

Lanfeust RPG – « A la recherche de la 78^e Baronnie »

Synopsis

Rudyar Noutte est un vieil érudit originaire des Baronnies, plus exactement, de la Baronnie Nuit Etoilée (rapport à son blason, représentant une étoile dorée sur fond bleu nuit) ou Baronnie de Muinerte. La Baronnie en question est peu connue et sa gloire passée depuis bien longtemps, ce qui lui vaut aujourd'hui le surnom cocasse de « Nuit Etiolée ». Elle était la plus proche voisine de la 78^e Baronnie, celle qui fut arrachée au continent et engloutie par les flots en des temps immémoriaux et dont l'exemple a poussé les habitants des Baronnies à refuser l'usage de toute magie (voir encadré). A force de passer en revue le moindre manuscrit de la bibliothèque ancestrale de son domaine, Rudyar a trouvé un texte fort intéressant, des œuvres de son arrière grand-père Sanzokin Noutte. Celui-ci relate une vie passée à rechercher la trace de la 78^e Baronnie afin d'en extraire les trésors engloutis. Selon Sanzokin, celle-ci se situerait par cent mètres de fond au nord-ouest de Muinerte. Il a soigneusement indiqué l'emplacement sur une ancienne carte, mais n'a malheureusement jamais pu vérifier ses dires, car il n'a jamais trouvé le moyen de plonger si bas et de remonter vivant. Rudyar a longuement cherché et a fini par trouver. Alors qu'il parcourait la Souardie, il est tombé sur la ravissante Kylimine Ogg (aucun lien), une paysanne fort accorte dont le pouvoir est de créer des bulles d'air assez grandes pour englober une dizaine d'hommes et assez résistantes pour résister à la pression des grands fonds marins. Malheureusement, ce magnifique pouvoir ne pouvait se produire qu'au contact des lèvres d'un homme dont le prénom est – curieux hasard – celui de l'un des personnages. Dans son petit village de Graise, Kylimine faisait la joie des pêcheurs de perles tant qu'elle était en compagnie de son petit ami bien prénommé. Las, celui-ci a été tué lors d'une attaque de requin et, fidèle à son engagement sentimental, Kylimine a refusé toute avance depuis lors... Puisant dans sa fortune en déclin mais encore importante, Rudyar a convaincu la jeune fille de l'accompagner à Eckmül, où il espère trouver quelqu'un portant le même prénom que le fiancé défunt et faire que ce quelqu'un séduise la jeune demoiselle. Une fois que la magie opérera à nouveau, Rudyar entend mener une expédition pour retrouver les ruines englouties de la 78^e Baronnie... Ce qui implique d'amener Kylimine, son nouvel amoureux (et ses compagnons courageux qui plongeront aussi malgré les risques) et un sage d'Eckmül dans les territoires des Baronnies (où, pour rappel, les sages sont interdits et l'usage de la magie puni de mort). Le voyage ne sera pas de tout repos pour plusieurs raisons. Tout d'abord parce que Kylimine est capricieuse (et n'embrasse que quand elle en a envie, une fois ses caprices passés), ensuite parce que le passage d'un sage en pleines Baronnies peut révéler les pouvoirs enfouis au plus profond des régionaux (provoquant soit l'ire, soit l'émerveillement mais dans tous les cas le chaos) et enfin parce que l'un des hommes de main de Rudyar Noutte, Parmonze Eparvo, n'est autre que le fils cadet de la Baronnie rivale de Muinerte, Omagh, qui peste de n'avoir aucun accès à la mer. Parmonze travaille pour le compte de son père, le Chevalier Jean Eparvo, et compte bien s'emparer au nom de ce dernier des richesses de la 78^e Baronnie, si tant est que l'expédition soit menée à bien.

La 78^e Baronnie, moins connue sous son nom originel de Moite-Broussaille, fut détruite il y a plusieurs siècles par un fâcheux événement. A l'époque, les Baronnies étaient unifiées et placées sous le commandement souverain d'un Roi, Eidmar Braque Ier. Braque était affublé de deux défauts : une libido intarissable et une impuissance notoire. Pour assouvir ses pulsions, il devait donc faire appel à ses deux assistants : Koro Difrezi était capable de redonner tout leur entrain aux génitoires royales, mais il ne pouvait le faire que durant un séisme – c'est là qu'intervenait son partenaire, Hamoun Taz'Hief, dont le pouvoir lui permettait de provoquer des tremblements de terre. La catastrophe se produisit alors que le Roi Eidmar Braque Ier se rendait chez son vassal de Moite-Broussaille, dont les huit filles avaient mauvaise réputation. Au terme de son 52^e assaut, le Roi provoqua le tremblement de terre de trop. La moitié des bâtisses de plus d'un étage et la totalité des tours s'étaient déjà effondrées lorsque le sol se fissura et que la baronnie fut emportée au large par des flots dévastateurs... Après avoir dérivé sur plusieurs kilomètres, la jeune île orpheline sombra dans les eaux froides de la mer d'Hédulie, engloutissant les richesses et les secrets de la 78^e Baronnie...

Introduction

Quelles que soient leurs origines respectives, les personnages débiteront la partie à Eckmül, la plus grande cité du monde de Troy. Ou en tout cas, la plus hétéroclite. Qu'ils soient venus chercher un emploi, la fortune, l'âme sœur, l'oubli, qu'ils y soient nés, peu importe. A un moment donné, alors qu'ils déambulent dans la rue, les personnages ont leur attention captée par un attroupement. La foule s'est amassée autour d'un vieil homme bizarrement vêtu (un test en Connaissance du Milieu : Baronnies ou en Histoire à -2 permet de reconnaître un habit noble de la Baronnie Nuit-Etoilée. Un test CdM : Baronnies à -2 ou Histoire à -4 réussi suite au premier test permet de connaître l'histoire et la situation actuelle de la Baronnie en question). Le vieillard est affublé de la plus grosse paire de lunettes que les personnages aient jamais vu et porte une barbe finement taillée ainsi que de longs cheveux

blancs. En s'approchant, on peut entendre son discours : « ... Ce n'est pas un piège, chers amis. Je ne puis vous dire vers où nous irons, quand nous partons et combien de temps cela prendra, mais vous serez bien payés pour y aller. Vous êtes bien sûrs que personne à votre connaissance ne s'appelle XXX (le nom d'un personnage) ? » Les badauds s'écartent progressivement, peu intéressés par ce discours pour le moins bizarre. Le vieil homme reste bientôt seul, entouré de ses quatre gardes du corps en livrée Nuit-Etoilée.

Attendre : si les personnages ne réagissent pas, le vieil homme (Rudyar Noute) semblera découragé et prendra après quelques minutes la route d'une auberge, le Troll Enchanté.

