Le vrai risque, c'est de se retrouver avec des PJ en indélicatesse avec les autorités.

BIJOUX DE FAMILLE

« La boutique de Nicodémus se paye le luxe indécent d'une large vitre permettant d'admirer l'intérieur sans y entrer. Un vaste volet de bois, actuellement remonté, sert, le soir venu, à protéger la boutique des indéliques. Par cette fenêtre, vous pouvez admirer les présentoirs en forme de petit podium, surmontés de coussins de velours, sur lesquels reposent les bijoux du marchand. Il y a là de quoi attirer bien

des convoitises. Voilà pourquoi sous son enseigne, peinte d'une bague d'or sertie d'un rubis sur fond de sinople, la porte d'entrée est toute ferrée. Il s'agit de décourager les importuns. Vous saisissez le heurtoir. »

Les PJ vont entrer en contact avec Nicodémus, le nain joaillier de Rocnoir. Celui-ci a fait affaire avec Katsika, mais il ne donne pas aisément des informations à des inconnus, surtout s'il n'a rien à y gagner.

L'ambiance feutrée de la boutique est presque une exception dans le monde coloré et bruyant de Barsaive. Nicodémus a mis en scène sa boutique de manière à mettre en valeur ses produits. Colliers, bagues et boucles d'oreilles brillent de mille feux.

Nicodémus doit son opulence à son grand talent de joaillier. D'un coup d'œil, il prétend évaluer les gens aussi bien que des bijoux. Et à ses yeux, les donneurs-de-noms de Barsaive ne valent souvent pas grand chose. Nicodémus n'est ni un guerrier ni un mage, il ne prétend pas être un héros. Il se méfie des adeptes, car il craint plus que tout un Voleur. Il se permet d'exposer ses biens parce qu'il se sait sous la protection de l'ambassadrice de Throal, qui fait la pluie et le beau temps à Rocnoir. C'est d'ailleurs sa principale cliente, gare à celui qui volerait son joaillier personnel. En affaires, Nicodémus parle peu et paye à peu près autant.

Il faudrait être soit très riche, soit très subtil pour lui faire reconnaître qu'il connaît Katsika, ou du moins qu'il a vu quelqu'un lui ressemblant. Et pour cause, le nain lui a acheté un bijou à bas prix, se doutant bien que le vieux t'skrang avait dû le « trouver » quelque part. Il n'y a que lorsqu'il s'agit de s'enrichir que Nicodémus est prêt à quelques risques.

Nicodémus ignore où vit Katsika, mais son témoignage prouve au moins que le t'skrang vit toujours.

Il peut indiquer aux PJ de se renseigner à la Capitainerie, un t'skrang, ça vit souvent près d'un port. Voir **Capitaine, ô mon capitaine**.

Si les PJ sont dans les petits papiers du nain, il leur dira d'aller se renseigner auprès de M'rok, un vieil obsidien qui connaît tout le monde. Voir **Pierre qui roule...**

De même si vos PJ veulent revenir de nuit, il n'y a pas d'autre entrée que la porte ou la vitre (protégée par le panneau de bois).

Il va sans dire que tout vol ou tentative de vol rangera Nicodémus parmi les ennemis des PJ. Or, ce nain, paradoxalement, a le bras long. Se mettre à dos Nicodémus en le volant, c'est se mettre à dos l'ambassadrice de Throal, bref les autorités de Rocnoir. Si les PJ agissent, ils ont intérêt à être insoupçonnables. Nicodémus est prêt à faire jouer ses relations au moindre soupçon.

Si les PJ sont violents avec Nicodémus, ou s'ils le volent, ils seront recherchés dans tout Rocnoir. Si a priori cela complique leur travail, cela leur permet au moins de contacter la pègre plus facilement.

CAPITAINE, Ô MON CAPITAINE !

« Au bord du fleuve Serpent, la tour de la capitainerie aurait put être imposante si derrière elle ne se profilait la silhouette élancée de l'ambassade de Throal. Le rez-de-chaussée tout en pierre supporte trois étages en bois, peints de rouge et de vert. Les couleurs

chatoyantes semblent choisies exprès pour faire oublier la sinistre couleur du kaer de Rocnoir. La porte est ouverte, et vous entendez les voix fortes de nains. Vous n'y trouverez peut-être pas ce que vous êtes venus chercher, mais au moins il y a de l'ambiance. »

Vos PJ cherchent des informations sur la ville ou Katsika auprès de la capitainerie, la seule autorité à Rocnoir en dehors de l'ambassade de Throal.

Barsaive est un monde en pleine renaissance, le sang recommence à battre dans ses veines. Essayez d'organiser un peu ce chaos, et vous vous arracherez les cheveux.

