

*.Le Moira est de retour.***Un peu d'histoire:**

Il y a dix mille ans, le monde était sous l'emprise d'un âge glaciaire qui se prolongeait. Les créatures qui vivaient sur le globe étaient groupées dans les régions équatoriales. Parmi elles se trouvaient les ancêtres des elfes, des nains et des humains. A peine plus évolués que les animaux, ils erraient à travers le monde. Mais, il y avait aussi des créatures à l'intelligence cosmique, des êtres dont la fantaisie allait marquer le sort de toute la planète et l'évolution de ses habitants; il s'agissait des anciens Slanns.

C'était une race ancienne. Il y a d'innombrables millions d'années, ils étaient nés sur un monde inconnu, dans la galaxie, à des années lumières de là. Dans leur civilisation, la magie et toutes les autres sciences ne faisaient qu'une. Ils avaient appris à voyager de monde en monde par un système complexe de portails inter dimensionnels. Ils inventèrent et se servirent d'innombrables machines merveilleuses. Il manipulaient même la génétique et donnèrent au monde son aspect actuel en réchauffant la planète. Ils permirent également aux races inférieures de se développer. Or, leur toute puissance et leur empire inter planétaire disparurent du jour au lendemain sans que l'on en connaisse la cause. Une de leur expérience aurait-elle mal tournée ? Avec leur disparition apparut le chaos! De leur civilisation il ne reste plus que quelques ruines en Lustrie et des représentants, "dégénérés", de leur race.

Le "Moï ra", n'est qu'une image infime de ce que fut leur puissance, et c'est ce que les PJs vont être amenés à découvrir.

Il y a maintenant 12 ans, le nain Findorf Din, explorateur de son état, voulu mettre sur pied une expédition sur les côtes de Lustrie. Il chercha donc à obtenir du Comte de Bordeleaux les crédits nécessaires pour celle-ci. Ce dernier ne pouvait refuser, car il avait trop besoin des métaux que lui livraient régulièrement les nains de la colonies de Findorf Din.

Cependant le Comte n'avait pas les moyens. Il ne pouvait financer une telle expédition, qui, qui-plus-est, n'était pas sûr d'aboutir. Il décida donc, de monter un stratagème, lui permettant de ne pas perdre d'argent dans cette aventure. Il décida de la faire échouer dès son départ.

Ainsi sur les cinq navires qui composaient l'expédition, il s'arrangea pour en introduire trois, qui avaient pour mission, après quatre jours de mer, de couler les deux autres (transportant les explorateurs et les ingénieurs nains). Ces trois navires devaient ensuite revenir à Bordeleaux en affirmant avoir essuyé une énorme tempête durant laquelle ils avaient perdus les deux autres vaisseaux. Ainsi, le Comte sauvait la mise envers les nains, en leur coupant toutes envies d'expéditions outre mer. Cela ne lui coûtait que deux vieux navires.

Or, un des navires devant être coulé réussit à distancer, puis à échapper aux marins du Comte.

Findorf Din après près de deux mois de mer dans des conditions terribles réussit à rejoindre la Lustrie avec les survivants de son équipage. Son navire s'échoua au hasard sur la côte nord-est du continent. Etant privé de tout moyen de locomotion sûr en mer, il décida de s'implanter ici en attendant une éventuelle rencontre. Ce petit campement s'organisa peu à peu. Ne pouvant résister à sa passion de l'inconnu, il forma et dirigea, alors que les jours passaient, des expéditions à l'intérieur des terres.

Sa principale découverte fut des richesses minières dont les caractéristiques lui restèrent inconnues. De plus, non loin de là, il trouva avec les membres de son équipe, un énorme vaisseau en pleine jungle. Il décida d'élucider le double mystère que représentaient ces cristaux et ce navire de métal.

Après plusieurs années de travail acharné, et effectué dans le plus grand secret, le bateau fut enfin dégagé. Durant cette longue période, il aura fallu aux hommes de Findorf, dégager, réparer et apprendre à le maîtriser. Ils durent creuser un canal de plus d'un kilomètre, pour le remettre à flot. Ensuite, ils restèrent un an supplémentaire, en Lustrie, pour apprendre à manoeuvrer ce bateau allant sous l'eau.

Prenant conscience de la puissance acquise grâce à ce vaisseau, il décide de venir le long des côtes de Bordeleaux pour assouvir leur vengeance.

Le navire sous-marin des anciens Slanns: "Le Moïra"

Ce vaisseau Slann est sûrement l'un des derniers vestiges de cette antique civilisation. Les premiers habitants du monde apportèrent avec eux une formidable technologie, aujourd'hui oubliée.

Le Moï ra bénéficie de toutes ces technologies du passé, ce qui fait de lui un engin extraordinaire, que certains n'hésiteraient pas à qualifier de magique. Des vaisseaux de ce type, il devait y en avoir des centaines sur les mers du globe; lors des premiers temps.

Unique survivant de cette gamme de navire, il présente principalement deux particularités, mises à part sa taille incroyable et sa construction en métal.

Premièrement, il est immergé à plus de 80%, c'est à dire, sa coque qui renferme cinq ponts différents. Seuls les deux châteaux, avant et arrière (bien sûr, tous deux étant de forme pyramidale), sortent de l'eau.

