

Fleur-naufnage

Scénario Casus Belli pour *Guildes* - n° 98

Par Stéphane Marsan
Illustrations de Rolland Barthélémy
Plan de Cyrille Deaujan

Conversion à Savage Worlds : Torgan (torgan@torgan.net) – <http://www.torgan.net>



Le Scénario « le réveil » est issu de la boîte de base du jeu de rôle *Guildes, la quête des origines*, édité par la Compagnie Multisim. Il est publié sans autorisation. Je suis à la recherche des auteurs et/ou de la société propriétaire des droits des jeux *Guilde, la quête des origines* et *Guildes, El Dorado* afin de statuer sur ce point. Si vous êtes une de ces personnes ou si vous connaissez une des personnes à contacter, merci de m'envoyer un mail à l'adresse torgan@torgan.net.

Les illustrations sont la propriété de leurs auteurs et sont publiées ici sans leur autorisation. Si les dits auteurs tombaient sur ce document et pouvaient se faire connaître j'en serais tout à fait ravi.

L'adaptation à Savage Worlds est l'œuvre de Torgan (<http://www.torgan.net/>).

Savage Worlds and Smilin' Jack are Copyright 2003, Great White Games/Pinnacle. This work is not an officially licensed product and has no affiliation with Great White Games or Pinnacle.

Je remercie tout particulièrement Bertrand (aka. Bertrand2060), Galilea (aka. Idril d'Alcaran, prêtre de Solace), Baccs pour toutes ses remarques moult constructives et tous les membres de la ML Savage Worlds française (et US aussi mais moins, parce que je les connais moins). Venez nous rejoindre sur http://fr.groups.yahoo.com/group/Savage_Worlds_fr/.

GET SAVAGE !

Désol la fleur-naufage

Pour la plupart des aventuriers, les côtes du Continent sont un seuil qui, une fois passé, donne accès aux merveilles et aux périls des contrées intérieures. Mais c'est oublier que les côtes peuvent aussi se révéler des barrières mortelles, dont les abords sont parsemés de dangers redoutables : monstres, écueils, pirates, etc. Sur les récifs du Continent échouèrent bien des navires, avant que les guildes ne parviennent sur le sable inviolé de la nouvelle terre. Les pires dangers, toutefois, sont

Nicodémus

Vieil antiquaire felsin

Museau de fouille, long nez surmonté de bésicles, traits orientaux et parcheminés, yeux bridés sous des sourcils broussailleux. Corps maigre, manteau ample, rouge et pourpre avec des ondulations bleues parsemées d'étoiles, écharpe, babouches.

Le jouer : voix chevrotante, sourcils levés, lunettes glissant perpétuellement au bout du nez, yeux plissés, doigts tremblants, dur d'oreille.

Traits : Agilité d4, Ame d8, Intellect d10, Force d4, Vigueur d4.

Compétences : Art Guildien d10, Connaissance [Arkhé] d6, Connaissance [Herboristerie] d8+2, Connaissances [Légendes] d10+2, Perception d6, Tripes d4.

Allure : 5+d6

Parade : 2

Résistance : 4

Résistance loomique : 2

Charisme : +2.

Atouts : Contacts, Charismatique, Erudit.

Handicaps : Dur d'oreille, Vieux.

Langues : Guildien, Felsin, Venn'dys d6, Arkhé d6, Wish d4, Lore d4.

ceux qui se dissimulent. Le désol est de ceux-ci.

Le désol est une plante d'un vert tirant sur le noir, formée d'une tige haute et feuillue, légèrement courbée. A sa base se déroulent des racines partiellement découvertes qui courent sur le sol sur un ou deux mètres. Au sommet de la tige s'ouvre une fleur charnue, large comme un visage d'homme, dont les pétales déchirés cernent un cœur lumineux. Le centre de la fleur contient en effet un fragment de loom jaune qui émet une lueur très vive, supérieure à celle d'une lanterne. Le désol a une autre particularité : il ne pousse que sur des récifs, des pierres perpétuellement lavées par les eaux de l'océan, dans les zones sombres, vaseuses, où gisent des créatures mystiques. Ces endroits dangereux sont marqués par la peur et la superstition, et il est très difficile d'y accéder.

