SOMBRES MARÉES

Nos héros feront-ils preuve de bravoure en sauvant des rescapés en détresse, ou bien en profiteront-ils pour les détrousser ?

Une courte aventure *Savage Worlds* dans l'univers de *Lankhmar* convertie en édition *Adventure*.

Cette courte aventure peut être jouée seule ou comme introduction à A Night of Blood and Teeth *(NdT : non encore traduite). Elle est parfaite pour un groupe de héros Novices qui découvrent Lankhmar.*

PROLOGUE

C'est une nuit sombre et froide à Lankhmar et nos héros passent une soirée des plus ennuyeuses à la Bouilloire noire, une taverne du quartier des docks. En regardant le fond de leur gobelet, ils ressassent leurs amours perdus, leurs paris malheureux, ou des défaites glorieuses mais oubliées depuis longtemps.

Après avoir décrit cette scène et annoncé à vos joueurs qu'ils sont d'humeur mélancolique, c'est le bon moment pour un **Interlude** (voir *Savage Worlds* p. 116). Accordez un Jeton supplémentaire à celui dont l'histoire aura été la plus triste et la plus déprimante. Puis, une fois que chacun a eu sa chance de raconter sa mauvaise fortune, lisez le passage suivant :

> *C'est étrange, lorsque vous êtes arrivés à la Bouilloire noire, il y a à peine quelques heures, vous étiez d'humeur enjouée et vous vantiez vos dernières péripéties. À présent, devant le meilleur repas et la meilleure bière que vous pouviez espérer ici, vous vous retrouvez, vous et vos camarades, assaillis par la mélancolie.*
>
> *Pourtant, l'atmosphère est étrange, surnaturelle, même…*
>
> *Soudain, la porte s'ouvre à la volée et deux pirates miteux entrent en portant un troisième gravement blessé à la cuisse. Ses vêtements sont déchirés, abondamment tachés de sang et, même dans la pénombre, sa blessure béante laisse entrevoir ses tendons et ses os mis à vif.* « Thazzi ! » *crie l'un des pirates à l'ancien marin borgne qui sert de tenancier à cette gargote.* « On a besoin de ton aide ! »

L'un des pirates balaye du bras les assiettes et les gobelets qui traînent sur une longue table et aide à y placer le blessé. Thazzi se renfrogne mais prend une serviette et un seau d'eau pour aider.

Thazzi a Soins à d4 mais les blessures de Glib sont au-delà de ses compétences. Si les personnages veulent aider, ils sont les bienvenus. S'ils ne font rien, l'importante hémorragie de Glib va finir par le tuer au bout de quelques minutes seulement.

Quels que soient les choix du groupe, les héros font tous un jet de Perception. Le score le plus haut remarque le reflet doré d'un objet que Glib tient fermement dans une de ses mains. L'un des deux pirates remarque l'objet un instant plus tard, le prend et le glisse sous sa chemise, le cachant de la vue de tous.

HÉROS OU PIRATES ?

Si les héros ont aidé Glib, l'un des pirates, une jolie jeune fille aux manières rudes nommée Lyssa, vient raconter leur histoire au groupe. Si le groupe a laissé Glib mourir, elle vient quand même mais pour négocier un peu d'aide, et non par gratitude.

> *Punt, Glib et moi, on a traîné près des rochers, pas loin d'la porte sud lorsqu'on a entendu l'tonnerre. Mais, y'avait pas d'pluie ni d'tempête. Y'en a une qu'approche, mais elle est pas encore là, si vous voyez c'que j'veux dire. Donc, on a été ben curieux, on a j'té un œil et on a vu ce p'tit sloop échoué sur le sable. J'chais pas pourquoi y-z-ont pas débarqués aux docks comme y faut.*
>
> *On a vu quelques rescapés qui tentaient de nager vers la plage mais y-z-arrivaient pas entiers. On s'est dit qu'y-z-avaient été attaqués par des pirates. Ou pt'êt' que c'était des pirates et que c'était pour ça qu'ils voulaient pas aller aux docks, hein ?*
>
> *L'un d'eux a presque réussi, pour sûr. Il s'est traîné jusqu'aux abords du rivage en agitant les bras pour demander de l'aide. Glib s'est jeté à l'eau pour aller le chercher, il a pris sa main pour le tirer de là mais un gros requin a surgi de nulle part et l'a chopé ! On a crié à Glib de revenir vite, on est pas bons nageurs, et vous voyez le résultat… Y s'est fait choper aussi ! On a ramené Glibby sur la berge et on a couru jusqu'ici pour trouver de l'aide. On sait que Thazzi a recousu des types lorsqu'il était marin.*
>
> *L'épave est toujours là-bas. Aidez-nous, euh, allons sauver les survivants et peut-être qu'on pourra garder les affaires de ceux qui n'ont pas pu s'en sortir, on partagera, hein ?*

