UN REVEIL EN MER



Un téléportation difficile

Vous vous réveillez, du moins vous ouvrez les yeux dans une pièce noire. Le sol tout autour de vous semble balloter de droite à gauche, et l'odeur des embruns salés vous laisse à penser que vous pourriez bien vous trouver dans la cale d'un navire. Vos yeux s'habituent doucement à l'obscurité et vous distinguez quelques formes semblables à des lits de fortune miteux, et la silhouette d'un homme couché dans l'un d'entre eux. Quelques pas et bruits de discussion bien qu'inaudible bien perceptible se font entendre à l'étage supérieur. Face à vous pote en bois condamne l'accès et une serrure rudimentaire semble garder les lieux. Le plancher vermoulu par endroit émet des craquements sourds et grave à chaque fois que vous bougez. Enfin, vous ressentez un violent mal de crâne, votre tête est lourde et pesante, probablement du au contre coup de ce voyage spatial impromptu. Les joueurs prennent tous un niveau 2 de fatigue (durée de 8 heures non communiquée).

Que faites-vous ? Laissez les PJ discuter et agir pendant 5-10 minutes avant l'arrivée du geôlier qui viendra rendre visite au prisonnier.

Découverte de la cellule

Compléments d'information que les joueurs peuvent apprendre :

- La salle fait environ 3m par 3m sur 2m de hauteur,
- Une trappe est à hauteur de visage servant probablement d'une trappe pour faire passer la nourriture
- La cellule comporte 7 lits dont 1 occupé par l'elfe noir et 2 sont dans un état de délabrement avancé.
- La silhouette de l'homme est celle d'un elfe noir endormi. Ce dernier se réveillera sur un jet de Per à -30% des bonus peuvent être appliqués si les PJ sont bruyants.
- Valaeth pourra échanger avec les PJ, et leur apprendre qu'il a été arrêté et enfermé pour crime malgré qu'il soit certain de n'avoir tué personne même s'il regrette une « maladresse ».
- Une personne réussissant un jet de perception à -30% pourra voir un bout de tatouage au travers de ses vêtements usés représentant un safir noir.
- Des chaines rouillées sont visibles au sol mais n'ont pas servis depuis longtemps.

Groupes présents dans le navire

25 personnes sont présentes dans le navire 5 groupes (en plus des PJ) :

- Un corps expéditionnaire (7) et son équipage (4) ; ce sont eux qui sont propriétaires du navire,
- Un prisonnier; Valaeth, (1)
- Avor et ses 2 sbires ; milicien de Veldorn (3)
- La compagnie des lames rugissantes (3)
- Chevalier (1)

Présentation des personnages

Valaeth:

Dex	Tir	F	E	Agi	Α
80	73	13	10	92	3
Int	Sag	Cl	Pouv	Per	Cha
69	73	62	22	60	52

PV 100 Resistance : 10+3=13 Pouvoir : Faire apparaitre de l'argent



Valaeth est une elfe noir roublard de niveau 8

Il a grandi à Galindrae, et son pouvoir bien pratique lui a permis de voyager et de lever la méfiance naturellement à l'égard de sa sombre race. Ayant entendu parler de Veldorn comme un pays riche sans préjugé il a jugé opportun de s'y rendre.

Malheureusement un peu à sec et pressé par une négociation qui aurait pu lui échapper son pouvoir à réalisé un échec critique qui l'a conduit à faire une pluie de pierre sur un commerce blessant 3 personnes dont un vieux qui a été assommé.

C'est alors que la milice est intervenue en nom d'Avor et qui après un interrogatoire un peu musclé Valaeth a explicité son pouvoir et la méprise qui s'en est suivie. Cela a attiré la curiosité et l'avidité d'Avor qui a décidé de l'utiliser pour son compte.

Avor lui a dit que le vieil homme avait péri à la suite des coups reçus et que la perte économique de ce visionnaire marchand aurait un impact très fort sur la cité. Aussi il devait être exfiltré pour purger une peine en conséquence. Accablé le pauvre Valaeth a été placé dans une cellule et depuis 3 jours le navire vogue sur les eaux

Jeune mais prudent de par son origine et son expérience récente il se montrera prudent et réticent à dévoiler pourquoi il est ici. Il demandera d'abords des comptes sur leur venue avant de se livrer.