Intervenir : le personnage dont le prénom a été cité sera sans doute le premier à réagir. S'il le fait pendant le discours, le visage de Rudyar s'illuminera : « Vrai ? Vrai de vrai ? Vous ne vous moquez pas de moi ? Est-ce que vous avez un mot de votre maman pour prouver ce que vous dites ? ». Si le personnage rassure le vieil homme, la foule, intéressée, ne se dissipera qu'en partie, quelques curieux désirant savoir de quoi il en retourne. Si les personnages ne se connaissent pas, ils peuvent aussi être intéressés par la perspective de ce voyage mystérieux dont parlait le vieillard. « Ah, venez, j'ai hâte que vous rencontriez Kylimine ! »...

Rudyar est empressé mais si on le lui demande fermement, il acceptera de tout expliquer aux personnages, « mais pas en rue, les murs ont des oreilles ».

« Ecoutez, ce n'est rien de très compliqué. Je pense même que vous y prendrez certainement plaisir. Kylimine est une jeune fille magnifique, bien qu'un peu triste en ce moment. Elle possède un pouvoir personnel dont j'aurais besoin dans le cadre d'une expédition, et elle a besoin de quelqu'un qui porte votre prénom pour activer ce pouvoir. Ne me demandez pas comment, je vous dis simplement ce qui est. J'espère que vous n'êtes pas marié, dites-moi ? ».

Une fois qu'ils seront arrivés à l'auberge du Troll Enchanté, la petite troupe s'attablera dans un petit salon privé et Rudyar enverra l'un de ses soudards s'enquérir de l'humeur de la fameuse Kylimine. C'est le moment que le vieil homme choisira pour évoquer ce qu'il attend des personnages.

Il leur racontera l'histoire de la 78^e Baronnie et le fruit de ses recherches, ainsi que son intention d'aller visiter les ruines englouties de Moite-Broussaille. A l'immanquable question : « comment allez-vous faire pour aller sous l'eau », Rudyar répondra : « J'ai trouvé la personne qu'il nous faut pour ça. Une jeune femme remarquable, vous allez voir. ». Il restera évasif sur les dates de départ, la longueur du voyage et toute une série de choses pourtant essentielles, mais il n'aura aucun problème pour fixer les émoluments. « Je vous propose 1 dragon d'or par jour, payé le soir pour m'assurer que vous ne partez pas avec l'argent, et mille dragons d'or par personne une fois le but de notre voyage atteint. Après, vous aurez évidemment tout le loisir de vous servir sur place de tous les trésors que nous trouverons. Enfin, en me laissant un petit quelque chose, bien entendu. » Ce n'est pas vraiment négociable.

Rudyar Noutte paiera les consommations et la soirée s'avancera en anecdotes et en réponses évasives aux questions des personnages. Au moment où Rudyar propose d'aller se coucher, une magnifique jeune femme fait son apparition. Grande, blonde, élancée, dotée de courbes aussi sensuelles qu'indécentes, Kylimine, car c'est bien elle, souhaite jauger celui qu'elle devra « se farcir »...

- « Ah », dit Rudyar « Permettez-moi de faire les présentations. Je vous présente Kylimine Ogg, de Graise, sur la côte ouest de Souardie. C'est la fille dont je vous ai parlé. »
- « La fille ? »
- « La jeune femme, pardon. Kylimine, je te présente XXX (le nom du personnage choisi) ».
- « Ah ».

A ce moment, demandez au joueur du personnage XXX ce qu'il fait. C'est très important. Kylimine est une petite peste et a des idées très claires sur ce qu'il faut faire pour mériter un de ses baisers. Elle n'aime pas les fiers-à-bras qui se vantent comme ils respirent. Elle apprécie par contre les courbettes et les révérences. Il faut lui faire sentir qu'elle est importante, belle, intelligente et plus importante que tout le reste. Au final, demandez à ce joueur un test en Séduction. S'il échoue, le personnage débutera avec 5 points de moins. S'il réussit, il obtiendra déjà 5 points. Voir l'encadré pour comprendre ce système.

Pour que Kylimine Ogg accepte d'embrasser le personnage au(x) moment(s) requis, celui-ci devra totaliser au moins 20 points. A chaque fois qu'il tente de la séduire ou qu'il agit en fonction de ce qu'elle demande, effectuez un test en Séduction. Chaque échec enlève 5 points. Chaque échec critique enlève 10 points. Chaque réussite octroie 5 points et chaque réussite critique, 10 points. On peut descendre en dessous de 0.

Une fois les présentations faites, Kylimine retournera dans sa chambre. Seule. Rudyar observera alors attentivement le personnage XXX.

« - Alors... Qu'en pensez-vous ? »

« - Bien. XXX, je te dois quelques explications. Comme je te l'ai dit, Kylimine a le pouvoir de créer une bulle d'air assez large pour accueillir une dizaine d'hommes et assez solide pour résister à la pression des fonds marins. Dans son village, elle aidait beaucoup les pêcheurs de perles, commandés par son fiancé, qui porte le même prénom que toi. A la mort accidentelle de ce dernier, son pouvoir n'a plus fonctionné et les habitants du village l'ont prise en grippe car elle ne voulait plus d'aucun autre homme. J'ai eu vent de la situation et surtout de son pouvoir et j'ai donc cherché pourquoi il n'était plus utilisable. En fait, elle ne peut s'en servir que lorsqu'elle embrasse un garçon qui porte le prénom de son fiancé. Et donc le tien. Elle a accepté de me suivre en connaissance de cause, mais elle m'a bien fait comprendre qu'elle n'embrasserait pas le premier venu. Même pour tous les dragons d'or d'Eckmül ! J'espérais bien trouver dans cette grande ville quelqu'un qui porte ce prénom et qui soit capable de séduire la demoiselle... C'est pourquoi je n'ai pas de date précise quant à notre départ. Ton premier travail sera de ravir le cœur de la belle Kylimine pour qu'elle accepte de se laisser embrasser. Mais tu es un jeune homme plein de ressources et je suis sûr que tu trouveras le moyen de te faire aimer d'elle, sans que cela ressemble nécessairement à du travail sur commande, si tu vois ce que je veux dire... Une fois qu'elle aura ce qu'elle veut, nous testerons dans le port d'Eckmül l'efficacité de son pouvoir. C'est alors seulement que nous prendrons la mer vers l'Hédulie ! »

Voici les personnages mis au parfum... Cette première partie du scénario peut prendre différentes formes. La difficulté, en ce qui vous concerne, Maître du Jeu, sera de rendre cette période aussi intéressante pour les autres joueurs que pour celui du personnage XXX.

Premier chapitre : une pisseuse nommée Kylimine...

Dès le lendemain matin, les personnages sont au service de Rudyar Noutte. Celui-ci, très à cheval sur certains principes, leur demandera de porter sa livrée. Cela ne devrait pas poser de problème à la plupart des personnages, sauf si l'un d'entre eux est déjà issu des Baronnies. Il ne supporterait théoriquement pas l'idée de porter d'autres couleurs que les siennes. Ce chapitre aura deux grandes orientations. La première, pour le personnage XXX, sera de séduire Kylimine Ogg. La seconde, pour les autres personnages, sera de préparer le voyage (faire les courses, réserver un navire, trouver un sage d'Eckmül qui accepterait de les accompagner, sauf si, bien entendu, l'un des personnages est lui-même un sage)...