Deuxièmement, son système de propulsion, qui est quant-à-lui tout simplement incroyable. D'ailleurs personne semble t'il ne pourrait comprendre son mécanisme à l'heure actuelle dans le vieux monde. Une machinerie centrale, que l'on pourrait comparer à une sorte de grand four (que l'on alimente avec un combustible spécial) produit l'énergie nécessaire pour faire avancer cet énorme monstre. L'énergie produite par ce "réacteur", actionne une turbine située à l'arrière du bâtiment, et, à la demande, d'autres, plus petites, situées tout autour de la coque.

Le château arrière est plus haut que l'avant, on y trouve le poste de pilotage et les cabines des hommes d'équipage. Le château avant abrite pour sa part, la salle des machines et la réserve de combustible.

sombre à jamais au fond de l'océan, afin qu'il retrouve pour l'éternité ses frères.

Par exemple Findorf peut s'enfuir à bord du Moïra, et l'autodétruire voyant qu'il est perdu.

Les modifications apportées par Findorf Din et ses hommes:

Il est évident que lors de la découverte du vaisseau Slann, par les explorateurs nains, celui-ci avait essuyé l'usure du temps et des pluies de Lustrie. Ils durent donc, remettre en état avec leurs moyens ce navire d'une autre époque. Ainsi à de nombreux endroits de la coque, on peut voir des plaques d'aciers (en fait, différents métaux), rebouchant des parties endommagées. Bien que sans rapport avec la qualité de la construction première, les réparations sont solides et sûres.

Puis, pour camoufler la partie du navire qui est hors de l'eau (les deux châteaux pyramidaux), ils décidèrent de lui donner l'aspect de deux petites îles. Ainsi, ils y firent pousser de la végétation devant masquer les formes du Moï ra.

Aucun plan n'est fourni, cependant, si les PJs arrivent à s'y introduire, il faut vous débrouiller seul, bonne chance! Faites rêver vos joueurs et ne lésinez pas sur les adjectifs et les superlatifs dans vos descriptions

Enfin, il serait souhaitable pour l'équilibre de notre cher vieux monde, que dans tous les cas, le Moïra,

Les Personnages Joueurs:

Tous font partie de l'équipage d'un navire de commerce attaché à Bordeleaux, plus connu pour son activité de contrebande avec l'Arabie.

Ils forment l'équipage le plus fiable pour le transport de toutes marchandises illicites pour cette partie du monde. Leur bateau est un merveilleux trois mats pouvant fendre la mer comme aucun autre (Le Fougueux).

Or, depuis plus d'un mois ils croupissent respectivement dans les prisons et dans un hangar à Bordeleaux. En effet, la marine de cette cité leur a mis le grappin dessus alors qu'ils déchargeaient des marchandises de hautes valeurs, qu'ils n'avaient pas déclaré à leur entrée au port. (pour ne pas payer, bien sûr, les fortes taxes habituelles).

Le Comte de Bordeleaux, dans le contexte actuel, leur propose un marché. Il a besoin d'eux! Ils sont les seuls à pouvoir mener une enquête pour lui, sans trop ébruiter l'affaire, qui déjà fait gronder la population. S'ils résolvent les disparitions des navires et trouvent la cause de la pollution qui affecte les eaux de Bordeleaux, ils pourront récupérer leur navire et le reste de leur équipage.

Pour mener à bien cette mission, le Comte permet au capitaine de choisir dans son équipage, pour l'aider dans sa tâche, 4 (voir 5 suivant le nombre de joueurs) de ses hommes. Toutefois, il lui interdit de choisir le mousse du navire. Comme nous le verrons ensuite, le mousse est gardé en "otage", car celui-ci est sans doute le fils du capitaine. En fait, ce n'est pour le comte qu'un moyen, de pression supplémentaire.

Les joueurs ont volontairement un niveau relativement élevé. Cela se justifie par le fait que le Comte cherche des hommes compétents pour mener à bien une difficile mission, et très rapidement. Du fait des caractéristiques assez fortes des PJs n'hésitez pas à donner de gros malus! Le scénario ne donne volontairement que des idées et une trame pour laisser aux joueurs et au MJ toute liberté d'action. On peut jouer chaque paragraphe dans un ordre différent et cela dans l'optique de ne pas diriger les joueurs d'un point à un autre. Comme vous le remarquerez ce scénario se base avant tout sur des recherches "orales",

devant mettre en avant le "role-playing" des joueurs.

Enfin, tout MJ est libre d'adapter comme il le veut le scénario qui lui est fourni.

Description de chaque joueur:

1°) *Morgan De La Source, dit "Cap'taine":*

Capitaine du "fougueux", homme de valeur et de grand courage. Il a parcouru toutes les mers du globe, en passant par tous les postes sur un navire. Il s'est fait lui même, à la force du poignet! Il ne doit rien à personne! S'il est capitaine aujourd'hui, c'est uniquement grâce à lui seul et à son incroyable expérience de la mer. Ce n'est pas seulement de l'expérience, c'est de l'instinct, un sixième sens, il se transforme dès qu'il met le pied sur un pont. Morgan est très respecté au sein de son équipage, et dans plusieurs ports du continent. Morgan est un vrai gentleman avec les femmes. Malheureusement, Morgan ne sait ni lire, ni écrire, excepté les cartes! Cette tare le priva d'ailleurs par le passé d'une belle carrière dans la marine impériale.