À cause de son éclat lumineux et des lieux où elle pousse, la fleur de désol est très prisée des naufrageurs, qui recherchent les récifs où elle est susceptible de se trouver et guettent son apparition. Cette attente dure parfois de longs mois, car le désol ne fleurit que lorsque les trois lunes de Cosme forment un triangle au-dessus de la contrée de Gjillian, ce qui ne se produit qu'une ou deux fois par an. Alors, les naufrageurs se postent à proximité des plants de désol, les cueillent et les brandissent vers le large, dans l'espoir qu'un navire, abusé par leurs lumières, ne s'écrase contre les récifs. Les naufrageurs n'ont alors plus qu'à tuer les survivants, à les rejeter à la mer, et à piller l'épave. Ces crimes ont entouré le désol d'une aura de terreur et de malédiction. Les vieux loups de mer le nomment la fleur-naufage.

Morgue-roc

Non loin des côtes, à trois kilomètres de Port MacKaer, s'étendent des récifs très dangereux, que les cartes marines de la Constellation signalent désormais, après que des guildes entières aient péri par leur faute.

Cet amas de pierraille délavé par les vagues et usé par les tempêtes s'organise en îlots, les plus grands atteignant cinq cents mètres de diamètre, les plus petits sont de simples rochers. Leur relief est chaotique et nulle vie n'y prospère, à part des touffes rêches d'herbes séchées par le sel et agitées par le vent furieux qui vient du large et les désols.

De grands plants de cette fleur maudite s'élèvent sur les bords d'un îlot central, nommé Morgue-roc. L'ambiance est sinistre, même en plein jour. Celui-ci paraît toujours blafard, et la nuit y est d'un noir d'encre, propre à ranimer les angoisses qui sommeillent dans le cœur des marins. De nombreux navires s'y sont fracassés. Les débris de coque et de mâts, ainsi que les corps des noyés, retenus par le roc, s'y rassemblent au gré des vagues.

Les gens de Port MacKaer, constatant que les morts étaient amenés par la mer dans une minuscule crique de Morgue roc, y ont construit une sorte de cimetière, dont les pierres tombales sont des écueils, et où les épitaphes sont gravées à même la roche. Au-dessus de ces tombes marines, ils ont dressé des statues protectrices des âmes des défunts, telles des anges de miséricorde. Ils ont des corps féminins et des traits empreints de pitié, mais une autre malédiction s'est abattue sur ces lieux : le cœur loomique du désol absorbe l'âme des morts et produit des spectres, les désolés. C'est pourquoi plus personne ne se rend sur les tombes de Morgue-roc depuis maintes saisons.

Mais les naufrageurs sont de nouveau à l'œuvre. Ils ont enlevé un astronome venn'dys afin de connaître le moment de la prochaine conjonction des lunes. Ils projettent d'en faire autant avec Nicodémus, le vieil antiquaire de Port MacKaer, car il vient de se procurer un grimoire autochtone expliquant comment éliminer le désol en récoltant son loom. Les naufrageurs l'ont appris par une indiscretion et comptent bien détruire ce texte qui mettrait fin à leur activité. C'est alors que les personnages entrent en scène.

Introduction

Les personnages joueurs (PJ) se trouvent à port MacCaer. Ils ont débarqué depuis peu, ou s'y reposent au retour d'une expédition : Les raisons de séjourner dans ce havre ne manquent pas. Comme il s'agit sans doute de leur premier scénario, vous êtes libre d'en inventer une qui convienne à tout le groupe. Les aventuriers se promènent à la nuit tombée, sortant d'une taverne ou ils ont bu quelques bocks de gwyneth, la fameuse bière brune, en compagnie de vieux loups de mer. Ils regagnent l'hôtellerie des Moindres, où ils logent depuis leur arrivée. Les rues sont désertes, seules brillent de loin en loin les lanternes accrochées aux murs lépreux des maisons branlantes. Soudain, au détour d'une ruelle, ils entendent des cris (jet de Perception). Une voix de vieillard, chevrotante, appelle au se-

Les naufrageurs

Gilet de cuir brun rapiécé, avec deux poches apparentes vides et une poche inférieure où est glissé un stylet. Chemise grise, pantalons gris et noirs, bottines souples, cheveux courts ou flâsses, boucles d'oreilles.