« Pour un flirt avec toi, je ferais n'importe quoi... Pour un flirt... Avec toi ! » - Chant grivois de Souardie.

Le personnage XXX va devoir faire la cour à la demoiselle. Comment va-t-il s'y prendre ? Laissez-le se débrouiller dans un premier temps. Improvisez sur ses projets. Pour vous aider, voici un petit portrait de la belle.

Kylimine Ogg est une fille compliquée. Elle a grandi dans l'idée qu'elle était une princesse et que tout lui était dû. Son fiancé l'avait bien compris et avait fait tout ce qui était en son pouvoir pour assurer à sa belle le rôle de « première dame de Graise », en quelque sorte. Elle aime les gars beaux, grands, forts, riches, bien bâtis, intelligents, courtois, polis, généreux, riches, chevaleresques, courageux, riches, drôles, spirituels, philosophes et riches. Elle a perdu son fiancé récemment, ne l'oublions pas. Cela la rend plus difficile encore à séduire. Bien que très matérialiste, elle hésitera avant de renier son ancien amoureux. Ce qu'elle aime dans la vie ? Les belles robes, les sorties dansantes, l'opéra (elle n'y comprend rien mais les chanteuses ont des coiffures magnifiques), les promenades romantiques dans des décors de rêve et les réceptions de la haute société.

Si le personnage est à court d'idées, voici quelques propositions que peut formuler à tout moment la demoiselle.

Je veux cette robe ! - Kylimine a vu une robe magnifique dans un magasin. Elle n'en démord pas, elle la veut. Le hic, c'est que la robe en question – lorsque le personnage aura amassé la somme nécessaire à son achat – aura été achetée par une riche bourgeoise. Fonctionne aussi avec un diadème, une paire de boucles d'oreilles ou un sac à main.

Oh, on donne « L'Homme du Delpont » à l'opéra ! Je veux y aller ! – Le billet d'entrée n'est pas donné et, de surcroît, épuisé... Toutes les places sont prises depuis longtemps. Il reste possible de racheter des billets ou de trouver un moyen d'entrer dans l'opéra en douce...

Je suis sûre que tu refuserais de te battre pour moi ! – lors d'une promenade, Kylimine est sifflée par deux grands gars originaires du sud. Ceux-ci se moquent ensuite de quiconque l'accompagne. Kylimine exigera que son honneur soit lavé.

J'en ai marre, je rentre à Graise ! – Kylimine fera ses bagages un beau matin. L'air de la ville ne lui réussit pas. Elle ne se sent pas bien. Elle veut rentrer au village. L'air pur lui fera le plus grand bien. On n'a qu'à reporter ce voyage à l'année prochaine ou à celle d'après...

Et toi, beau chevalier ? – la jeune femme se désintéressera de son prétendant forcé pour tenter de séduire un autre personnage-joueur, si possible celui qui a le charisme le plus élevé. Celui-ci devra remettre la donzelle dans le droit chemin.

Au terme d'une bonne semaine, le personnage XXX devrait réussir à atteindre les 20 points qui suffiront à séduire la demoiselle et donc à l'assurer d'un baiser. Ce qui conduit à la scène suivante.

Où que se trouve le couple fraîchement formé, il sera interrompu au moment clé par l'apparition explosive de Rudyar : « Holà, holà jeunes tourteraux ! Patience ! Il ne faut pas gâcher nos munitions. Prenez au moins un bon bain dans le port pour vérifier que tout fonctionne ! »... Le vieil homme n'en démordra pas. Il veut voir si le pouvoir de la belle revient bien comme prévu...

Un baiser bien mouillé

Pendant que le personnage XXX comptait fleurette et que ses compagnons vauquaient à leurs occupations, Rudyar n'a pas chômé. Observant les progrès de XXX avec Kylimine, il a réservé un dock pour pouvoir mener à bien son expérience. Il va demander aux autres personnages d'assurer la discrétion et la sécurité de l'endroit. Comme de coutume dans une ville comme Eckmül, un riche inconnu qui réserve le dock le plus discret et le plus reculé du port attirera quantité de badauds et de curieux. Une fois que tout sera prêt, le commanditaire des PJs demandera au couple de s'embrasser et de plonger dans les eaux vertes du port... Si tout s'est passé comme prévu, Kylimine créera une fois en contact avec l'eau une sphère d'une dizaine de mètres de diamètre dans laquelle l'air s'accumule, permettant à une dizaine d'individus de plonger au plus profond de l'océan. La sphère reste active tant que le baiser est maintenu. Dès que les lèvres se désolidarisent, le charme est rompu. Il sera donc demandé au partenaire le plus fort (le COR de Kylimine est de 5) d'effectuer un test sous son COR x 2 (1d20) pour assurer sa « prise ». En cas d'échec, il faudra rejoindre la rive à la nage (test en Natation).

Optionnel

En fonction du degré d'amusement de vos joueurs autour de la table, une petite aventure annexe peut venir se greffer à ce chapitre pour terminer : une fois au fond du port, le couple peut remarquer une petite épave de navire ayant coulé alors qu'il était amarré. Peut être l'occasion de la fouiller et d'y découvrir un petit trésor à votre convenance...

Deuxième chapitre : et vogue la galère !

L'expérience étant couronnée de succès, Rudyar Noutte s'empresse de mettre sur pied le voyage vers les Baronies. Pour rappel, les personnages auront sans doute contribué à celui-ci durant le premier chapitre, du moins ceux qui n'avaient pas de belle à séduire. Le voyage se fera en trois parties, avec deux escales. Le premier tronçon reliera Eckmül à Graise, le village natal de Kylimine. Le deuxième tronçon amènera les personnages au Darshan, dans le joli port de Fleur d'Or. C'est de là que repartira le bateau à destination de Muinerte et du port de Port-Etoile.

De nombreux événements peuvent se produire en mer : attaque de pirates, avarie, mutinerie, monstre marin... On vous laisse le soin d'ajouter des scènes à celles prévues si le cœur vous en dit. En tout cas, la première étape se fera sans trop de mal. Laissez vos personnages se rendre compte que la mer, c'est surtout beaucoup d'eau à perte de vue. Le parcours du navire mènera les personnages d'Eckmül au large des îles du Ponant, de Miterne, du Grand Phare de Sikheth par-delà l'île de Dumbarr pour enfin voir Graise.