La capitainerie se compose de nains agités et bruyants. Ils sont élus par les marchands de Rocnoir tous les trois ans, le corps étant renouvelé par tiers tous les ans. C'est nécessaire pour éviter la corruption et certains problèmes. Comment expliquer que seuls des nains sont à ces postes ? Tradition commerciale de Barsaive, mais aussi arrangements familiaux et commerciaux. La véritable hantise des nains est de voir un collègue profiter de cadeaux sans qu'eux n'en aient à leur tour. De fait, ils se surveillent mutuellement, ce qui a évité d'étrangler le commerce de Rocnoir par un surcroît de « taxes ». Responsables de la police de Rocnoir, autrement dit du guet, la défense étant dévolue à « l'ambassade » de Throal, ils connaissent assez bien ce qui se passe dans la ville.

Comment bien parler aux nains ? Dites-leur que leur métier est difficile, mais qu'ils font un bon boulot. Attention, n'essayez pas la corruption, où alors arrangez-vous pour que le nain soit seul. Sinon, ils vont s'énerver : en groupe, ils sont intègres.

QUESTIONS RÉPONSES

Vous connaissez Katsika ?

Les nains en ont vaguement entendu parler. Ils savent qu'il fut marin. Si vos PJ décrivent Katsika, alors les nains feront le rapprochement avec un témoignage récent :

« Un sylphelin (toujours fourrés où il faut pas, ceux là), a parlé d'un t'skrang mutilé enlevé par deux grosses brutes de trolls. C'était un sylphelin de passage, il est reparti il y a peu. Y avait qu'un étranger pour nous signaler l'enlèvement. Personne n'a rien dit ni déclaré d'autre. Doit pas avoir de famille, car personne n'est venu se plaindre. »

Les nains n'ont pas jugé bon d'ouvrir une enquête. Il n'y avait qu'un témoignage, consigné sur la main courante.

Si les PJ se montrent particulièrement pénétrés de l'importance des nains dans la vie de Rocnoir, ceux-ci pourront leur parler d'un certain M'rok, qui connaît pas mal de gens. Voir **Pierre qui roule...**

Comment vont les affaires ?

Les PJ vont avoir droit à un concert de lamentations : pour la Capitainerie, les affaires ne sont jamais prospères!

La pègre de Rocnoir ?

De prime abord, les nains du guet diront qu'il n'y a pas de problèmes. Selon le succès des PJ, ils pourront apprendre qu'un certain Yourk Gros-foie pose quelques soucis. Il est interdit de séjour à Rocnoir, et pour cela il s'est installé sur l'île en face.

Si les PJ veulent se rendre à son repaire, voir **L'île des naufrageurs**.

De nouveau, le risque majeur est de voir les PJ se brouiller avec les autorités. D'une manière générale, sauf si le sang coule, les nains ne rechercheront pas activement les PJ.

LES DÎNERS DE L'AMBASSADRICE

« L'architecture de la citadelle symbolisant le pouvoir du royaume de Throal à Rocnoir évoque tout sauf l'art militaire. Pourtant, les tours effilées sont garnies de créneaux, et les arches les reliant forment autant de chemins de ronde difficiles à conquérir pour l'agresseur. Enfin, les hauts murs, lisses, d'une impeccable blancheur contrastant avec l'opacité du kaer, sont percés ici et là de meurtrières. Depuis la fin du Châtiment, l'expression artistique est en soi la garantie que nul n'est contaminé par une Horreur. L'ambassade de Throal évoque à merveille l'esprit du royaume des nains : les Horreurs ne nous briseront pas. »

Il est peu probable que vos PJ cherchent dans cette voie. Ce qui n'est pas grave car l'ambassade de Throal n'a que faire de Katsika.

L'ambiance à l'ambassade est proche de celle d'un palais. Trop souvent peut-être les sujets du roi de Throal ont tendance à se considérer comme les protecteurs naturels de Barsaive. C'est manifeste à Rocnoir. La politique est un jeu dangereux à Barsaive comme ailleurs.

Il sera impossible d'obtenir une rencontre avec l'ambassadrice Mayeréva. Par contre, en insistant, et en se montrant diplomate (« Throal ne cède pas à la force ») mais pas trop (« Throal méprise les felleux comme les Thérans »), vous pourrez voir son chambellan, Chrodegon, un ork affable.

Chrodegon peut répondre à tout ce qu'il estime raisonnable. Même s'il ne le dira pas, Chrodegon sait que la loi c'est lui à Rocnoir.

QUESTIONS RÉPONSES

Quels sont les rapports entre Throal et Rocnoir ?

« Il s'agit d'une entente à l'amiable comme on en fait peu. Nos cousins de Rocnoir ne rejoignirent pas Throal lors du Châtiment, mais ils n'ont pas oublié que notre Royaume était toujours prêt à tendre la main. Je me félicite de l'accord passé avec les notables de ce magnifique port. »

Katsika Vif-Acier ?

