

# LE MYSTÈRE DANS LA CALE

« *Le plus dur, ce n'est pas la chute, c'est l'atterrissage !* »

• Dan, Capitaine du « Luxueux » •



Ce **scénario** de Rémi Étilé est arrivé second au 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.

Au cours de cette aventure les aventuriers se voient proposer une mission qui semble largement à leur portée. Cette dernière leur permettra en sus d'atteindre leur destination en un temps record. Ils embarquent à bord du « Luxueux » qui se trouve être dans un léger état de délabrement et découvrent l'activité principale du navire, le transport de passagers : un navire touristique !!!

À peine le pied posé à bord, ils se rendront compte qu'assurer la sécurité de l'équipage, ainsi que du navire et veiller au confort des passagers, n'est pas de tout repos... Ils découvrent les passagers et leurs histoires : filouteries et découvertes seront de mise. Cette partie là n'est pas linéaire dans le sens où tous les événements décrits n'ont pas un ordre de déroulement précis. À vous de jongler à votre convenance...

Les personnages découvrent également l'existence d'un nécromancien elfe inquiétant à bord du navire. En s'intéressant de près à son cas et à la cale du navire, ils découvriront une momie. Elle finira par se réveiller et provoquer le naufrage du navire durant un assaut de pirates du cristal !

## INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Cette aventure est très simple à mettre en place et peu très facilement être intégrée à votre propre campagne, du moment que vos aventuriers cherchent à voyager et/ou à changer de cité. De plus, elle peut aussi facilement être adaptée pour des adeptes de plus hauts cercles. Ce scénario décrit une série d'évènements qui peuvent être agencés à votre bon vouloir et il faudra un peu être à l'aise avec l'improvisation. On peut très bien en ajouter de nouveaux si l'on souhaite faire « durer le plaisir » ou bien piocher parmi ceux qui vous sont proposés.

*Le Mystère dans la cale* est un huis clôt qui se déroule à bord d'un navire du ciel. Idéalement, les personnages se trouvent

à Grand-foire au début de l'aventure et le navire fait voile vers Jerris en passant par Kratas mais vous pouvez adapter le lieu de départ et d'arrivée en fonction de vos besoins. Afin de garder une certaine crédibilité, vous devrez opter seulement pour les grandes cités de Barsaive (évités les petites bourgades qui s'avèreront peu crédibles pour une telle destination potentielle).

## COMMENT EMBARQUER DANS CETTE GALÈRE ?

Cela fait quelques temps que les propositions d'aventures se font rares. Les aventuriers s'empâtent à force de jouer aux fléchettes et de vider des chopines de bière rance à leur taverne habituelle. Il est grand temps de changer d'air et ça tombe plutôt bien car on vient justement de leur proposer un petit boulot sympa qui alliera l'utile à l'agréable. Il leur est proposé un contrat afin d'assurer la sécurité à bord d'un navire du ciel. La mission semble plutôt à leur portée. De plus, ils n'auront pas besoin de payer le transport et pour couronner le tout, un salaire rondouillet leur est proposé. C'est bien entendu une offre que l'on ne peut refuser, par les Passions !

C'est un vieux nain rabougri du nom de **Bogrunt** qui les accoste afin de leur proposer cette petite mission « de routine » bien rémunérée.

Voilà les aventuriers embarqués sur un navire du ciel en plus ou moins bon état, dirigée par un jeune capitaine (visionnaire ?) qui tient plus de l'adolescent et du poète que du Navigateur du ciel chevronné ! Au premier abord, assurer la sécurité et le confort des passagers se révélera plus comme une mission de gardiennage.

## EMBARQUEMENT IMMÉDIAT !

Alors que les aventuriers passent du bon temps en ville ou se morfondent attablés à la taverne, un vieux nain tordu se présente à eux sous le nom du bosco Bogrunt. Malgré son physique ingrat (même pour un nain !) ses sourcils broussailleux cachent un regard vif et futé. En guise d'entrée en matière, il leur

annonce qu'il a eu vent de la réussite de leur dernière aventure où tout simplement qu'il sait repérer des adeptes de valeur ; bref c'est un beau parleur qui caressera les aventuriers dans le sens du poil ! Il leur annonce qu'il sert de bosco sur un navire du ciel se nommant le « Luxueux » et dirigé par le **capitaine Dan**. Il recherche des gars qui n'ont pas froid aux yeux pour s'embarquer sur un navire du ciel et qui disposent de certaines aptitudes afin d'assurer la sécurité du navire. La destination finale est la cité de Jerris mais ils feront d'abord escale à Kratas, la cité des voleurs. À ce moment là de la discussion, les aventuriers peuvent s'entendre avec Bogrunt sur leur destination si par exemple le fait de débarquer à Jerris ne les tente pas plus que ça... Les repas, le couchage et la vue sont offerts et le salaire pour cette banale mission de surveillance s'élève à 100 pa par tête et par escale (Kratas = 100 pa / Jerris = 200 pa !) pour moins d'une semaine de travail ! Bref Bogrunt enjolive le tableau, rendant cette proposition la plus attractive possible. Toutefois, si on le questionne sur le type de navire et le type de marchandises transportées il restera évasif et donnera le moins de précision possible...

Un aventurier ayant le sens des affaires pourra marchander le salaire et Bogrunt ira jusqu'à accorder 20% de plus par tête. Il pourra aussi verser jusqu'à la moitié avant l'embarquement, mais il faudra faire preuve de grand talent de Marchandage car visiblement cela lui arrachera des râles de frustration (c'est un nain, ne l'oubliez pas !).

Bref, lorsque les aventuriers acceptent la mission, il sortira un petit bout de parchemin (le contrat) de sa manche et demandera à chaque aventurier d'y apposer sa signature. Le départ est imminent, les aventuriers auront juste le temps de passer récupérer leurs affaires et de faire une ou deux emplettes (pas plus) avant de retrouver Bogrunt à l'amarrage du navire.

## L'ENVERS DU DÉCOR

Bogrunt n'a pas menti, il est bien le maître d'équipage du navire étrangement nommé le « Luxueux », effectivement dirigé par le capitaine Dan, un humain. Mais la véracité de ses dires s'arrête là !

Bogrunt double son capitaine et se sert de son navire pour faire fructifier son petit commerce, de contrebande bien sûr. À chaque escale, il charge des marchandises (peut importe leur origine et leur nature) clandestinement qu'il écoule par la suite dès l'escale suivante. Bogrunt a aménagé une cale secrète à l'intérieure de laquelle il cache ses biens. Il peut s'agir de pièces d'art volées, d'animaux exotiques empaillés, d'alcool frelaté, d'armement et de pièces d'armure pillées, etc.

Dan, de par son enfance passée dans des ateliers de construction de navires du ciel ou à bord d'un de ces navires avec son père, a développé de nombreuses compétences liées à la navigation aérienne. Malheureusement pour les aventuriers et pour les passagers, ses connaissances se révéleront être bien plus souvent issues de la théorie que de la pratique !

Il y a quelques mois, Dan a entrepris de restaurer l'une des premières galères de son père, avec les moyens du bord, et de se lancer dans le transport... touristique au grand dam de son père ! « Les éclairs de génie » étant apparemment un trait de famille, son père ne put le raisonner.

Les derniers préparatifs effectués, Dan partit vers sa première destination : Grand-foire et le royaume de Throal, source de richesse et donc de passagers fortunés potentiels. Après quelques avaries, il fut contraint d'accoster à Kratas où il rencontra Bogrunt qui s'empressa de se charger des réparations

(cf : cale personnellement « aménagée ») et aussi de recruter un « véritable » équipage...

## Préparatifs

Ces derniers devront être brefs. Les aventuriers risquent de vouloir s'équiper à outrance et de perdre du temps en préparatifs... ne les laissez pas faire. Appuyer sur le départ imminent du navire.

## Le voyage aérien

Un voyage jusqu'à Kratas à bord d'un navire du ciel « normal » devrait durer environ un jour et une nuit. Idéalement le navire appareille de Grand-foire en fin de matinée, et arrive aux environs de ces mêmes horaires le lendemain. Le fait est que le « Luxueux », en raison de son état de délabrement partiel, ne devrait pas atteindre sa destination avant le début de soirée du lendemain soit un voyage d'environ 34h ce qui fait qu'il fera sa première escale dans la nuit.

Le voyage total jusqu'à Jerris est estimé à 80h de vol.

Pour de plus amples informations (afin d'adapter le voyage à votre propre campagne) concernant les temps de transport vous pouvez consulter le **Recueil du maître de jeu**, page 112 et page 146 pour les conséquences d'un mauvais état.

## RETOMBER SUR SES PIEDS

Au cours de cette rencontre, il faut veiller à rester le plus « évasif » possible quand aux précisions que demanderont les aventuriers. À trop leur en dire, ils finiront par se méfier. Garder la surprise du navire et de sa cargaison jusqu'au moment du départ ! La proposition faite aux aventuriers devrait être suffisamment alléchante pour qu'il acceptent sans rechigner. En cas de difficultés, n'hésitez pas à enjoliver et à en rajouter ; la situation idéale étant des aventuriers dans le besoin...