Ce voyage, sans interruption, dure quatre jours. La vie à bord sera relativement vide de distraction : les personnages peuvent apprendre à mieux se connaître s'ils ne se connaissaient pas initialement. Le personnage XXX devra passer un peu de temps avec Kylimine (après tout, il ne s'agit pas de laisser retomber l'amour si durement acquis), mais

comme elle n'aura pas vraiment l'occasion de se montrer déraisonnable à bord, ça devrait plutôt bien se passer. Ce n'est qu'au large du Grand Phare de Sikheth que les choses peuvent un peu se corser...

L'attaque des pirates

Guidés par le phare, de nombreux navires passent dans les eaux bordant l'énorme édifice afin de repartir ensuite dans l'une ou l'autre direction en fonction de leur destination finale. L'affluence de bateaux en ces lieux a attiré le gallion du capitaine Scorcèse. Scorcèse est un vieux pirate rusé. Il a échappé à la flotte officielle et aux gardes-côtes pendant des années en sachant quand attaquer et quand rester sagement caché. Son modus operandi est connu, mais difficile à déjouer. En vrai flibustier, il oublie d'afficher clairement ses couleurs et ses intentions avant qu'il soit trop tard pour lui échapper. Bien entendu, c'est le navire des personnages qu'il prendra pour cible cette fois-ci.

Le gallion de Scorcèse s'appelle « la Ribaude » et a fière allure. Déguisé en bateau commercial, il porte les couleurs du Darshan, ce qui n'est guère étonnant en ces eaux. Ses marins comptent d'ailleurs quelques darshanides. Il s'approchera du bateau des personnages et le prendra en filature juste au large du phare, là où le flux des navires est le plus dense. Une fois qu'ils se seront un peu éloignés des côtes, la Ribaude se rapprochera imperceptiblement. La manœuvre prend en général moins d'une heure. C'est alors que le drapeau noir est levé et que débute l'attaque. Pour s'assurer une grande vitesse sur les eaux, la Ribaude n'est pas un grand bateau et son équipage n'est pas si nombreux. Douze marins le composent qui savent manier la hache et le sabre.

En fonction des moyens humains prévus par les personnages, l'attaque se soldera de façons diverses. Si les personnages ont songé à embaucher des marins rudes et aguérés, ils sauront également se battre. Si par contre ce ne sont que de petits marchands ou des esclaves, ils se rendront sans coup férir. Si les personnages ont en outre pensé à engager des mercenaires pour assurer leur protection, la bagarre pourrait tourner en leur faveur assez rapidement. Scorcèse n'est pas un assassin et préfère faire des prisonniers, qu'il peut toujours revendre ensuite, plutôt que des cadavres inutiles.

Cet épisode peut mener à quelques égarlements : si les personnages sont faits prisonniers, ils devront s'échapper. Soit ils prendront le navire pirate, soit ils se jetteront à l'eau, soit ils attendront de voir où les mènent les bandits. Si tel est le cas, ils découvriront la grotte qui sert de repaire au flibustier et à sa troupe, une grotte à flanc de falaise dans une petite île volcanique où le bateau peut entrer tout entier. Quelques hommes de main, des femmes, des enfants et des vieillards, vivent sur place pour tenir la place. D'autres bateaux s'y trouvent également, mais aucun n'est plus rapide que la Ribaude. Cela peut faire l'objet d'un scénario à part entière.

L'avarie

Quel que soit le bateau sur lequel se trouvent les personnages, une avarie peut se produire. Comme les navires possèdent rarement des moteurs sur Troy, il s'agira probablement d'une voie d'eau à colmater à fond de cale. En fonction de l'équipage constitué ou engagé par les personnages, ils devront ou pas mettre la main à la pâte pour éviter que le navire ne coule. Si l'équipage est professionnel, les matelots s'en occuperont très bien. Si pas, il faudra trouver des planches, des clous, des outils, la fuite (optionnellement...) et agir rapidement pour éviter que la cale ne se remplisse d'eau.

Une autre avarie peut survenir suite au vol en rase-vagues d'un petit dragon qui déchirera les voiles ou renversera le mât. N'abusez pas des avaries non plus ! Le voyage en mer reste un mode de transport très sûr sur Troy. Nettement plus que les traversées terrestres sauvages.

Mutinerie

Si les personnages ont été clairs en engageant leur personnel, tout devrait bien se passer. Si toutefois ils ont menti aux marins en leur disant que le voyage serait de courte durée, sans ennuis, bien payé... Et que les promesses ne sont pas tenues, les choses peuvent dégénérer au moindre problème. Même si le groupe n'est composé que de personnages masculins, n'oublions pas qu'il y a au moins une femme à bord : Kylimine Ogg, et que les femmes, sur les navires, c'est mal vu. Si les éléments semblent se liguier contre les personnages, les marins, superstitieux, risquent fort de réclamer des têtes... Les personnages devront gérer cette situation par la voie diplomatique. Il serait dommage de devoir se passer d'équipage avant d'être arrivé au terme de son voyage...

Monstre marin

Si vous estimez que, malgré tous ces soucis, la traversée est de tout repos pour vos personnages, il vous reste à jouer la carte du monstre marin. Les mers du monde de Troy sont peuplées de créatures dangereuses mesurant parfois la longueur de deux gallions. De telles créatures peuvent très bien remonter à la surface chercher de quoi manger... A vous de voir s'il s'agira d'un gros requin défonceur de coques, d'une baleine avaleuse de navires ou d'un kraken aux tentacules joueurs...

Port de Graise

S'il existe un village de marins conforme à l'idée reçue que l'on en a, ce ne peut être que Graise. Une cinquantaine de cabanes en bois entourent des docks en bois. Une demi-douzaine de bateaux (en bois) mouillent dans le port. Une foule chamarrée se presse sur les quais entre les tavernes, les échoppes et les débarcadères. Initialement, l'escale de Graise a un motif commercial. L'équipage doit embarquer une cargaison à destination de Fleur d'Or. Le navire ne restera qu'une journée sur place, reprenant la mer le même jour. Si le premier tronçon du voyage a été mouvementé pour vos personnages, laissez-le se reposer un peu à Graise. Sinon, voici quelques pistes pour pimenter leur court séjour sur place...

Maison, sucrée maison...

Kylimine est de retour chez elle. Elle ne supporterait pas l'idée de visiter son ancien village sans présenter son nouvel amoureux à toutes ses amies et à tous ses copains d'enfance. De toutes façons, si le personnage XXX refuse, c'est qu'il ne l'aime pas. Na. Au passage, une amie de Kylimine peut être très jalouse et vouloir voler son fiancé à la jeune écervelée. Elle fera tout pour séduire le personnage. Un ancien amant éconduit peut provoquer en duel le nouvel élu de Kylimine Ogg, dans l'espoir de prouver à la jeune fille que c'est bien lui le plus fort. Ce rôle du querelleur peut aussi être tenu par un ancien ami du défunt homonyme du personnage XXX, supportant mal l'idée de voir la veuve de son meilleur pote aux mains d'autrui.

Au voleur !