Valaeth est un membre de la guilde des voleurs de la faction de l'Encre. Dans cette faction chaque vol de haut fait est matérialisé par un tatouage synonyme de la grandeur du haut fait. Valaeth porte 3 tatouages; un cadenas, un safir noir et un livre enchainé. Par comparaison le maitre de faction arbore 15 tatouages. 1 tatouage = 1 rang

Avor:

Dex	Tir	F	E	Agi	Α
55	45	11	9	45	2
Int	Sag	Cl	Pouv	Per	Cha
50	45	45	12	40	35



Pv: 70 Sans pouvoir

Avor est un milicien d'âge mûr et frustré de n'avoir pu intégrer la légion malgré 2 tentatives a dû se résigner sur la milice locale d'un quartier de Gerhtros, qu'il dirige depuis maintenant près de 5 ans.

Il a décidé d'exfiltrer Valaeth sur une île au sud est de Bobat mar non revendiquée par les Xenop. Cette île de 4km² n'est pas grande mais sera suffisante pour abriter un petit elfe à produire inlassablement de l'argent facile. Contre de la nourriture il devra gagner sa pitance. Il envisage de lui faire produire a minima 100 po par jour ! C'est la poule aux œufs d'or. Pour cela il doit simplement rejoindre Bobat mar, prendre une barque ou un petit voilier et naviguer pendant 3 jours.

C'est un homme nerveux, hautain lorsqu'il sent qu'il est supérieur, content de son pouvoir et cherche la reconnaissance des puissants.

Il est accompagné de deux sbires Olaf et Belgaf

Olaf

Dex	Tir	F	E	Agi	Α
75	50	12	12	55	3
Int	Sag	Cl	Pouv	Per	Cha
60	55	75	16	55	45

Pv: 95

Pouvoir : lévitation objet

Pouvoir . levitation objet
Lévitations objets
Point de pouvoir : 1 (pour 20 kg à une Agi de 40)
Portée : 20 mètres
Durée : 1 minute

Le pouvoir permet de faire léviter les objets



Olaf est un occidental au service d'Avor depuis 6 mois, membre des mangeurs de chairs de la vipère noire il arbore un tatouage de vipère sur la plante du pied droit. S'il accepte d'être au service d'Avor c'est pour récolter des informations sur le fonctionnement de l'administration de Veldorn et commencer à gravir les échelons pour implanter des sources. Il se montrera muet et distant et fera tout pour éviter l'attention.

Il travaille pour Henri le chauve, tout ceux qui travaillent pour lui ont le crâne rasé.

Belgaf

Dex	Tir	F	E	Agi	Α
45	30	13	13	35	2
Int	Sag	Cl	Pouv	Per	Cha
35	35	50	12	35	25





Belgaf est la définition même d'un homme de main niais et bonne patte. Le pauvre homme seconde Avor depuis plus de 15 ans, quand avor à tenter la légion il a tenté (et échoué) avec lui. Quand il s'est engagé dans la milice il s'est engagé avec lui. Si avor lui dit quelque chose il le fera sans hésiter dusse t il en mourir. Il considère avor comme son père spirituel.

Expédition

Groupor

Dex	Tir	F	E	Agi	Α
80	50	14	12	55	3
Int	Sag	Cl	Pouv	Per	Cha
30	45	60	10	60	25

PV 120

Red =14+12=24

Provoque piqûre venimeuse m/M
Point de pouvoir : 2/4
Portée : 10 mètres

Portée : 10 mètres Durée : Instantanée

L'utilisateur de ce pouvoir est capable provoquer une piqûre venimeuse.

Le pouvoir majeur équivaut à 2 doses de poison fort

Une fois le poison vaincu relancer le pouvoir sur la même cible est inutile pour la journée.



Goupor est un homme, gras transpirant mais un homme de confiance. Gokis lui a un jour sauvé la mise lorsque des orques avaient attaqué son village emportant avec eux sa femme et a fille. C'est alors qu'il seconda Gokis. Il se présentera sous le nom du Condor. Désagréable et taciturne il ne sera pas un camarade joyeux, il fait office de taulier sur le navire. Quand il a en tête une tâche il a cœur de bien l'exécuter. Le reste de l'équipage a appris son vrai nom lors d'une soirée bien arrosée et l'appelle désormais Groupor, tous s'interrogent sur son rôle de seconde.

Gokis Hisoda

Dex	Tir	F	E	Agi	Α
105	60	13	12	120	4
Int	Sag	Cl	Pouv	Per	Cha
50	45	40	19	75	70

PV 108

Red =12+6=18

Peut fusionner	avec	des	objets
----------------	------	-----	--------

Point de pouvoir : 3

Portée : Contact Durée : 10 minutes

Le personnage est capable de fusionner avec de la matière (mais ne peut tout de même pas la traverser), en fusionnant avec une épée celle-ci ne devient que le prolongement d'un bras et donc l'utilisateur pourrait obtenir un bonus de +10 pour toucher. Adaptez les bonus selon les circonstances.