Une fois le contrat signé, il est possible que les aventuriers hésitent à partir à l'aventure à la vue de l'état du navire. Dans ce cas n'hésitez pas à envoyer Bogrunt chercher de l'aide auprès de la garde afin que les aventuriers honorent leur engagement (cf : contrat signé par chacun d'entre eux). Ils auront alors le choix entre les geôles moisis de la cité (et la perte de confiance de tout futur employeur) et le navire ! Cette fois-ci, nul doute que ce dernier devrait être le plus attrayant...

## À BORD DU « LUXUEUX »

Le « Luxueux » est une petite galère ressemblant à une caravelle des airs. Une petite passerelle de bois jetée sur le quai aérien permet au voyageur de monter à bord et ce qui frappera les aventuriers une fois sur le navire, sera son état passablement délabré. Là, un bastingage rafistolé, ici un cordage effiloché ou une voile déchirée et l'ensemble des finitions laissant à désirer. Bref vous l'aurez compris ce navire se prétendant comme un transport de luxe n'en a en réalité que le nom !

Une fois à bord, le capitaine Dan dévisagera les aventuriers d'un regard approbateur et se présentera rapidement. Pas vraiment à l'aise car de nature timide, ni rassuré à la vue des aventuriers (là, tout dépend du charisme que dégage votre groupe d'aventuriers !), il leur souhaite la bienvenue à bord et leur dira que pour les questions « faut voir avec Bogrunt ». Puis il se retranchera pour le restant du voyage dans son poste de pilotage.



empêcheuse de tourner en rond, à faire apparaître toujours au moment où l'on ne s'y attend pas : effet garanti !

## Au voleur !

Tout au long du trajet, des passagers se plaindront que des objets leurs ont été dérobés ! En fonction des passagers à qui cela arrive, cela pourra donner lieu à des situations totalement différentes : menaces, bagarre, esclandre, etc. Mais qui soupçonneront les PJ ? Fouiller les chambres se révélera fructueux à condition d'être discret et de fouiller les bonnes (la chambre du sylphelin... ?).

## Le tripot clandestin

**Felix** et **Matt**, des passagers humains, convaincront certains membres d'équipage et certains passagers de tuer le temps en faisant quelques parties de cartes ou de dés. Ils organiseront un vrai tripot clandestin où les mises gonfleront vite. Il se pourrait bien que certains perdants ne perdent patience en voyant la chance insolente des deux humains...

## Un garde bien gênant

Un des elfes (à tour de rôle) est posté devant la chambre de leur chef **Ylluvan**, ne s'éclipsant que pour aller aux latrines et pour récupérer son repas. Il se pourrait qu'il faille faire diversion en cas de fouille des chambres et/ou tentative d'exploration de la cale...

## Ceci est un détournement

Lorsque la première nuit arrive, Ylluvan envoie ses elfes prendre discrètement le contrôle du navire. Ils forceront le capitaine Dan à voyager de nuit et changeront légèrement le cap pour foncer droit vers... Vivane bien sûr ! Dan, craignant fortement cet étrange elfe, obéira sans opposer la moindre résistance. Les aventuriers remarqueront-ils la présence constante d'un des elfes d'Ylluvan dans la cabine de pilotage, juste derrière le capitaine... ?

## Aller dans la cale

Tôt ou tard les aventuriers seront intrigués par la cale, seul lieu qui leur est officiellement interdit. Laissez-leur mettre au point des plans afin de s'y introduire. À cette étape de l'aventure, il est important qu'ils n'en apprennent pas trop. Laissez- leur fouiller la cale principale qui est remplie de tous les vivres nécessaires à l'ensemble des passagers et membres d'équipage pour le voyage ainsi que tout le matériel nécessaire à la navigation (cordages, voiles de rechanges...). La trappe donnant sur la cale est cadenassée (test de Crochetage !). Des aventuriers attentifs ou particulièrement chanceux pourraient trouver la cale aménagée de Bogrunt et par la même occasion s'attirer des ennuis irréversibles...

La porte donnant dans la cale à bagages est elle aussi fermée à clef (clef que possède bien évidemment Bogrunt). Cette dernière renferme tous les objets personnels des passagers et un long coffre de métal. C'est à l'intérieur de ce dernier que repose un cercueil avec une momie. Bien évidemment, ce coffre peut avoir une serrure magique, être piégé, contenir un sceau de garde ou bien tout cela à la fois !

## Ce que les aventuriers peuvent apprendre « en outre » des passagers

**Dan** : trouve Eliora nash terriblement séduisante ; Draggueria est par moments invivable, « je la tuerais ! ».

**Bogrunt** : le capitaine c'est un ami (demi-vérité) ; n'aime pas Draguerria par contre « j'me taperais bien sa p'tite servante ! » ; Devient nerveux si on lui parle de la cale « vous n'avez rien à y faire ! ».

**Equipage** : aime bien boire un p'tit coup (si on leur paye !) ce qui déliera les langues ; la naine est agaçante ; ont peur de rencontrer des pirates ; un elfe a embarqué et ne quitte jamais sa chambre ; l'elfe se fait amener son repas dans la chambre ; il est plongé dans le noir et personne n'a vu son visage (capuche) ; Draguerria se plaint d'entendre des bruits dans la cale...

**Draggueria** : n'aime pas les elfes (air trop supérieur) ; n'aime pas T'ssaris (à l'air débile...comme tous les t'skrang d'ailleurs !) ; n'aime pas le capitaine (un bon a rien) ; n'aime pas Bogrunt (un individu à l'air louche) ; n'aime ni les trolls, ni les orks (ils dégagent des effluves qui offensent Astendar)

**T'ssaris** : trouve un des personnages attirant (vérité)

**Burik** : trouve le sylphelin louche (mensonge) ; trouve Eliora Nash attirante.

**Philm** : a le mal de mer/air (vérité) ; trouve que ce navire possède quelque chose d'inquiétant !

**Félix & Matt** : se méfient de **Folk**, d'Eliora Nash et de Bogrunt (et aussi des aventuriers mais ne le diront pas !) ; sont contre toute forme d'autorité quelle qu'elle soit !

**La troupe d'elfes** : font partie du groupe des « Chasseurs de sang » ; originaires des monts Scythia ; reviennent de mission mais n'en disent pas plus ; Eliora Nash est leur leader, c'est la plus expérimentée du groupe ; Ylluvan est parfois inquietant.

**Eliora Nash** : est une illusionniste ; n'a pas confiance dans les nains (expérience personnelle) ; déteste les Thérans ; elle est le chef des « Chasseurs de sang » grand groupe d'aventuriers ; Ylluvan est le chef de l'expédition, il les a engagé...

## QUELQUES PRÉCISIONS CONCERNANT LE « LUXUEUX »

### Organisation à bord

Les repas sont servis trois fois par jour. Le petit déjeuner le matin, le repas vers midi et le dîner le soir. Ils se déroulent dans la salle à manger commune sauf pour la troupe des elfes, qui se réserve la salle à manger privative...

### Interactions sociales

Tout au long du voyage vous pouvez décider d'utiliser les règles sur les interactions sociales (voir le **Recueil du maître de jeu** page 91 à 94) ou plus simplement, les jouer en « roleplay » afin d'avoir une partie plus fluide et un peu plus vivante...

### Pont des passagers

Toutes les chambres sont pourvues de serrures et donc seront la plupart du temps fermées à clef. Il faudra réussir des tests plus ou moins difficiles en Crochetage (suivant la chambre) pour y pénétrer. Dans chacune des chambres, il sera possible de trouver :

- des documents prouvant l'identité de certains passagers : joueurs professionnels (Félix & Matt), voleur mondain (**Burk**) ;
- des documents révélant leurs agissements : contrat avec des Thérans (Ylluvan), documents sur une expédition au Bois de sang et une momie (aventuriers elfes), documents de marchandises de contrebande (Bogrun), etc.

## RETOMBER SUR SES PIEDS

Le seul problème que vous pourrez rencontrer serait le fait que les aventuriers se désintéressent complètement des passagers et de leurs histoires et restent à l'écart des intrigues parallèles. Même si cela semble peu probable, dès que vous sentez que les aventuriers ont une perte d'intérêt pour les intrigues que vous leur soumettez, passez à la vitesse supérieure et au chapitre suivant...

## ALERTE : NAVIRE HANTÉ ! ?

Au cours de leur première journée de « travail », les aventuriers ne manqueront pas de remarquer la troupe d'elfes se tenant toujours à l'écart des autres passagers. Ce sont eux aussi des aventuriers qui se révéleront plutôt avarés en parole. Ils semblent cacher quelque chose et assurent un tour de garde devant la porte d'une des cabines du pont des passagers... Si les aventuriers questionnent correctement l'équipage et/ou les passagers (d'ailleurs tout le monde regarde ces elfes d'un drôle d'œil !) et se montrent suffisamment persuasifs, ils apprendront qu'en fait, le groupe d'elfe est dirigé par « Ylluvan » un elfe qui ne sort jamais de sa cabine. Tout ceci devrait intriguer suffisamment les aventuriers pour les inciter à mener l'enquête...

