

L'APPEL DE LA SIRÈNE

Une carte au trésor mène à une épave perdue dans les Grands marais salés, mais nos héros découvrent que le bateau ne transportait pas que des richesses...

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



Cette aventure convient à des personnages Novices avec un peu d'expérience mais elle est adaptable pour un groupe plus aguerris.

UN TRÉSOR PERDU

Alors qu'ils festoient dans une taverne miteuse, nos héros sont accostés par un marin déguenillé, Kelt. Il leur raconte les malheurs de son bateau, la *Sirène*, qui s'est échoué dans le Grand marais salé lors d'une tempête. Les membres d'équipage qui n'ont pas péri dans la tempête ont fini sous les assauts des habitants du marais. Il est le seul à être revenu vivant à Lankhmar.

Originaire des Huit Cités, Kelt ne connaît personne à Lankhmar pour l'aider à trouver une place sur un nouveau navire, et les maigres fonds qu'il avait sur lui au moment d'abandonner le navire ont fondu depuis belle lurette. À présent, il s'est lourdement endetté auprès d'un usurier local qui envisage de se rembourser en le vendant comme esclave à la Confrérie des Tueurs s'il n'est pas payé dans les prochains jours. À ce moment de la conversation, il se penche vers le groupe en ajoutant d'un air de conspirateur : « Mais, j'ai peut-être un moyen de nous sortir tous du besoin pour un certain temps... »

L'APPÂT

Kelt raconte aux aventuriers que la *Sirène* transportait un coffre contenant la paye de l'équipage, qui se montait à plusieurs milliers d'agols. Les naufragés ont été forcés d'abandonner le trésor sur le navire échoué alors qu'ils cherchaient un abri face à la tempête. De plus, les vents ayant poussé le bateau loin à l'intérieur des marais, Kelt est sûr que l'épave n'est pas visible depuis la côte. Et, comme il est le seul survivant du naufrage, il est aussi le seul à savoir où trouver la *Sirène*.

Kelt a dessiné une carte qui indique la position de l'épave, espérant revenir chercher le trésor plus tard. Mais il a passé trop de temps en mer pour avoir envie de s'aventurer à nouveau dans les marais et d'affronter les moustiques ou les créatures sauvages. Si on lui met la pression, il avoue que le voyage pour s'échapper du marais et les amis qu'il y a perdus l'ont définitivement découragé d'y retourner.

Les temps sont durs pour Kelt en ce moment, tellement durs qu'il est prêt à céder sa carte pour 50 rikls d'or afin de régler ses dettes et de repartir sur de nouvelles bases. Kelt essaye d'esquiver toute tentative de négociation. De bons arguments et un jet opposé de Persuasion permettent de baisser le prix à 30 rikls d'or, 10 sur une Prouesse. C'est la somme minimale dont Kelt a besoin pour payer son usurier.

PLACER L'HAMEÇON

L'histoire de Kelt est presque entièrement vraie. Il était marin sur la *Sirène*, et elle s'est effectivement échouée dans le Grand marais salé. Et, il fut en effet le dernier survivant de la traversée des marais... Mais, c'est parce qu'il a assassiné les deux autres rescapés du naufrage ! Malgré tout, sa carte est suffisamment précise pour permettre de retrouver l'épave.

Mais Kelt ne compte pas s'en tenir là, il veut laisser les héros récupérer le trésor pour lui, les intercepter sur le chemin du retour pour les éliminer, puis enfin récupérer le coffre. Kelt garde aussi pour lui le fait que le bateau transportait une cargaison spéciale, pour un magicien de Lankhmar, qui avait déjà tué une bonne partie de l'équipage bien avant le naufrage.

SE JETER À L'EAU

Comme indiqué par la carte de Kelt, les chasseurs de trésor doivent suivre la Chaussée de Pierre pendant une journée puis bifurquer vers le nord en s'enfonçant dans le bournier du Grand marais salé. Le voyage se complique à partir de là, car les personnages doivent progresser au sein d'herbes hautes très denses et d'arbres broussaillieux, sur un sol détrempé, avec, par intermittence, la traversée de passages submergés d'eau saumâtre jusqu'à la taille, voire plus.

Avancer dans ces conditions est difficile et chaque voyageur doit réussir un jet de Vigueur par jour ou subir un niveau de Fatigue. Ce niveau de Fatigue ne peut Incapaciter mais ne sera récupéré qu'avec une nuit de repos sur un sol (à peu près) sec. Un jet de Survie réussi permet de repérer en fin de journée un endroit où monter un camp pour la nuit et espérer récupérer un peu.

Tous les deux jours environ, le groupe croise des créatures du Grand marais salé. Adaptez les rencontres au Rang de votre groupe, mais vous pouvez par exemple les confronter à des sangsues géantes (1 par héros), un serpent constrictor, un couple de léopards des marais, des anguilles venimeuses (1 par héros), ou même un Béhémot pour des groupes Vétérans ou plus. Les caractéristiques de ces adversaires sont disponibles dans *Lankhmar : les ennemis de Nehwon*.

