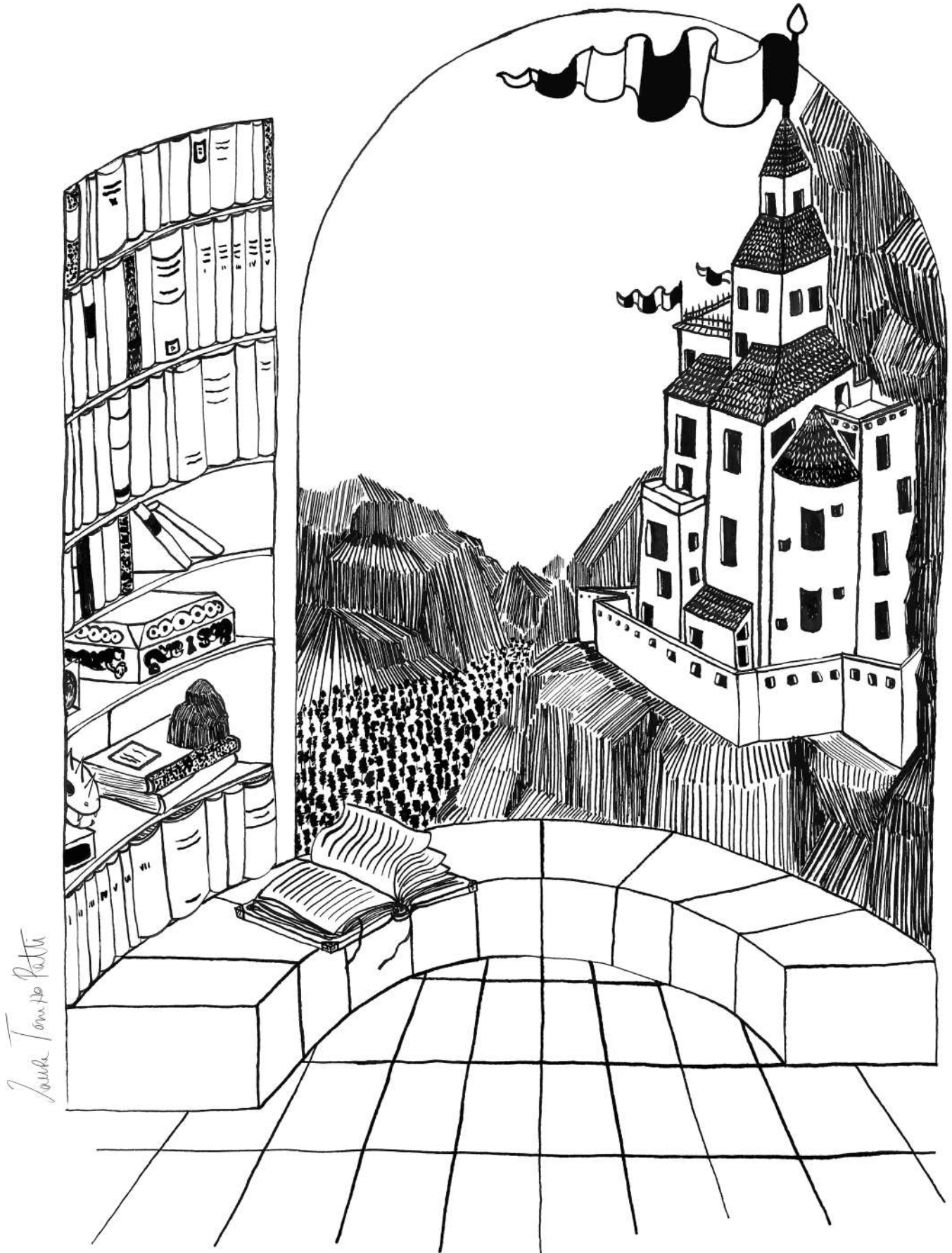


VOUÏVRE



Mettez la chaloupe à l'eau

Ce scénario est inspiré du scénario du même type du fanzine « le hobbit fataliste »

1. INTRODUCTION

Savirol est un des hommes les plus puissants de la ville : riche armateur, c'est aussi le chef de la Guilde des Marchands qu'il dirige depuis maintenant une vingtaine d'années. Pourtant, son empire commence à vaciller : ses vaisseaux vieillissent, et ne sont plus aussi rapides et les tarifs qu'il imposait autrefois sont aujourd'hui concurrencés par des capitaines indépendants et de petites compagnies qui prennent tous les risques pour acheminer leurs marchandises.