## LE RÉVEIL DE LA MOMIE !

Entouré d'une bande d'elfes entre aventuriers et mercenaires, Ylluvan cache un mystère. En effet, pour le compte de Sorciers thérans, ce dernier a récupéré au fond d'un kaer en ruine, oublié de tous, le cercueil d'un ancêtre momifié, héros de jadis. Le plan est simple : récupérer la momie et la rapatrier le plus rapidement possible jusqu'à ses commanditaires, résidents à Vivane, et empocher la récompense. Malheureusement pour les aventuriers, cet elfe, sa clique et la momie (stockée dans la cale, vous l'aurez deviné) partageront le même navire...

Des événements étranges vont alors avoir lieu et feront monter la pression jusqu'à l'affrontement inéluctable contre l'elfe nécromancien et sa bande. Et ce sera justement le moment que vont choisir des pirates du cristal trolls pour attaquer le navire !

Alors que la situation vire au chaos, la momie libérée de son emprise se joindra aux festivités. Les aventuriers arriveront-ils à raisonner la bande d'elfes ? parviendront-ils à repousser les trolls ? détruiront-ils la momie ? sauveront-ils les passagers ? éviteront-ils la destruction du navire ?

Autant de questions que vous vous poserez jusqu'à la toute fin de cette aventure...

## PRÉCIPITER LA FIN

Voici donc ci-dessous les événements qui feront monter la pression au sein du navire et qui précipiteront la fin de cette aventure...

## Erreur de pilotage

Le capitaine Dan n'a pu anticiper un « trou d'air » et le navire fait une chute vertigineuse. Le temps de rétablir le cap et l'altitude, Ylluvan perd sa concentration... La momie en profite pour invoquer un nuage de créatures ailées (voir **galerie des personnages**) qui assaillent littéralement tous ceux qui se trouvent sur le pont supérieur. Après quelques rounds de combat, Ylluvan retrouvera toute sa concentration et les créatures disparaîtront comme elles sont apparues ! Si un PJ possède de quelconques connaissances en matière d'animaux, il pourra trouver que ces créatures sont originaires du Bois de sang !

## Un grain

Le navire est pris dans une tempête et il est secoué de tous côtés ! Une fois de plus la momie est libérée de l'emprise d'Ylluvan. Elle en profite pour plonger des passagers dans une folie meurtrière (par exemple les joueurs clandestins retirés dans un coin sombre du navire). Les corps seront retrouvés, comme s'ils s'étaient massacrés entre eux subitement (tricherie ? mauvais perdant ?) mais une étrange expression de terreur demeure sur leurs visages...

## Un mât qui casse

Une fois de plus le navire fait une embardée (exaspérant davantage encore les passagers) ! Ylluvan déséquilibré se cogne la tête et relâche son emprise sur la momie quelques minutes... Cette dernière en profite pour faire apparaître une créature assoiffée de sang (voir **galerie des personnages**) dans les couloirs du navire. Nul doute que c'est aux aventuriers que l'on confiera la tâche de l'appréhender.

Après cet épisode, il est très probable que les aventuriers commencent à entendre de-ci de-là, des rumeurs affirmant que le « Luxueux » est un navire hanté !

De plus une fois encore comment une créature originaire du Bois de sang (comme le révélera un test de Connaissance des animaux, ou Connaissance raciale elfe) se retrouve à bord de ce navire ?

## Somnolence

Durant la nuit, Ylluvan s'assoupira. Des lumières étranges s'allumeront dans la cale et filtreront à travers les planches du pont des passagers, ne manquant pas de réveiller une Draggeria qui se fera un plaisir d'alerter tout le navire par de doux hurlements !

## D'autres idées

La momie invoquera une ombre qui poussera un passager par dessus bord ! Des témoins diront avoir vu comme une silhouette pousser l'infortuné passager...

Au petit matin, Draggeria est manquante ? Après de longues recherches, on la retrouve empalée sur le mat à la proue du navire. Qui est donc le coupable ? Nul doute que les aventuriers se verront confier cette enquête...

## RETOMBER SUR SES PIEDS

Le but de ses événements est d'amener les aventuriers à se poser des questions sur les elfes et leur chef Ylluvan mais aussi à les amener à la cale où il tenteront d'ouvrir le coffre métallique. Si les aventuriers ne comprennent pas trop ce qui se passe à bord où partent sur de fausses pistes (c'est que vous aurez bien

travaillé !) il faudra leur donner des indices évidents pour les amener jusqu'à la cale.

## POINT D'ORGUE DE L'AVENTURE

À un moment ou à un autre, les aventuriers devraient se retrouver dans la cale à bagages et plus particulièrement devant le coffre métallique. Une fois devant ce dernier, ils devraient tenter de l'ouvrir (Crochetage, désamorçage magique, etc.). laissez leur contempler le cercueil et faites alors intervenir l'équipage avec Bogrunt en tête qui leur demandera de quitter les lieux (s'ils n'ont pas déjà découvert sa cale aménagée !?), la troupe d'elfes qui s'interposera entre les aventuriers et le coffre ainsi que des passagers se plaignant que l'on puisse fouiller ainsi leurs bagages personnels ! Bref la situation devrait être assez électrique et c'est pile à ce moment-là que retentit la cloche d'alarme au pont supérieur : « Des pirates ! Des pirates ! »

Des balistes frappent alors le navire de toutes parts, des trolls assoiffés de carnage abordent le navire et pillent tout sur leur passage. Il est temps pour les aventuriers de faire valoir leur salaire ! Tout le monde remonte sur le pont supérieur où la panique règne : une quinzaine de trolls patibulaires s'en prennent à tout ce qui bouge :

- vite il faut protéger le capitaine, le navire risquant de partir à la dérive !
- là un passager à sauver des griffes d'un troll particulièrement imposant !
- ici, un membre d'équipage en fâcheuse posture !

Les elfes quant à eux se contenteront de livrer une rude bataille afin de protéger leur chef Ylluvan qui a été forcé à un repli stratégique vers le pont supérieur. Quoi qu'il en soit, Ylluvan n'en peut plus et perd sa concentration...

Une soudaine explosion rugit en provenance de la cale. C'en est trop pour le « Luxueux » qui commence à donner du gîte (test de Dextérité pour garder son équilibre et ne pas se rapprocher dangereusement du bastingage...). Le navire entame une chute, certes lente, mais irréversible, c'est le crash assuré. Ceci est l'œuvre de la momie qui, totalement libérée de l'emprise d'Ylluvan, a décidé elle aussi de s'amuser un petit peu...

Alors que les aventuriers croisent le fer de toutes parts, la momie fait son apparition sur le pont supérieur et la situation vire au chaos total ! Tout le monde se bat contre tout le monde : les trolls frappent au hasard, l'équipage se démène et protège Bogrunt, les passagers hurlent en cherchant à se mettre à l'abri, les elfes protègent Ylluvan et la momie semble s'intéresser tout particulièrement aux aventuriers !

Les solutions les plus probables s'offrant aux aventuriers sont :

- de s'allier à la cause d'un des groupes de PNJ mais lequel ?
- de persuader des PNJ à les aider mais lesquels ?
- de fuir tout simplement, s'ils n'ont pas oublié la présence des deux chaloupes de secours toujours amarrées à l'arrière de la caravelle... !
- n'oubliez pas l'intervention de Folk, qui peut s'avérer être un précieux allié...

Il est fortement recommandé à ce stade là de ne pas traiter les combats de tous les PNJ présents round par round, mais

plutôt de faire ressortir une tendance. Tel groupe de PNJ semble prendre le dessus sur tel autre, etc. Ainsi cela pourra suggérer diverses stratégies aux aventuriers et vous permettra de vous concentrer sur leurs actions, rendant la partie beaucoup plus fluide et vivante.

## DÉVELOPPEMENTS POSSIBLES

Les développements à cette aventure peuvent être assez nombreux, tout dépendra de l'issue choisie par les aventuriers lors de la grande bataille finale.

- En détruisant la momie, les aventuriers peuvent s'attirer les foudres d'Ylluvan et de sa bande, les privant de leur grosse récompense. Ylluvan étant un elfe aux contacts puissants, il pourrait bien leur causer de nombreux problèmes par la suite, les Chasseurs de sang devenant leur Némésis...
- En réussissant à retourner les Chasseurs de sang contre leur chef Ylluvan pro-Théra et le laissant partir à la dérive sur un navire en perdition, ce dernier pourrait se révéler être bien plus tenace qu'il n'y paraît et survivre au crash. Il jurerait alors de prendre sa revanche sur les aventuriers, devenant un « grand méchant » récurrent tout au long de leurs futures aventures...
- En laissant la momie dériver sur le navire en perdition, c'est alors cette dernière qui deviendrait leur Némésis ! Ou alors ayant survécu au crash, elle peut tout simplement décider de semer un petit peu le chaos dans la région ! Les aventuriers devraient alors partir sur ses traces et si Ylluvan est toujours vivant, s'allieront-ils avec lui ? Ce dernier pourrait très bien vouloir se servir des aventuriers pour récupérer « sa momie » et enfin toucher sa récompense sans avoir à la partager avec la troupe d'elfes...
- En défaisant la momie et en laissant la vie sauve à Ylluvan, ce dernier pourrait très bien faire son rapport à ses commanditaires thérans. Ces derniers verraient alors les aventuriers d'un très mauvais œil...
- En ayant découvert la cache de Bogrunt, en ayant mis à jour son petit marché parallèle et en ayant failli à protéger le navire, ce dernier aurait de fortes raisons de vouloir la mort des aventuriers, mettant en branle tout son réseau de contacts...
- En aidant Folk à capturer Ylluvan, les aventuriers pourraient lier connaissance avec de hauts fonctionnaires de Throal et ainsi rentrer au service du royaume nain. Ce dernier pourrait les engager pour remplir de nombreuses missions à son compte...
- Le seul qui ne devrait pas en tenir rigueur aux aventuriers est le jeune capitaine Dan qui verra son rêve brisé à tout jamais. Finalement, le transport touristique n'était pas une si bonne idée (son père avait bien raison, personne ne fera jamais fortune avec un idée aussi saugrenue : des touristes sur un navire « de luxe », pffffff, quelle idée !) et il retournera chez papa suivre une voie tracée par ce dernier...