LA SIRÈNE

Au début du quatrième jour, les personnages peuvent faire un jet de Survie à -2 afin de repérer l'épave. C'est un jet de groupe mais une seule tentative est possible chaque jour. Sur un Succès, ils trouvent l'épave de la *Sirène* au milieu d'un bosquet touffu.



Abandoned Ship © 2018, Adeline Vondrys

QUELQUE CHOSE D'ÉTRANGE...

Le bateau repose sur son flanc tribord et son pont est incliné de 30° par rapport au sol. Le pont inférieur semble immergé, au moins partiellement. Un arbre renversé par la tempête permet d'accéder au pont supérieur. Une fois dessus, les personnages tombent sur une demi-douzaine d'épouvantails qui, si on les regarde de près, sont faits de squelettes humains dont le crâne a été remplacé par une tête grossièrement sculptée en bronze.

L'autre cargaison du bateau, une couvée de lézards gladiateurs, a naturellement établi son repaire dans l'épave et a placé les épouvantails sur le pont pour prouver leur bravoure au combat et comme avertissement à ceux qui oseraient pénétrer dans leur tanière. Malheureusement pour nos canailles, il est possible qu'ils comprennent ce message un peu trop tard.

À peine nos chasseurs de trésors sont-ils montés sur le pont de la *Sirène* que les lézards gladiateurs sortent en trombe de la poupe et du gaillard d'avant du bateau. Les créatures combattent jusqu'à la mort, leur tactique est de privilégier l'attaque à plusieurs contre une cible unique lorsque c'est possible.

 **TZAK** : leur chef est un Joker.

■ **LÉZARDS GLADIATEURS** (1 par héros +1 par Rang).

LES LÉZARDS GLADIATEURS

Les deux créatures dont les silhouettes se découpaient bientôt dans la pénombre étaient énormes. Des monstres dressés sur leur membres postérieurs comme des hommes, mais beaucoup plus grands, avec des crânes de reptile pointus comme des casques, des épaules hérissées de piques, des pattes griffues de lézards et des membres supérieurs munis d'une serre unique de trois pieds de longs. Avec l'obscurité, qui faisait briller davantage leurs yeux jaunes, on eût dit d'atroces caricatures de guerriers en armure, une épée dans chaque main.

Pour des guerriers, une fin de guerriers ! répéta la voix.

Le rivage désolé, Épée et mort, Fritz Leiber.

Ces créatures rares et mortelles viennent du Rivage désolé, ils émergent d'œufs noirs semblables à de la roche. Les lézards gladiateurs sont des prédateurs efficaces et vicieux. Ils maintiennent une sorte d'étrange lien mental entre eux qui leur permet des actions coordonnées d'une précision surnaturelle lors des combats.

LÉZARD GLADIATEUR

Allure : 6.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d10	d6	d8	d4 (A)	d8

Compétences : Athlétisme d6 (escalade +2), Combat d10, Discrétion d6, Perception d6.

Parade	Résistance
7	9 (2)

CAPACITÉS SPÉCIALES

- * **Armure +2**. Plaques cartilagineuses et peau écailleuse.
- * **Taille +1**. Plus de 2 m de haut.

ACTIONS

 **Griffes** : Combat d10, 2d8.

+ **Frères de couvée** : +1 au bonus d'Attaque à plusieurs.





LE VOYAGE DE RETOUR

Après la bataille, nos héros pourront fouiller le bateau et trouver le coffre au trésor qui est... vide. Les lézards ont fondu les agols pour réaliser les têtes de leurs épouvantails. Néanmoins, on peut tout de même tirer 30 rilks de chacune de ces six têtes.

Suivez la même procédure qu'à l'aller pour sortir des marais en ce qui concerne les rencontres et la Fatigue. Évidemment, peu de temps après qu'ils aient rejoint la Chaussée de Pierre, les personnages vont croiser Kelt et sa petite bande de brigands, qui leur demande de lui livrer « son » trésor. Les aventuriers peuvent soit les combattre, soit tenter de négocier une sortie honorable.

Donner trois têtes en bronze et un jet de Persuasion à -4 réussi peut convaincre Kelt de les laisser passer, à condition qu'ils ne lui montrent pas les autres têtes. Chaque tête rajoutée au marché donne un bonus de +1 au jet. Si les personnages donnent toutes les têtes qu'ils possèdent mais ratent leur jet, cela signifie que Kelt leur demande toutes leurs possessions, y compris leurs armes et leur équipement.

Kelt et ses brigands se battront jusqu'à ce que la moitié d'entre eux soient vaincus, auquel cas les survivants fuient la bataille à toutes jambes. Chacun des brigands possède 1d8 agols dans sa bourse tandis que Kelt a 6 rilks.

- **KELT** : voir Capitaine de navire dans *Lankhmar, la Cité des Voleurs*.
- **BRIGANDS (2 par héros)** : voir Bandit dans *Lankhmar, la Cité des Voleurs*.

CRÉDITS

- **Titre original** : *Siren's Call*
- **Écriture** : John M. Goff
- **Traduction** : perror
- **Relecture** : Alain « Karkared » Cutato, Romain « Fenris » Schmitter, Maedh.
- **Maquette** : perror et L^AT_EX