« Nous ignorons tout de cet individu. Vous devriez vous renseigner à la capitainerie, ils connaissent mieux les gens de Rocnoir que nous. Nous ne sommes qu'une ambassade. » Voir **Capitaine, ô mon capitaine !**

Si vos PJ sont habiles, ils obtiendront peut-être le nom d'une personne connaissant très bien les gens de Rocnoir. Chrodegon n'en parlera que s'il estime les PJ dignes de confiances et/ou utiles pour les intérêts de son ambassadrice. En effet, il aime garder ses sources secrètes :

« Il y a M'rok, un vieil obsidien qui a connu, dit-on, le temps du Châtiment. C'est sur les vieilles pierres que l'on fait les meilleures fondations. Allez voir M'rok. »

Voir **Pierre qui roule...**

À moins que vos PJ soient incapables de la moindre finesse, tout ira bien. Chrodegon dispose des troupes de « l'ambassade » pour expulser les importuns.

PIERRE QUI ROULE...

« Il se tient là, aussi immobile qu'une vieille pierre patinée par les ans. M'rok dégage une présence de calme et d'absolu, à lui seul il symbolise l'âme de Rocnoir. Ses yeux verts, souffle de vie dans son immobilité, semblent ne vouloir dire qu'une chose : nous avons tenu. C'est à vous maintenant, jeunes adeptes, de reprendre Barsaive en mains. »

Les PJ vont rencontrer un véritable phénomène : un être qui a vu le Châtiment dans sa jeunesse et qui a vécu l'histoire d'un kaer du début jusqu'à sa fin. M'rok symbolise tout une époque. Les PJ eux, sont l'avenir.

M'rok en a vu. Il a vu le Châtiment s'abattre sur Barsaive dans sa prime jeunesse, tout juste sorti de sa roche-de-vie. Il était là quand les gens s'unirent pour construire Rocnoir, pendant que des Héros, et la majuscule n'est pas de trop, luttèrent et succombaient. Il a connu le célèbre Barne, ce troll qui a lui seul contint les Horreurs pendant que les derniers arrivants s'enfermaient dans le kaer. Il se rappelle aussi que Barne fut condamné à rester à l'extérieur. Et alors qu'il aurait dû maudire les habitants de Rocnoir, ses concitoyens, Barne, en véritable héros, retourna sa rage contre les Horreurs. Jamais depuis M'rok n'a rencontré d'individu aussi pur et droit que Barne. Par contre il connaît l'endroit où vit Katsika.

Pour faire parler M'rok il faut être calme et attentif, savoir patienter. Il ne donnera aucune information à des personnages dotés de mauvaises intentions, et il sera impossible de lui mentir. Ce n'est pas n'importe qui que rencontrent les PJ, c'est un survivant du Châtiment, et qui a su rester pur.

QUESTIONS RÉPONSES

S'il finit par dire où vit Katsika :

« Il a une petite cabane à l'ombre d'une galère sur la plage des coques. Il a toujours mal vécu d'être mutilé et le regard des autres lui pèse énormément. Pour un t'skrang, ce qui lui est arrivé est très handicapant, physiquement comme socialement. » Voir **Sur la plage ensoleillée.**

S'il finit par dire quand il l'a vu la dernière fois :

« Katsika avait trouvé un bijou. À force de ratisser la plage des coques, cela devait arriver. Je ne m'y connais pas en valeur marchande, je l'ai envoyé auprès de Nicodémus le nain, un joaillier. »

S'il finit par dire s'il a vraiment des nouvelles récentes :

« On dit qu'un t'skrang lui ressemblant aurait été enlevé. Katsika se fait vieux et n'a pas toujours eu une vie exemplaire. Il a eu le temps de se faire des ennemis. Leur a-t-il échappé ? »

Par qui aurait-il été enlevé ?

« Difficile à dire. Un certain Yourk Gros-foie pourrait le savoir. Mais c'est un individu peu fréquentable. C'est le maître de l'île des naufrageurs. Inutile d'aller le voir sans invitation, les individus de son espèce frappent d'abord et posent les questions ensuite. » Voir **L'île des naufrageurs**.

C'est où la plage des coques ?

« De l'autre côté du kaer. Ce fut ici que débarquèrent ceux accourant se réfugier au kaer, pendant que le troll Barne surveillait les environs. C'est lors du renouveau, quand nous avons enfin pu sortir que nous avons découvert ce que les Horreurs avaient fait de cette plage. Pour une raison connue d'elles seules, elles ont vitrifié les bateaux. Peut-être voulaient-elles nous empêcher de nous enfuir si elles parvenaient à nous débusquer du kaer ? Quoi qu'il en soit, nous avons décrété le lieu invivable. Nous le traiterons quand nous aurons à disposition une magie suffisamment puissante. Mais en même temps, je trouve que c'est un excellent endroit pour rappeler aux prochaines générations la menace des Horreurs. »

Si les PJ ne se plient pas au jeu de M'rok, celui-ci ne daignera pas leur répondre, même sous les menaces. S'en prendre à l'ancien de Rocnoir serait un crime impardonnable, même pour un être comme Yourk Gros-foie, le seigneur de la pègre locale. M'rok se laissera tuer sur place, sans réagir, une lueur de tristesse dans le regard.