## POUR UNE FIN « RESTEZ GROUPIR »

Alors que les aventuriers ont sauvé des passagers et des membres d'équipage et fuient avec eux à bord des chaloupes de secours, voilà que les pirates trolls tentent de les rattraper à bord

de leur drakkar (tout de même endommagé par l'abordage et la bagarre de fin). C'est alors tous les survivants qui vont devoir ramer de toutes leurs forces afin de parvenir à distancer les pirates entre bancs de nuages et reliefs montagneux...

## POUR UNE FIN HÉROÏQUE

Une autre fin possible (si au moins l'un de vos aventuriers est un Navigateur ou un Écumeur du ciel) pour un final grandiose ! En fait, les passagers et l'équipage du navire s'enfuient à bord des chaloupes de secours laissant les aventuriers se débrouiller avec les trolls et la momie. La seule solution serait alors de repousser les trolls sur le « Luxueux » et de s'emparer de leur drakkar !

## POUR UNE FIN À LA « ALIEN »

Laisser les aventuriers s'enfuir à bord d'une des chaloupes de secours mais alors qu'ils se croiront hors de danger et qu'ils s'allongeront pensant prendre quelque repos bien mérité, quelque chose s'est accroché sournoisement sous la coque (des trolls ? Ylluvan fou de rage ? la momie que l'on pensait avoir balancée par-dessus bord pendant la bagarre de fin ?) et surgit afin de porter le coup de grâce !

## POUR UNE FIN ÉCHEC

Et si les aventuriers n'arrivaient pas à repousser les trolls, ni à détruire la momie et encore moins à fuir à bord des chaloupes de secours, il ne leur resterait...qu'à s'accrocher au bastingage et à prier les passions pour survivre au crash imminent ! En supposant qu'ils s'en sortent, ils se retrouveraient perdus au milieu de nulle part (n'oubliez pas que le navire a été détourné même s'ils ne l'ont pas découvert !) et une momie enragée aux pouvoirs étranges pourrait toujours être en vie et rôder dans les parages...

## GALERIE DE PERSONNAGES

### CAPITAINE DAN

Le capitaine Dan est le fils d'un riche armateur de Jerris. C'est un jeune homme qui n'a pas encore atteint la trentaine, toujours la tête dans les nuages, c'est un doux rêveur qui a eu une enfance dorée. Ses motivations premières sont la gloire, la richesse et le luxe ce qui fait le déshonneur de son père. Un jour, il se rebella contre l'autorité paternelle et annonça qu'il deviendrait un grand aventurier et un grand héros ! Il quitta le foyer familial pour épouser la voie de l'éclaireur. Une poignée d'aventures plus tard, il abandonna ! L'aventure n'était pas faite pour lui : trop naïf, trop peureux et trop peu adroit. Il a d'ailleurs plus joué le rôle de « démineur vivant » que de véritable éclaireur ! Bref après cet échec cuisant, il rentra à Jerris où il consentit à suivre la voie du Navigateur du ciel (comme papa !) mais à sa façon tout de même. Il récupéra un navire ressemblant à une sorte de petite galère. C'était un essai qu'avait tenté son père lors d'un « éclair de génie » remontant à sa jeunesse mais qui s'avéra des plus instables une fois dans les airs. Laissée à l'abandon au fond d'un atelier poussiéreux, l'état de cette petite galère était plus que douteux (et il l'est toujours !).

Jeune humain naïf et visionnaire, tout ce qui intéresse le capitaine Dan est de piloter SON navire. Il aime se prendre pour un pilote du ciel émérite. En outre il souhaite prendre sa revanche sur son père et lui prouver qu'il a vu juste en se lançant

dans le transport de passagers. En apprenant la trahison de son second il se pourrait bien qu'il penche du côté des aventuriers...

## Attributs

DEX (16+1) : 7    FOR (10) : 5    CON (12) : 5  
PER (14) : 6    VOL (11) : 5    CHA (11) : 5

## Caractéristiques

Initiative : 7    Déf. physique : 9  
Nombre d'actions : 1    Déf. magique : 8  
Attaque : 8    Déf. sociale : 7  
Dommages    Arm. physique : 3  
Épée large : 11    Arm. mystique : 1  
Dague : 8

Seuil de mort : 34    Tests de récup. : 2  
Seuil Bles. Grav. : 9    Équilibre : 5  
Seuil inconsc. : 26

Déplac. course : 68    Déplac. combat : 34

Nombre de karma : 10    Niveau de karma : 5

## Compétences

### Arts

Chant romantique (2/7), Construction et réparation navale (2/9), Danse de cour (2/7), Modéliste, spécialité navire du ciel (1/6)

### Connaissances

Légendes et héros (2/8), Navires du ciel (2/8), Courants aériens de Barsaive (1/7), Construction des navires aériens thérans (1/7), Construction des drakkars aériens trolls (1/7), Faune du ciel de Barsaive (1/7)

### Générales

Détection des pièges (2/8), Désamorçage des pièges (1/8), Étiquette (1/6), Flirt (1/6), Navigation aérienne (1/6), Mort feinte (1/6), Orientation (1/7)

## Talents

Armes de mêlées (1/8), Déplacement silencieux (2/9<sup>D</sup>), Escalade (1/8<sup>D</sup>), Esquive (3/10<sup>D</sup>), Pistage (1/8<sup>D</sup>), Rituel de karma (1).

## Équipement, trésor

Vêtements de voyage, armure de cuir, épée large, dague.

Accessoires de navigation : sextant, cartes...

Nombreux livres, plans et gribouillages traitant des navires aériens. Certains plans sont ceux du « Luxueux » et indiquent clairement qu'il a subi de nombreuses modifications tenant plus du bricolage que de réelles améliorations.

Bourse avec 12 pièces de cuivre et 15 pièces d'argent.

Points de légende : 80

## Adaptation ED3

Mouvement 12, Niveau de danger C1, Compétence : Sprint (3), Talents : escalade (1/8<sup>D</sup>), pistage (1/8<sup>D</sup>), rituel de karma (1), survie (2/8<sup>D</sup>), vigilance (1/7<sup>D</sup>), esquive (3/10).

## BOGRUNT, MAÎTRE D'ÉQUIPAGE

Bogrunt est un voleur du Quatrième cercle et un trafiquant aguerri, originaire de Kratas (la bonne école !) qui a roulé sa bosse et qui a su se créer son propre réseau de receleurs dans chacune des principales cités de Barsaive. Il se sert juste du

navire de son naïf de capitaine afin d'accélérer son petit commerce et donc d'engranger d'avantage de dividendes. Étant le maître d'équipage, le bosco, il a personnellement « recruté » l'équipage qui est donc entièrement à sa botte.

Bogrunt est un nain adepte voleur du quatrième cercle mais il est désormais usé par les années passées à éviter la mort (il souffre d'ailleurs régulièrement ou quand ça l'arrange, de rhumatismes chroniques !). Il préfère fuir le combat et agir en douce ; son équipage le protégeant à la première anicroche.

Le bosco Bogrunt est un nain perspicace et uniquement intéressé par son profit personnel ! Il manigance, dupe et utilise son prochain comme il respire. En cas de danger il préférera la fuite mais en dernier recours, il puisera dans ses propres ressources...

## Attributs

**DEX** (12+3) : 6    **FOR** (14+1) : 6    **CON** (13+1) : 6  
**PER** (11) : 5    **VOL** (12) : 6    **CHA** (10) : 5

## Caractéristiques

**Initiative** : 6    **Déf. physique** : 8  
**Nombre d'actions** : 1    **Déf. magique** : 7  
**Attaque** : 9    **Déf. sociale** : 6  
**Dommages**    **Arm. physique** : 3  
Épée courte : 10    **Arm. mystique** : 1  
Dague : 8

**Seuil de mort** : (36) 56    **Tests de récup.** : 3  
**Seuil Bles. Grav.** : 10    **Équilibre** : 6  
**Seuil inconsc.** : (28) 44

**Déplac. course** : 52    **Déplac. combat** : 26  
**Nombre de karma** : 10    **Niveau de karma** : 4

## Compétences

### Arts

Empailleur (2/7)

### Connaissances

Pègre de Kratas (4/9), Marché noir (2/7), Gangs de Grand-foire (2/7), Botanique (1/6).