Gokis est un felis duelliste niveau 10 et un apothicaire niveau 5. Il est jeune (34 ans) et souhaite ardemment rejoindre la guilde des explorateurs. Il a hérité d'une petite fortune familiale qu'il à sacrifié en partie pour monter cette expédition et accomplir son rêve. Il cache le reste de sa fortune dans sa cabine (5000 PO). D'Aramon il compte s'inscrire à la guilde et faire ses preuves par la suite pour devenir un membre à part entière. Il a recruté à Veldorn les membres de son expédition et à pris la mer à bord de son navire. Ce dernier sera amarré au port d'Aramone t gardé par les matelots le temps qu'il faudra. Afin de rentrer dans ses frais il a accepté de prendre à son bords 3 autres groupes, 2 compagnies d'aventuriers pour le prix de 100PO/tête pour la traversée et de garder le prisonnier pour 200PO. Le repas et la couche sont offertes. Si l'on souhaite se passer des travaux quotidiens comptez 50PO complémentaires.

Avor lui a dit que Valaeth avait démoli un commerce d'épice et tué 10 personnes ce qui justifiait de l'emporter hors de la cité pour qu'il purge sa peine. (mensonge).

Elijad

Dex	Tir	F	E	Agi	А
75	50	12	12	55+30	3
Int	Sag	Cl	Pouv	Per	Cha
60	55	75	56	55	45

PV = 54 Red 7+2=9

Vitesse surhumaine							
Point de pouvoir : 2							
Portée : Sur lui-même							
Durée : 1 minute							
Ce pouvoir rend son lanceur plus rapide que							

n'importe quel homme, il gagne par ce fait +60 en Agi pour les déplacements, +30 en Agilité durant l'effet de ce pouvoir.



Elijad est un demi-elfe des mers de 32 ans aux cheveux courts et blanc et arbore des tatouages étranges sur son visage. Il est un membre de la guilde des mages. Il est de nature joviale et apprécie partager son savoir et sa connaissance. Il a accepté de rejoindre l'expédition pour progresser dans la guilde et rechercher une baguette dite de demi-vie, capable au profit de la moitié de sa vie restante d'avoir accès à un connaissance antique (source issue d'un ancien grimoire).

Isana

Dex	Tir	F	E	Agi	Α
40	70	9	8	80	2
Int	Sag	Cl	Pouv	Per	Cha
50	60	55	16	70	69

PV = 70 Red 8+5=13

Lumière aveuglante					
Point de pouvoir : 2					
Portée : Tous ceux dans une zone de 5 mètres					
Durée : Instantanée					
Le lanceur cause une lumière aveuglante qui					
aveuglera un petit temps les victimes (environ 2					
minutes)					



Isana est une archère de 28 ans élancée aux cheveux blanc. D'une beauté simple, elle est amicale sans être extravertie. Durant la traversée elle restera à l'écart du groupe pour sculpter des animaux en bois à l'aide d'un canif hérité de son père. Elle voyage avec Elijad et tout deux ont rejoint l'expédition. Elle préférera les érudits et les gens calmes aux brutes et aux beaux parleurs.

Bakular

Dex	Tir	F	E	Agi	Α
80	60	15	12	70	3
Int	Sag	Cl	Pouv	Per	Cha
50	60	70	15	50	50

PV 130 Red 12+12=24

Provoque un coup de poing au loin

Point de pouvoir : 1
Portée : 25 mètres
Durée : Instantanée

Le pouvoir permet de causer une attaque à main

nue à 25 mètres de distance maximum



Bakular est un draconnien qui à entendu parler de son cousin renié de la famille pour ses pratiques mentales douteuses ayant fait quelques coups d'éclats à Aramon. Missionné par son père et le conseil de son village il s'est donné pour mission d'enquêter sur ce dernier et vérifier que tout est en ordre. Il était seul avant de rejoindre les autres. Il a proposé sa force pour l'expédition. Il préférera sacrifier son « cousin » plutôt que de voir sa réputation et celle des autres draconniens en pâtir.

Hina

Dex	Tir	F	E	Agi	Α
40	70	9+5	8	80	2
Int	Sag	Cl	Pouv	Per	Cha
75	60	55	25	70	69

PV =70 Red = 8+3=11

Force surhumaine

Point de pouvoir : 2

Portée : Personnel
Durée : 20 secondes

Le pouvoir peut augmenter la force physique de son possesseur pendant 20 secondes lui

conférant un bonus de +5 en Force



Hina est une jeune alchimiste de 17 ans brillante et aux cheveux blond comme les blés. Elle dispose d'une besace de fiole de couleurs étonnante à la ceinture et ne se déplace jamais sans un vieux grimoire relié en cuir véritable et sans son carnet de note. Bien que son âge et sa taille n'aient pas encore atteint l'âge adulte vous sentez une intelligence mature se dessiner au fond de ses yeux d'un bleu profond.