Les jouer : ricanants, sans scrupules, moue méprisante, grimaces cruelles, peu bavards.

Traits : Agilité d8, Ame d8, Intellect d6, Force d6, Vigueur d6.

Compétences : Corps à corps d8, Escalade d8, Perception d6, Pistage d4, Survie d6, Tripes d4.

Allure : 6+d6

Parade : 6

Résistance : 6 [5 + 1 (Gilet en cuir)]

Résistance loomique : 2

Charisme : 0.

Équipement : Stylet (Force + 1), Gilet de cuir (Armure + 1), Pot de nébul (ce petit récipient en terre contient une potion ulmègue qui dégage une fumée opaque de couleur bleue, assurant la fuite de celui qui l'utilise.).

cours.

Lorsqu'ils arrivent sur les lieux, les PJ découvrent un vieil homme étendu sur le pavé. C'est Nicodémus (voir sa description dans le paragraphe des PNJ, en fin de scénario). Ses quatre agresseurs, apercevant les PJ, s'enfuient par les ruelles noires. Ce sont des naufrageurs. Si les PJ tentent de les rattraper, vous devrez mettre en scène la poursuite. Ce sera un bon premier exercice de narration. Souvenez-vous de la scène du bazar dans Les aventuriers de l'Arche Perdue ! Les fuyards courent à travers un dédale de ruelles qu'ils connaissent parfaitement, escaladent les murets, dévalent des escaliers. Rattrapés, ils se défendent à l'aide de leurs stylets et des pots de nébul. Arrangez-vous pour que les PJ n'en capturent aucun. Dans le meilleur des cas, ils parviennent à en tuer un ou deux, mais les cadavres ne parlent pas. En défi native, les aventuriers devraient revenir bredouille auprès du vieil homme. Nicodémus se présente, et leur explique que ces gens l'ont sauvagement agressé alors qu'il rentrait chez lui après une balade botanique dans les collines qui bordent Port MacCaer (il a des herbes médicinales plein les poches). Il demande aux PJ de le raccompagner chez lui.

Chez Nicodémus

Sa boutique se trouve à la périphérie de la ville, là où le sable et les rochers noirs se reprennent leurs droits. La côte est peuplée de maisons construites à même les pontons et de bateaux échoués transformés en bicoques, en tavernes ou en échoppes. Elles sont couvertes d'algues et de coquillages. Nicodémus conduit les PJ à une caraque affalée sur son flanc tribord, à moitié enfouie dans la vase. Une grande planche pourrie mène à la porte découpée dans sa coque. L'ouverture est éclairée par une lanterne verte. L'enseigne représente un gouvernail.

Le vieux Felsin fait entrer les aventuriers dans un incroyable capharnaüm, un bric-à-brac d'objets de marine et de pièces archéologiques ramenées

Récolter le loom

Le loom du désol est lié à sa fonction d'absorption des âmes.

Ce pouvoir est mal connu, car il diffère des relations qu'entretient le loom noir avec la mort (mort provoquée ou suspendue, comme dans le cas des morts-vivants). Le loom jaune attire les âmes frappées par le désespoir, la lassitude, et l'abandon. Cette ambiance automnale se propage autour du désol et imprègne les statues de Morgue-roc.

Pour récolter le loom du désol, il faut d'abord consoler les âmes échouées sur Morgue-roc. Il n'y a pas de chant ou de cérémonie imposée. Aux PJ d'improviser à vous d'apprécier la qualité de leurs prestations. Ne soyez pas sévère...

Le loom des fleurs se met à crépiter, on peut alors les cueillir et en composer une couronne. Il faut s'en coiffer et s'avancer entre les tombes. Les désols libèrent des étincelles jaunes. Elles se répandent sur les pierres rendent leurs âmes aux corps qui sont enterrés là. Quant au loom, il est intégré au guilden constellé du PJ. Chaque fleur représente 3 points de loom jaune.