Comme dans tous les ports, l'un ou l'autre pickpocket exerce ses talents sur les quais et dans les ruelles bondées qui s'en éloignent (enfin, aussi bondées qu'un village de cinquante cabanes peut se le permettre). Marcel Lupin joue ce rôle à Graise. Il habite dans la cave d'une vieille cabane où sévit sa mère, le pire dragon qu'ait jamais connu Graise. Pour info, ce n'est pas vraiment un dragon, juste une vieille dame au fort mauvais caractère. Marcel peut prendre pour cible un personnage. Sa compétence en Escamotage est de 14. Il s'attaquera de préférence aux personnages les moins violents en apparence.

Rixe de taverne

Comme dans tous les ports aussi, il y a une taverne où les marins en mal de sensations viennent étancher leur soif après des jours en mer. Tous les prétextes y sont bons pour y pratiquer un petit exercice bien sympathique : la rixe. Une tête qui ne revient pas. Un malentendu. Une bousculade inopinée... Laissez parler votre imagination. La milice du port interviendra après 1d10 tours. Pour information, la milice, à Graise, c'est le sergent Villepin et son adjoint, le volontaire Romano. Villepin sait tenir et manier une épée. Mais Romano, pourtant de bonne volonté, doit réfléchir pour prendre une lame par le manche plutôt que par le tranchant.

La cargaison

La cargaison attendue par les marins (des peaux et des fourrures souardes) peut ne pas être prête. Le convoi qui devait l'amener aurait dû arriver la veille. On s'en étonne, au port. Peut-être est-il arrivé quelque chose. Qui sait ? Une attaque de bandits de grand chemin ? Un oubli ? Rudyar Noutte préférera bien entendu ne pas perdre de temps, mais si les personnages veulent se faire un peu d'or sur le côté, ils peuvent se porter volontaire pour mener l'enquête (en fait : les peaux sont en route, il y avait seulement eu erreur sur la date. Le chariot arrivera le lendemain matin).

De Graise à Fleur d'Or

Si les vents sont favorables, le voyage entre Graise et Fleur d'Or ne prend que deux jours (et une nuit). Le navire longera les côtes escarpées de l'Hédulie sauf entre les Baronnie de Tualeure et de Allay, soit au large du Golfe des Baronnie. Une fois Allay dépassée, il ne reste que quelques heures de voile pour rejoindre la côte orientale du Darshan et le port de Fleur d'Or. Il ne se passera rien de fâcheux durant ce trajet (sauf si vous en décidez autrement).

Fleur d'Or

Fleur d'Or est un port nettement plus développé que celui de Graise. C'est en quelque sorte la porte d'entrée maritime du Darshan. C'est donc une grande ville, même si elle ne peut rivaliser avec la capitale darshanide, Xingdu. Tous les bâtiments sont construits de cette même pierre jaune qui donne sans doute son nom au port (Fleur d'Or. Or. Métal jaune. Vous saisissez ?). On peut compter de trois à cinq mille habitants en fonction de la saison. Très peu de navires remontent ensuite vers les Baronnie, car les gens du Darshan n'ont que peu de contacts avec les Héduliens et comme les Héduliens font de mauvais marins, cela va dans les deux sens. Sur place, l'équipage doit décharger les peaux et se réapprovisionner (Graise n'est pas un port assez important pour réapprovisionner correctement un navire).

Que peut-il se passer à Fleur d'Or ? Voici une petite liste d'idées...

Oh, comme c'est joli

Kylimine n'a jamais mis les pieds au Darshan, mais toute femelle humaine normalement constituée sait tout des parfums, des soieries et des bijoux de cet empire séculaire. Elle insistera pour être accompagnée de son amoureux dans une tournée des échopes au marché local. Prévoir une bonne bourse bien remplie. Et quelques caisses avec porteurs...

Procession religieuse

Au Darshan, on le sait, les habitants n'ont aucun pouvoir magique. Ou pour être plus exact, ils se sont servis de leur magie pour se créer des dieux. En échange de leur existence, les dieux acceptent d'écouter certaines prières et parfois d'y répondre favorablement. Si la plupart des darshanides sont des gens ouverts et accueillants, il n'en est pas de même avec les prêtres. Une procession en l'honneur de Badwäh l'Humide, dieux des espaces aquatiques et des marins, se tient actuellement dans le port, accompagnée de tambours et de flûtes. La procession est menée par Haki Nën, un jeune prêtre un peu zélé. Lorsqu'il arrivera à hauteur des étrangers, il s'arrêtera et les interpellera. « Holà ! Etrangers ! Êtes-vous gens de foi ? » Si les personnages répondent par l'affirmative, ils seront soumis à quelques questions pour tester leur ferveur (Religions). S'ils ne réussissent pas à convaincre Haki de leur foi ou, plus vraisemblablement, s'ils disent ne pas être gens de foi, le prêtre arrêtera la procession face à eux. « Blasphémateurs ! Badwäh l'Humide, que son nom soit correctement caligraphié, est vénéré en premier lieu dans ce port comme dans tous les ports de l'empire ! Par votre présence sacrilège, vous portez malheur à tous les marins ici présents ! Par votre faute, la moitié de ces hommes courageux ne reviendront pas de leur prochain voyage et mourront dévorés par les bêtes abyssales ou noyés, laissant veuves et orphelins se morfondre dans le chagrin et la famine, détruisant notre économie florissante et anéantissant des siècles de progrès et de ferveur ! »...

A ce stade, les personnages devront se montrer très diplomates. La fuite vers le navire à travers les ruelles de la ville, poursuivis par des moines déchaînés, en criant « larguez les amarres » est une fin logique à cette scène.

De Fleur d'Or à Port-Etoile

Une fois le Darshan derrière eux, les personnages mettront le cap sur les côtes de l'Hédulie et sur Port-Etoile, où ils débarqueront enfin dans la baronnie de Rudyar Noutte. Enfin, si tout se passe bien. Car, ne l'oublions pas, dans les Baronnie, il y a toujours bien une guerre quelque part. En l'occurrence, les baronnie d'Ardrishaig et de Bleu-Cotte ont démarré les hostilités il y a quelques jours à peine et le magnifique donjon de Bleu-Cotte, surplombant les falaises sur la mer d'Hédulie, se trouve assiégé par l'armée d'Ardrishaig.

Comme à son habitude, le navire des personnages procédera le plus souvent possible par cabotage. Une fois Fleur d'Or quitté, les passagers auront l'impression de revenir sur leurs pas et vers la baronnie de Allay. Mais une fois les côtes héduliennes en vue, le navire prendra la direction du nord et longera Allay par l'ouest, puis se succéderont Clynnog, Ardrishaig, Bleu-Cotte, Vonce Subal et Cœur-Couillu. Au large de Cœur-Couillu s'étend le golfe de Cromlech, que le navire des personnages contournera. Puis, ce seront les côtes crénelées de Muinerte et enfin Port-Etoile.