SUR LA PLAGE ENSOLEILLÉE

« La plage des coques mérite bien son nom. Sur un sable devenu noir sous l'influence maléfique des Horreurs, vous pouvez contempler une de leurs étranges et obscures prouesses. Des navires sont à jamais immobilisés sur cette plage, comme si on les avait transformés en de magnifiques sculptures de verre. Le nouveau matériau qui compose désormais ces vaisseaux est plus ou moins opaque. Certains navires ont une dominante rouge, d'autre verte, ou encore bleue. La sombre beauté que dégage ce lieu rappelle que la magie peut créer le pire comme le meilleur. Le verre de ces navires a peut-être des propriétés magiques, mais connaître l'origine des souffleurs suffit à se garder d'y toucher. »

En se rendant à la cabane de Katsika, les PJ vont tomber sur un trio de malfrats venu fouiller les biens de Katsika sur ordre de Yourk Gros-foie, le responsable de l'enlèvement du t'skrang. Les PJ, s'ils font un prisonnier ou suivent un fuyard, ou encore se font capturer, sauront qui détient Katsika Vif-Acier.

Les PJ se trouvent dans un lieu marqué à jamais par la puissance des Horreurs. Ces navires de verre colorés sont à bien des égards magnifiques, mais il faut garder à l'esprit qui les a créés. C'est dans ce décor dérangeant que les PJ vont devoir se battre contre la lie de Rocnoir. D'ailleurs, il est bon de signaler que d'un point de vue astral la région est considérée comme Souillée.

À vouloir vendre un bijou trouvé dans la cale d'un navire, Katsika a attiré l'attention de Yourk Gros-foie. Celui-ci l'a fait enlever pour savoir où il avait trouvé l'objet. Mais le vieux t'skrang en a vu d'autres et s'est refusé à parler. Le seigneur de la pègre a envoyé trois de ses sbires fouiller la cabane du t'skrang. Il lui a fallu toute son autorité pour trouver des « volontaires », car la plage des coques est tabou à Rocnoir.

Deux t'skrang et un troll ont été envoyés par Yourk. Ils sont très nerveux.

Nos trois brigands ne sont pas très malins, et s'attendent à voir une Horreur leur tomber dessus d'un instant à l'autre.

Ils ne se battent à mort que si les PJ ne leur laissent pas le choix. Eux-mêmes chercheront à capturer les PJ s'ils ont le dessus, dans l'espoir d'apporter à leur chef quelqu'un à faire parler.

Les brigands fouillent en éparpillant le bric-à-brac de Katsika. Ils s'attardent car ils savent bien que leur chef se mettra en colère s'ils ne lui ramènent rien d'intéressant. Les PJ peuvent les laisser faire et se contenter de les suivre.

S'ils capturent un brigand, celui-ci parlera sans trop de problème : un t'skrang à la queue coupée est interrogé par le chef, qui veut savoir où est son trésor. Yourk vit sur son île, et a enfermé le malheureux dans une cage à moitié immergée dans le fleuve, ce qui semble raviver les douleurs caudales du vieux t'skrang. Il est sur la « côte » Est de l'île.

Si les PJ suivent des brigands, ceux-ci iront prendre une barque sur le port, de nuit, et iront sur l'île (faut ramer quand même).

Si un ou des PJ sont capturés, les brigands les emmèneront sur l'île, à la tombée de la nuit.

Dans tous les cas, il y a fort à parier que l'aventure mène les PJ à **L'île des naufrageurs**.

Cet épisode risque d'être un élément clef pour vos PJ. Mais si ceux-ci tuent tout le monde, ils ne seront guère avancés. Les nains de la Capitainerie, ou M'rok pourront identifier les corps comme étant ceux de sbires à Yourk Gros-foie. Mais les PJ auront intérêt à présenter une explication valable.

L'ÎLE DES NAUFRAGEURS

« Majestueux, bien qu'étant encore loin d'atteindre sa largeur maximale à Rocnoir, le fleuve Serpent est l'artère vitale de Barsaive. Par lui passe une grande partie des richesses des marchands. Il n'est pas étonnant que sur cette petite île que vous apercevez au loin, dite île des naufrageurs, la pègre de Rocnoir s'y soit réfugiée une fois chassée de la ville. Tel un chasseur à l'affût, elle peut guetter son gibier et l'attaquer sans pitié. »

D'une façon ou d'une autre vos PJ vont devoir se rendre sur l'île ou au moins entrer en contact avec ses habitants. Les approches de cet épisode sont multiples.