L'ÉPAVE

Lyssa et Punt conduisent le groupe au sud à environ 100 m des docks sur un petit banc pierreux. Le navire, le Voyageur, bat pavillon Illthmarien et transporte une cargaison à la fois précieuse et dangereuse comme nous allons le voir dans les aventures proposées dans *Night of Blood and Teeth*. Cependant, ces informations ne sont pas cruciales pour cette aventure, sauf que c'est la source de l'atmosphère morose qui s'étend sur Lankhmar.

L'épave est à 30 m de la berge et est entourée de requins affamés. Quelques survivants se débattent dans l'eau en criant à l'aide. Un jet de Perception réussi permet de remarquer que la plupart des rescapés portent des bijoux (anneaux, colliers…).

Que les personnages aient de nobles intentions ou pas, la seule façon de sauver ces gens est d'aller barboter dans le bouillon sanglant qui les entoure pour aller les sortir de là.

Édition *Adventure* Copyright © 2020. *Savage Worlds*, *Lankhmar* et tous les personnages, images et logos associés sont protégés par le droit d'auteur. *Pinnacle Entertainment Group.* Tous droits réservés.

LES BONS SAMARITAINS

Les survivants sont tous des marins ou des marchands d'Ilthmar. Les sortir de l'eau, alors qu'ils sont épuisés et paniqués, se joue comme une Scène dramatique modifiée :

- Il y a 10 rescapés potentiels et 5 rounds avant qu'un énorme banc de requins arrive et les dévore tous.
- Au début de chaque round, chaque joueur décide s'il affronte un requin ou s'il tente de sauver un survivant.
- Ceux qui combattent les requins font un jet de Combat ; la magie et les armes à distance sont inefficaces car les requins sont sous l'eau. Un Succès protège un des rescapés, deux sur une Prouesse. (Ne déterminez pas les dégâts, le héros détourne l'attention des requins, il ne les combat pas vraiment).
- Pour chaque rescapé qui n'a pas été protégé, jetez un dé. Impair, les requins déchiquettent le rescapé. Pair, ils mordent l'un des héros et lui infligent 2d6 de dégâts.
- Une fois l'attaque des requins résolue, ceux qui sortent de l'eau les survivants font un jet d'Athlétisme pour se jeter à l'eau et tenter de les ramener. Un Succès permet de sauver un rescapé, deux sur une Prouesse. Une fois sur le rivage, le naufragé est sauvé, il est hors de portée des requins. On suppose que Lyssa et Punt s'occupent des blessés sur la plage pendant que le groupe s'occupe du sauvetage.

Au bout de 5 rounds, la Scène dramatique prend fin. Tous les naufragés qui n'ont pas été secourus disparaissent dans les remous au milieu d'une écume rougeâtre.

Pour ceux qui ont été sauvés, jetez un d6. Sur 1–4, le rescapé est un marin qui possède 2d20 smerduks d'argent de bijoux divers sur lui. Sur 5–6, c'est un marchand avec 2d20 rilks d'or en pièces ou en joyaux. Les victimes sont prêtes à céder la moitié de ce qu'elles ont sur elles par pure reconnaissance. Évidemment, si les héros sont de fieffés gredins, ils pourraient en vouloir plus mais ils devront les bousculer un peu ou les convaincre pour ça. Ce choix appartient aux joueurs…

LES LAMES SANGLANTES

Alors que les héros reprennent leur souffle allongés sur le sable, s'occupent des blessés ou extorquent un peu de monnaie aux marchands, l'un d'eux leur raconte leur histoire.

Je me présente, je suis Nestor. Nous sommes des marchands d'Ilthmar et la plupart d'entre nous sont juste des représentants de plus grandes maisons. Nous étions supposés accoster aux quais sud comme à l'accoutumé mais un étranger, un homme chauve qui s'est tenu à l'écart des autres pendant tout le voyage, a payé 100 rilks au capitaine pour le laisser débarquer sur ces hauts-fonds. Il avait une petite bourse qu'il gardait précieusement auprès de lui. Elle était cachée sous son manteau mais il la vérifiait constamment et j'ai pu l'apercevoir une fois ou deux. Cela devait être quelque chose de très important qu'il ne voulait pas déclarer à la capitainerie.