Il y a maintenant 15 ans, il a eu une relation avec son actuel second, Elise Delanes, mais celle-ci ne fut que très courte. En effet cette dernière avait, à l'époque, un autre homme dans sa vie, Milan Orlando, un Tiléen habitant Bordeleaux. Neuf mois après leur séparation, Elise donnait naissance à un magnifique petit bambin (le mousse du "Fougueux"). Morgan reste persuadé qu'il s'agit de son fils.

2°) *Milan Orlando:*

Il tient un des postes les plus importants à bord du fougueux malgré le léger conflit qui l'oppose au capitaine. Lui aussi a eu avec Elise Delanes il y a 15 ans une très courte relation, et pense que "petit Pierre" (le mousse) est le fruit de leur rapide amour. Il existe entre lui et Morgan une relation très spéciale, strictement professionnelle. Ils s'estiment beaucoup mutuellement, pour leur grandes compétences.

Milan reste à bord du Fougueux, car il veut toujours être auprès de son fils.

Il a un comportement machiste avec les femmes, et depuis leur séparation, garde toujours une légère antipathie envers Elise, qui ne veut pas lui avouer que "petit Pierre" est bien son fils! Milan est un

contrebandier de premier ordre, il connaît toutes les combines du métier, et possède un grand nombre de connaissances, particulièrement en Tilée et en Arabie.

3°) *Elise Delanes:*

Cette femme est le second du "Fougueux". Elle est très fière de ce poste, et à travers tout Bordeleaux tous savent que le second du "Fougueux" est une femme. Elle est la mère de "petit Pierre" le mousse et la mascotte de navire. Elle eut il y a 15 ans une double relation avec Milan et Morgan, et eut suite à celle-ci son fils. Elle n'a jamais depuis cette époque avoué à l'un ou à l'autre qui était le père de son enfant. Peut-être ne sait-elle pas elle même? En tout cas, elle joue en permanence de cette situation, et maintient grâce à son fils un parfait équilibre entre Milan et Morgan. D'ailleurs "petit Pierre" appelle les deux: papa.

A bord elle est les yeux et la main du capitaine! C'est elle qui lui lit tous les documents et qui écrit pour ce dernier. Elle aime jouer avec ses deux anciens amants, et ne supporte pas qu'ils se disputent. Elle sait qu'elle a sur eux toujours un certain pouvoir, car tous deux l'aiment encore au fond de leur coeur.

4°) *Alphonse Heurtecoeur, dit "Docal":*

C'est le médecin du bord. Sa carrière est tout à fait particulière, tout comme sa place sur ce bateau est inhabituelle. En effet, il est rare qu'un navire ait son propre médecin, la plus part du temps c'est un marin expert en couture ou connaissant les plantes qui se charge de la santé de l'équipage. Il y a 20 ans, Alphonse tenta des études d'alchimie, mais il dut les abandonner au bout de 2 ans par manque d'argent. Deux nouvelles années s'écoulèrent, avant qu'il ne se relance dans le cycle des études. Cette fois ci, il opta pour la médecine. Les six années qu'il passa à l'université de médecine furent terribles pour lui! Il supporta chaque jour les railleries des ses "camarades". Et oui!, son passé d'étudiant en chimie l'avait rattrapé, et comme tout le monde sait à Bordeleaux, la haine entre le collège d'alchimie et de médecine est centenaire. Au bout de ses études, il n'obtint pas son diplôme, ou plus exactement on lui refusa! Depuis ce jour Alphonse voue une antipathie féroce envers tous les médecins de Bordeleaux. Ne pouvant s'installer en

ville à son compte, il rejoignit il y a 8 ans l'équipage du capitaine Morgan.

5°) *Joseph Brin, dit "Jojo":*

C'est l'homme à tout faire sur le "Fougueux". Il est à la fois, le charpentier, le charpentier de marine, il répare les voiles et est aussi capable de travailler le métal comme personne à bord. C'est un génie du "bricolage", il fait tout avec rien. Durant sa jeunesse, il a suivi un grand nombre d'apprentissages chez différents artisans, mais à chaque fois, il changeait! Il trouvait le métier en question trop spécialisé. Il trouva sur le "Fougueux", le travail qu'il lui fallait, touchant un peu à tout, et presque toujours dans des conditions différentes.

"Jojo" est très respecté par l'équipage et c'est lui que l'on va voir dès que l'on a un problème avec n'importe quel objet ou autre. Quand il n'est pas en train de faire une vérification sur le "Fougueux", on le trouve toujours sur le pont adossé au mat principal, avec son couteau fétiche et un morceau de bois. Joseph se passionne pour la confection des pipes, et pour le tabac évidemment! Il cherche constamment à fabriquer une pipe meilleure que la précédente. D'ailleurs, son travail profite à tout l'équipage, tous possèdent une de ses pipes.