Pris pour cible

Un seul événement devrait perturber ce dernier voyage en mer des personnages. Mais il peut être de taille. Alors que défilent les côtes de Bleu-Cotte, un nuage de fumée noire se dessine à l'horizon en direction des falaises. Selon Rudyar Noutte, cela doit venir du donjon de Bleu-Cotte. « Cela fait des mois et des mois que le baron d'Ardrishaig, le jeune et ambitieux Monok, cherche à s'emparer des terres de son voisin, le baron Luneth, de Bleu-Cotte. L'armée de Bleu-Cotte est nettement supérieure en nombre et en entraînement à celle de son rival, mais il est dit

que Monok a engagé un ingénieur darshanide qui lui aurait préparé une arme secrète, une sorte de balliste modifiée permettant de tirer nettement plus loin et nettement plus fort qu'un modèle classique. ». Cette révélation peut pousser les personnages à se montrer prudents et, s'ils y pensent, ils peuvent recommander au capitaine de s'éloigner un peu des côtes. S'ils n'y pensent pas, Rudyar Noutte n'y pensera pas non plus. Après tout, il est près du but de sa vie et ne pense à rien d'autre. Quant au capitaine, il ne réagira que s'il est informé de la situation. Il ne connaît pas grand chose des Baronnie, mais il tient à son navire. Lorsqu'ils s'approcheront du donjon de Bleu-Cotte, s'ils ne se sont pas éloignés des côtes, ils entendront un horrible sifflement. Peu de temps après, un gros « plouf » se fera entendre par tribord (la droite du navire). Les personnages les plus attentifs (Observation) auront le temps de voir une sorte de grosse flèche s'enfoncer dans les flots. Le navire est attaqué !

Les tirs proviennent de cette fameuse « balliste modifiée » des forces d'Ardrishaig, disposée sur la côte et participant au siège de Bleu-Cotte. Les observateurs du baron Monok ont repéré la voile du navire des personnages et craignent qu'il ne s'agisse de renforts venus porter secours à Luneth. Si le navire est resté à portée de tir, les artilleurs ennemis auront 1d6 occasions de le toucher. A chaque occasion, lancez 1d20. Si le résultat est inférieur à 10, le projectile touche le navire. Mais certains modificateurs peuvent rendre la chose moins facile pour les artilleurs.

- Si le navire des personnages est allégé et gagne en vitesse (voilure, lâcher du lest...) -2
- Si le navire tourne le dos aux côtes pour s'éloigner -1

Bien entendu, ces ordres sont à donner par le capitaine du navire. Mais si pour une raison ou pour une autre, le capitaine se trouvait dans l'impossibilité de donner ces ordres, il faudrait bien que quelqu'un le fasse ! Si le navire est touché par un projectile, il peut être endommagé de trois façons : lancez 1d6. Sur un résultat de 1 à 2, le projectile touche la voilure, ce qui n'occasionnera pas de dégât sauf si deux projectiles touchent les voiles. Sur un résultat de 3 à 4, le projectile touchera le mât principal et le brisera net, ce qui immobilisera le navire et contraindra l'équipage à ramer (et qui doublera le nombre de projectiles à recevoir). Sur un résultat de 5 à 6, la coque sera percée par un projectile et le bateau commencera à prendre l'eau... Un naufrage n'étant pas à exclure dans ces conditions...

Si les personnages doivent accoster, il n'y a pas vraiment de plage où ils le feront paisiblement. La côte, à cet endroit, est fortement escarpée, comme partout d'ailleurs en Hédulie. Ils devront peut-être escalader une falaise pas trop à pic et continuer leur chemin à travers les terres, en pleine guerre, sans pouvoir faire usage de magie sous peine d'être pris pour cibles par les habitants des Baronnie ou au contraire capturés par un baron souhaitant mettre leurs pouvoirs de son côté... Une aventure à elle seule, sans aucun doute.

Port-Etoile, bienvenue en Hédulie !

Port-Etoile est l'un des seuls ports sur cette partie de la côte hédulienne. Et à proprement parler, c'est plutôt une sorte de grande grotte taillée dans la falaise et permettant à deux navires de gros tonnage de mouiller à l'abri des regards. Ce port secret a déjà servi bien des fois lors de sièges prolongés. Rares sont les Baronnie à posséder un tel avantage, ce qui a sans doute valu à Nuit-Etoilée (Muinerte) de n'être pas encore conquise par un rival malgré sa réputation de faiblesse. Au moment où arriveront les personnages, le port accueille un autre petit navire de pêche. Des hommes travaillent à dénouer des filets ou à scruter l'horizon, mais il ne règne pas une grande activité dans la grotte, remarquablement éclairée par une série de torches massives. Un passage mène directement dans le donjon qui surplombe la falaise. Rudyar Noutte y installera les personnages pour la nuit avant de reprendre la mer le lendemain, avec tout ce qu'il faut pour mener à bien leur expédition.

Arrivés dans le fief de leur commanditaire, les personnages vont pouvoir souffler un peu. Le donjon abrite pas mal d'endroits dont raffolent en général les aventuriers : une forge, un arsenal, une bibliothèque, une taverne, des chambres et des donzelles... Gardez toutefois à l'esprit que Rudyar Noutte est excité comme une puce. Il est à deux pas de réaliser son rêve et n'acceptera aucun contretemps. Il y en aura pourtant un.

Dès leur arrivée à Port-Etoile, les personnages pourront observer un changement d'attitude dans le chef de l'un des hommes de mains de Rudyar Noutte, Parmonze Eparvo. Eparvo (qui, bien entendu, est connu des gens de Muinerte sous un autre nom : Rok Abilli) va devoir faire son rapport aux siens à son retour en Hédulie. Il va donc devoir entrer en contact avec l'espion d'Omagh dans les murs de la capitale de Nuit Etoilée.

Un espion dans les murs !

Les personnages seront accueillis dans le port par le chambellan Matis. Celui-ci, heureux de revoir son vieil ami Noutte, lui indiquera que la garde du donjon est sur la brèche, ayant repéré le manège d'un espion mais n'ayant pas encore réussi à l'identifier. En entendant ces informations, Parmonze ne pourra cacher une certaine inquiétude. Les personnages qui se trouvent à proximité de lui peuvent tester leur compétence en Observation pour repérer ce malaise. Interrogé à ce propos, Parmonze alias Rok Abilli expliquera qu'il est inquiet de l'activité ennemie au sein de

la forteresse de Muinerte et qu'il espère que les projets de Rudyar Noutte n'échoueront pas si près du but. Mais si les personnages ne se satisfont pas de cette réponse, ils garderont un œil sur Rok.