### Générales

Connaissance de la rue (2/7), Corruption (3/8), Marchandage (2/7), Mort feinte (3/9), Rejet de responsabilité (4/9).

## Talents

Armes de mêlées (3/9), Crochetage (4/10<sup>D</sup>), Déplacement silencieux (5/11<sup>D</sup>), Escalade (4/10), Rituel de karma (4), Vol à la tire (4/10<sup>D</sup>), Attaque surprise (4/10<sup>D</sup>), Endurance (5/4 ; 4), Sens des serrures (4/9<sup>D</sup>), Esquive (5/11<sup>D</sup>), Recel (5/10<sup>D</sup>), Esquive des pièges (2/8<sup>D</sup>), Tissage (3/8<sup>D</sup>).

## Équipement, trésor

Armure de cuir, épée courte, dague, matraque, kit aventurier, vêtement de voyageur, gants silencieux, ration de survie (1 semaine), potion de récupération (2).

Contrats commerciaux douteux, documents compromettants de familles nobles ou marchandes à travers tout Barsaive.

Bourse de ceinture à filament (rang 3, capacité transport x4, poids 10%) avec 227 pièces de cuivre, 356 pièces d'argent.

**Points de légende** : 120

## Adaptation ED3

Mouvement 10, Niveau de danger C4, Défense physique : 9, Seuil de mort 60, seuil inconscience 48. Compétence : arme de mêlées (3/9), attaque surprise (2/8), Talents : crochetage (4/10<sup>D</sup>), déplacement silencieux (5/11<sup>D</sup>), esquive des pièges (4/10<sup>D</sup>), rituel de karma (4), vol à la tire (4/10<sup>D</sup>), esquive (5/11), détection des pièges (4/9<sup>D</sup>), sprint (4), désamorçage (4/10<sup>D</sup>), endurance (6/5 ; 4), tissage (3/8<sup>D</sup>), saut de géant (1/7).

## MEMBRES D'ÉQUIPAGE DU « LUXUEUX »

De race humaine, ork ou naine, ils obéissent avant tout aux ordres de Bogrunt. Ce sont avant tout des filous de Kratas recrutés par Borgunt, plus intéressés par l'argent que peut dégager une contrebande organisée que par des motivations en rapport avec celles de leur capitaine. Ils préféreraient fuir le navire avec Bogrunt plutôt que de voler au secours de leur capitaine !

## Attributs

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

## Caractéristiques

**Initiative** : 5    **Déf. physique** : 6  
**Nombre d'actions** : 1    **Déf. magique** : 6  
**Attaque** : 6    **Déf. sociale** : 6  
**Dommages**    **Arm. physique** : 3  
Épée courte : 8    **Arm. mystique** : 0

**Seuil de mort** : 30    **Tests de récup.** : 2  
**Seuil Bles. Grav.** : 7    **Équilibre** : 4  
**Seuil inconsc.** : 21

**Déplac. course** : 40    **Déplac. combat** : 20  
**Nombre de karma** : NA    **Niveau de karma** : NA

## Compétences

### Arts

Danse (1/5)

### Connaissances

Pègre Kratas (1/5)

### Générales

Connaissance de la rue (Kratas) (2/6), Déplacement silencieux (1/6), Navigation aérienne (1/5), Armes de mêlée (1/6), Combat à mains nues (2/7).

## Équipement, trésor

Armure de cuir, vêtements simples, épée courte, jeux de cartes ou de dés. Bourse avec 16 pièces de cuivre et 24 pièces d'argent.

**Points de légende** : 40

## DRAGGUERIA (DRA-GUÉ-RIA)

Naine d'un certain âge issue de la noblesse conservatrice de Throal, c'est une passagère exécration, autoritaire et imbue de sa personne. Elle n'arrêtera pas de se plaindre des conditions de voyage « inhumaines » et de « l'état déplorable du navire ». Faisant esclandre sur esclandre, elle sera insupportable pour l'ensemble des passagers. Elle se rend à Jerris pour ouvrir un commerce (les maisons nobles de Throal étant également les maisons qui contrôlent le commerce du royaume).



## Attributs

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

## Caractéristiques

**Initiative :** 5      **Déf. physique :** 6  
**Nombre d'actions :** 1      **Déf. magique :** 8  
**Attaque :** NA      **Déf. sociale :** 7  
**Domages**      **Arm. physique :** 0  
Agiter l'air : 0      **Arm. mystique :** 3  
**Seuil de mort :** 31      **Tests de récup. :** 2  
**Seuil Bles. Grav. :** 8      **Équilibre :** 4  
**Seuil inconsc. :** 22  
**Déplac. course :** 28      **Déplac. combat :** 14  
**Nombre de karma :** NA      **Niveau de karma :** NA

## Compétences

### Arts

Se maquiller (4/9), S'admirer dans un miroir (4/9)

### Connaissances

Société de Throal (4/10), Histoire de Throal (4/10)

### Générales

Distraction (créer des scandales) (5/10), Dressage (serviteur) (3/8), Éloquence (crier sur serviteur) (8/13), Étiquette (5/10), Première impression (cour throalite) (3/8), Rejet de responsabilité (7/12), Sarcasmes (6/11).

## Équipement, trésor

Vêtements de cour (une douzaine de tenues différentes avec bas, capeline, ceinture, chapeau, chaussure, chemise, écharpe, gants, robe, veston, taillé sur mesure pour 300 pa chaque), malle, parfum, bijoux (broche, anneaux, boucle d'oreille, etc. pour environ 2 500 pa), bibelots, échantillon commerciaux, antidote de Kélia (5), cataplasme de Kélix (5), potion de confiance en soi (5), potion de guérison (5), contrat d'Hambrell. Bourse silencieuse avec 184 pièces d'argent 257 pièces d'or, 2 pièces élémentaire d'air.

**Points de légende :** 40

## SERVITEURS DE DRAGGUERIA

De race humaine ou naine, hommes ou femmes (au choix) ils sont complètement écrasés sous l'infériorité autoritaire de Draggueria. Ils feront tout pour satisfaire le moindre de ses caprices.

## T'SSARIS

Cette belle t'skrang au cœur tendre fuit un échec amoureux. Issue d'un milieu aisé elle est tombée par hasard sur le « Luxueux ». Elle n'a aucun but en particulier sauf s'enfuir loin et trouver un bel « Apollon » qui saura la combler (attention goût de luxe !). Bref son seul objectif apparent durant le trajet sera de rendre la vie impossible à l'un des aventuriers sur qui elle aura jeté son dévolu...

## Attributs

DEX : 5      FOR : 4      CON : 4  
PER : 4      VOL : 5      CHA : 8

## Caractéristiques

**Initiative :** 5      **Déf. physique :** 7  
**Nombre d'actions :** 1      **Déf. magique :** 6  
**Attaque :** 5      **Déf. sociale :** 8  
**Domages**      **Arm. physique :** 0  
Dague d'apparat : 5      **Arm. mystique :** 1  
**Seuil de mort :** 30      **Tests de récup. :** 2  
**Seuil Bles. Grav. :** 7      **Équilibre :** 4  
**Seuil inconsc. :** 21  
**Déplac. course :** 40      **Déplac. combat :** 20  
**Nombre de karma :** NA      **Niveau de karma :** NA

## Compétences

### Arts

Plumassière (1/5)

### Connaissances

Histoire de Barsaive (1/5)

### Générales

Chant émouvant (2/10), Comédie (2/10), Déplacement silencieux (1/6), Éloquence (1/9), Étiquette (2/10), Flirt (3/11), Sarcasme (2/10), Troubadour (luth) (2/10).

## Équipement, trésor

Vêtements de cour (4 tenues différentes, 100pa chaque), dague d'apparat (caractéristiques normales, prix 120pa, solidité normale). Lettres de son ancien amant, certaines étant déchirées, puis plus ou moins recollées, froissées, puis redéchirées, etc. Bourse avec 32 pièces de cuivre et 248 pièces d'argent.

**Points de légende :** 60

## PHILM

Sylphelin de son état, ce personnage n'est là que pour induire les aventuriers en erreur. En effet de nature solitaire et timide, il restera souvent à l'écart des autres passagers. Il a tendance à être malade sur un navire de ciel (un comble pour un sylphelin !) et ne sortira donc de sa cabine que pour les repas, ou une fois la nuit tombée. Lorsque des vols seront constatés à bord, il se pourrait bien qu'il soit le premier sur la liste des suspects.

## Attributs

DEX : 8      FOR : 4      CON : 4  
PER : 6      VOL : 4      CHA : 4

## Caractéristiques

**Initiative :** 8      **Déf. physique :** 10  
**Nombre d'actions :** 1      **Déf. magique :** 8  
**Attaque :** 8      **Déf. sociale :** 6  
**Domages**      **Arm. physique :** 0  
Dague sylpheline : 5      **Arm. mystique :** 0  
**Seuil de mort :** 30      **Tests de récup. :** 2  
**Seuil Bles. Grav. :** 7      **Équilibre :** 4  
**Seuil inconsc. :** 21  
**Déplac. Course\* :** 48/92      **Déplac. Combat :** 24/46  
**Nombre de karma :** NA      **Niveau de karma :** NA

\* la deuxième valeur indique la vitesse en vol.