Monsieur Brin, comme on l'appelle encore, est le meilleur ami sur le bateau de "petit Pierre". En effet, durant toute sa jeunesse, le petit mousse est allé trouver refuge auprès de ce "magicien des objets", qui lui fabriquait toujours des jouets avec les moyens du bord.

6°) *Piccolo Labande, dit "le furet":*

C'est le spécialiste des cartes, des documents, de l'administration et des registres au sein de l'équipage. C'est un grand ami de Milan Orlando, sans doute car ils ont tous deux l'esprit malicieux et une origine Tiléenne. Il connaît mieux que personne toutes les capitaineries des ports que fréquente le "Fougueux". A bord du "Fougueux" il reste le plus souvent à part. Il évite la majorité des contacts avec les autres membres de l'équipage. Il maintient seulement quelques relations avec petit Pierre et bien évidemment avec Milan Orlando.

7°) *Emeric Bicoup, dit "glouglou":*

Emeric est le dernier venu à bord du navire de Morgan. Il y a seulement deux mois qu'il est avec l'équipage, dont un mois en prison à Bordeleaux. Du fait de sa récente intégration, il n'est que simple marin sur le "Fougueux". Car ici on prend du grade au mérite et pas autrement! Pourtant Emeric Bicoup était second sur un autre navire avant de rejoindre ce nouveau bateau. Malheureusement son ancien bâtiment a été coulé il y a juste deux mois dans des conditions étranges, en pleine nuit et pendant son quart de veille. Il n'a rien vu, et rien entendu, tout l'équipage et le navire ont disparu en moins de deux. Lui ne se souvient de rien, sauf qu'il n'a pas fait correctement son travail, et que c'est sûrement de sa faute si maintenant 50 hommes de valeur ont disparu.

Emeric a été repêché par le Fougueux deux jours après cet événement, alors qu'il flottait sur un morceau de planche. Depuis ce jour il s'est juré de trouver la cause de cette mystérieuse tragédie, d'autant plus qu'il a appris que d'autres navires avaient subis le même sort que le sien. De plus il garde quelques séquelles de cette terrible nuit, sous la forme de cauchemars et de peurs subites dans les moments critiques (un test de calme s'impose pour ne pas rester figer sur place). On l'appelle méchamment glouglou, plus pour le tester (car il est nouveau), à cause bien entendu de son naufrage.

Ce que les joueurs savent dès le départ:

Le Comte de Bordeleaux lui-même explique la situation à l'équipe choisit par le capitaine, lors d'une rapide réunion. De plus Emeric s'est déjà un peu intéressé à ce problème avant d'être arrêté avec le reste de l'équipage.

Il sait qu'il y a des survivants, certains ont pu échapper à la barbarie des pirates.

Le Comte dira qu'il ne peut tolérer que des pirates, ou il ne sait quels autres phénomènes, mettent à feu et à sang les compagnies maritimes de sa ville. Il ne précisera pas que tous les navires touchés, sont tous de plus ou moins loin sous son contrôle direct. En effet, il a des parts et des biens engagés dans tous les navires qui ont été pillé et coulé. Il y a eu environ, durant les deux derniers mois, une quinzaine de navires coulés.

Il évoquera aussi une pollution terrible qui touche les eaux de Bordeleaux depuis deux journées. Il

insiste sur le fait qu'il est urgent d'en trouver la cause, pour que l'ordre soit maintenu en ville.

Le Comte donne seulement deux jours au capitaine pour trouver la solution à ces problèmes. Passé ce délais il pourrait tout à fait alourdir la peine touchant le Fougueux et son équipage, voir même confisquer le rapide navire. De toute façon il garde en otage le fils du capitaine et la majorité de ses hommes, c'est un bon moyen de pression! Un accident est si vite arrivé en prison, avec toute cette racaille! Le Comte interdit aux joueurs de porter des armes, de sortir de la ville sans son autorisation, mais met toutefois à leur disposition, s'il le désire, une embarcation de pêcheur. Il leur précise également de ne pas faire de faux pas, car ses hommes les surveillent.

La Capitainerie et ses registres:

Grâce à ces derniers, les PJs, pourront remarquer ce que personne ne leur a dit. Les compagnies maritimes "harcelées par les pirates", appartiennent en fait au Comte de Bordeleaux.

Les joueurs trouveront facilement de multiples informations démontrant que le Comte est en train de lever des forces, des troupes, et de réquisitionner des bateaux pour les armer.

Si les PJs cherchent à se renseigner, et à trouver des informations, sur une personne (par exemple) qui viendrait depuis peu consulter les registres (en l'occurrence un pirate qui viendrait se renseigner sur les navires qui appartiennent au Comte), on leur répondra qu'il y a trop de passage ici pour remarquer de tels détails.

Dans les rues:

Différents mouvements de foule. Par exemple, manifestations sous les fenêtres de la capitainerie ou sous celles du Comte.

Différentes rumeurs, sur une malédiction, ou sur la présence dans les eaux de Bordeleaux de l'île des Fimirs (voir page 218 des règles, dans le bestiaire). Cette dernière abriterait la capitale de ces créatures mi-homme, mi-démon et se déplacerait suivant les courants sur les mers du globe.