La récolte fait disparaître la luminescence du désol, et met donc fin à ses méfaits.

d'expéditions lointaines dans des contrées sauvages. Là, l'antiquaire leur propose un travail. Il craint pour sa vie et ses biens, et leur demande de retrouver ses agresseurs, moyennant une belle récompense, à marchander, bien sûr, en coraux, en bibelots précieux ou, pourquoi pas, un artefact loomique ou une carte au trésor).

Si les PJ ne semblent pas enclins à rendre service à Nicodémus, motivez les. S'ils se renseignent à son sujet auprès de n'importe quel individu faisant partie d'une guilde (y compris leurs supérieurs, ils apprendront que ce pittoresque antiquaire est une figure très respectée par les aventuriers. Autrefois, il fut

un éminent maître de guilde (bien que cette période de sa vie soit mal connue et teintée de mystère). Et puis, il possède des objets étonnants, et un prodigieux réseau de contacts, auquel tout bon aventurier a recours un jour ou l'autre. Bref, les PJ ont tout intérêt à se faire un ami de Nicodémus. Ce dernier leur conseille, de commencer leur enquête en écumant les lieux plus ou moins bien famés du port, en particulier les tavernes.

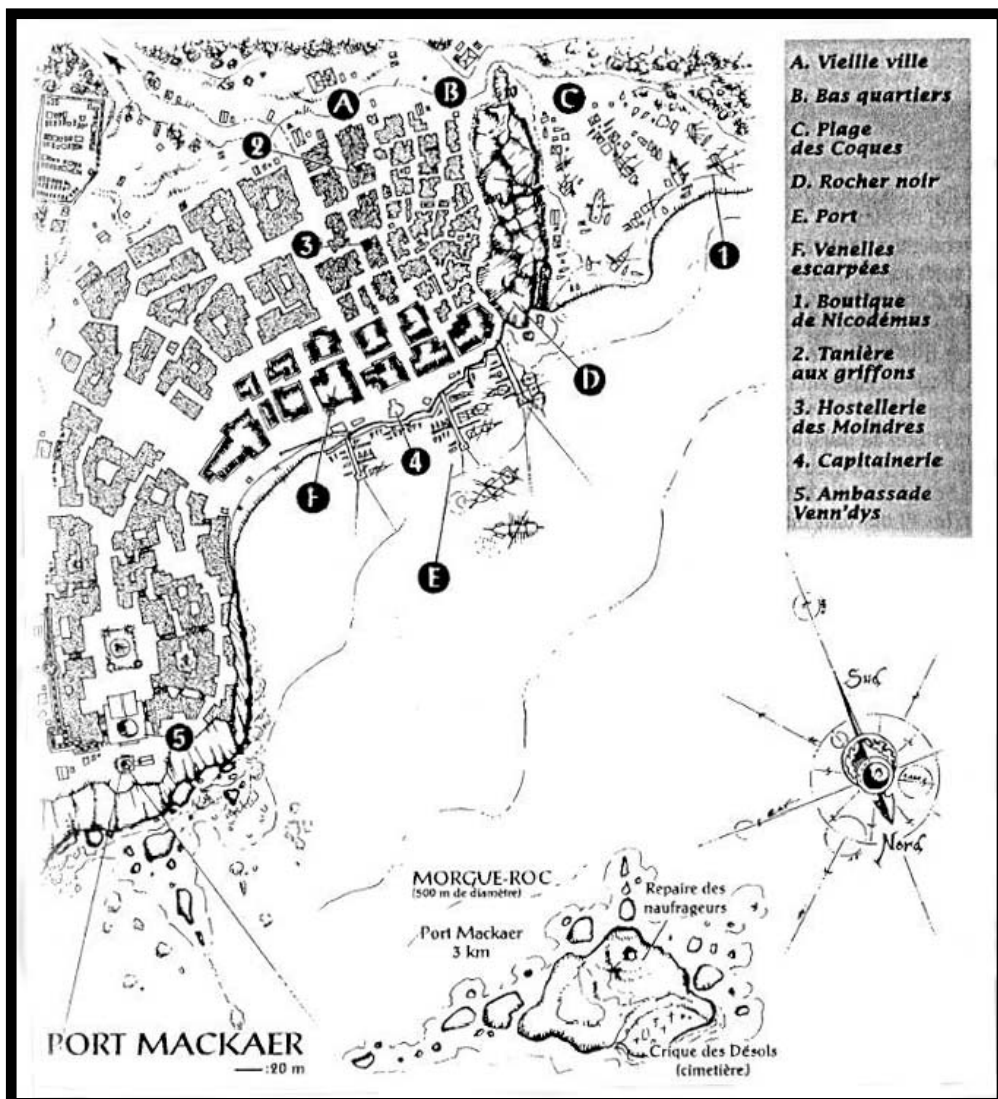
Rumeurs

Au Cours de leurs recherches, les PJ vont peu à peu découvrir de quoi il retourne vraiment. Les meilleurs endroits pour apprendre les rumeurs sont les tavernes et les échoppes du port. En particulier, Nicodémus recommande la Tanière aux griffons, une taverne fameuse située dans le quartier des Vieilles Colères. Là, ils devront prêter l'oreille aux racontars des marins et des aventuriers de passage et leur offrir quelques tournées pour les faire parler. Révélez les informations par étapes, et laissez les PJ les remettre dans le bon ordre par eux-mêmes,

De nombreuses rumeurs courent à propos de Nicodémus. La plupart tournent autour de son passé nébuleux. À en croire la dernière en date, il a récemment acheté à prix d'or un grimoire loomique rapporté d'une expédition par la Guilde de Rubisque. Malheureusement les membres de cette guilde se sont embarqués avant hier pour les Rivages. Il n'est donc pas possible de les interroger.