L'île est un repaire de brigands. Il s'agit d'individus pour qui le destin de Barsaive importe peu, et celui de Rocnoir

encore moins. Ils ne voient pas plus loin que leur intérêt personnel, dans un monde un plein renouveau où chacun à besoin d'autrui pour rendre vivable ce que les Horreurs ont souillé.

À moins de savoir voler, comme un sylphelin (mais la distance est fatigante), il faut y aller par bateau ou à la nage.

QUESTIONS RÉPONSES

Comment contacter les habitants de l'île sans s'y rendre ?

Les PJ (ignorant peut-être même que Katsika se trouve là bas, pour négocier la rançon d'un de leurs compagnons, etc.) peuvent vouloir contacter Yourk Gros-foie. Il faut savoir que ces hommes ne vont et viennent qu'au plus tôt, à la tombée de la nuit, et qu'au plus tard, juste avant l'aube. Il est donc possible de les guetter sur le port. Sinon, la plupart passent souvent boire un coup... au *Troll rebondi*. Si les PJ demandent à en voir un, Rikar peut les présenter. Leur offrir une bière lui a souvent évité des problèmes. Les sbires de Yourk parleront plus facilement à des PJ en indécatesse avec les autorités de Rocnoir. Attention, Rikar ne veut pas de rixe chez lui.

Si les PJ veulent des infos sur Katsika, Yourk, une fois averti leur fera savoir qu'il veut bien les recevoir. C'est un piège. Avec tous ses sbires sur l'île, il fera désarmer les PJ, les volera et leur demandera ce qu'ils savent.

Si les PJ veulent négocier la rançon d'un des leurs, Yourk la fixera à 500 pièces d'argent. Tant qu'on lui livre 100 pièces par mois, le prisonnier sera bien traité.

Si les PJ veulent payer une rançon pour Katsika, Yourk soupçonnera que ce t'skrang sait décidément quelque chose. Il proposera au PJ de venir lui apporter une rançon de 100 pièces d'argent. En fait, comme précédemment, Yourk capturera les PJ sur l'île.

Si les PJ veulent se rendre secrètement sur l'île, il leur faudra certainement une barque.

TRouver DE L'AIDE

Voluptia, si on lui explique, peut fournir une barque sans difficulté. Si vraiment les PJ ont un plan sérieux, sont convaincant, elle peut même faire une diversion sur une côte de l'île avec son équipage. Mais rappelez-vous qu'à la base elle a engagé les PJ pour agir à sa place à Rocnoir. La t'skrang ne veut pas se faire mal voir d'un port particulièrement actif du fleuve Serpent. Elle ne mettra aucun t'skrang à la disposition des PJ.

Les autorités n'agiront pas si on demande leur aide. Aucune des personnes enlevées ne mérite qu'on déclenche la guerre avec la pègre. Cependant, les autorités peuvent prêter une barque aux PJ, et s'il le faut, elles peuvent faire arrêter les sbires connus de Yourk Gros-foie descendus à Rocnoir, pour permettre aux PJ d'agir sans que Yourk soit prévenu.

SUR L'ÎLE

Yourk vit avec sa bande, composée de 7 t'skrangs, 2 orks et 2 trolls. Il a confié la garde de Katsika à un t'skrang.

Yourk a en général 2 t'skrangs à Rocnoir pour le tenir informé.

Si les PJ ont éliminé ou capturé des brigands précédemment, déduisez-les des totaux.

Yourk a installé son « palais », une série de tentes. Il dispose d'une « flotte », se composant de 3 barques pouvant tenir 4 personnes de taille humaine ou 2 trolls (mais aucun obsidien !).

Il y a toujours un troll ou un ork de garde la nuit et un t'skrang de jour. Mais les brigands sont trop confiants sur leur île.

Si les PJ fouillent secrètement le palais ou après un carnage, ils trouveront :

- 11 bourses dans un coffre, le trésor commun de la bande à Yourk. Chacune contient D10 x 10 pièces d'argent.
- Autant d'armes à une main de qualité moyenne que vous voudrez mettre. Une demi-douzaine d'arcs courts et un carquois plein pour chacun.
- De la vaisselle plus ou moins chic. Si vos PJ jouent les quinquaiillers, il y a en a pour D10 x 10 pièces d'argent.
- Des frusques, dont certaines (une par brigand) valent le coup, 20 pièces d'argent le « costume » (tenue d'apparat).
- De la nourriture et beaucoup d'alcool (assez pour 50 pièces d'argent de bière).

Yourk a son propre coffre, pourvu d'une aiguillette à poison si on crochète négligemment la serrure. Dans ce coffre vous trouverez pour D10 x 10 pièces d'or, D20 x 10 pièces d'argent, et pour D10 x 10 pièces d'or en gemmes.