Aussi, lorsqu'un savant gnome du nom d'Alnéram est venu lui présenter un nouveau vaisseau révolutionnaire capable de naviguer au cœur des tempêtes et d'éviter les pirates, Savirol a tout de suite compris l'usage plus qu'il pouvait faire de cette invention au prix de quelques modifications. Et c'est ainsi que naquit dans le plus grand secret le Saïlenth, mot qui signifie fortune en Gnome. Ce sous-marin allait restaurer la puissance déclinante de Savirol en coulant les navires de ses concurrents (et un ou deux de ses plus vieux vaisseaux pour ne pas éveiller de soupçons).

Savirol n'est autre que le Renard, en plus d'être le chef de la guilde des marchands, c'est aussi le chef de la pègre.

Voilà donc deux mois qu'un mystérieux monstre marin attaque les navires au large des côtes : la plupart des membres de la Guilde des Marchands sont dans une situation critique et ils ont décidé d'offrir une récompense de 5000 PO à celui ou ceux qui les débarrasseront de ce fléau (Savirol, doté d'un féroce sens de l'humour, a apporté la plus grosse partie de la prime.)

2. LA PÊCHE AU GROS

PREMIER DÉPART

Dans un premier temps, les PJ vont probablement chercher à se renseigner sur le monstre dans les tripots du port. Malheureusement, les rares témoins d'une attaque ont tendance à enjoliver les choses pour justifier les verres offerts par les aventuriers.

Noyez l'essentiel (la lumière blanche qu'il émet, la carapace qui le rend semble-t-il insensible aux projectiles) sous un flot de détails pour la plupart tirés des légendes et contes populaires (haleine fétide, rangées de crocs d'au moins trente centimètres, cri qui vous paralyse sur place, etc.).

Le plus sage est de se rendre à la Guilde des Marchands où les attaques du monstre ont été enregistrées avec soin et, dans la mesure du possible, localisées : la plupart du temps, le monstre s'en prend à des navires qui quittent le port

Étant chef de la Guilde, Savirol connaît la date de chaque départ mais rarement celle de l'arrivée et ce, dans une zone bien délimitée (les réserves d'oxygène du Saïlenth sont encore limitées).

Au cours de leurs investigations, les aventuriers apprennent qu'alléché par les 5000 PO, un vieux **capitaine, Fenring (guerrier niveau 5)**, a décidé de reprendre du service : il arme en ce moment un petit navire. **L'Irmae**, et les PJ sont les bienvenus car l'équipage est composé de marins (**guerrier de niveau 1**)

UN COUP POUR RIEN

L'Irmae fait voile vers la région où la mystérieuse créature frappe le plus souvent. Elle y arrive après deux journées d'une navigation tendue. Sont alors jetés à la mer des tonneaux de poissons destinés à appâter la bête. Après trois jours de calme plat, l'équipage est tiré de sa torpeur par les cris de la vigie : le monstre est en vue. Sur l'ordre de

Fenring, trois chaloupes sont mises à l'eau ; les aventuriers n'ont plus qu'à prendre place à leur bord s'ils veulent toucher la prime.

Une barque fait 3 m x 1,50 m, elle peut contenir 2 membres d'équipage, 2 passagers sa coque à une CA à 9 et PV 50 se déplace de 45m par minute sa vitesse, avec un virage de 90 degrés max par tour. Si les rames sont détruites, la vitesse de la barque est de 0.

Requin géant : CA 6, 6DV, Mvt 24, Attaque 1, morsure 2d4 +1, guerrier niveau 4

De retour sur l'Irmae, les PJ sont portées en triomphe et le rhum coule à flot. La fête n'aura hélas pas le temps de s'achever : au beau milieu de la nuit le bateau est agité d'une terrible secousse et les PJ ont tout juste le temps de voir disparaître une leur blanchâtre dans les flots. L'Irmae s'est fait éventrer par le monstre et les marins vont devoir rentrer au port sur les chaloupes encore intactes.