Le grimoire

Les PJ peuvent directement interroger Nicodémus à ce sujet. Il commence par nier, jaloux de ses trésors, puis consent à leur montrer le livre. C'est un gros livre jaune et brun, couvert de Cuir d'une bête non répertoriée. Il est rédigé dans une langue arkhè très difficile à déchiffrer. Plus tard, quand Nicodémus aura passé des Mois à le décrypter, il le baptisera *Le Lyphrak de Galmina*. C'est une recueil d'études sur le loom jaune. Pour le lire, il faut faire



deux jets à -2 en Connaissance [Langue Arkhè] pour déchiffrer les informations. Chaque tentative demande deux heures de travail. Si aucun des PJ ne sait lire l'arkhè, on considérera que Nicodémus découvre l'essentiel juste à temps. Le grimoire contient les renseignements suivants :

- C'est un traité sur les cultures d'êtres loomiques. On y trouve des dessins de gnômes ailés aux yeux globuleux, de créatures minérales et de plantes magnifiques.
- Il y est fait mention de plusieurs sites côtiers, dont la région de Port Mackaer (mais la ville n'y figure pas, le grimoire ayant plus d'un siècle et demi) et ses récifs, qui ne s'appellent pas encore Morgue-roc.

- Plusieurs pages décrivent une plante contenant du loom jaune (le désol, mais elle n'est pas nommée) qui fleurit lors de la conjonction des trois lunes (une réussite nécessaire).
- Enfin et surtout, il contient la méthode pour récolter le loom du désol (une réussite nécessaire). Il faut d'abord sentir le loo, puis exécuter le rite (voir encadré), et enfin récolter le loom.

Lorca

D'autres rumeurs, apparemment sans lien avec les précédentes, parlent d'un astronome venn'dys très renommé, Lorca van Aldis. Il a disparu depuis trois semaines. On parle d'enlèvement. L'ambassade de la Maison venn'dys est particulièrement contrariée par celle affaire, dont elle est en partie responsable.