Bavalea

Dex	Tir	F	E	Agi	Α
55	70	10	10	60	2
Int	Sag	Cl	Pouv	Per	Cha
60	45	55	10	50	60

PV =90

Red = 10+6=16

Pas de pouvoir

Bavalea est une jeune elfe des mers qui voyage depuis une dizaine d'année avec ses 3 camarades. Réservée et sérieuse elle a dû faire ses preuves pour se faire respecter. Navigatrice chevronnée gare à vous si vous lui manquez de respect!



Luvalnec

Dex	Tir	F	E	Agi	Α
55	50	10	10	60	2
Int	Sag	Cl	Pouv	Per	Cha
50	45	55	10	50	60

PV =100

Red = 10+6=16

	0 0 _0					
Communication universelle						
Poir	nt de pouvoir : 2					
Port	tée : Sur lui-mêm	ne				
Dur	ée : 10 minutes					
La	communication	universelle	permet	à	son	
			_			

La communication universelle permet à son lanceur de communiquer oralement sans problème de compréhension avec les humains, les elfes, les hobbits, les nains, les xenops, les felis, les ondins, les draconnians ou toute autre race proche



Luvalnec est le frère de Birtan, son de communication universelle à permis la rencontre avec Talankan dont la non maitrise de la langue araméenne a bien compliqué son insertion.

Il a rencontré Talankan autour d'une choppe et quelques filles d'une maison de plaisir. Sa maitrise des communications en a fait une personne sympathique et accessible. C'est aussi le cuisiner du navire.

Elareth

Dex	Tir	F	E	Agi	Α
75	60	12	11	7	3
Int	Sag	Cl	Pouv	Per	Cha
60	55	65	15	60	60

PV =120

Red = 11+6=17

1100 17						
Protection contre l'acide						
Point de pouvoir : 2						
Portée : Sur lui-même						
Durée : 10 minutes						
Durant les effets du pouvoir, le personnage						
acquiert une protection totale contre l'acide						



Elareth est un elfe des mers qui navigue avec ses compères depuis une dizaine d'année. Considérant qu'il avait fait le tour ce matelot s'est lancé dans l'expédition de Gokis pour se changer les idées et retrouver de la motivation. Il déteste les nains depuis qu'une bande de 3 nains (les nains jaunes) l'ont passé à tabac un soir dans les ruelles d'Hoorne. C'est au cours de cette altercation qu'il a perdu son œil gauche. Il a également un passé caché de pirate pendant 5 ans.

Birtan

Dex	Tir	F	E	Agi	Α
65	50	15	11	60	2
Int	Sag	Cl	Pouv	Per	Cha
55	45	75	10	50	50

PV =100

Red = 10+6=16

Provoque un coup de poing au loin
Point de pouvoir : 1
Portée : 25 mètres
Durée : Instantanée
Le pouvoir permet de causer une attaque à main
nue à 25 mètres de distance maximum



Birtan est le grand frère de Luvlanec, réfléchi et calme c'est sur lui que l'on peut compter pour conduire un navire à bon port. Il n'est pas rare de le voir effectuer des pompes et des abdos de bon matin sur le pont du navire ou s'entrainer au combat à main nues seul.

Talankan

Dex	Tir	F	E	Agi	Α
55	50	13	10	70	2
Int	Sag	Cl	Pouv	Per	Cha
50	45	55	10	50	50

PV =100

Red = 10+6=16

Sens hyper développé - touché

Point de pouvoir : Aucun

Portée : Sur lui-même

Durée : Infinie

Ce pouvoir donne au personnage un sens hyper développé. Il a bonus de +30 aux jets de

Perception



Talankan est un ondin primitif à la tête et au corps de poisson. Ses pieds palmiers et ses nageoires aussi pointues que saillantes ne sont pas de nature à rassurer celui qui le croise. Matelot depuis peu il a décidé de quitter les villes sous-marines pour parcourir un peu les mers. Bestial a chaque fois qu'il sera contrarié il devra faire un jet de calme, sur un échec il crachera à la figure de son adversaire. Il a rencontré luvalnec qui l'a aidé à comprendre le monde qui l'entoure et à s'intégrer. A son contact il sera plus calme (+30%)