3. L'HILARION

RENCONTRE AVEC ELEKAN

De retour en ville, leur demi-échec (ils ont tout de même réussi à tuer un animal d'une belle taille) vaut aux PJ une ovation chez les marins : qu'ils aillent dans une des tavernes du port et on leur demande immanquablement de raconter encore une fois leur histoire. C'est là qu'ils vont faire connaissance **d'Elekan**, un demi-elfe qui leur propose le moyen infaillible de piéger le monstre.

Si les aventuriers sont intéressés (et c'est à souhaiter), Elekan les conduit hors de la ville vers un vieux manoir en bord de mer : arrivés à destination le demi-elfe les introduit dans un immense entrepôt encombré de machines toutes plus étranges les unes que les autres. Au milieu de ce capharnaüm trône un appareil vers lequel se dirige Elekan :

« L'Hilarion ! déclare triomphalement le demi-elfe, je l'ai entièrement conçu et réalisé. Avec cet engin, vous serez capables de naviguer sous les eaux et de traquer le monstre sur son propre terrain. Bien sûr, l'élaboration d'une telle merveille m'a beaucoup coûté et je loue l'Hilarion pour 2000 dragons d'or. »

LE MONDE DU SILENCE

Une fois la somme payée ou les documents remis, Elekan conduit les aventuriers à la remise : avec leur aide, il installe **L'Hilarion** sur un chariot et le fait glisser jusqu'à la mer. Lorsque le sous-marin est à l'eau, le demi-elfe leur indique la marche à suivre pour diriger l'engin : les déplacements verticaux se font grâce aux ballasts fixés sur les côtes de l'engin tandis qu'un astucieux système de pédales permet au sous-marin d'avancer. Par temps calme, les PJ ont même la possibilité de fixer une voile et de s'éviter ainsi bien des efforts. Le renouvellement de l'oxygène doit se faire en remontant à la surface.

Le temps d'embarquer les provisions et quelques outils et voilà nos aventuriers partis. Logiquement, les PJ devraient se diriger vers le secteur qu'ils ont repéré à la Guilde des Marchands ou qu'à défaut le capitaine de l'Irmae leur a signalé.

Une fois dans la zone à risque, le plus sûr moyen de débusquer le monstre est de prendre en filature un des rares navires qui osent encore croiser dans ces eaux. Tôt ou tard, il se fera éventrer.

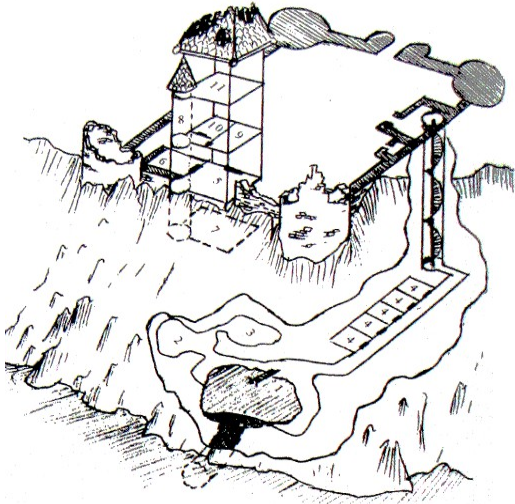
Nos sous-marinières découvrent alors à travers les hublots un autre submersible : le **Saïlenth**. Une fois son forfait accompli, il est facile de suivre l'engin jusqu'à son repaire grâce à la lumière qu'il émet. Si les PJ décident d'attaquer le Saïlenth avant qu'il arrive à destination, ils ne pourront jamais récupérer l'épave et sans preuve, difficile de toucher la récompense.

4. LA BASE DES NAUFRAGEURS

Après une demi-heure de pédalage intensif, les aventuriers peuvent voir le Saïlenth s'engouffrer dans une caverne sous-marine. Plusieurs possibilités s'offrent alors aux PJ.

La première, c'est de suivre immédiatement le submersible d'Alnéram : c'est la plus mauvaise des solutions car ils devront affronter les sous-mariniens dans la salle du bassin. La seconde, c'est d'attendre au moins une demi-heure que la salle du bassin se vide pour y émerger (mais ça, les aventuriers ne peuvent pas le deviner). La troisième enfin, c'est de remonter à la surface et d'accoster sur le rivage.

