

LE MONSTRE DES MERS

Aventure prévue pour un groupe d'environ 4-5 joueurs avec des niveaux 6-8

Scénario de Vendemian lors du deuxième concours de Cerbère.org

INTRODUCTION :

Les personnages par un moyen ou un autre (au service du royaume, mercenaires ou encore piégés par une habile manipulation) finissent par se retrouver dans un petit bureau exigü au palais de **Holmgard** la capitale du **Sommerlund**. Là un homme d'environ 40 ans et répondant au nom de **Valer** les informe d'un fait relativement anodin, depuis de nombreux jours il n'y a plus de navires en provenance de la **Principauté d'Eru** au port, d'autant qu'il y aurait certaines rumeurs concernant une probable épidémie de peste dans cette région du continent. Ceci ne devrait pas les alarmer outre mesure ; mais avec un jet de connaissance géographie DD 15 il se rendent compte que la principauté est presque encerclée par les territoires des seigneurs des ténèbres ou par ceux de leurs alliés, sachant qu'à l'est se trouve le **Pays de Bor** le territoire des nains seuls alliés véritables du Sommerlund dans cette région ; avec un DD 20 ils savent en plus que la principauté est réputée pour exporter de grandes quantités de métaux de qualité, bien souvent destinés à la production d'armes et d'armures, au vu de cela la nouvelle semble bien plus inquiétante.

En tenant compte de la situation géopolitique il leur semble clair que la principauté et ses ressources ne doivent pas tomber aux mains des seigneurs des ténèbres. Mais bien entendu comme le conseiller le fera remarquer aucune demande de secours n'a encore été faite et il est hors de question d'envoyer aussi loin (la principauté se trouvant à l'autre bout du continent) un contingent sans l'accord des autorités locales. La tâche des personnages est donc simple, se rendre sur place afin de se rendre compte de la situation effective, et si le besoin s'en fait sentir, d'intervenir discrètement pour écarter la menace. La seule chose que peut leur promettre le conseiller est que le **Prince Graygor** qui dirige la principauté sera mis au courant de l'envoi d'un groupe d'enquêteur sans toutefois révéler leur identité au cas où il y aurait des espions à la cour.

Une fois l'entretien terminé, le conseiller les emmène au dernier étage de la tour, dans un des appartements pourvu d'un balcon, là une surprise de taille les attend, en effet un bateau de taille moyenne flotte à plus de 20 mètres du sol. Avec un jet de connaissance arcane DD 15 il est de notoriété que la Confrérie de l'Etoile de Cristal en fabrique à l'occasion ; DD 20 la construction d'un saute nuage tel est leur nom, constitue en réalité une sorte d'épreuve de passage pour montrer que l'on maîtrise tous les sortilèges de bas niveau. Dès que les personnages sont sur le pont, une jeune femme d'environ 30 ans les accueille assez chaleureusement, elle se nomme **Drahline** et c'est elle qui a réalisé ce bateau il y a peu. L'avantage avec le saute nuage c'est qu'en une semaine et demie il est possible de parcourir une distance qui nécessiterait plusieurs mois par mer et encore plus par route sans compter les nombreux dangers d'un tel voyage.

UN VOYAGE PEU BANAL :

Le reste de l'équipage est constitué de **Drong** un arquebusier nain qui suite à un pari stupide devait faire une traversée en bateau, bougon et taciturne il préfère rester dans la vigie ; **Oscar** un vieux marin de 50 ans tient la barre suite à la demande de sa femme, enfin 2 mousques d'une dizaine d'années s'occupe du reste des manœuvres. Pour le reste le Zéphyr, est peint en bleu ciel et blanc avec des entrelacs dorés, par contre il n'est pas armé.

Le voyage se passe relativement bien, jusqu'au moment où il faut doubler la pointe sud-est des Terres des Ténèbres avant de modifier le cap pour une ligne directe vers Eru. C'est à ce moment qu'une patrouille composée de deux zlaan_avec des cavaliers drakarims font leur apparition dans le ciel et attaquent presque immédiatement le saute nuage. Le combat en lui même ne devrait pas poser trop de problèmes et les avaries s'il y en a sont mineurs. Toutefois les personnages peuvent devenir un peu paranoïaques et penser avoir été trahi... un jet de sagesse ou de connaissance art de la guerre les persuade qu'une telle patrouille était envisageable du fait de la proximité de la frontière des terres sombres.

