

Une traversée mouvementée

CRÉPUSCULE DU ROI DE L'ÉTÉ CHAPITRE 21, ÉTÉ 545

21ème scénario d'une longue campagne se situant à la fin du règne du roi Arthur (544-570). Au cours de l'été 545, les personnages durant leur traversée vers Thulé seront quelque peu bousculés voire chamboulés par quelques rencontres extraordinaires voire dangereuses.



Au cours de leur traversée vers Thulé, les personnages auront l'occasion de rencontrer de

nombreuses merveilles et de grands dangers dont voici quelques exemples.

NAGER AVEC LES SERPENTS DE MER

Alors que le voyage touche à sa fin et que les côtes danoises forment une ligne verte à l'horizon, le ciel se couvre de nuages menaçants. Le tonnerre gronde et le jour baisse ; seuls quelques rayons de soleil argentés parviennent à percer la couche nuageuse. La mer prend une couleur gris foncé tandis que les vagues se forment et s'écrasent avec violence contre les flancs du navire. Des rafales de vent menacent de déchirer les voiles ou de jeter les marins par-dessus bord.

Si un personnage se penche par-dessus le bastingage, il peut apercevoir des formes serpentine ondulant sous les flots.

Malgré la pluie et le mugissement du vent, les personnages entendent le cri d'avertissement d'un marin avant qu'une vague gigantesque s'écrase sur le navire

et submerge le pont.

L'homme de barre doit effectuer un **jet en canotage**. Sur une catastrophe et si le navire est un drakkar ou un curragh, il chavirera et ses passagers et marchandises tomberont à la mer. Des vaisseaux plus gros ne couleront pas, même s'ils seront sérieusement secoués et verront leur pont balayé par une lame de fond.

Dans tous les cas de figure, tous les personnages devront effectuer des **jets de DEX**. Ceux qui seront sous le pont percuteront le bastingage et subiront 2D6 points de dégâts s'ils ratent leur **jet de DEX**. Les hommes sur le pont tomberont lourdement, endureront 1D6 points de dégâts et risqueront de passer par-dessus bord s'ils échouent à un **jet de DEX**.

Les personnages tombés à l'eau devront réussir un **jet de vigilance** pour repérer et agripper un débris (coffre, épave...) qui leur permettra de surnager (+10 aux **jets de natation** futurs). La vitesse des personnages correspond au nombre de mètres qu'ils peuvent parcourir à chaque action en nageant. Cette distance est doublée en cas de réussite critique au **jet de natation**. Les personnages ont tous été propulsés à 3D6 mètres du navire et sont à 100+3D6 mètres du rivage.

Si certains des personnages sont parvenus à rester à bord tandis que d'autres sont à l'eau, seuls ceux qui ont plus de 10 en natation pourront aider leurs compagnons. Les autres comprendront l'incompatibilité entre leur héroïsme et la réalité. Cependant si l'un d'eux tente néanmoins de les aider, il devra réussir un **jet en valeureux** à -10 pour pouvoir agir.

Tirer un personnage hors de l'eau démonté demande un **jet de DEX** pour rester stable, et d'un **jet de FOR** pour le ramener à bord.

Dans tous les cas, la noyade n'est pas le seul danger auquel les personnages immergés devront faire face... En se déchainant, la tempête à réveiller les serpents de mers qui se rassemblent sous la surface.

LE SERPENT DE MER

Petit par rapport aux critères des Wyrms, il ne crache pas le feu mais est doté d'écailles particulièrement résistantes. Il semble être un mélange entre un dragon et un poisson mais sa petite taille n'a pas atténué sa méchanceté et sa hargne exceptionnellement virulente qui ne lui font pas lâcher une proie tant que l'un des deux protagonistes ne soit mort. Une fois tué, sa chair se décompose et se révèle toxique et empoisonnée. Ses os sont friable et se conservent mal mais sa peau permet d'obtenir des ceintures et des pièces d'armure de qualité qui peuvent se révéler enchanté (armure de cuir de protection 6 et 1 chance sur 6 qu'elle apporte un +1 en natation).

Serpent de mer

TAI 6 DEX 15 FOR 8 CON 12

Vitesse (nage) 8

Dégâts 2D6

Points de vie 18

Inconscience 5

Armure 6

Attaque : Morsure 10

Modificateur en Valeureux : 0

Gloire : 50 points pour avoir tué un serpent de mer.

VOIR LE KRAKEN

Le kraken parfois appelé baleine naufrageuse ou Léviathan est un monstre marin gigantesque.

Il ne s'agit pas à proprement parler d'une baleine mais d'une créature gigantesque possédant une triple rangée de crocs sur sa mâchoire inférieure, des yeux globuleux injectés de sang, des ouïes et une peau écailleuse. Comme sa réputation l'indique, elle peut avaler un navire d'une bouchée.

Quand ce monstre fait surface, le personnage ayant la compétence **Vigilance** la plus élevée peut le remarquer en apercevant le jet d'eau d'une hauteur de plus d'une centaine de mètres projeté par les événements de la bête. L'équipage dispose alors d'assez de temps pour éloigner le navire et cela permet aux personnages de contempler le monstre de loin. Toute attaque contre lui est vaine (TAI 40, Armure 40,

points de vie illimité et Valeureux -15) et aucun équipage n'acceptera de s'en approcher. Si cela arrivait néanmoins, la seule chance pour les personnages de ne pas mourir avalés tout crû consiste à toucher l'œil du monstre avec un projectile pour l'inciter à partir ou à réussir un **jet en religion chrétienne** (le feu), **religion païenne** (le crottin de bovin) ou **connaissance des gens** (odeur de castor) pour se rappeler d'un élément – notre entre parenthèses précédemment – faisant fuir la bête dans les légendes.