Ludrac

Dex	Tir	F	E	Agi	Α
80	110	12	10	65	3
Int	Sag	Cl	Pouv	Per	Cha
120	130	80	80	45	85

PV =120

Red = 10+4=14

Protection	magie
	\sim

Point de pouvoir : 2

Portée : Sur lui-même

Durée: 30 minutes

Le lanceur peut se protéger plus efficacement contre la magie. Il a un bonus de +20 en Sagesse pour résister aux effets d'un sort et subit -4 dégâts due aux sorts



Ludrac est un homme occidental de 72 ans, un vieux de la vielle qui vit sûrement sa dernière expédition. C'est un membre de la guilde des mages de la faction Naturae d'un rang 6/10, il pourra enseigner des sorts d'élémentaires et servir de parrain si besoin (il faut que le courant passe). C'est un homme droit, juste qui défend coute que coute la nature et ses bienfaits. Il est végétarien.

La compagnie des lames rugissantes

Iboo

Dex	Tir	F	E	Agi	Α
75	50	11	10	70	3
Int	Sag	Cl	Pouv	Per	Cha
50	50	45	10	80	40

PV =100

Red = 10+6=16

Keu - 10+0-10
Pouvoir miroir
Point de pouvoir : *
Portée : 20 mètres
Durée : Instantanée
Le pouvoir est capable de faire revenir n'importe
quelle activité magique vers son lanceur d'origine

* le coût est le même que celui du sort affecté



Iboo est un xenop corbeau qui ne se prend pas pour la moitié d'un citron, persuadé d'être l'héritier d'un peuple mythique et à la destinée extraordinaire il en fera des caisses, montrant à qui veut l'entendre ses quelques passes d'armes bien rodées. Rapidement insupportable on se demande comment alindae fait pour le supporter au quotidien...

Ils forment depuis mois de 3 semaines avec Alinade et un autre la compagnie des lames rugissantes, dont Iboo s'est autodésigné capitaine.

Alindae est très contente d'avoir un beau parleur qui attire l'attention et lui permet dans l'ombre de tirer les ficelles. D'autant que ce xenop est de loin le plus futé ce qui peut se révéler utile si l'on a besoin de faire porter le chapeau à un benêt.

Gladius

Dex	Tir	F	E	Agi	Α
80	40	15	10	60	3
Int	Sag	Cl	Pouv	Per	Cha
40	40	50	10	60	50

PV =100

Red = 10+6=16

Sans pouvoir



Gladius est un gladiateur qui aime montrer ses muscles et passe son temps à s'enduire d'huile et à faire de la musculation. Il essaye de draguer toutes les filles qu'il verra au cours de la 1ere journée avant de mourir. C'est moi Gladius, l'homme véritable, c'est moi Gladius, le vrai héros de ces dames lalala. Parsorval lui dira lorsqu'il sera trop insistant avec les filles « Gladius, Gladius ? Ce n'est pas plutôt 2 qui le tienne 3 qui le suce ? » provoquant un rire graveleux des personnages les moins distinguer. Jet de calme à -30% sinon bagarre.

Alindae

Dex	Tir	F	E	Agi	Α
95	125	11	10	130	4
Int	Sag	Cl	Pouv	Per	Cha
85	110	80	25	75	100

PV =100 Red = 10+6=16

chaque minute

10.0 10
Hypnose
Point de pouvoir : 2
Portée : 2 mètres
Durée : 1 minute
Le pouvoir permet d'hypnotiser la victime
pendant 1 minute, la victime pourra tenter un

test de Sagesse pour résister aux effets du sort à

Alindae est une elfe sylvaine, belle grande et aux cheveux d'un blond platine. Ses traits fin et son allure ne vous laisse pas indifférent. Plutôt réservée elle reste en écart et ne parle que lorsque c'est nécessaire. Elle viendra vous servir un verre ou le plat lors des repas rigolant et vous faisant des yeux charmeurs. Elle porte un arc sylvain en bandoulière et une vorpale dans le dos. Une chose est sûre elle est expérimentée! Elle saluera le PJ qui a le plus de charisme « Quel regard hypnotisant vous avez! Vous respirez le danger et l'aventure »

<u>Le côté sombre</u>: Cependant, cette nature angélique cache en réalité un comportement psychopathe, elle s'amusait à hypnotiser des dryades ou des voyageurs égarés pour les faire s'entre tuer. Rien ne l'excite plus que de voir les autres se battre entre eux alors qu'ils ne le souhaitent pas. Elle a été bannie et s'est enfuie avant de recevoir son jugement. Elle a un besoin de contrôle extrême et cela pourra être visible à table ou elle voudra servir tout le monde, diriger la salle. Si elle voit du sang elle devra faire un test de calme sinon elle ira lécher le sang.