Le reste du voyage se fait sans difficulté majeures, et les terres de Bor sont rapidement en vue, conformément à ses instructions Drahline fera halte dans le **petit port de Kerog**, de là le groupe devra se débrouiller pour embarquer sur un navire en partance pour Eru. Le Zéphyr se pose avec douceur sur les eaux de **Grand Rift**, avant de gagner par voie de mer le port. Ce dernier est assez exceptionnel pour des étrangers, outre qu'il soit le dernier avant la frontière, il a été entièrement creusé dans la falaise et est surplombé par un fort. L'espace intérieur semble modeste mais il est tout de même possible d'accueillir des bateaux de haute de mer, et les installations sont assez complètes. Une boutique d'armes naines (considérées comme très exotiques, surtout les armes à feu) et une auberge complètent le tableau.

Une fois dans l'auberge, les personnages peuvent se rendre qu'il y a des marins déjà fortement alcooliser qui semblent en grande discussion ; avec un peu de psychologie et un jet de renseignement les personnages peuvent apprendre les choses suivantes :

- un navire part le lendemain dans la matinée pour la principauté avec à son bord des vivres, il sera le seul avant des semaines puisqu'une zone de quarantaine a été établie autour des côtes.
- L'épidémie de peste aurait pour origine une brume suffocante.
- Un monstre des mers au regard de feu et entouré de cette brume avalerait les bateaux et leur équipage sans qu'il ne reste aucune trace d'eux.

Le lendemain à l'aube les personnages peuvent embarquer sur le Ventru, un bateau de haute mer qui s'arrêtera dans le premier port de la principauté avant de repartir pour Kerog. Le voyage en lui même ne devrait durer que 3 à 4 jours, avant l'inquiétude était portée sur les pirates mais à présent tout le monde craint une rencontre avec le monstre. Heureusement aucun incident n'est à déplorer et le groupe arrive à destination.

UNE ENQUETE EPROUVANTE :

Le groupe est déposé dans un petit port sans grand intérêt, mais il leur est possible de se voir confirmer certaines rumeurs entendu des marins. Toutefois avec l'épidémie, l'histoire du monstre, des pays voisins qui font des manœuvres d'intimidation et qui harcèlent les postes frontaliers, avec en prime un manque de ravitaillement pour la zone côtière, un groupe d'étrangers un peu étranges attire vite l'attention et quelque inimitiés. Il faut bien faire sentir que la situation est grave et que les gens ont peur, alors un lynchage d'étrangers sur fond de paranoïa est encore possible, il leur faudra donc se montrer discrets. Au fur et à mesure qu'ils suivent la grande route qui longe la côte les informations se précisent :

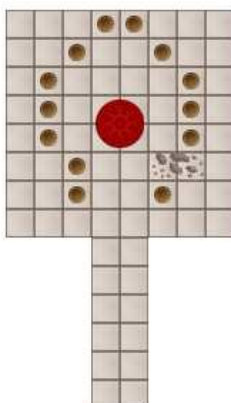
- l'épidémie de peste résulte d'une brume de couler brun jaune, ceux qui y sont pris au piège commence par tousser et pleurer abondamment avant de mourir asphyxiés. Très rarement au début, mais de plus en plus ces derniers jours, la peste deviendrait contagieuse. De toute manière ceux qui s'échappent de la brume finissent tout de même par mourir dans d'atroces souffrance en ne cessant de délirer.
- Le monstre des mers est apparu peu de temps après l'épidémie maximum une à deux semaines. Son regard de feu est capable de faire brûler les navires à grande distance, et surtout il ne reste ni trace du navire ni cadavres de marins mort après les attaques.
- D'après certaine informations le point de départ de tous ces événements serait situé autour de la grotte des hurlements.

En poussant un peu les joueurs à réfléchir, en jouant sur leurs craintes, ils peuvent réussir à se faire une meilleur idée de ce qui se passe réellement. En effet ceux qui ont accès à artisanat ou profession herboristerie savent que certaines feuilles une fois séchées dégage un épais nuage suffocant en brûlant, et en ce qui concerne habituellement les épidémies et surtout la peste ce sont essentiellement **les druides de Cener** qui en sont responsables. A partir de ce moment le doute n'est presque pus permis ; toutefois ils ne connaissent pas encore la cause exacte de tout ce stratagème, et quel en est le but véritable.