Il venait juste d'embarquer dans le canot que quelque chose de massif a heurté la coque. Le bateau ne pouvait plus bouger et nous avons commencé à couler, alors nous avons agrippé ce que nous pouvions pour ne pas être emportés par l'eau qui envahissait le navire. Le seul canot disponible était justement celui que l'homme chauve avait pris alors nous avons essayé de nager dans sa direction. Et c'est à ce moment-là qu'ils sont arrivés… les requins, il en venait de partout…

Nestor montre la mer agitée de remous d'où émerge parfois un aileron de requin ou une nageoire caudale. Il ne sait pas beaucoup plus de choses utiles. Le capitaine est mort rapidement et les marins ne savent rien sur l'homme chauve. Néanmoins, si l'équipage est questionné à propos du chauve, quelqu'un signale que tout le monde s'est senti morose et déprimé à partir du moment où il est monté à bord.

En fait, le navire était suivi par des Simorgyiens et a été abordé par le *Haut-Fonceur*. Mais, c'est une autre histoire…

LA PIRE ESCORTE DU MONDE

À peine l'interrogatoire est-il fini qu'un groupe de douze mercenaires baraqués et ayant l'air très sûrs d'eux, les Lames sanglantes, arrive sur la plage et se dirige vers les rescapés.

« *Qu'est-il arrivé ici ?* » questionne leur chef, un certain Karstan. Il désire connaître toute l'histoire et si jamais le groupe est réticent à lui confier les détails, il interroge Nestor. Si personne ne mentionne le fait que l'homme chauve s'est enfui avec le canot, Karstan leur demande : « *Nous sommes à la recherche d'un homme chauve aux traits burinés. Avez-vous vu ce qui lui était arrivé ?* »

Les Lames sanglantes ont pour mission d'accueillir et d'escorter un homme chauve quelque part dans le quartier du port. Mais, il a disparu et ne réapparaîtra pas dans cette aventure.

Ce qui arrive ensuite dépend des actions du groupe. Les Lames sanglantes ne cherchent pas la bagarre, mais s'ils sentent qu'on leur ment, s'ils voient un peu trop les richesses des marchands, ou si Karstan sent que son autorité est remise en question, ils demanderont la moitié du butin et se battront pour l'obtenir. Mais, avec quelques bons arguments bien trouvés et des jets de Persuasion réussis, les joueurs pourront les convaincre de repartir pacifiquement en acceptant que leur « *client* » a disparu.

- **Lames sanglantes (12).**
- **Karstan, chef des Lames sanglantes.**

UN BREF RÉPIT

Lyssa et Punt, qui ont participé au sauvetage et ont aussi été récompensés par les survivants, suggèrent au groupe de retourner à la Bouilloire noire pour aller se réchauffer autour d'un verre. En supposant que le groupe accepte, le tenancier, heureux de les voir revenir en ayant accompli une bonne action, leur offre la première tournée. Thazzi a été marin pendant de nombreuses années sur les mers de Lankhmar et il sait combien les naufrages peuvent être dangereux et effrayants.

Le répit est bien mérité, car Lankhmar est sur le point d'être mise à feu et à sang… Vous trouverez la suite de cette aventure dans le scénario *A Night of Blood and Teeth* !

Wild Thief, 2014 © Gpzang

PROTAGONISTES

LAME SANGLANTE

Allure : 6.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d6	d6	d6	d6	d6

Compétences : Athlétisme d6, Combat d6, Culture générale d4, Discrétion d6, Perception d6, Persuasion d4, Tir d6.

Parade	Résistance
5	7 (2)

ACTIONS

- ***Épée courte :*** Combat d6, 2d6.
- ***Couteau :*** Combat d6, d6+d4.

ÉQUIPEMENT

Épée courte, couteau, armure de cuir renforcée (+2).

KARSTAN ♥♥♥

Allure : 6.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d8	d6	d6	d6	d6

Compétences : Athlétisme d6, Combat d8, Culture générale d4, Discrétion d6, Perception d6, Persuasion d4, Tir d6.

Parade	Résistance
5	7 (2)

CAPACITÉS SPÉCIALES

- ***Frappe éclair :*** si ni Secoué, ni Sonné, attaque gratuite contre 1 ennemi par round pénétrant son Allonge.

ACTIONS

- ***Épée courte :*** Combat d8, 2d6.
- ***Couteau :*** Combat d8, d6+d4.

ÉQUIPEMENT

Épée courte, couteau, armure de cuir renforcée (+2).

CRÉDITS

- **Titre original** : *Grim Tidings*
- **Écriture** : Shane Hensley
- **Traduction** : perror
- **Relecture** : Alain « Karkared » Curato, Romain « Fenris » Schmitter, X.O. de Vorcen
- **Maquette** : perror et LaTeX