Les prix du poisson flambe, une inflation inconnu jusqu'ici touche les docks de Bordeleaux. Un grand nombre de personnes sont malades suite à l'absorption soit d'eau souillée, soit de poissons pollués. Les joueurs peuvent par exemple assister au saccage d'une taverne ayant servit du poisson touché par la pollution et dont un client est mort un jour après.

Montagnes de poissons morts qui flottent sur l'eau et qui occupent toutes les plages et le port de Bordeleaux. C'est une infection en ce qui concerne l'odeur.

Dans les Bars et Tavernes du vieux port de Bordeleaux:

Dans un tel contexte, il est évident que les auberges du port sont loin de faire le plein habituel de clients (marins). L'odeur de poisson mort fait trop vite tourner l'estomac plein de bière et de vin des clients! Seuls y restent, les plus accrocés et les plus désespérés des marins, pour qui rien ne sert de prier. Eux pensent que la situation ne pourra s'améliorer qu'avec le temps.

Beaucoup de pêcheurs qui ne peuvent prendre la mer, s'y retrouvent, pour discuter de cette catastrophe, de la mort des poissons etc.

On peut y chercher des survivants des bateaux pillés ou coulés. ceux-ci diront qu'ils n'eurent jamais le temps de réagir, car l'attaque des "Créatures" est toujours effectuée par surprise et dans des lieux différents. Il n'y a pas de secteur privilégié à leurs exactions.

Tous les rescapés se sont réveillés, soit sur la plage, ou sur de petites embarcations. Les joueurs pourront remarquer, à moins que l'on leurs fasse remarquer, que tous les survivants sont des femmes, des vieillards ou des enfants. Tous les hommes et les soldats ne sont jamais retrouvés. La grande majorité des rescapés ne sont pas comme vous le voyez des clients habituels des tavernes Bordelaises. Il sera donc difficile d'y en rencontrer!

Mais pourquoi pas y entendre des "on dit" que "X" a vu...etc., ou tout simplement l'adresse d'une femme ayant (dit-on) assister à toute la scène du pillage du "Victoire" (navire de commerce sur lequel elle voyageait).

Cette femme comme tous les autres témoins et survivants, est très choquée par ces événements. Tous se souviennent quasiment de rien, tout c'est passé trop vite, le choc, l'attaque des petits et des grands monstres, ...

Tous sont d'accord, leur bateau a buté sur quelque chose. Avec un peu de chance, si les PJs rencontrent un survivant qui noie ses souvenirs dans l'alcool, il pourra dire que son bateau s'est échoué sur un ban de sable violemment. Encastré entre deux petites îles non mentionnées sur les cartes maritimes. Puis des petits monstres les ont fait rapidement prisonniers en les endormant (gaz), ou en les prenant dans des filets venant du ciel. Tous (peut être seulement 2 ou 3 rencontrés par les PJs) s'accordent aussi pour dire qu'ils se réveillent sain et sauf, sur la côte ou sur une chaloupe avec un très fort mal de crâne. De plus, il manque à chaque fois les plus robustes d'entre eux et toutes leurs richesses. Il est sûr que se sont les monstres qui les retiennent pour les manger,...eux préfèrent la chair humaine aux poissons!!!

Dans ces lieux de perditions, les discussions vont également bon train au sujet des marchandises disparues lors des attaques pirates et qui réapparaissent aux quatre coins de la cité. C'est incroyable, ils osent revendre sur les lieux même de leurs méfaits, les fruits de leurs "récoltes". Personne ne sait où et comment elles arrivent en ville.

Il parait aussi, que le Comte de la cité, aurait des relations très tendues avec une ville portuaire voisine. On évoque même des possibilités de conflit armé.

"En faisant les auberges du port":

Il est souhaitable de faire traîner les joueurs dans plusieurs d'entre elles, avant qu'ils décrochent l'information.

Aux "Galeries enivrantes" (c'est une taverne flambant neuve située au nord du port), le long des quais.

Ce troquet est ouvert depuis environ quatre mois. Il remplace un ancien bar louche. Son propriétaire, un ancien entrepreneur en minerai de fer, vient de se reconverter dans le domaine beaucoup plus gaie de la boisson. Lorsque les PJs entrent dans son bar, il leur saute dessus! Depuis le début de la semaine

les clients se font trop rares pour pouvoir perdre ceux qui osent pousser la porte!

Ainsi, très accueillant et jovial, le patron ne tardera pas d'entamer la discussion avec les joueurs. Après s'être rapidement étendu sur la marée des poissons morts qui touche la ville, il enchaînera sur ses propres problèmes. Eh oui, vous comprenez, même s'il a fait une extraordinaire affaire en vendant à des étrangers sa mine en mal de bons minerais, les rénovations "des Galeries enivrantes" coûtent chères. Et les robes de sa femme...les prix, il n'ose les évoquer!

Enfin, heureusement que ce nain tenait à lui acheter sa mine, au moment même où il comptait la laisser tomber par manque de matières premières intéressantes. C'est incroyable, une si bonne mine de fer dans le passé. Ses derniers filons s'étaient taris, pour ne plus fournir que des cristaux noirs, chauds, inutilisables, car friables et nauséabonds.