En effet, certains de ses gardes ont trinqué plus que de raison dans cette même taverne, un mois plus tôt, en compagnie d'inconnus, sans doute des brigands. Ils ont un peu trop bavardé et, semble-t-il, leur ont livré le moyen de pénétrer dans les appartements de Lorca. Les imprudents ont d'ailleurs été punis et mis au secret par les autorités de l'ambassade

Par ailleurs, les Venn'dys sont passablement nerveux. Nul ne sait pourquoi, mais apparemment la disparition de Lorca n'est pas seule en cause. La raison de cette anxiété est l'arrivée imminente du convoi, dont il sera question plus loin

Lorca a été enlevé par les naufrageurs, qui avaient besoin de lui pour prévoir précisément le moment de la conjonction des lunes et donc de l'apparition du désol. Lorca s'est incliné

Hered

Courte barbe blanche, cheveux clairsemés, visage livide, front barré de rides, cicatrices, redingote bleue foncé rapiécée.

Le jouer : regarde derrière lui, vide ses verras cul sec, approche exagérément son haleine fétide de son interlocuteur

Traits : Agilité d6, Ame d6, Intellect d6, Force d8, Vigueur d6.

Compétences : Corps à corps d6, Connaissance [Légendes] d4, Escalade d4, Natation d8, Navigation d8, Perception d6, Survie d8, Tripes d6.

Allure : 6+d6

Parade : 5

Résistance : 5

Résistance loomique : 2

Charisme : -1.

Handicaps : Mauvaise habitude [Haleine fétide].

Équipement : Sabre (Force + 2)

Langues : Guildien, Ashragor, Gehemdal d4.

sous la menace. Les naufrageurs connaissent donc le moment de la conjonction, dans quelques jours. Lorca se trouve avec eux dans leur repaire de Morgue-roc

Hered

Après un ou deux jours de recherches, les PJ rencontrent un vieux capitaine ashragor, repenté et alcoolique, définitivement échoué sur le comptoir de la taverne aux griffons. Il s'appelle Hered et se sent en veine de confidences... Si les PJ ont lambiné dans leur enquête, il leur livrera au besoin les informations qui leur manquent. L'ivrogne est diablement bien renseigné. Hered évoque avec des yeux fous l'histoire de Morgue-roc et de son cimetière hanté par les âmes des marins. Il passe de longues heures à raconter que les cadavres des noyés viennent s'échouer sur les récifs, que leurs âmes s'éclipsent de leurs dépouilles et se lamentent en mugissant inlassablement : « Désooooo ». Ce phénomène se produit rarement, mais a dissuadé tout le monde de visiter le cimetière.

Hered est persuadé d'avoir aperçu des spectres qui rôdaient à nouveau sur les rochers de Morgue-roc. C'est le signe que des choses horribles vont se produire. En fait, il a seulement vu des naufrageurs... Mais il n'a pas tort, au fond. En surprenant des bribes du récit de Hered, d'autres marins présents s'arrêtent de parler et de jouer aux cartes et tourment la tête. L'inquiétude se peint sur leurs visages. Certains murmurent qu'il est hors de question de prendre la mer dans les prochains jours.

Avis de tempête

À l'aube du lendemain, le temps s'est gâté, il pleut, et la mer a grossi. Une grande agitation règne sur les quais. On apprend qu'un groupe de navires en provenance des Rivages doit arriver très bientôt, le jour même ou, au plus tard, le lendemain matin. Ils sont remplis à ras bord de marchandises et de colons guildiens, hommes, femmes et enfants. Voilà qui explique la nervosité des venn'dys,

chargés de réceptionner ces bateaux et leur contenu...

La populace bruisse déjà de rumeurs. Les marins prédisent un désastre. Les racontars de Hered ont porté. Au moment où la nervosité est à son comble, l'ashragor surgit de la fouie et court sur les docks en annonçant le retour des spectres de Morgue-roc. Ils réclament vengeance, et des naufrageurs vont faire échouer les navires annoncés. Ayant semé la consternation dans la population de la ville, Hered s'enfuit en hurlant « Désooooo!... », à l'instar des fantômes. Si les PJ ne le récupèrent pas rapidement, il sera poignardé dans l'ombre par des naufrageurs dissimulés dans la foule.

Malgré les craintes des badauds, les Venn'dys ne veulent rien savoir de cette histoire, qui sent trop la superstition pour leur goût. Comme ils ont autorité sur les navires qui arrivent, personne ne peut empêcher le drame. À moins d'avoir déjà découvert le secret du désol, d'aller sur Morgue-roc et d'y affronter les naufrageurs... C'est l'occasion pour vis aventuriers de se faire un nom à Port MacKaer. S'ils n'osent pas bouger, Nicodémus les y poussera.