## Compétences

### Arts

Poésie dégouillante (1/5)

### Connaissances

Raciale sylphelin (1/7)

### Générales

Artiste (peinture dégouillante) (1/5), Déplacement silencieux (2/10), Éloquence (2/6), Étiquette (2/6), Marchandage (2/6), Sortie gracieuse (2/6)

## Spécial

Victime de son « mal de l'air » il subit un malus de -2 à ses tests tant qu'il est sur le navire.

## Équipement, trésor

Vêtements de riche voyageur, dague, coffre rempli d'échantillons d'artisanat sylphelin. Double fond du coffre : contrat marchand entre une maison noble de Jerris et une famille sylpheline. Médicament contre le mal de l'air. Planquée sous le matelas, bourse avec 192 pièces d'argent. Bourse avec 7 pièces de cuivre et 9 pièces d'argent.

**Points de légende :** 40

## Adaptation ED3

Mouvement 6/vol 16, Niveau de danger C1/2

## BURLK

Burk est un ork et un pickpocket professionnel. Roi du passe-passe et de la prestidigitation, il se fera un plaisir de détrousser tous ces riches voyageurs durant le vol ! Cupide et uniquement attiré par l'appât du gain, il a développé des talents de beau-parleur et se comporte avec aisance parmi la haute société qu'il côtoie régulièrement pour ses petites affaires. Le fouiller sera infructueux, par contre sa cabine pourrait révéler les fruits de ses larcins...

### Attributs

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

### Caractéristiques

Initiative : 7	Déf. physique : 9
Nombre d'actions : 1	Déf. magique : 6
Attaque : 7	Déf. sociale : 8
Dommages	Arm. physique : 0
Dague forgée : 8	Arm. mystique : 0
Seuil de mort : 32	Tests de récup. : 2
Seuil Bles. Grav. : 8	Équilibre : 4
Seuil inconsc. : 24	
Déplac. course : 40	Déplac. combat : 20
Nombre de karma : NA	Niveau de karma : NA

## Compétences

### Arts

Comédie dramatique (1/7)

### Connaissances

Noblesse de Barsaive (2/6)

## Générales

Connaissance de la rue (1/5), Déplacement silencieux (2/6), Éloquence (3/9), Escamotage (4/11), Esquive (2/9), Étiquette (3/9), Première impression (4/10), Rejet de responsabilité (3/9), Séduction (2/8), Troubadour (chant) (2/8), Vigilance (2/6).

## Équipement, trésor

Vêtements de riche voyageur, kit de déguisement, kit de breloques (bijoux en tout genre), dague forgée. Male avec tenues de riche voyageur différent, double fond (détectable avec un test d'analyse des indices (8)) avec produits des larcins. Lettres de nombreuses conquêtes édifiantes sur ses prestations d'amants mais souvent avec une pointe d'inquiétude suite à disparition d'objet.

Bourse avec 24 pièces de cuivre et 87 pièces d'argent.

**Points de légende :** 100

## Adaptation ED3

Mouvement 12, Niveau de danger C1, compétence : Sprint (2)

## FÉLIX & MATT

Ces deux humains sont des joueurs professionnels. Voyageant vers Kratas afin de monter leur propre maison de jeu, ils profiteront de ce voyage pour se remplir les poches. Ils organiseront un tripot clandestin soit dans la cale, soit dans les cabines des passagers ou dans n'importe quel coin à l'écart des regards indiscrets.

### Attributs

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

### Caractéristiques

Initiative : 4	Déf. physique : 6
Nombre d'actions : 1	Déf. magique : 7
Attaque : 4	Déf. sociale : 7
Dommages	Arm. physique : 0
Dague : 6	Arm. mystique : 1
Seuil de mort : 30	Tests de récup. : 2
Seuil Bles. Grav. : 7	Équilibre : 4
Seuil inconsc. : 21	
Déplac. course : 40	Déplac. combat : 20
Nombre de karma : NA	Niveau de karma : NA

## Compétences

### Arts

Mime (1/6)

### Connaissances

Jeux barsaiviens (1/6), Histoire de Barsaive (1/6)

### Générales

Comédie (3/8), Connaissance de la rue (2/7), Déplacement silencieux (1/5), Dissimulation d'objet (4/8), Éloquence (2/7), Escamotage (4/8+2), Esquive (1/5), Sang-froid (3/7).

## Équipement, trésor

Vêtements de voyage, dague, jeux de cartes, jeux de dés, jeux d'osselets. Félix et Matt ont dans leurs manches des poches avec des cartes truquées, qu'ils ne sortent que rarement. Ces

jeux truqués donnent un bonus de +2 aux tests d'escamotage pour tricher aux jeux. Un mode d'emploi pour bien exploiter les jeux truqués, plus des jeux truqués de rechange.  
Bourse avec 24 pièces de cuivre et 87 pièces d'argent.

**Points de légende :** 40

## Adaptation ED3

Mouvement 12, Niveau de danger C1/2

## FOLK

Maître d'armes nain du Cinquième cercle d'un certain âge, c'est un vétéran de l'armée de Throal. Maintenant au service du réseau de renseignement du royaume « Les Yeux de Throal », il est sur la piste d'Ylluvan. Il cherche à savoir ce qu'il manigance suspectant même qu'il aurait eu un contact avec des Thérans. Folk pourra être une aide salvatrice pour les aventuriers. Ce personnage pourra être utilisé lorsque les aventuriers se retrouveront dans une position désespérée, venant leur prêter main forte. Mais il ne dévoilera son jeu qu'en dernier recours...

## Attributs

**DEX** (17+2) : 8    **FOR** (16) : 7    **CON** (16+2) : 7  
**PER** (11) : 5    **VOL** (11) : 5    **CHA** (11) : 5

## Caractéristiques

**Initiative :** 7    **Déf. physique :** 10  
**Nombre d'actions\* :** 1    **Déf. magique :** 7  
**Attaque :** 14<sup>D</sup>    **Déf. sociale :** 7  
**Dommages**  
Épée large forgée : 15    **Arm. physique :** 8  
Épée courte forgée : 13    **Arm. mystique :** 3  
**Seuil de mort :** (42) 77    **Tests de récup. :** 3  
**Seuil Bles. Grav. :** 12    **Équilibre :** 12  
**Seuil inconsc. :** (34) 64  
**Déplac. course :** 68    **Déplac. combat :** 34  
**Nombre de karma :** 10    **Niveau de karma :** 4

\* Folk dispose de quatre attaque par round : Armes de mêlées (14<sup>D</sup>), Attaque enchaînée (12), Deuxième arme (13<sup>D</sup>) et Deuxième attaque (11).

## Compétences

### Arts

Danse des épées (1/6)

### Connaissances

Politique de Barsaive (1/6), Pègre de Barsaive (1/6), Connaissance locale Throal (2/7)

### Générales

Analyse des indices (3/8), Attaque enchaînée (4/12), Attaque surprise (3/10), Combat à mains nues (3/11), Connaissance de la rue (4/9), Crochetage (1/9), Déguisement (3/8), Déplacement silencieux (3/11), Deuxième attaque (3/11), Dissimulation d'arme (1/9), Éloquence (2/7), Escalade (1/9), Étiquette (3/8), Marchandage (2/7), Sang-froid (2/7), Tactique (2/7), Tenue en selle (1/8), Vigilance (3/8).

## Talents

Armes de mêlée (6/14<sup>D</sup>), Esquive (6/14<sup>D</sup>), Manœuvre (5/13<sup>D</sup>), Rituel de karma (5), Sarcasmes (5/10), Stabilité (5/12),

Endurance (7/6 ; 5), Première impression (5/10), Riposte (5/13<sup>D</sup>), Armes de jet(5/13), Rire encourageant (5/10), Don des langues (5/10), Tissage (5/10<sup>D</sup>), Deuxième arme (5/13<sup>D</sup>), Sourire ravageur (5/10).

## Équipement, trésor

Vêtement de riche voyageur (4 tenues différentes), kit de déguisement pour paysans, artisan et aventurier ordinaire. Magnifique armure de cuir bouilli à filament (tissé au rang 4, Phys 8, Myst 2, init -1, bonus +2 aux interactions sociales), épée large perfectionnée (+3), épée courte perfectionnée (+2), 2 haches faucon, broche de vigilance, cape naine de nuit hivernale, dague. Lettre de recommandation et insigne militaire de Throal.  
Bourse avec 18 pièces de cuivre et 153 pièces d'argent.

**Points de légende :** 220

## Adaptation ED3

Mouvement 10, Niveau de danger C6, Défense sociale : 8, Talents : Armes de mêlée (6/14<sup>D</sup>), Parade (6/14<sup>D</sup>), Manœuvre (5/13<sup>D</sup>), Rituel de karma (5), Sarcasmes (5/10<sup>D</sup>), Stabilité (5/12), Endurance (7/6 ; 5), Rire encourageant (5/10<sup>D</sup>), Riposte (5/13<sup>D</sup>), Armes de jet(5/13), Tissage (5/10<sup>D</sup>), Don des langues (5/10), Deuxième arme (5/13<sup>D</sup>), Sourire ravageur (5/10).