Le soir, Rok (Parmonze) quittera sa chambre vers minuit pour se rendre dans les cuisines du donjon qui communiquent avec l'extérieur par une petite porte. Derrière celle-ci l'attendra l'espion d'Omagh, Arne Hack. Celui-ci s'est fait enrôler comme garçon d'écurie depuis plusieurs mois et n'a pour l'heure attiré aucun soupçon sur sa double vie. Si on le laisse faire, Rok indiquera à l'espion ce qu'il sait, à savoir que son maître, Rudyar Noutte, a trouvé la fille et le garçon qui lui permettront de plonger sous les eaux de la mer d'Hédulie pour retrouver la 78^e Baronnie et ses richesses. Il ignore encore l'endroit exact où le groupe tentera une plongée, mais sait que Noutte repartira sans doute dès le lendemain avec tout l'équipement nécessaire. L'espion n'a pas de temps à perdre. Il doit affrêter rapidement un petit bateau rapide et le remplir de soudards sûrs et sachant nager. Si l'espion reçoit ces instructions, continuez comme si rien n'était. Si Parmonze et/ou l'espion sont démasqués, alors l'attaque la nuit précède la plongée sera remplacée par un autre événement à votre discrétion (attaque d'un monstre marin, par exemple).

La dernière ligne droite (enfin, presque...)

Après un copieux petit déjeuner, Rudyar Noutte rassemblera son équipage pour la dernière ligne droite de leur voyage. Sur une grande carte de la mer d'Hédulie et des côtes des Baronnies, il pointera enfin l'endroit où, d'après les notes de son ancêtre, la 78^e Baronnie aurait sombré corps et âmes.

« C'est là que nous allons. Une petite journée de voyage, tout au plus. Demain, nous plongerons vers la plus fabuleuse de destinations ! La Baronnie Engloutie de Moite-Broussaille ! »

Il répondra enfin ouvertement à toutes les questions qu'ont pu se poser les personnages et accédera, tant que faire se peut, à leurs demandes. Rudyar Noutte et son équipage recevront, sur les quais, la visite du baron Yollahan de Muinerte, qui leur souhaitera le meilleur. Enfin, tous embarqueront (même Parmonze s'il n'a pas été démasqué) et le bateau quittera Port-Etoile pour reprendre la mer sous un ciel gris et terne et sur une mer noire et houleuse (le climat dans les Baronnies, ce n'est pas ça...).

En théorie, rien ne devrait venir troubler cette partie de l'aventure. Au bout d'une demi-journée de voyage sur une mer houleuse mais navigable, Rudyar Noutte et un membre de l'équipage ne cesseront de prendre des mesures et d'utiliser une série d'instruments de repérage savants pour estimer au mieux leur position. Lorsque les premières étoiles poncueront la voûte céleste, Noutte s'écriera : « Ca y est ! Pile poil ! Nous y sommes ! Coulez l'ancre ! »

Et en effet, sans encore en avoir la certitude, les personnages se trouvent à la verticale de l'ancienne baronnie et même très exactement de son donjon englouti. Quelle émotion. Bien entendu, la profondeur et l'humour sombre des eaux ne laissent rien entrevoir depuis la surface. Noutte décidera comme convenu d'attendre le lendemain matin pour commencer la plongée. Il conseillera à chacun de prendre du repos. Les marins, confiants, posteront une sentinelle relayée toutes les trois heures.

L'attaque nocturne

Si les personnages n'ont pas déjoué les plans de l'espion à Port-Etoile, celui-ci aura fait suivre de loin, par un bateau léger mû à la force des rames, le navire des personnages par une bande de soudards dont la consigne est de s'emparer du couple miraculeux (le personnage XXX et Kylimine) puis de plonger à la place des gens de Noutte. Si l'espion a été confondu ou s'il n'a pu recevoir la visite de Parmonze, changez de plan et prévoyez quand même une nuit agitée. Ca fera les pieds des héros.

Parmonze assommera la sentinelle et indiquera aux soudards montés à bord dans quelle cabine trouver le couple miraculeux. L'opération se passera assez discrètement. Si les personnages dorment à poings fermés, ils ne devraient rien entendre. S'ils ne dorment pas, permettez-leur un test en Observation pour voir s'ils entendent quelque chose. Demandez surtout à chaque personnage s'il a fermé la porte de sa cabine. Ca mettra sans doute la puce à l'oreille des héros, mais pour contrer ce problème, demandez-leur bien plus tôt, comme par exemple à chaque nuit en mer ou lors de leur première nuit en mer, après leur départ d'Eckmül... Une porte à défoncer fera évidemment assez de bruit pour réveiller tout le monde.

Il y aura deux soudards par héros et un par membre de l'équipage, soit une quinzaine de guerriers avertis... Ils ont pour consigne de prendre vivants le personnage XXX et la demoiselle Ogg, mais n'ont aucune consigne pour les autres...

Si cette rencontre tourne mal, du genre si vos héros sont les seuls à survivre au milieu des canailles d'Omagh, à vous de voir comment cela se passe. Ils peuvent (les héros) changer d'allégeance et accepter de travailler pour Omagh. Bien entendu, leur part du butin leur échappera à coup sûr. Si tout le monde se fait tuer, c'est évidemment encore plus simple. Si Noutte et quelques-uns de ses hommes sont encore valides au petit matin, ils décideront malgré tout de plonger... Faites bien attention aussi à ne pas tuer le sage d'Eckmül, si ce n'est pas l'un de vos joueurs.

Plouf !

Ca y est ! C'est le grand moment. Tout le monde est fin prêt sur le pont du navire et on n'attend plus que le baiser des amoureux.

La descente à travers les eaux vertes de la mer d'Hédulie sera un grand moment d'émotion. Surtout pour Rudyar Noutte, bien entendu, mais aussi pour toutes les personnes sensibles à la beauté des grands fonds marins : petit à petit, la lumière du jour va disparaître alors que le groupe, réuni dans la bulle d'air générée par le couple, va s'enfoncer dans les profondeurs...

Un petit combat ?

A vous de voir si, pendant cette descente, le groupe va subir l'attaque d'un ennemi aquatique : requin, pieuvre géante... La bulle est hermétique à l'eau, mais un poisson bien décidé peut en franchir sans mal la paroi (qui se referme aussitôt derrière lui). La scène peut être comique : un banc de poisson qui se retrouve soudain en milieu aérien et qui s'écrase dans le fond de la bulle, limitant la place à l'intérieur... Une pieuvre peut se rapprocher assez pour laisser pénétrer ses tentacules et ainsi fouetter l'air à l'intérieur de la bulle. Tentant d'en faire sortir quelque chose...

Après une bonne heure de descente contrôlée, le groupe sera passé par une totale obscurité angoissante avant de voir poindre une lueur blafarde par le fond... Plus les héros se rapprochent, plus ils remarquent cette lueur, qui devient bientôt une clarté pâle mais tangible... Bientôt, la bulle d'air semble passer à travers quelque chose, se rétrécit un peu, et tombe...

La 78^e Baronnie vous souhaite la bienvenue !