Sur les récifs

De Port MacKaer à Morgue-roc, la distance est courte, mais la tempête rend la navigation difficile. Les aventuriers peuvent emprunter un voilier ou un bateau à rames. Le jets de navigation se fera à -2 compte tenu des circonstances. Au terme de quatre heures d'efforts soutenus, ils arrivent aux rochers.

Mais c'est dans les dernières minutes du parcours que les risques sont les plus grands. Les courants extrêmement violents qui cernent les récifs entraînent l'embarcation des PJ et menacent de la précipiter sur le roc. Pour éviter le naufrage, les aventuriers doivent réussir des jets de navigation à -4. S'ils tombent à l'eau, des jets de natation les amènent à pied. Finalement, le groupe débarque (ou échoue) sur Morgue-roc. Les PJ ont intérêt à être discrets s'ils veulent échapper à la vigilance des naufrageurs,

qui connaissent bien l'endroit (jets opposé de Discrétion contre Perception). Les PJ peuvent aller directement vers le cimetière, dont les statues se profilent au loin, ou faire d'abord le tour des îlots à la recherche de Lorca et des naufrageurs.

Le repaire des naufrageurs

C'est une mesure de bois goudronné, coincée entre deux énormes rochers, dont le toit émerge à un mètre du sol. Une fenêtre voilée laisse filtrer une faible luminosité. Pour y rentrer, il faut descendre dans l'anfractuosité entre les blocs de pierre rendus glissants par le lichen et l'eau. Devant la porte, il y a un trou d'eau d'un mètre de diamètre, qui ressemble à une grosse flaque. En fait, il est profond de dix mètres et communique avec la mer. *Gare* à l'imprudent qui y tombe, car les jours de tempête (comme ce soir) le courant est si fort qu'il l'empêchera de remonter sans l'aide de ses amis, ce qui retardera

tout le monde.

L'intérieur de la mesure est très fruste. Ce n'est qu'un abri, les naufrageurs n'y résident pas en permanence. Dans un coin sont entassées Des paillasses, quelques tabourets, un fût de mauvais alcool de gemkil, une lanterne et des outils rouillés (qui servent à forcer les coques des navires échoués). La présence des naufrageurs dépend de d'heure et de votre bon vouloir, mais il y a toujours deux gardes qui surveillent Lorca, ligoté contre le mur, Le malheureux astronome n'est pas fait pour le danger. Il est froussard et ne sera d'aucune utilité dans un combat. S'il venait à être blessé, l'ambassade venn'dys en gardera rancune aux PJ. Les naufrageurs se doutent que quiconque se rend sur Morgue-roc a des intentions belliqueuses à leur égard. Ils sont donc sur leurs gardes et attaquent sans hésiter.

Les désolés

Quand les PJ s'approchent du cimetière, l'atmosphère sinistre est renforcée par les lamentations des spectres. Ils sont là, flottant le long des rochers et des ailées qui séparent les tombes. Ils aperçoivent les aventuriers et se dirigent vers eux en prononçant inlassablement le nom de la fleur maudite qui a causé leur perte : « Désooooool ». Potentiellement, il y a des hordes de désolés sur Morgue-roc. Contentez-vous d'environ le double du nombre de PJ. Les personnages possédant le plus de loom jaune dans leurs guilders sont les premiers atteints par le pouvoir de lamentation (voir les PNJ). Les désolés ne peuvent être blessés que par les armes et les objets contenant du ralgar, par une lumière très vive, par le feu {naturel ou magique), et par certains sortilèges (à votre bon vouloir)

Les plants de désol

Les désolés poussent sur le rocher nu, au-dessus de l'eau en furie. Il y en a au moins quatre plants. Il est possible de les cueillir sans accomplir le rite, mais cela ne les empêchera pas de s'allumer. Les détruire gâcherait le loom et déclencherait la fureur des dé-

solés. Pour effectuer la récolte, les PJ devront s'approcher tout près du bord de l'eau (jets d'Agilité pour garder l'équilibre).