## LES CHASSEURS DE SANG : MORIDION & ATAHN (A-TANE)

Ce sont les membres les plus jeunes du groupe des « Chasseurs de sang ». Ils craignent Ylluvan et obéissent aveuglément à Eliora Nash. Hautains et vantards, ils ont toujours tendance à enjoliver leurs « exploits » mais ils savent très bien garder un secret. Ca ne sera pas facile de leur tirer les vers du nez, quoi qu'après quelques verres de vin elfique, il se pourrait qu'ils soient un peu plus bavards...

Moridion et Atahn sont des Guerriers du Deuxième cercle.

## Attributs

**DEX** (15+1) : 6    **FOR** (15) : 6    **CON** (14) : 6  
**PER** (13) : 6    **VOL** (13) : 6    **CHA** (11) : 5

## Caractéristiques

**Initiative :** 4    **Déf. physique :** 8  
**Nombre d'actions :** 1    **Déf. magique :** 7  
**Attaque :** 9D    **Déf. sociale :** 7  
**Dommages**  
Épée large : 14    **Arm. physique :** 10  
Coup de bouclier : 8    **Arm. mystique :** 2  
**Seuil de mort (36) :** 54    **Tests de récup. :** 3  
**Seuil Bles. Grav. :** 10    **Équilibre :** 7  
**Seuil inconsc. (28) :** 42  
**Déplac. course :** 68    **Déplac. combat :** 34  
**Nombre de karma :** 10    **Niveau de karma :** 4

## Compétences

### Arts

Peinture corporel (2/7)

### Connaissances

Histoire militaire (2/8), armes anciennes (1/7)

### Générales

Coup de bouclier (2/8), Désarmement (1/7), Deuxième arme (2/8), Parade (2/8), Riposte (1/7), Sang-froid (1/7), Stabilité (1/7), Survie (1/7).

### Talents

Armes de mêlées (3/9<sup>D</sup>), Attaque acrobatique (2/8), Combat à mains nues (2/8<sup>D</sup>), Danse des airs (3/9-2), Peau de bois (3/9<sup>D</sup>), Rituel de karma (2), Anticipation (2/8<sup>D</sup>), Armes de jet (2/8), Endurance (9/7 ; 2).

### Équipement, trésor

Cotte de maille, bouclier d'infanterie, épée large perfectionnée (+3), dague, 2 javelots (dommage 10, portée 18-30-36), 2 haches faucon (10, portée 24-40-48), kit aventurier, vêtement de voyageur, matériel de peinture, broche de vigilance. Bourse avec 34 pièces de cuivre et 12 pièces d'argent.

**Points de légende : 120**

### Adaptation ED3

Mouvement 14, Niveau de danger C3, Défense physique 9, Compétence : arme de jet (2/8), Talents : Armes de mêlées (3/9<sup>D</sup>), Combat à mains nues (2/8<sup>D</sup>), Esquive (2/8<sup>D</sup>), Peau de bois (3/9<sup>D</sup>), Rituel de karma (2), Danse des airs (3/9-2), Anticipation (2/8<sup>D</sup>), Endurance (9/7 ; 2).

## LES CHASSEURS DE SANG : LLIAN-YR (I-YAN / IR)

Archer elfe du Deuxième cercle en passe d'atteindre le Troisième cercle de sa discipline, c'est le plus vieux membre du groupe des « Chasseurs de sang » et il se dispute souvent le leadership du groupe avec Eliora Nash. Sûr de ses capacités et de ses croyances, il est autoritaire et n'aime pas être contredit. Il rappellera à l'ordre les deux guerriers, si besoin est...

### Attributs

DEX (18+1) : 8    FOR (9) : 4    CON (10) : 5  
PER (15) : 6    VOL (12) : 5    CHA (13) : 6

### Caractéristiques

Initiative : 8	Déf. physique : 10
Nombre d'actions : 1	Déf. magique : 8
Attaque : 11D	Déf. sociale : 7
Dommages	Arm. physique : 4
Arc de guerre elfique : 9	Arm. mystique : 1
Seuil de mort : 31	Tests de récup. : 2
Seuil Bles. Grav. : 8	Équilibre : 4
Seuil inconsc. : 22	
Déplac. course : 80	Déplac. combat : 40
Nombre de karma : 15	Niveau de karma : 4

### Compétences

#### Arts

Façonnage de flèche (1/7)

#### Connaissances

Raciale elfe (1/7), histoire de Barsaive (1/7)

### Générales

Analyse des indices (1/7), Escalade (1/9), Orientation (1/7), Survie (1/7).

### Talents

Armes de tir (3/11<sup>D</sup>), Esquive (3/11), Flèche de direction (3/9<sup>D</sup>), Marque mystique (3/9<sup>D</sup>), Rituel de karma (3), Tir infaillible (3/11), Armes de jet (3/11<sup>D</sup>), Endurance (6/5 ; 1), Sprint (2/10).

### Équipement, trésor

Vêtements de voyageurs, kit aventurier, armure de cuir rembourrée, arc de guerre elfique, carquois de guerre enchanté (contenance doublé : 40 flèches), kit d'empennage. Bourse avec 27 pièces de cuivre et 9 pièces d'argent.

**Points de légende : 110**

### Adaptation ED3

Mouvement 14, Niveau de danger C3, Défense physique 11, Compétence : Sprint (2), Talents : Armes de tir (3/11<sup>D</sup>), Armes de jet (3/11<sup>D</sup>), Marque mystique (3/9<sup>D</sup>), Rituel de karma (3), Tir infaillible (3/11<sup>D</sup>), Esquive (3/11), Flèche de direction (3/9<sup>D</sup>), Endurance (6/5 ; 1).

## LES CHASSEURS DE SANG : ELIORA NASH

Très séduisante elfe Illusionniste du Troisième cercle, elle a la tête sur les épaules et même si elle est, elle aussi autoritaire, elle saura écouter si le sujet en vaut la peine. Elle est le chef des « Chasseur de sang ». Elle voue une haine aux Thérans (expérience personnelle) par dessus tout et les Passions seules savent ce qui pourrait arriver si elle apprenait qu'Ylluvan fricote justement avec ces gens là...

### Attributs

DEX (11) : 5    FOR (8) : 4    CON (12) : 5  
PER (15) : 6    VOL (14) : 6    CHA (19+3) : 9

### Caractéristiques

Initiative : 4	Déf. physique : 7
Nombre d'actions : 1	Déf. magique : 8
Attaque	Déf. sociale : 11
NA	Arm. physique : 8
	Arm. mystique : 4
Seuil de mort (34) : 46	Tests de récup. : 2
Seuil Bles. Grav. : 9	Équilibre : 4
Seuil inconsc. (26) : 35	
Déplac. course : 48	Déplac. combat : 24
Nombre de karma : 20	Niveau de karma : 4

### Compétences

#### Arts

Fabrication de poupée (3)

#### Connaissances

Alchimie et potion (2), Botanique (2), Connaissance de la magie (2)

#### Générales

Alchimie (2/8), Analyse des indices (1/7), Éloquence (2/11), Imitation de voix (1/7), Marchandage (1/10), Sarcasme (2/11), Sang-froid (2/8), Tactique (3/9).

## Talents

Incantation (4/10<sup>D</sup>), Lecture et écriture (3/9), Lecture et écriture de la magie (3/9<sup>D</sup>), Matrice de sort (3), Matrice de sort (3), Rituel de karma (3), Tissage (4/10<sup>D</sup>), Déguisement magique (3/9<sup>D</sup>), Endurance (4/3 ; 3), Matrice de sort (2), Don des langues (3/9), Mort feinte (3/9<sup>D</sup>).

## Sorts en matrice

Sphère d'absence (C3, p.330), Esprit embrumé (C3, p.329), Éclair éphémère (C2, p.326).

## Équipement, trésor

Vêtements de voyageurs, kit aventurier, armure de cuir bouilli à filament (rang 4, Phys 8, Myst 2, init -1), chiffons pour poupée, robe brodée, collection de foulards brodés (grimoire de sort avec tous les sorts de cercle 1 et 2, plus 5 sorts de cercle 3), kit de broderie, kit d'alchimie, potion de récupération (2), potion de guérison des blessures (2), baume de cicatrisation des blessures (2).  
Bourse avec 32 pièces de cuivre et 126 pièces d'argent.

**Points de légende : 110**

## Adaptation ED3

Mouvement 14, Niveau de danger C3, Défense magique 9, Compétence : Lecture et écriture (3/9), Talents : Don des langues (3/9<sup>D</sup>), Incantation (4/10<sup>D</sup>), Lecture et écriture de la magie (3/9<sup>D</sup>), Matrice de sort (3), Rituel de karma (3), Tissage (4/10<sup>D</sup>), Matrice de sort (3), Déguisement magique (3/9<sup>D</sup>), Endurance (4/3 ; 3), Mort feinte (3/9<sup>D</sup>), Matrice de sort (2).