Arrivés au sommet, ils découvriront les ruines d'une forteresse dont seul le donjon subsiste. C'est une propriété de Savirol qu'il a aménagée pour accueillir Alnéram et sa machine infernale.



1- LA SALLE DU BASSIN

C'est une caverne naturelle : on a fixé à la voûte deux rails sur lesquels circule une grue. Le Saïlenth peut ainsi être transporté aisément à l'atelier. Si les PJ ont attendu suffisamment longtemps, les sous-mariniens ont quitté la salle.

2- L'ATELIER

C'est ici qu'on amène le submersible après chaque mission pour être révisé. Un **forgeron nain** et un **charpentier gnome** y travaillent actuellement.

3- L'ENTREPÔT

On y trouve des planches, des poutrelles, des tonneaux de goudron, des plaques de métal, des clous, bref, tout ce qui sert à l'entretien et la réparation du Saïlenth.

4- LES CHAMBRES

Ce sont en fait d'anciens cachots aménagés : si les PJ ont attendu avant de déboucher dans la salle du bassin, quatre nains se reposent dans leur chambre (il suffit d'être discret et ils ne se réveilleront pas au passage des PJ).

5- LA SALLE COMMUNE

Elle sert à la fois de réfectoire et de salle de détente. Une dizaine de nains s'y prélassent, parlant avec entrain de leur dernier méfait devant une bonne bière. Si les aventuriers attendent la nuit, ils verront les sous-mariniens regagner leur chambre.

Les bandits nains sont à considérer comme des guerrier niveau 1

6- LA CUISINE

Un petite-gens s'y affaire, préparant le repas du soir. Il est totalement inoffensif

7- LA CAVE

Elle renferme de la bière et des provisions et ne contient ni goule ni rat géant.

8- L'ESCALIER

Il est facile à tenir par un seul homme : ceux qui montent ne peuvent le faire qu'en file indienne.

9- LA CHAMBRE DE GRUNDIN

Grundin s'y repose. Une lutte dans la salle commune le réveille immédiatement, tout comme un combat dans le laboratoire d'Alnéram. C'est le responsable des lieux. Savirol lui a donné pour ordre de protéger Alnéram. C'est un demi-orc.

Grudin est un demi-orc, guerrier niveau 7, il porte trois attaques tous les deux rounds, il est équipé d'une cote de maille (CA 5) et manie une hache à deux main +1 (1d10/3d6), son mouvement est de 27m et il a 60 PV.

10- LA CHAMBRE D'ALNÉRAM

Le désordre le plus complet y règne : des plans de machines recouvrent les murs et le plancher de la pièce. De nombreux papiers traînent sur le bureau : c'est la correspondance qu'échangent Savirol et Alnéram par l'intermédiaire de pigeons voyageurs. Elle constitue une preuve capitale pour confondre le chef de la Guilde des Marchands.

11- LE LABORATOIRE

Alnéram est en train d'y mener ses expériences : il tente notamment d'élaborer une potion qui limiterait les besoins en oxygène de l'équipage du Saïlenth et augmenterait l'autonomie du submersible.

Aleneran est un illusionniste niveau 4, il porte un poignard à sa ceinture (1d4/1d4), mvt 27, CA 6 (dextérité et anneau de protection +1). Il a mémorisé les sorts suivants : mur de brouillard, lumière, changement d'apparence, invisibilité, motif hypnotique

son livre de sort comporte en plus : bruitage, ténèbre, ventriloquie et image miroir

On l'aura compris, l'approche franche et brutale ne constitue pas la meilleure façon de capturer Alnéram : mieux vaut attendre la nuit que les nains vident la salle commune avant d'aller visiter les étages.

4.1.1 Conclusion

Une fois capturé, Alnéram leur dévoile tout ce qu'il sait de l'histoire. Il explique même au aventurier qu'il travaille pour le chef de la guilde des marchand qui n'est autre que le renard. Celui-ci tentera probablement de s'enfuir : aux PJ de le rattraper !

Un scénario réécrit par Aléniges pour le module Vouivre