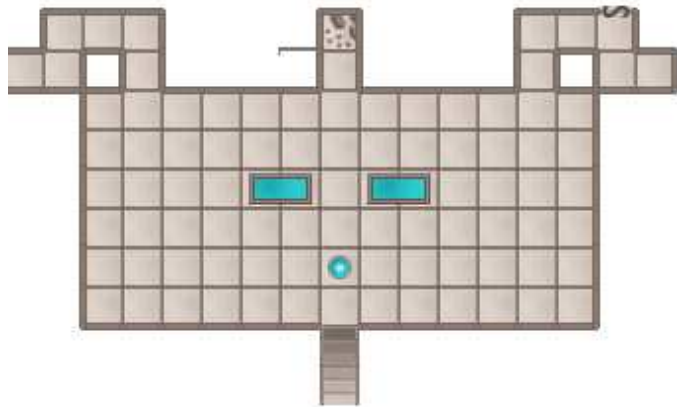
Il faut, sauf rencontre désagréable avec des villageois en colère, des représentants de l'autorité ou encore une quelconque créature sortie des bois en quête de nourriture, que peu de temps aux personnages pour parvenir dans la région entourant la grotte des hurlements. Les joueurs essaieront très certainement de voir ce qui se passe à l'intérieur, le seul accès se fait par la mer ; mais les courants près des falaises sont très violents d'autant que d'importants récifs barrent l'accès, il faut bien faire comprendre aux joueurs qu'ils doivent chercher et trouver une autre entrée.

Ceci est possible, pour cela il suffit de longer les falaise vers l'est à partir de l'entrée de la grotte (si le groupe est embarqué) et de remonter l'embouchure d'une petite rivière qui conduit les personnages à un petit village de pêcheurs organisé autour d'une plage de gravier dans un coude du cour d'eau. presque tout le monde au village est mourant et personne ne pourra guider physiquement le groupe, toutefois on leur apprend qu'un très ancien tertre se trouve à quelques heures de marche vers le nord ouest.

VERS L'ANTRE DU MONSTRE :



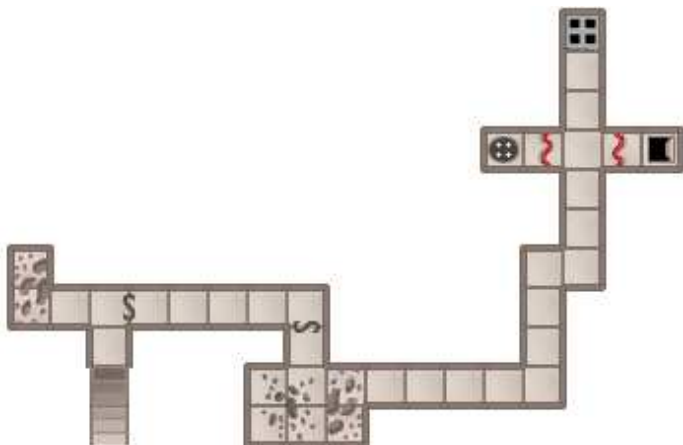
Le tertre mesure environ une dizaine de mètres de haut et un étroit couloir carré de 1,5 m sur 1,5m de côté, long d'un demi douzaine de mètres conduit vers l'intérieur du tumulus. Dans l'espace en forme de coupole il y a treize pierres dressée (un jet de connaissance arcane DD 25 permet de savoir que les druides herbalistes sont capables de se téléporter d'un cercle à l'autre) mais l'une des pierres a récemment été abattue et brisée en plusieurs morceaux. Une examen attentif permettra de découvrir que l'autel placé au centre pivote sur l'un des coin et révèle l'entrée d'un escalier. Il est à faire remarquer que les bas reliefs sur l'autel figurent une procession avec des porteurs d'eau.



Une fois l'escalier franchit les personnages se retrouvent dans une vaste pièce sombre où résonne le clapotement d'une fontaine. Face à l'escalier une petite fontaine laisse jaillir un fin filet d'eau pure, en face d'elle deux bassin de stockage un peu plus grands sont par contre souillés de galettes de bitume. Avec un jet de connaissance arcane, ou ceux qui ont accès à l'alchimie reconnaissent que cette eau les mêmes propriétés curative que celle de *Taunor* (une jarre restaure 20 PV). Le sol est dallé de carreaux de terre cuite et les murs sont couverts de bas reliefs ayant trait à l'eau vive. Face à cet escalier il y a également trois passage, celui du milieu est barré par un

éboulement après quelques mètres ; ceux de gauche et de droite forment des angles et semblent finir tels quels, bien entendu celui de droite révèle un passage secret marqué par une illusion. Une fois franchie elle donne accès à une escalier assez raide qui semble s'enfoncer profondément.