Si on lui demande plus d'explications, il dira qu'il a vendu sa mine bien au dessus de sa valeur, car elle ne pouvait plus être exploitée à son avis. Cela n'a pas été un problème car le nain, était semble t-il, fasciné par ce site qui surplombe la mer. Il pourra donner "l'adresse" aux joueurs:

"Sur la Côte, au dessus des falaises de Carcan, à 25 Km au sud-ouest de Bordeleaux".

Marchandises remises en circulation:

Sur les marchés de la ville (en particulier dans les zones peu recommandées), il y a réapparition de certaines marchandises disparus lors des pillages des bateaux.

Or, le cadeau d'un électeur impérial, destiné à un calife arabe, (qui avait lui aussi disparu) est remis en circulation à Bordeleaux. Sa valeur est très grande. La rumeur court dans toute la ville, à la vitesse d'un cheval au galop. De plus, ce cadeau qui comportait plusieurs parties aurait été dispersé. Il sera possible, après de nombreux efforts de retrouver une personne qui a suivi, avant de le perdre, le groupe de personnes ayant apporté l'objet en ville. Ce premier a pu les suivre pendant 5 Km en direction du sud-ouest de Bordeleaux, puis la nuit se faisant plus épaisse et ne voulant pas trop prendre de risques, il a préféré rentrer en ville.

Le fait qu'un tel cadeau soit en circulation fait vibrer la ville de multiples rumeurs. De plus, des hommes de l'électeur impérial en question arrivent en ville, pour prendre l'affaire en main. Les voleurs, les pirates ne peuvent être implantés que dans la région de Bordeleaux. Le Comte est très gêné par cette délégation impériale. Au point de vue officiel, la disparition il y a un mois de l'objet en question, avait été très critique pour lui. Sa réapparition rouvre cette plaie, car c'est un de ses navires qui devait assurer le transport. Peut-être un problème diplomatique en perspective. Le Comte reconvoquera à cette occasion les PJs, pour les menacer le cas échéant, s'ils n'avancent pas assez vite dans leurs recherches.

En mer éventuellement:

Si les PJs le demandent, ils peuvent obtenir du Comte, que la capitainerie du port leur prête une embarcation. Il ne s'agira que d'un bateau de petit modèle, ne pouvant affronter une forte mer. Ce "navire", se manie parfaitement à 5, et s'il est bien utilisé développe une pointe de vitesse très intéressante.

En mer les PJs pourront entre autre, assister au plus infecte spectacle qui leur eut été possible de voir. En effet, la mer n'est plus qu'une décharge de poissons morts (du moins le long des côtes) en pleine décomposition. L'odeur est immonde! Elle commence à envahir la ville. Craignant une malédiction, les pêcheurs et les marins de Bordeleaux se refusent de prendre la mer. Certains d'entre eux n'hésitent pas à sortir de l'eau leurs embarcations, pour les protéger. D'autres multiplient les prières, et demandent aux initiés de Véréna et aux autres Dieux des bénédictions.

Il ne serait pas souhaitable que les PJs rencontrent en mer le vaisseau Slann, car ils n'auraient pas beaucoup de chances de s'en tirer, autrement qu'enrôler en tant qu'esclave à la "base" sous-marine. Mais n'oubliez pas que s'ils sont en mer, c'est à bord d'un navire appartenant au Comte et prêté par lui. La taille du bateau, fait en contre partie une proie "commerciale" de très faible intérêt.

Examen des poissons morts et les fournisseurs des Alchimistes de la ville:

1°) Examen des poissons:

Les joueurs peuvent recueillir des poissons morts, ou de l'eau de mer et vouloir la faire examiner par un éminent chimiste. En fait l'empoisonnement de l'eau est d'origine "minérale". Une grande quantité de matière a été déversée dans la mer au large de Bordeleaux. Cette pollution, n'est en réalité que la conséquence d'un problème technique survenu sur le Moï ra. Suite à une surchauffe du système de propulsion, et craignant l'explosion du navire, Findorf, a fait vider en mer les réserves de "carburant". Ce combustible très puissant est en fait un savant mélange entre du soufre liquide et une autre matière, sorte de cristaux noirs réduits en poudre qui dégagent une très forte chaleur lorsqu'ils entrent en contact avec un liquide.

L'analyse (qui demande quelques temps et de l'argent) révèle dans la chair des poissons la présence de deux substances. Or l'alchimiste lui n'en connaît qu'une des deux, du soufre! Il peut malgré tout fournir aux PJs, un échantillon de l'autre matière, à savoir quelques poussières noires.

Le cas échéant, l'alchimiste peut renseigner les PJs sur les endroits, où, en ville, il est possible de se fournir en soufre, ou en toutes autres matières nécessaires à la composition de "recettes chimiques".

2°) Les fournisseurs:

L'alchimiste consulté donne aux PJs l'adresse des deux plus importants fournisseurs de la ville. Les deux d'ailleurs se situent dans le même quartier, à quelques rues l'un de l'autre.