Sans que le couple y soit pour rien et ne puisse interférer en rien (sauf si un personnage dispose d'un pouvoir utile), voici tous nos amis précipités du haut d'une sorte de voûte d'eau entourant... La 78^e Baronnie. Ou du moins, ce qu'il en reste. Un petit bout de territoire entourant un donjon en ruines où l'on voit encore les vestiges de champs, d'un bois autrefois giboyeux et même d'une rivière et d'un lac... Les personnages tombent. Une centaine de mètres les sépare du sol... Ou plutôt du lac... Re-plouf !

Si les personnages veulent s'en donner la peine (Observation), ils peuvent déjà dresser un petit panorama de leur découverte. Sinon, ils attendront bien d'être sortis du lac. Celui-ci n'est pas profond et amortira bien leur chute. Un spécialiste en matière aquatique ou tout qui réussit un test sous la racine des Sciences comprendra que l'eau de ce lac est une eau maritime, celle du fond d'un océan, par exemple, et pas celle que l'on trouverait en surface. Elle est lourde en vase, en sel et en sable.

L'ensemble de ce qui reste de la 78^e (Rudyar peut la reconnaître d'après des peintures et des gravures d'époque) est dans un état lamentable... Mais il faut dire que plusieurs siècles passés sous l'eau détériorent un peu les choses, même lorsque la magie s'en mêle. Privées de soleil, les plantes ont été maintenues en vie par la même magie qui a repoussé les eaux, mais sont comme en léthargie, brunies et humides en même temps. Tout ici bas est poisseux et sent la mer. En levant les yeux vers la voûte, les personnages penseront regarder un ciel nocturne et lourd, si ce n'est qu'une clarté diurne baigne chaque élément du décor. Les plus observateurs verront rôder un requin en périphérie de la voûte. En cherchant bien, plusieurs restes de poissons ou de crustacés peuvent être repérés un peu partout sur le sol.

Immanquablement, les personnages se tourneront vers le donjon. Et à un moment donné, ils se demanderont comme faire pour remonter là-haut... Pas de panique. Il s'agit d'une coupole. Ils peuvent remonter en se rendant à l'une de ses extrémités au sol et en traversant la paroi.

Ce qui s'est passé... Au moment où la baronnie de Moite-Broussaille sombrait sous les flots, le roi Eidmar Braque Jer, qui était aussi homme de culture, pria. Il ne savait pas pourquoi, car comme tout habitant de l'Hédulie, il était

athée. Mais il pria. Et par cette ironie du sort propre au monde de Troy, un dieu du Darshan passait par là. Une déesse, même. Shlicka, patronne des galipettes et maîtresse des plaisirs physiques. La réputation du roi avait franchi la mer d'Hédulie et intriguait la déesse, qui voulait en avoir le cœur net. Mais les lois sont les lois et elle ne pouvait rien tenter qui concernait des citoyens héduliens. Au moment où les flots recouvraient la 78^e Baronnie, elle tenta de manifester sa présence en pensée à Braque. Celui-ci l'entendit et la pria donc d'intervenir en sa faveur. Ce qu'elle fit. Elle l'épargna, lui et une partie de son domaine (enfin, du domaine de son vassal, mais cela revient au même quand on est roi, non ?) afin de pouvoir profiter de son expérience et juger de sa réputation.

Lorsque la baronnie engloutie se stabilisa au fond de la mer d'Hédulie, Shlicka apparut à Eidmar Braque Ier et lui présenta la facture... Celui-ci, peut-être tétanisé parce que Shlicka était sa première déesse ou pénalisé par les inénarrables effets de l'eau froide, ne fut pas à la hauteur de sa réputation et Shlicka se désintéressa vite de lui. Mais ce qu'un dieu avait fait, seul un dieu pouvait le défaire et la déesse laissa la magie préserver à jamais ce petit bout de terre au fond des eaux... Ni les plantes, ni les habitants du lieu ne pouvaient mourir. Mais ils pouvaient changer... Et ils changèrent... Sans doute aidés par la magie ambiante et peut-être sous l'effet d'une vilaine blague divine, les survivants de « la Grande Vague » comme ils l'appellent depuis, se sont petit à petit transformés en hommes-poissons. Ils se sont organisés mais se sont révélés stériles. Aucune naissance depuis des siècles. Seulement des mutants qui ressemblaient de plus en plus à des poissons. A l'exception d'Eidmar Braque Ier, qui eut le privilège de garder la mémoire et toute son intelligence, ses fidèles sujets sont devenus des primates à tête de poisson. Pas spécialement agressifs mais redoutablement fidèles... Et depuis lors, Eidmar Braque attend...

Bien entendu, certains habitants de la voûte ont essayé de sortir, mais à cette profondeur, la pression les tuerait. Seule une bulle comme celle des personnages peut permettre à des êtres vivants de rejoindre la surface sans mal.

Quant aux richesses de l'endroit, bien entendu, il reste des trésors et des objets de valeur... Eidmar est prêt à donner aux personnages tout ce qu'ils veulent s'ils acceptent de l'aider à remonter à la surface... Bien entendu, la vie sera dure pour un homme dont les traits font penser à ceux d'un poisson, à la surface... Mais le retour du Roi en Hédulie risque fort de faire jaser... Et peut-être de donner un avantage définitif à Muinerte s'il se rallie à cette baronnie...

Que se passe-t-il ?

Les personnages vont explorer l'endroit. On les connaît. Sans doute vont-ils aussi se diriger vers le donjon. A mi-chemin, des créatures humanoïdes mais affichant les traits de poissons, sortiront des portes ouvertes de l'enceinte et iront à leur rencontre. Ils ne parlent pas, mais remuent les lèvres de manière à se faire vaguement comprendre... Ils conduiront les personnages auprès d'Eidmar Braque (que l'on peut reconnaître, malgré sa mutation – mutation moins avancée que celle de ses sujets de sang moins noble – à son faciès imprimé sur d'anciennes pièces de monnaie ou dans de vieux grimoires raccornis).

Celui-ci leur fera passer un interrogatoire serré. Peu habitué aux visites, il sera agressif, incisif, pressé de tout savoir. Aux personnages à se montrer intelligents. Si une réponse ne lui plaît pas, il fera jeter les personnages dans un cachot. Une petite évasion sera alors nécessaire.

Et donc ?

On l'a écrit dans l'encadré. Si les personnages comprennent la situation et proposent leur aide à l'ancien roi de toutes les Baronnies, celui-ci leur abandonnera volontiers une grande part de son trésor. Si pas, ils devront en découdre avec la petite cinquantaine de sujets fidèles au vieux roi...

Conclusion

L'histoire peut se terminer par le retour des héros victorieux, chargés d'or, à Port-Etoile. Mais ce ne peut qu'être le début d'une campagne plus longue encore, si les personnages accompagnent l'ancien roi. Celui-ci voudra peut-être se venger de Shlicka, la perverse déesse du Darshan. Il voudra sans doute réunifier les Baronnies et reconquérir son royaume... Cela peut constituer une bien longue aventure... Mais c'est une autre histoire...