Alindae aime bien brouiller les pistes et aime jouer avec ses victimes sans jamais se salir les mains. Si elle tue ce n'est jamais directement mais par le biais d'un intermédiaire. Elle aime que les choses se complexifie, voir les autres se prendre la tête sur un scénario et arriver avec la solution. Elle ne ciblera que les personnes qu'elle jugera comme fragile ou faible mentalement pour garantir l'hypnose. De par le nombre répété d'utilisation et la maitrise d'Alindae lui procure un bonus de +10% et un renforcement de ce qu'elle peut faire à sa victime sous hypnose.

Elle ciblera Belgaf en priorité pour accomplir ses méfaits.

Equipement: Elle dispose de 560PO, des pains elfiques enroulés dans des feuilles, 7 potions d'invisibilité, 5 potions de soins majeures (2D12+E), 3 potions de pouvoir majeures (2D12+E), 10 parchemins de zone de silence. 12 doses de poison fort au cas où avec une dague elfique. 5 parchemins de nettoyage éclair, 6 parchemins de dédoublage. 10 doses de somnifère pour cheval.



Seul

Parsorval Delmore

Dex	Tir	F	E	Agi	Α
75	50	14	13	60	2
Int	Sag	Cl	Pouv	Per	Cha
45	45	65	15	45	45

Pv = 100

Red 13+12=25

Rendre des objets invisibles
Point de pouvoir : 2
Portée : 10 mètres
Durée : 3 minutes
Le pouvoir est capable de rendre 2 objets
invisibles à 10 mètres ou moins du lanceur



Parsorval est un jeune écuyer adoubé il y a moins d'un an à Aramon, il est parti à Veldorn faire ses classes dans la légion. Sans réaliser la formation entière il a participé à quelques tests avec plus ou moins de succès et noué des liens. Aujourd'hui il rentre dans sa terre natale avec des malles de présents, d'épices de cartes et de marchandises diverses. Il dispose d'une lame gravée à ses initiales. Et comme il aime à le dire « ça n'est pas à mettre entre toutes les mains! »

Gameplay

Afin de scénariser et d'organiser le scénario on peut découper la journée (et nuit) en 8 périodes. On considère que la nuit (extinction des feux pour dormir) a lieu entre 0h et 5h59 que la journée se passe entre 6h et 23h59 la journée sera découpée en 6 tronçons de 3h :

- 6h00-8h59, (arrivée des joueurs dans la cellule)
- 9h-11h59,
- 12h-14h59, (début du gameplay)
- 15h-17h59,
- 18h-20h59,
- 21h-23h59.

Dans chaque tronçon, les joueurs ne pourront être présent que dans un lieu à chaque fois (on considère que c'est le lieu où ils sont restés majoritairement qui fait qu'ils vont avoir quelque chose à vivre. On activera ce mode de jeu une fois que les joueurs auront pris place dans le navire et auront commencé à discuter avec l'équipage. A chaque tronçon les personnages dans les salles vont bouger.

Intrigue principale

Synthèse

Ce scénario propose de résoudre 1 (et très probablement) plusieurs meurtres au sein d'un bateau bloqué en mer par les éléments. Plus les joueurs tarderons plus les conséquences seront désastreuses.

Le voyage va se dérouler en plusieurs étapes :

- 1^{er} jour :
 - o Découverte de l'équipage, du caractère de chacun
 - Un brouillard épais va apparaître le soir bloquant la navigation (phénomène naturel pourront dire les matelots mais peu courant) en général on ne sait pas combien de temps cela dure.
 - Gladius va trouver une pièce avec un G gravé dessus et sera content et la montrera à tout le monde
 - Des couteaux de cuisine ont disparus (s'ils discutent avec le cuisinier).
- 2^{ème} jour :
 - Au matin découverte du corps de Gladus poignardé par 5 couteaux dans son lit.
 Personne n'a rien entendu au cours de la nuit malgré qu'il y ait d'autres personnes dans la chambre.
 - A chaque fois qu'une victime est désignée par Alindae un colifichet/objet sera découvert sur ou près de la personne désignée avec son initiale
 - o Début de l'enquête pour les PJ
 - Un couteau pourra être retrouvé sous l'oreiller de Belgaf, tout porte à croire que c'est lui qui a commis le crime (d'ailleurs il l'a bien fait physiquement)
- 3^{ème} jour et + :
 - Le brouillard se dissipe mais une tempête se lève
 - O Nouveau crime en fonction de l'avancement de l'enquête.
 - Chaque jour une personne va disparaitre

Le coupable est Alindae, une belgerin elfe sylvain psychopathe et pourtant d'apparence parfaitement innocente.