Seul un des deux peut répondre aux questions des PJs sur le soufre. Bien qu'avançant comme bouclier le secret professionnel et le respect de ses clients, ce dernier se laissera facilement corrompre. Il y a trois semaines un client est venu le voir pour lui commander une grosse quantité de soufre brut (3,5 tonnes). N'ayant évidemment pas de tel stock en magasin, il a du faire des pieds et des mains pour réunir dans les délais cette quantité. Il réussit à le faire en un temps record (3 jours). Vous pensez bien, un client (un nain) qui vous promet une telle commande tous les mois environ, ça se bichonne! Le client resta muet quant-il demanda à quoi allait servir une telle quantité de soufre. A moins que les joueurs ne lui en parlent, il ne sait pas que la pollution est en partie due à du soufre.

Description de la base et des hommes de Findorf:

Voir la coupe générale donnée avec le scénario pour se faire une meilleure idée du complexe aménagé par Findorf et ses hommes.

Elle se situe, dans une région très rarement fréquentée par les bateaux de pêche et autres. En effet les courants dans ce secteur sont très mauvais et le poisson y est très rare.

De la mer, l'entrée de la base est bien dissimulée, car d'une part, elle est en majeure partie sous le niveau de la mer, et d'autre part, car elle est recouverte d'un complexe filet de camouflage pour sa partie aérienne.

Cette "base" n'est qu'en fait qu'une simple mine de fer désaffectée, qui ressemble à toutes les mines que vous pouvez connaître. Findorf dans le très court temps qu'il a eu, et compte tenu de ses faibles moyens, n'a pas pu y faire de grandes modifications pour l'instant. La majeure partie des galeries est restée dans l'état où elle se trouvait lors de son installation. Seules quelques salles, plus grandes que les autres, ont été aménagées avec quelques meubles. Seul un sérieux réseau de portes a été mis en place dans toute la mine, pour en contrôler plus facilement les entrées. Derrière chaque porte, on trouve en permanence un, voir deux gardes en armes. Les seules grandes modifications apportées au réseau de la mine se trouvent au niveau de l'actuel port artificiel où mouille le Moï ra. Là, des tonnes et des tonnes de roches ont dû être déplacées et l'ouverture vers la mer a dû être reperçée à la taille du vaisseau Slann. Un quai suspendu y a aussi été construit, ainsi qu'un système de conduits permettant d'acheminer vers le "sous-marin" le carburant préparé dans une galerie supérieure.

L'ensemble de ces modifications a été fait en six mois et est encore aujourd'hui en pleine continuation.

L'accès principal de la base est le puits principal de l'ancienne mine de fer. Ce puits central permet d'accéder à tout le réseau de galeries. Un ascenseur dessert le puits, il peut y descendre jusqu'à deux tonnes à la fois, sur une plate-forme de deux mètres sur trois. A l'extérieur de la mine on trouve un ensemble de baraquements plus ou moins à l'abandon, dont celui commandant la descente au puits. A l'heure actuelle, ce

dernier bâtiment est le seul entretenu par les hommes de Findorf. Cinq d'entre eux y surveillent en permanence l'accès à l'ascenseur.

Findorf a sous ses ordres 123 hommes, de diverses professions. Malgré tout, la plupart d'entre eux sont plus ou moins des "aventuriers" fascinés par les ambitions de Findorf, ou des "coupes gorges assoiffés de sang et d'argent". Parmi eux on retrouve bien sûr les survivants de l'expédition qu'il dirigeait, soit 27 hommes dont les compétences sont plutôt scientifiques.

Ses hommes ont tous pour point commun, d'avoir été recruté en Lustrie. Si l'on décompose ethniquement ses hommes cela donne:

60 Nains.

50 humains.

13 Slanns.

En plus des hommes qui lui sont fidèles et qui forment l'équipage du Moï ra, Findorf peut compter pour faire avancer ses travaux et ses projets sur les 120 ouvriers, "esclaves", fait prisonniers à bord des différents navires pillés et coulés.

Les PJs peuvent essayer de s'infiltrer dans cette base, mais ils devront être très méfiants et très discrets pour ne pas se faire remarquer.

Je pense d'ailleurs qu'ils serait préférable, qu'après avoir vu et repérer le bateau, ils aillent chercher des renforts auprès des hommes du Comte de Bordeleaux. Le compte rendu des joueurs au Comte peut d'ailleurs être très intéressant, ce dernier ne pouvant croire de but en blanc ce que lui racontent les PJs. Ils devront lui faire des descriptions précises, alors que lui les prendra (du moins dans un premier temps) pour des fous, tellement leurs dires lui paraissent farfelus.

Caractéristiques types des hommes de Findorf, par race:

Nains:

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	Fm	Soc
4	45	32	4	4	8	35	2	26	54	36	45	47	30

Equipement:

Cotte de mailles, épée, Hache, bouclier, etc.

Humains:

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	Fm	Soc
4	38	35	3	3	7	40	1	32	27	31	40	40	33

Equipement:

Epée, Cuir renforcé, arc normal ou arbalète plus projectiles, bouclier, etc.

Slanns:

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	Fm	Soc
4	41	27	4	4	7	45	1	33	31	29	35	46	30

Equipement:

Epée, sarbacane, cuir renforcé.

Caractéristiques de Findorf Din:

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	Fm	Soc
3	75	36	5	7	13	45	3	51	87	62	69	70	45

Equipement:

Arme à deux mains, épée magique (+1), armure de cuir totale en peau de lézard (1), bouclier en Mithril, etc.