Aiguillette à poison : Seuil de détection 8, Seuil de désamorçage 8, Initiative 8, Effet poison paralysant de niveau 6.

Katsika est dans sa cage, sous alimenté et tout juste abreuvé. Le contact avec l'eau du fleuve ravive sa douleur au niveau de sa cicatrice.

CONCLUSION

Si les aventuriers ont réussi à libérer Katsika, Voluptia la flagellante tiendra parole et récompensera les PJ comme convenu, alors que le soigneur du bateau s'efforcera d'aider le malheureux Katsika. S'ils ont nettoyé l'île des naufrageurs de la pègre local, les adeptes seront des héros de Rocnoir, cela fera plaisir au vieux M'rok.

DÉVELOPPEMENTS POSSIBLES

Voici de quoi continuer à vivre des aventures à Rocnoir.

L'écu de Barne

Vous voulez lancer vos PJ dans une quête de haute volée ? Il est certain que le port de Rocnoir, et notamment l'ambassade de Throal, seraient ravis que des Héros se lancent à la recherche du célèbre objet magique. Ramener la gloire de Barne à Rocnoir serait un moyen pour la cité de louer la bravoure légendaire de ce troll.

Hélas, il est exact qu'une Horreur s'en est emparée après avoir vaincu les héros.

Peut-être en interrogeant plus M'rok, et en étant autorisé à consulter les archives du kaer, gravées au fond du kaer, les PJ pourront en apprendre plus sur le troll et notamment les créatures qu'il affronta. Il y a certainement de quoi mettre vos PJ sur une piste. De même, il y a des informations concernant l'écu que le héros utilisait.

Vous pouvez presque organiser une quête inversée : d'ordinaire les PJ découvrent un objet magique et doivent ensuite retracer son histoire. Là, c'est l'inverse. Ils apprendront vite l'histoire (du moins jusqu'à la mort de Barne), puis après ils devront partir en quête de l'objet.

Le Kaer du pirate

Lahala Chickao s'est souvenue de Katsika Vif-Acier car il était un lieutenant du pirate Kerdan Vertecrête. Katsika sait où le pirate a dissimulé son trésor, dans l'ancien kaer Caledon, au-delà de la tour de l'Ork pendu. Il sait aussi que ce kaer est infesté de goules. Malheureusement, Vergan, le cousin de Voluptia la flagellante veut le pouvoir et le trésor. En dépit du pacte de sang passé avec sa cousine, il a recruté Mergox le Malotru, le capitaine du *Brutal*, pour suivre Voluptia et l'intercepter quand il le jugera opportun. Selon Katsika, le trésor de Vertecrête contiendrait une vieille bague elfique aux pouvoirs fabuleux.

PERSONNAGES DU MAÎTRE DE JEU

NICODÉMUS

Nicodémus est un descendant des nains de Rocnoir, qui n'avaient gardé que de lointains contacts avec les nains de Throal. À la sortie du kaer, la famille de Nicodémus s'est efforcée de relancer le commerce de Rocnoir et de nouer des contacts avec Throal. Nicodémus a une peur phobique des voleurs, mais en dehors de cela, il pourrait presque passer pour sympathique. Le problème, c'est qu'il promène toujours sur lui un bijou de valeur, ce qui le rend désagréable, façon à lui de cacher sa nervosité. Il connaît à peine Katsika, et a horreur de révéler les noms de ses fournisseurs.

Attributs

DEX (11) : 5 FOR (14) : 6 CON (12) : 5
PER (15) : 6 VOL (11) : 5 CHA (9) : 4

Caractéristiques

Initiative : 5 Défense physique : 7
Nombre d'actions : 1 Défense magique : 8
Attaque : 5 Défense sociale : 6
Dommages Armure physique : 0
Arme improvisée (3) : 9 Armure mystique : 1
Pierre lancée (1) : 7

Seuil de mort : 34 Tests de récupération : 2
Seuil de Blessure grave : 9 Équilibre : 6
Seuil d'inconscience : 26

Déplac. course : 36 Déplac. combat : 18
Nombre de points : NA Niveau de karma : NA

Compétences

Arts

Taillage pierre (4) : 8

Connaissances

Histoire des kaers (2) : 8

Générales

Artisanat, joaillerie (2) : 7
Commerce (4) : 8
Marchandage (2) : 6
Sang-froid (1) : 6
Vigilance (2) : 8

Équipement, trésor

Vêtements très sobres, armes improvisées (Dommages : niv 3), Outils de joaillier, un bijou d'une valeur de 230 pièces d'argent, une boutique pleine de bijoux !