Sauvetage

Si les PJ visitent le cimetière, les désolés attaquent. S'ils ont réussi à échapper aux désolés jusqu'à la bataille avec les naufrageurs, les fantômes s'en prendront à eux juste au moment où les personnages se féliciteront de leur victoire.

À minuit, les trois lunes forment un triangle dans le ciel noir, et les désolés s'allument. A moins que les aventuriers n'aient déjà réussi à mettre les naufrageurs hors d'état de nuire, ils sont déjà sur les lieux. Il y en a au moins sept, munis de lanternes, de sacs et d'armes pour achever les passagers encore vivants.

Bientôt, les navires sont en vue, Les PJ deviennent la forme de deux croisils et d'un caravillon. Malmenés par les flots, attirés par les désolés, ils modifient leur course et se dirigent droit vers les récifs. Les naufrageurs se préparent.

Lorca van Aldis

Astronome venn'dys

Fine moustache, cheveux noirs collés à son crâne, toque, habit de soie blanche portant blason, mains fines et baguées.

Le jouer : apeuré, insignifiant, geignard.

Traits : Agilité d4, Ame d6, Intellect d8, Force d4, Vigueur d6.

Compétences : Connaissance [Astronomie] d10+2, Connaissance [Légendes] d8+2, Perception d8, Tripes d4.

Allure : 6+d6

Parade : 2

Résistance : 5

Résistance loomique : 2

Charisme : +0.

Atouts : Erudit.

Langues : Guildien, Venn'dys, Kheyza d4, Ulmeq d4.

Les désolés

Lorsque l'étincelle de loom des noyés est attirée par le cœur du désol, une ombre apparaît et hante les parages de la fleur. C'est un désolé. Il ne possède pas de loom propre, puisqu'il est lié au cœur de la fleur de désol.

Pouvoir : Lamentations. Ceux qui entendent les fantômes gémir « Désôôôôl » sont figés sur place et découragés à mois de réussir un jet d'âme. Ils ne peuvent s'empêcher de laisser tomber tout ce qu'ils ont en train et de gémir à l'unisson des spectres en se tournant vers leurs amis, « désolés » à leur tour. Ils gagnent alors un point de fatigue.

Maintenant, c'est aux PJ de jouer. Attendez vous à devoir improviser un peu. Soignez vos descriptions, sans né-

gliger pour autant la gestion des scelles d'action.

Le combat avec les naufrageurs doit être épique. Ils font luire leurs stylets sous les lunes, tentent de les plonger dans la gorge des PJ semblent accepter un duel à la loyale puis, lorsqu'il commencent à perdre, lancent leurs lanternes sur leurs adversaires pour couvrir leur fuite.

Une fois débarrassés de leurs ennemis humains et surnaturels, les aventuriers doivent réussir à éteindre les fleurs avant que les navires n'en soient victimes. Vous pouvez employer un truc classique : presser les joueurs en rappelant sans cesse que les navires approchent dangereusement des récifs. Si vous vous en sortez bien, la récolte du loom devrait se faire dans une ambiance de panique, où chaque dé lancé acquiert une importance vitale...

Dès que les désols sont vidés de leur loom, les bateaux se détournent de ces mauvais fanaux et se dirigent sans mal vers le Port Il ne reste plus aux

personnages qu'à attendre la fin de la tempête et à regagner port MacKaer.

Récompenses

Si tout s'est bien passé, les aventuriers ont réussi trois petits exploits, Ils ont découvert les agresseurs de Nicodémus et les ont mis hors d'état de nuire. Ils ont récupéré Lorca, et surtout, ils ont sauvé les navires, Cela leur vaut une certaine respectabilité et d'excellents contacts avec les autorités de Port MacKaer. Ils sont connus en ville, et les autorités referont appel à eux. Si Lorca revient vivant et indemne, l'ambassade venn'dysse leur verse une récompense de 500 coraux. De plus, les PJ ont récolté d'utiles charges loomiques et ont désormais la possibilité de consulter le grimoire de Nicodémus.