Détail

1^{er} jour :

- Gokis cherchera à savoir d'où viennent les PJ, s'ils les croient de bonne foi il leur fera payer le tarif habituel et seront acceptés à bord. Si échec au cachot jusqu'à ce que les PJ persuadent Gokis de les laisser sortir.
- Alindae dérobera des couteaux qu'elle cachera sous sa cape puis sous le matelas de Belgaf en début d'après-midi après le repas. Elle profitera d'un départ de 3-4 personnes en fin de repas pour se diriger aux cuisines.
- Bagarre possible entre Parsorval et Gladius

2^{ème} jour :

- Au matin Belgaf sentira les couteaux sous son oreiller et sera réveillé par les cris d'horreur. Il n'aura aucun souvenir du meurtre Il tentera de cacher le couteau et le drap ensanglanté dès que possible. Il se sentira mal tant que le matériel du crime ne sera pas jeté par-dessus bord. Il transpirera à grosse goutte.
- Olaf ira fouiller dans la chambre d'Avor
- Si Belgaf n'est pas accusé il sera hypnotisé de nouveau
- Victimes supposées :
 - o Bavalea,
 - o Talakan.

$3^{\text{\`eme}}$ jour :

- Un appeau en bois d'orme à Arcal sera laissé sur le pont pour que les PJ en jouent, si on souffle jet de force pour savoir l'intensité ou on demande au PJ si faible 1 arcal si fort 1D3 arcal
- Les joueurs seront accusés des meurtres qui ont débutés depuis leur arrivée.



- Victimes supposées :
 - o Hina,
 - o Iboo,
 - o Elareth,
 - o Un joueur.

4^{ème} jour :

- Valaeth volera un gros magot et s'enfuira sur une barque du navire.
- Une attaque de pirate elfes noirs arrivera (sans aucun lien avec Valaeth mais les joueurs le croiront sans aucun doute).

Evènements d'ambiance

Evènements à caler en fonction de la situation pour dynamiser, rajouter des éléments d'ambiance ou des fausses pistes :

- 1. Ludrac ou Luvalnec fouille dans une vieille bourse en cuir détendu pour en sortir une poignée d'herbe séchée qu'il fourre dans une longue pipe en bois précieux (un petit conduit en métal protège le bois). Les herbes s'embrasent laissant s'échapper une odeur étrange mais agréable quoi que légèrement épicée.
- 2. Gladius ou Avor vont tenter la nuit de forcer la réserve de whiskey, on peut choisir Gladius pour le faire se retrouver mort dans le couloir.