Les couloirs suivants sont aménagés avec les mêmes matériaux et soins que la grande salle, toutefois un jeu de passage secrets protège l'accès au reste du complexe ; le dernier passage donne sur une petite pièce carrée où arrivent malencontreusement trois squelettes en patrouille qui ont suivi un long couloir. Le combat est bref, mais le bruit en plus d'avoir peut être donné l'alerte à également fait tomber une partie du plafond, provoquant 2d4 points de dommages, un jet de sauvegarde réflexe réduit les dommages de moitié. Après avoir fait angoissé



les personnages sur l'éventualité de renforts, ils peuvent faire la suite du couloir. Au bout de ce couloir ils peuvent apercevoir une grille au sol, mais avant le couloir semble un peu plus large comme deux embranchement l'un à droite et l'autre à gauche (voir plan ci-contre). A chaque fois une illusion masque le passage, à droite une fosse à pieux se trouve directement derrière l'illusion et donc le premier pas cause la chute sans aucune prise possible, les pieux provoquent 1d6 points de dommages perforants + la chute à 4 mètre de profondeur. A gauche, juste derrière l'illusion se trouve une petite dalle à pression, elle est reliée à un mécanisme situé dans la bouche

du visage sculpté dans le mur face à la personne qui entre, ce dernier libère en continue une faible quantité de gaz naturel sans odeur, la pression sur la dalle déclenche le silex et l'explosion provoquant 4d6 points de dommages de feu. Passer par la grille nécessite de la soulever à plusieurs en faisant un jet de force avec un total de 20.

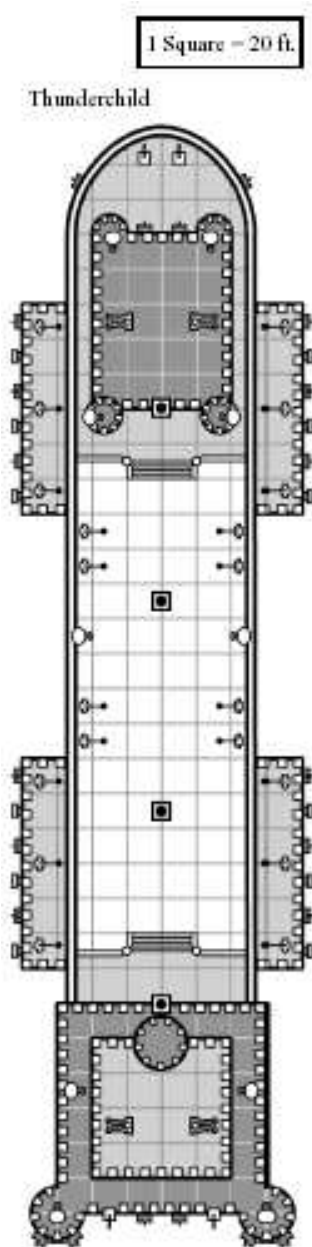
Au milieu de la descente ils peuvent déjà entendre le bruit de la mer et le hurlement du vent, mais également des bruits bien plus incongrus ressemblant à ceux d'un chantier de construction naval. Une fois parvenue au halo de lumière qui marque l'accès à la grotte ils sont saisis par le spectacle qui s'offre à eux. Une large rampe à la fois taillée dans la roche et maçonnée mène de l'escalier à une sorte de sanctuaire. Ce dernier est en réalité rasé et tient sur une sorte de colonne naturelle dont la base est battue par la mer, là où la pente s'arrête juste au bord du précipice, un pont de pierre relie les deux ensembles. De chaque côté et ceci de manière symétrique, des installations ont été construites, le tout ressemble à un immense chantier naval installé dans cette grotte aux dimensions énormes et retaillée aux besoins.

Directement à la sortie du couloir, se trouvent des camps de prisonnier constitué de tente et habités par des personnes qui semblent être des marins, il est possible de conclure qu'il s'agit en fait des équipages des bateaux disparus ; ces derniers sont sévèrement gardé par des drakarims. Viennent ensuite les chantiers avec ce qu'il faut comme ateliers de charpenterie destinés à démonter les navires capturés et à réutiliser les matériaux pour la construction., et autre, bien que les cordages aient été remplacés par des chaînes, le va et vient est incessant et il est très possible de se fondre dans la masse et de passer inaperçu.