Points de légende : 36

Adaptation ED3

Déplacement 10/20, Niveau de danger C1

M'ROK

M'rok est vieux, même pour un obsidien. Il ne quitte pas Rocnoir, car le kaer a été construit à l'aide même de la roche-de-vie des siens. Les obsidiens de Rocnoir se sont privés de toute descendance pour que les autres vivent. C'est là un sacrifice que peu de donneurs-de-noms peuvent comprendre, et pour M'rok cela ne vaut pas la peine d'en parler. Ainsi sont les hommes de pierre. M'rok, par son impassibilité, sa sagesse rare mais pertinente, est devenu le confident de beaucoup de monde à Rocnoir. Nul ne sait s'il les écoute quand ils lui parlent. Mais quelle importance ? M'rok sait que c'est d'abord avec eux-mêmes qu'ils s'expliquent.

Attributs

DEX (8) : 4 FOR (20) : 8 CON (20) : 8
PER (17) : 7 VOL (14) : 6 CHA (13) : 6

Caractéristiques

Initiative : 4 Défense physique : 5
Nombre d'actions : 1 Défense magique : 9
Attaque : 5 Défense sociale : 7
Dommages Armure physique : 10
Poing : 8 Armure mystique : 1
Seuil de mort : 44 Tests de récupération : 4
Seuil de blessure grave : 16 Équilibre : 12
Seuil d'inconscience : 36

Déplac. course : 20 Déplac. combat : 10
Nombre de points : NA Niveau de karma : NA

Compétences

Arts

Mime (spécialisé en imitation rocher) (6/12)

Connaissances

Botanique (2) : 9
Histoire du kaer (3) : 10
Connaissance raciale nain (2) : 9
Connaissance raciale obsidien (2) : 9
Connaissance raciale t'skrang (2) : 9
Connaissance minéraux (3) : 10
Connaissance des animaux (2) : 9
Histoire de Barsaive (2) : 9
Histoire du fleuve serpent (2) : 9

Générales

Alchimie (4) : 11
Artisanat (fabrication de filet et de cordage) (2) : 7
Combat mains nues (1) : 5
Eloquence (3) : 9
Esquive (2) : 6
Etiquette (2) : 8

Médecine (4) : 11
Sang-froid (4) : 10
Stabilité (4) : 12
Vigilance (3) : 10

Équipement, trésor

Vieux vêtements de coton, filet de pierre (Phys 7, Myst 0, Init -4, 40 kg).

Points de légende : 121

Adaptation ED3

Déplacement 10/20, Niveau de danger C1

SOLDAT/GUET DE ROCNOIR

Ils font le guet à Rocnoir et gardent la citadelle.

Le chef est toujours un garde vétérinaire (voir p.227 du Recueil du maître de jeu).

Attributs

DEX : 5 FOR : 6 CON : 6
PER : 5 VOL : 4 CHA : 5

Caractéristiques

Initiative : 2 Défense physique : 7
Nombre d'actions : 1 Défense magique : 7
Attaque : 7 Défense sociale : 7
Dommages Armure physique : 9
Masse : 10 Armure mystique : 0
Coup de bouclier : 8
Seuil de mort : 36 Tests de récupération : 3
Seuil de blessure grave : 10 Équilibre : 7
Seuil d'inconscience : 28
Déplac. course : 44 Déplac. combat : 22
Nombre de points : NA Niveau de karma : NA

Compétences

Arts

Chant de guerre (1/5)

Connaissances

Connaissance de la rue (Rocnoir) (1/6)

Us et coutumes du fleuve Serpent (1/6)

Générales

Armes de mêlées (2) : 7

Artisanat (fabrication de matériel de pêche) (2) : 8

Combat à mains nues (2) : 7

Coup de bouclier (2) : 8

Détection des armes (1) : 6

Deuxième arme (2) : 7

Esquive (2) : 7

Pêche (3) : 8

Stabilité (1) : 7

Équipement, trésor

Haubert aux armes de Rocnoir, bouclier d'infanterie, masse, dague. Bourse avec 23 pièces de cuivre et 8 pièces d'argent.

Points de légende : 69

Adaptation ED3

Déplacement 10/20, Niveau de danger C2

BRIGANDS DE YOURK GROS-FOIE

Pas très malins, pas très riches, ils n'ont guère eu le choix de leur existence. Yourk a sur eux une très forte influence.

Brigands, 7 t'skrangs et 2 orks

Attributs

DEX : 5 FOR : 5 CON : 5
PER : 4 VOL : 4 CHA : 4

Caractéristiques

Initiative : 5 Défense physique : 7
Nombre d'actions : 1 Défense magique : 6
Attaque : 6 Défense sociale : 6
Dommages Armure physique : 2
Épée courte (4) : 9 Armure mystique : 0
Arc court (3) : 8
Seuil de mort : 34 Tests de récupération : 2
Seuil de blessure grave : 9 Équilibre : 5
Seuil d'inconscience : 26
Déplac. course : 48 Déplac. combat : 24
Nombre de points : NA Niveau de karma : NA

Compétences

Arts

Danse (1) : 5

Connaissances

Connaissance de la rue (Rocnoir) (1) : 5

Générales

Acrobatie (1) : 6

Armes de mêlée (1) : 6

Armes de tir (1) : 6

Crochetage (1) : 6

Déplacements silencieux (1) : 6

Esquive (1) : 6

Vol à la tire (1) : 6

Équipement, trésor

Vêtements rembourrés, épée courte, dague, arc court (sur l'île). Bourse avec 12 pièces de cuivre et 3 pièces d'argent.