## LES CHASSEURS DE SANG : YLLUVAN NATH AMROTH (I-LU VANE / NAT / AM-ROTH)

Ylluvan Nath-Amroth est un nécromancien du Sixième cercle qui n'a jamais eu aucun remord à travailler avec des Thérans. C'est un mercenaire uniquement attiré par l'appât du gain et à ce jeu là, se sont les Thérans qui payent le plus.

Il affiche la plupart du temps un air menaçant et inquiétant. Il a engagé une troupe d'aventuriers elfes afin de mener à bien sa mission d'exploration mais ils ne représentent que des pions pour lui, qu'il n'hésitera pas à sacrifier. Il a l'habitude de diriger par la peur...

Ylluvan a vendu ses talents à des Thérans de Vivane pour retrouver le cercueil d'un ancien magicien vivant avant le châtement. Après avoir recruté un groupe d'aventuriers elfes originaire des monts Scythia se nommant les « Chasseurs de sang », le voilà parti en expédition dans un tombeau oublié aux abords du Bois de sang. Il récupéra donc le cercueil et le plaça dans un coffre de métal qui lui a été remis par les Thérans afin de contenir les pouvoirs de la momie. En effet cette dernière, emprisonnée dans son cercueil, n'en demeure pas moins toujours « vivante ». Même si le coffre joue son rôle « tampon », Ylluvan doit rester à tout moment concentré pour garder la momie dans un état de léthargie afin qu'elle n'utilise pas ses capacités maléfiques. C'est pourquoi il passera l'essentiel du voyage enfermé dans sa cabine en état de transe mentale entouré de nombreux bâtonnés d'encens. Au préalable il a ordonné à son équipe de monter la garde devant sa porte afin que personne ne viennent le déranger, mais certains événements feront que sa concentration s'en trouvera perturbée...

## Attributs

**DEX** (14) : 6      **FOR** (11) : 5      **CON** (12+2) : 6  
**PER** (17+5) : 9      **VOL** (14+2) : 7      **CHA** (14+2) : 7

## Caractéristiques

**Initiative** : 6      **Déf. physique** : 10  
**Nombre d'actions** : 1      **Déf. magique** : 13  
**Attaque** : 9  
NA      **Déf. sociale** : 9  
NA      **Arm. physique** : 4  
NA      **Arm. mystique** : 9

**Seuil de mort** : 36      **Tests de récup.** : 3  
**Seuil Bles. Grav.** : 10      **Équilibre** : 7  
**Seuil inconsc.** : 28

**Déplac. course** : 60      **Déplac. combat** : 30  
**Nombre de karma** : 5      **Niveau de karma** : 4

## Compétences

### Arts

Sculpture sur os (3/10)

### Connaissances

Connaissance de la magie (5/14), Histoire du Châtiment (4/13), raciale elfe (2/11).

### Générales

Analyse des indices (2/11), Éloquence (3/10), Étiquette (3/10), Médecine (1/10), Recherche (5/14), Sang-froid (4/11), Stabilité (2/7).

## Talents

Incantation (8/15<sup>D</sup>), Lecture et écriture (7/14), Lecture et écriture de la magie (7/14<sup>D</sup>), Matrice de sort (7), Matrice de sort (7), Rituel de karma (7), Tissage (7/14<sup>D</sup>), Endurance (4/3 ; 7), Regard terrifiant (7/13), Vision astrale (7/14<sup>D</sup>), Langue des esprits (7/14<sup>D</sup>), Matrice de sort (3), Matrice de sort (5), Possession d'animal (6/12), Immobilisation d'esprit (6/12<sup>D</sup>), Invocation (d'esprit allié) (6/12<sup>D</sup>), Détection de la vie (3/10), Détermination (7/13).

## Sorts en matrice

Immobilisation d'une entité (C7, p.362), Ami spectral (C7, p.361), Cercle de protection astrale (C5, p.356), Tête de mort (C3, p.352).

## Équipement, trésor

Tressellerie à filament (rang 4, Phys 4, Myst 7), bracelet de défense (rang 4, DP+2, DM+2), chemise de soie d'indrisa de propreté brodée, dague, bâton, outils de gravure, ossuaire gravé (livre de magie contenant tous les sorts de cercle 1 à 5, plus 4 sorts de cercle 6 et autant de cercle 7) enfermé dans un coffre renforcé, ceinture de potion avec 3 potions de récupération, 1 potion de guérison des blessures, 1 onguent de la dernière chance. Contrat entre Ylluvan Nath Amroth et Ethan Ma Medari, une grande famille noble thérane, pour livraison d'une momie d'un elfe mage. Document sur l'ancien kaer, et récits sur l'histoire de Lörm-Loch'At.

Bourse avec 13 pièces de cuivre et 13 pièces d'argent.

**Points de légende : 450**

## Adaptation ED3

Mouvement 14, Niveau de danger C7, Défense magique : 14, Talents : Incantation (8/15<sup>D</sup>), Lecture et écriture de la magie

(7/14<sup>D</sup>), Matrice de sort (7), Rituel de karma (7), Tissage (7/14<sup>D</sup>), Vision astrale (7/14<sup>D</sup>), Lecture et écriture (7/14), Regard terrifiant (7/13<sup>D</sup>), Endurance (4/3 ; 7), Langue des esprits (7/14<sup>D</sup>), Matrice de sort (5), Immobilisation d'esprit (6/12<sup>D</sup>), Matrice de sort (3), Invocation (d'esprit allié) (6/12<sup>D</sup>), Volonté de fer (5/12), Détection de la vie (3/10<sup>D</sup>), Détermination (7/13<sup>D</sup>).

## ESSAIM D'ABEILLES DE SANG

Vous trouverez plus de détail sur cette créature dans le **Recueil du maître de jeu** en page 278.

### Adaptation ED3

Mouvement 4/12\*, Niveau de danger C1.

## PRESTEGRIFFE (5)

Vous trouverez plus de détail sur cette créature dans le **Recueil du maître de jeu** en page 336.

### Adaptation ED3

Mouvement 14/8\*, Niveau de danger C3.

## MOMIE : LÖRM-LOCH'AT, DEMI-SPECTRE D'ELFE DE SANG

Vous trouverez plus de détail sur cette créature dans le **Recueil du maître de jeu**, au chapitre consacré aux demi-spectres en page 298.

### Attributs

DEX : 7      FOR : 8      CON : 9  
PER : 8      VOL : 8      CHA : 6

### Caractéristiques

Initiative : 5	Déf. physique : 9
Nombre d'actions* : 1	Déf. Magique : 10
Attaque (4) : 11D	Déf. Sociale : 8
Dommages	Arm. Physique : 5
Griffes (4) : 12	Arm. Mystique : 6
Seuil de mort : 48	Tests de récup. : 4
Seuil Bles. Grav. : 14	Équilibre : 8
Seuil inconsc. : NA	
Dépl course : 60	Dépl. combat : 30
Nombre de karma : 12	Niveau de karma : 6

\* la momie enchaîne les attaques suivantes : combat à mains nues (11D), attaque enchaînée (11), coup de pied rapide (11), deuxième attaque (11D).

Si toutes les attaques portent, la momie bénéficie d'un effet de peur gratuit.

### Talents

Attaque enchaînée (4/11), Attaque surprise (3/11), Combat à mains nues (4/11<sup>D</sup>), Coup de pied rapide (4/11), Deuxième attaque (4/11<sup>D</sup>), Esquive (4/11), Tactique (2/10).

## Compétences

Éloquence (3/9), Sarcasmes (2/8), Sang-froid (3/11).

## Pouvoirs

Incantation (4/12<sup>D</sup>), Invocation (4/12<sup>D</sup>), Peur (3/9<sup>D</sup>), Tissage (4/12<sup>D</sup>).

## Règles

Son état la gêne pour lancer correctement des sorts. Il lui faut 2 filaments de plus pour chaque sort qu'elle tente de lancer, même ceux n'ayant pas de filament. Elle est capable de lancer des sorts de nécromancie (cercle 4 maximum) et de sorcellerie (cercle 2 maximum).

Son état de demi-mort vivant lui offre un bonus de +5 en Défense magique et Armure mystique.

Tout comme le bateau, elle fuit le feu, les niveaux de dommage de feu bénéficiant d'un bonus de +3 contre elle.

## Équipement, trésor

Cercueil 300 pièces d'argent, ce trésor rapporte des points de légende.

**Points de légende : 250**

### Adaptation ED3

Mouvement 10, Niveau de danger G4

## PIRATES DU CRISTAL

Vous trouverez plus de détails sur ces Écumeurs du ciel de Premier cercle dans le **Recueil du joueur** en page 89.

### Adaptation ED3

Mouvement 10, Niveau de danger C2, Talents : armes de mêlée (2/8D), parade (1/7), navigation aérienne (1/6D), rituel de karma (1), cri de guerre (2/7D), sang de feu (1/9D).



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](http://www.black-book-editions.fr).

**Auteur :** Rémi Étilé

**Mise en page :** Damien Coltice

**Relectures et rewriting :** Damien Coltice, Franck Mercier et Arnaud Métais

**Technique :** Franck Mercier