Mais le plus fantastique est le navire en cour de construction, bien qu'il semble plutôt être achevé et prêt à prendre la mer pour de bon. Ses dimensions sont titanesques et s'il parvient à s'engouffrer dans le Grand Rift,

plus aucune flotte libre aussi puissante soit elle ne pourrait lui résister. Il est armé de canon, de mortiers et de bombardes adaptés à sa taille ainsi que des catapultes et une chose étrange, des ensembles de miroirs (des miroirs ardents). Les mats ne seront redressés qu'au moment du départ.

UNE OCCASION UNIQUE :



Alors que les personnages se demandent quoi faire, ils finissent par en venir à l'idée de détruire le monstre toutefois comment faire, seule solution, s'introduire à bord et mettre le feu aux réserves de poudres qui doivent être très importantes. A ce moment précis, des tambours se mettent à battre, le son vient d'une sorte de petit manoir installé au bord de mer, de là sorte plusieurs personnes qui se dirigent en grande pompe vers l'allée processionnelle et ensuite vers les ruines du sanctuaire pour embarquer. Bien dissimuler le groupe peut les espionner et en apprendre un peu plus :

- il y a **Shamash** un adorateur de Naar, qui surveille et dirige le projet au nom du **grand seigneur des ténèbres Zagarna**.
- **Crokal** un seigneur chevalier de la mort drakarim est le représentant du **seigneur des ténèbres Gnaag de Mozgoar** qui a fournit l'infrastructure et une aide précieuse.
- **Klarion** est un **druide de Cener** (de la spirale de la maladie), mis à disposition par **Crokal**, afin d'aider les **adorateurs de Vurnoos** (dieu de la peste).
- Enfin, le **seigneur des ténèbres Kragenskuul** 'Seigneur des Mers de Sang » ne doit pas tarder à arriver pour embarquer.

La seule solution logique, suite à jet de sagesse ou d'art de la guerre pour les joueurs un peu trop téméraires, leur fera prendre conscience que le meilleur moment pour embarquer est juste après que les invités et les personnes de haut rang soit monter à bord, la surveillance devant se relâcher légèrement. De plus des barques amènent encore jusqu'au bateau du matériel et des tonneaux de poudre, le tout est embarqué par de petites trappes dans les flancs du monstre. En passant discrètement par les ateliers ou en fouillant rapidement le manoirs des personnalités, les personnages peuvent trouver de quoi se déguiser avec réalisme et passer les contrôles.

Une fois à bord, ils se rendent très vite compte que bien que le bâtiment soit équilibré sur le plan général, l'intérieur est ensemble de ponts, coursives et entre-ponts, comme si tout à part l'extérieur avait été construit en dépit du bon sens ou par un fou. Avec l'agitation qui règne, le groupe en se montrant pas trop suspect peut arriver sans encombre jusqu'à la réserve de poudre du château avant (un jet de connaissance art de la guerre, ingénierie ou profession marin permet de se rendre compte qu'il vaut mieux attendre la haute mer, et faire un trou à l'avant pour que le navire s'enfonce plus vite).

Le moment propice se présente lorsque tous les **Nedziranim** se rendent sur le pont principal afin d'assister au rituel de baptême. Toutefois quelque chose d'inattendu se produit, **Shamash** est assassiné par **Crokal** qui prend le commandement au nom de Gnaag. Tout va alors très vite, la nouvelle circule parmi l'équipage, les drakarims devant former la garnison embraquée exécutent tous ceux qui ne servaient pas déjà Crokal ou Gnaag. Les personnages mettent à feu la réserve de poudre (contrairement à ce que l'on pense la poudre de l'époque n'explose pas autant, elle produit un flash aveuglant et de la chaleur qui embrase pour longtemps un peu comme le napalm) et s'enfuient par la première écrouille à portée.

Une fois à l'eau il leur faut s'éloigner rapidement du bâtiment en perdition, regagner la côte ne devrait pas être trop difficile (pour les guerrier en armure un peu trop lourde, une des rares explosion pourrait avoir détacher un bout de bois qui flotte ...). Très vite près des côtes des barques approches et prennent à leur bord les personnages épuisés ; ce sont quelques soldats qui emmèneront rapidement le groupe à **Hellstorm** la capitale de la principauté pour y être entendu par le prince. La source sera nettoyée et servira à nouveau, ses propriétés curatives permettant à moyen terme d'éradiquer l'épidémie de peste, d'autant que les responsables sont morts. L'épave si accessible sera bien entendu fouillée, et une petite part du butin sera offerte en récompense (des échardes de vérité ou une sphère opaline serait amusants).