- 3. Bakular plus habitué à la terre fermer ou les cieux aura le mal de mer et ira vomir sur le pont régulièrement
- 4. Une fuite va avoir lieu sur le navire, sabotage ou impact externe?
- 5. Les joueurs en discutant ou en surprenant une conversation entre 2 personnages (ex : Bavalea et Isana) pour apprendre que :
 - a. Parsorval jetterait des coups d'œil étranges à ses camarades...
 - b. Olaf ne semble pas si bête qu'il en a l'air
 - c. Hina en pincerai pour Birtan (elle l'épie souvent)
 - d. Alindae est pénible à vouloir toujours tout contrôler
 - e. On dit d'Elareth qu'il aurait un passé douteux
 - f. Ludrac ne se séparerai jamais d'un objet magique exceptionnel
 - g. Ludrac aurait un œil démoniaque c'est pour cela qu'il n'enlève jamais sa capuche
 - h. Bakular aurait dit qu'il allait clouer le bec du piaf sur la proue du navire s'il continue
 - i. (J3 début) Gokis et birkan discutent de rassembler tout le monde
 - j. Un membre de l'équipage Meline devait rejoindre l'équipage mais n'est jamais venue au moment de partir pourtant elle était présente 3 jours avant (le navire est resté 1 semaine à quai avant le départ)
- 6. Alindae a une entaille au doigt
- 7. Une table a été enduite de cire rouge et jaune dans la chambre d'Elijad et Isana (Elijad s'entraine à manipuler la cire aussi bien que l'eau)
- 8. Le bureau de Gokis comporte une plaque « Bureau du capitaine, accès interdit » en araméen et en felis
- 9. On va proposer du whisky ou cigare pour se détendre (poison fort mis par Alindae)
- 10. Si les joueurs fouille la cale ils pourront découvrir une caisse de piège à ours (non-prévue) avec une goutte de sang d'Alindae visible sur le côté.
- 11. S'ils visitent le cachot oublié après le J2 ils découvriront le corps mort de faim et bâillonné de Meline sinon elle sera dans les vapes et hypnotisée pour éviter de dire que Alindae est responsable.
- 12. Valaeth, Alindae vont dérober des potions à Hina
- 13. « Qui veut faire la vaisselle avec moi ? » demandera d'une voix douce Alindae ?
- 14. Quelqu'un se lèvera la nuit pour aller se vider la vessie sur le pont extérieur et fera grincer le plancher.
- 15. Il y a une tortue sur le pont, c'est la mascotte de l'équipage elle s'appelle « Carapace »
- 16. (J2+) Alindae à sa cape percée à la taille, elle est en train de la recoudre
- 17. (J2+) Quelqu'un lave ses vêtements tachés de rouge à l'écart (il s'agit de betterave) on peut envisager de retrouver de l'eau rouge dans un coin. Il faudra goûter pour sentir la différence ou alors analyser plus en détail.
- 18. Un concours de boisson est organisé (le soir)
- 19. (J2+) Olaf va rentrer dans le bureau en dessous du bureau de Gokis et tenter d'accéder au bureau de Gokis par les fenêtres et un grappin dans son coffre
- 20. (J2+) Olaf s'est blessé aux mains (il aura tenté ou réussi) d'accéder au bureau de Gokis
- 21. Parsorval va s'enticher d'une file et se montrer « insistant »
- 22. (J2+) Iboo va proposer aux joueurs de rejoindre sa compagnie ; « la place est libre » dira t il en rigolant (humour noir xenop)
- 23. (J3) : Gokis ou Birkan va proposer que chacun se rassemble dans une pièce pour éviter que les meurtres se perpétuent
- 24. (J3) lors du rassemblement (J3) les membres de l'équipage chuchotent sur les joueurs qu'ils considèrent comme responsable des meurtres.

25. (J3) si la caisse de piège à ours n'a pas été découverte Alindae en installera partout et fera en sorte qu'une personne se mette à crier ou qu'un bruit sourd se fasse entendre (explosion) – Les portes s'ouvrant de l'intérieur les pièges ne seront pas bougés par l'ouverture des portes.

Mode opératoire du meurtre

Alindae se rend invisible avec une de ses potions pour se rendre dans la chambre où se tient la victime de l'hypnose (Belgaf le premier jour). Arrivée au contact elle lance la zone de silence centrée sur elle et la victime puis elle le réveille doucement en lui caressant la joue puis l'hypnose (+20% au réveil) ensuite elle lui donne ses instructions elle lance une seconde zone de silence à l'endroit du meurtre et se délecte du spectacle dans un coin de la pièce avant de repartir.

Elle lancera un sort de nettoyage éclair pour laver les traces de sang.

L'hypnose comporte 2 niveaux :

- 1 niveau ou elle demande à sa victime d'oublier sa présence son nom, son odeur bref de disparaitre dans son esprit c'est le plus important pour elle.
- Un second niveau ou elle lui ordonne d'aller tuer une victime mais d'oublier tout jusqu'à ce que quelqu'un prononce les mots « A table ! »
- Pour améliorer l'hypnose Alindae peut :
 - Droguer ses victimes,
 - o Les réveiller,
 - o Les empoisonner,
 - Les séduire.

Alindae va se dédoubler avec un parchemin, hypnotiser son double et l'envoyer commettre un meurtre, elle fera attention à ce qu'on entende son double et que l'on voit qu'elle est en transe. Pendant ce temps elle ira tuer elle-même une personne isolée. -- > Objectif de se dédouaner.

- J2 : 1 personne tuée
- J3 : 2 personnes tuées
- J4 : 4 personnes tuées
- J5 : 8 personnes tuées

Intrigue secondaire

Olgaf

La mission d'olgaf est d'infiltrer la milice pour le compte de son capitaine. Il profitera de la traversée pour aller fouiller les cabines d'Avar, falsifier des informations pour le discréditer. Il ira également parler au prisonnier pour chercher à savoir pourquoi Avar tient tant à lui et se donne tout se mal (étrange). Il le balancera dès que possible pour prendre sa place et progresser dans la milice.

Il profitera également de la traversée pour se renseigner sur les différents membres de guilde qu'il consignera dans un carnet noir. Les joueurs qui le regarderont pourront apercevoir ce carnet pour susciter leur intérêt.

Valaeth

Valaeth cherchera à quitter le navire, à obtenir sa libération et de voler des choses intéressantes sur le navire avant de partir.

J1:/4/6