Points de légende : 46

Adaptation ED3

Déplacement 12/24, Niveau de danger C1, Sprint 2.

Brigands de Yourk, 2 trolls

Attributs

DEX : 5 FOR : 7 CON : 6
PER : 4 VOL : 4 CHA : 4

Caractéristiques

Initiative : 5 Défense physique : 7
Nombre d'actions : 1 Défense magique : 6
Attaque : 6 Défense sociale : 6

Dommages **Armure physique** : 2
Épée à 2 mains trolle : 15 **Armure mystique** : 0
Arc court : 10

Seuil de mort : 36 **Tests de récupération** : 2
Seuil de blessure grave : 10 **Équilibre** : 7
Seuil d'inconscience : 28

Déplac. course : 44 **Déplac. combat** : 22
Nombre de points : NA **Niveau de karma** : NA

Compétences

Arts

Danse (1) : 5

Connaissances

Connaissance de la rue (Rocnoir) (1) : 5

Générales

Acrobatie (1) : 6

Armes de mêlée (1) : 6

Armes de tir (1) : 6

Crochetage (1) : 6

Déplacements silencieux (1) : 6

Esquive (1) : 6

Vol à la tire (1) : 6

Équipement, trésor

Vêtements rembourrés, épée à deux mains trolle, dague, arc court (sur l'île). Bourse avec 12 pièces de cuivre et 3 pièces d'argent.

Points de légende : 49

Adaptation ED3

Déplacement 14/24, Niveau de danger C1, Sprint 2.

YOURK GROS-FOIE

Yourk est un descendant de ceux qui jadis voulurent imposer leur volonté à Rocnoir. Il en a gardé une profonde rancœur pour ce port, mais bon, en attendant il faut bien vivre. Il s'est autoproclamé seigneur de la pègre de Rocnoir et a plutôt bien réussi à y parvenir en établissant un statu quo avec les autorités : la majeure partie du temps, ses sbires sont sur l'île des naufrageurs. D'ailleurs, cette île n'a jamais causé un quelconque naufrage, mais les légendes ont la vie dure, surtout à Barsaive. Si Yourk s'intéresse à Katsika, c'est parce que le vieux t'skrang a trop fait savoir qu'il avait découvert un bijou.

Attributs

DEX (12) : 5 **FOR** (17) : 7 **CON** (14) : 6
PER (11) : 5 **VOL** (12) : 5 **CHA** (11) : 5

Caractéristiques

Initiative : 5 **Défense physique** : 7
Nombre d'actions : 1 **Défense magique** : 7
Attaque : 5 **Défense sociale** : 7
Dommages **Armure physique** : 4
Épée large : 12 **Armure mystique** : 1
Filet barbelé : 9

Seuil de mort : 36 **Tests de récup.** : 3
Seuil de blessure grave : 10 **Équilibre** : 5
Seuil d'inconscience : 28

Déplac. course : 52 **Déplac. combat** : 26
Nombre de points : NA **Niveau de karma** : NA

Compétences

Arts

Danse folklorique (1) : 6

Connaissances

Marché noir du fleuve Serpent (2) : 7

Générales

Armes de mêlée (2) : 7

Attaque surprise (2) : 9

Artisanat (fabrication de filet) (2) : 7

Corruption (2) : 7

Coup de pied rapide (2) : 7

Crochetage (3) : 8

Déplacements silencieux (3) : 8

Deuxième arme (2) : 7

Deuxième attaque (2) : 7

Filet de protection (2) : 7

Natation (2) : 9

Navigation (3) : 8

Vigilance (1) : 6

Vol à la tire (3) : 8

Équipement, trésor

Armure de cuir rembourré, épée large, 2 dagues, 3 filets barbelés qui a fabriqué lui même, broche de garde. Biens de son « palais ».

Points de légende : 56

Adaptation ED3

Déplacement 12/24, Niveau de danger C2



Cette aventure utilise des marques déposées et/ou des droits d'auteurs qui sont la propriété de Black Book Editions et de Redbrick Limited/Fasa corporation. Tous droits réservés, 2011. Pour de plus amples informations sur Earthdawn, consultez le site Internet : www.black-book-editions.fr.

Auteur : Gabriel Féraud

Mise en page : Damien Coltice

Plans : Fred Lipari, basés sur les plans de Gabriel Féraud

Relectures : Damien Coltice, Franck Mercier et Arnaud Métais