ANNEXES

Conseiller Valer : (confrérie de l'étoile de cristal niv. 16)

Homme d'environ 50 ans, visage agréable et bien dessiné, yeux gris perçants, cheveux bruns clairs grisonnants ; robe de la guilde de très belle facture. Parle toujours de manière calme et posée, il reste également courtois en toute circonstance.

Drahline : (confrérie de l'étoile de cristal niv.10)

Jeune femme d'environ 30 ans, visage doux, yeux verts, cheveux blonds cendrés jusqu'aux épaule. Souriante et dynamique elle se montre très fière de son saute nuage. Elle porte des vêtements de la guilde cordonnés aux couleurs du Zéphir.

Drong : (arquebusier nain de Bor niv.5)

Grande taille pour un nain, visage taillé au couteau et buriné par le soleil, yeux noirs, cheveux blonds coupés court avec moustache courte et petite barbe. Il porte une maille de bonne facture mais rien d'exceptionnel, il utilise un fusil de maître et une paire de pistolets. Bougon et taciturne il préfère rester dans son coin ou en haut de la vigie, presque toutes ses phrases se terminent par « j'aime pas... ».

Oscar : (spécialiste niv.7)

Agé pour la plupart des gens, calvitie avancée, cheveux gris, yeux bruns malicieux. Très au courant des légendes et autres histoires fantastiques....

Shamash : (adorateur de Naar niv.12)

Ses traits disparaissent derrière un masque de fer noir sans aucune décoration, un gantelet à griffes apparaît à sa main droite ; il porte une ample cape de tissu noir, abîmée à certains endroits. Il parle d'une voix basse et grave, son ton est à la fois autoritaire et doux, toutefois il fera respecter son rang.

En cas d'attaque il se défendra par la magie (magie de la main droite de Naar) avec une préférence pour le Feu Vil, dont il nimbe son gantelet. Les PJ ne devraient en aucun cas pouvoir l'approcher ou l'engager en combat.

Crokal : (guerrier sombre niv.15 ; chevalier de la mort niv.5)

Armure d'assaut drakarim noire et or décorée de motifs ophidiens, « overhammer » magique au côté. Tout en lui exprime la violence forcée contenue pour les besoins de son maître, mais il est loin d'être stupide et il est fin stratège. Sa voix est dure et grondante.

L'engager au combat est un vrai suicide [force 22, dextérité 16, constitution 18 ; attaques 20/15/10/5 ; initiative +5 ; CA 23 réduction 3/- ; *Karandras* (overhammer) 26/21/16/11, 1d12+6, 18-20 x2, C, JS constitution en cas de touche ou être projeté à 1,5 mètres].

Klarion : (druide de Cener niv.6 ; adorateur de Vurnoos niv 14)

Tenue typique de Druide de Cener, avec robe blanc cassé, cape pourpre et ceinture en tissu vert émeraude, il porte par dessus sa robe un médaillon frappé au symbole de son dieu. En tant que membre de la spirale de la maladie il à tous les aspect physique d'un homme extrêmement malade.. ses cheveux semblent tomber par touffe et sa peau est grêlée de petite perforations. Sa voix est éraillée et brisée, voir rauque, mais il se montre servile et pressé de faire au mieux, même si dans le projet il est lié aux autres adorateurs de Vurnoos il est du côté de Crokal pour le complot. Lui et ses confrères sont de véritables porte peste ambulants, les toucher suffit à avoir une chance d'attraper une des pire maladies.

Druides de Cener : (niv.4 spirale de la maladie) Adorateurs de Vurnoos : (niv.4-5)

Moins puissants que leur chef mais tout aussi contagieux, tout le monde les fuit autant que possible, ils sont les responsables de la peste, mais rien sur leur travaux ne peut être trouvé dans la grotte.

Pour les drakarims, les chevaliers de la mort et autres nedziranim se référer au supplément des terres sombres. Des niveau 2 sont déjà de bons adversaires surtout à plusieurs et avec un bon équipement. Il est possible de relever le niveau en les encadrant par un officier avec 3 à 4 niveaux de plus.

APPENDICE : CARTE DU CONTINENT NORD DUU MAGNAMUND

Vert foncé : Sommerlund

Vert moyen : Pays de Bor

Vert clair : Principauté d'Eru

Marge Sud mauve : alliés des ténèbres

Marge Sud noire et jusqu'à la mer au Nord : Terres des Ténèbres