Gloire : 25 points pour avoir vu le Léviathan, 50 points pour l'avoir fait fuir.

AFFRONTER LE TOURBILLON DÉVORANT

Les marins qui affrontent les eaux de la mer du Nord connaissent bien ce danger et lui ont donné le nom de Maelström soit « fleuve broyant ». Ils le situent généralement près des côtes frissonnes et Danoises mais le Maelström se déplace mystérieusement le long de la côte occidentale de Thulé.

Le signe avant-coureur de l'approche du tourbillon est un rugissement dans le lointain et l'apparition d'un nuage de brumes sur la mer. Si les personnages tentent immédiatement d'échapper à ce phénomène, appliquez un bonus de +10 au **jet de canotage** plus loin.

S'ils approchent, un fort courant gêne les manœuvres du navire (+5 au **jet de canotage**). Un **jet en Vigilance** est possible à cette étape de l'approche du cœur du Maelström et à chaque étape suivantes d'approche et de tentative de retour pour apercevoir un gigantesque drakkar de bois noir et aux voiles blanches pourrissantes et déchiquetées. Il passera en un instant à proximité du navire des personnages, tournant pour l'éternité autour du tourbillon sans jamais y tomber. Un **jet en connaissance des gens** pour un personnage Northmen ou un **jet en religion païenne** pour les autres permet d'apprendre la légende d'Erik le noir et de son drakkar. Interroger un Northmen une fois en sécurité permet également d'apprendre la légende.

A une distance encore plus faible, le vacarme devient assourdissant, comparable au bruit d'une centaine de cascades. Ici et là, des débris et des épaves à demi-englouties tournoient dans l'eau, alors qu'un cadavre remonte à la surface avant de sombrer à nouveau. A travers la brume, l'équipage peut à peine deviner le

vide du tourbillon et le bouillonnement qui l'entoure. Aucun modificateur ne sera appliqué au **jet de canotage**.

Si à un moment donné, les personnages décident de s'éloigner du danger, l'homme de barre devra réussir un **jet en canotage** avec différents modificateurs selon le moment où les personnages ont jugé bon de s'éloigner. Une réussite permet de laisser le Maelström derrière soi, un échec conduit à un nouveau **jet en canotage** avec un malus de -5 et rapproche les personnages du cœur du tourbillon. Ce malus est cumulatif jusqu'à atteindre -20, quand ce dernier jet à -20 est raté, le destin du navire et de ses occupants est scellé. Tous périssent.

Gloire : 15 points pour avoir vu le Maelström, 25 points pour avoir vu le drakkar d'Eric le noir.

ERIK LE NOIR ET SON DRAKKAR

Erik le noir était un pirate et un pillard Northmen, l'un des plus terribles et craint de sa race. Il terrorisait et pillait les côtes romaine alors que Rome dominait le monde et jamais aucun défi ne semblait le satisfaire. Jusqu'au jour où le dieu Loki, le défia de voler l'anneau « Loknir » qu'il avait offert jadis à son fils Jörmungand, le serpent monstrueux qui enserme le monde dans ses anneaux. Erik le noir accepta le défi mais demanda en retour un drakkar qui ne connaîtrait jamais le naufrage et apporterait la terreur à ses ennemis. Loki le lui accorda et Erik et son équipage embarquèrent à bord d'un drakkar de bois noir dominé par une tête de dragon si terrifiante que nul ne pouvait affronter son regard sans défaillir. Grâce

à ce navire magique, Erik parvint jusqu'à la cachette de Jörmungand et lui déroba « Loknir ». Mais dans sa fuite, la colère du fils de Loki le rattrapa et si son navire ne pouvait être englouti, lui et son équipage disparurent dans les flots. Depuis leur navire erre à la surface des flots, maudit pour l'éternité.

L'OURS BLANC

Alors que le navire traverse un courant d'eau froid descendu du nord, les personnages auront la surprise d'apercevoir un ours blanc comme la neige errant sur les flots à bord d'un « radeau » de glace, en réalité un morceau de banquise partie à la dérive. Il est affamé et extrêmement agressif sauf si on lui envoie de la nourriture. Si le navire s'approche trop, il essaiera de le rejoindre à la nage et s'il a été nourri, s'épuisera à essayer de le rattraper avant de se noyer. Si les personnages le laisse monter à bord, ils subiront la colère de l'équipage et le navire aura un malus de -5 à tous ses jets de canotage jusqu'à l'arrivée en raison de la présence sur le pont d'un ours sauvage. Arrivée en vue de la côte, il se jettera à l'eau pour la rejoindre, abandonnant le navire, mais les personnages pourront être amenés à le revoir durant leurs aventures Thuléenne et il se souviendra de leur aide...

Gloire : 10 points pour avoir aidé l'ours blanc.

Cette campagne a été créée et jouée au sein du club de jeux de rôle Le Cercle Fantastique de Maisons-Alfort. Plus d'infos sur <http://www.cerclefantastique.fr>