Un dénouement mouvementé, si vous en avez le temps!:

Les PJs devraient localiser la base et faire l'heureuse découverte que les anciennes mines de fer renferment le repaire d'un navire extraordinaire.

Une fois la base et le Moï ra repérés, les PJs, qu'ils aient compris où non la situation n'ont plus beaucoup d'alternatives.

Soit, ils essaient de s'emparer seuls du Moï ra et c'est leur perte assurée.

Soit ils vont chercher des renforts à Bordeleaux, et là deux solutions vous sont données:

1° Le Comte tient ses promesses, et rend l'équipage et le bateau au Capitaine avant d'aller personnellement s'occuper des pirates avec la garnison de la ville.

2° Le comte, intrigué par les descriptions des PJs, demande aux joueurs de le conduire, lui et ses hommes jusqu'à la mine. Là, se rendant compte de la puissance que pourrait lui donner le navire des anciens Slanns, il décide de s'en emparer. A ce titre il ne peut laisser de témoins aussi embarrassant que les PJs, ... à eux d'improviser...



Elise Delanes



Race	Humaine	Histoire personnelle
Sexe	féminin	
Alignement	Neutre	
Age	36 ans	
Taille	1 m 65	
Poids	61 kg	
Vocation	Guerrier.	
Carrière actuelle	Officier en second	

Caractéristiques

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	Fm	Soc
4	52	43	4	4	12	46	2	36	47	32	36	39	42

Compétences	Points d'armures	Equipement
Natation Manoeuvres nautiques Alphabétisation Calcul mental Construction navale Esquive Spécialisation - escrime Acrobatie. Baratin. Eloquence. Canotage Escalade Sens de la répartition		Vêtements de cuir. Ceinture avec deux petites sacoches. Bagues et colliers. Cape rouge, brodée. Grandes bottes. Papier et encre. Bourse (20 CO)

Armes de contact	I	CC	D	Prd	Armes de distances	Pc	Pl	Pe	Fe	A/T

Langages	Allures			Points		
	m/rd	m/tr	km/h	destin	expérience	folie
Occidental				0	0	non
	Prudente	8	48	2.75		
	Normale	16	96	5.75		
	Rapide	64	384	23	⇒ 12	Blessures



Milan Orlando



Race	Humaine	Histoire personnelle
Sexe	Masculin	
Alignement	Neutre	
Age	40 ans	
Taille	1 m 81	
Poids	74 kg	
Vocation	Filou.	
Carrière actuelle	Explorateur.	

Caractéristiques

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	Fm	Soc
4	56	52	4	4	12	45	2	50	42	56	36	42	31

Compétences	Points d'armures	Equipement
Natation Alphabétisation Cartographie Equitation Evaluation Législation Orientation Conduite d'attelage Déplacement silencieux urbain et rural. Canotage. Jargon des voleurs. Langues étrangères: Tiléen, Arabe.		Vêtements sombres et chauds. Ceinture avec bourse (14 CO) Bottes.

Armes de contact	I	CC	D	Prd	Armes de distances	Pc	Pl	Pe	Fe	A/T

Langages	Allures			Points		
	m/rd	m/tr	km/h	destin	expérience	folie
Occidental				0	0	non
Tiléen	Prudente	8	48	2.75		
Arabe	Normale	16	96	5.75		
	Rapide	64	384	23	⇒ 12	Blessures



Morgan de la Source, "Cap'taine"



Race	Humaine	Histoire personnelle
Sexe	Masculin	
Alignement	Neutre	
Age	43 ans	
Taille	1 m 90	
Poids	82 kg	
Vocation	Guerrier	
Carrière actuelle	Capitaine de navire	

Caractéristiques

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	Fm	Soc
4	72	42	5	4	14	46	2	42	70	45	56	49	53

Compétences	Points d'armures	Equipement
Natation Canotage Langue étrangère -arabe Langue étrangère -Kislévite Bagarre. Escalade. 6° sens. Coup puissant. Endurance à l'alcool. Manoeuvres nautiques. Equitation. Numismatique. Orientation. Astronomie. Construction navale. Spécialisation escrime. Cartographie.		Vêtements coûteux. Bottes. Ceinture. Bourses (35 CO) Chapeau. Cape noire.

Armes de contact	I	CC	D	Prd	Armes de distances	Pc	Pl	Pe	Fe	A/T

Langages	Allures			Points		
	m/rd	m/tr	km/h	destin	expérience	folie
Occidental				0	0	non
Kislévite	Prudente	8	48	2.75		
Arabe	Normale	16	96	5.75		
	Rapide	64	384	23	⇒ 14	Blessures



Alphonse Heurtecoeur, "Docal"



Race	Humaine	Histoire personnelle
Sexe	Masculin	
Alignement	Neutre	
Age	40 ans	
Taille	1 m 70	
Poids	60 kg	
Vocation	Lettre	
Carrière actuelle	Médecin	

Caractéristiques

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	Fm	Soc
4	39	35	4	4	11	52	1	65	39	58	49	49	36

Compétences	Points d'armures	Equipement
Natation Alphabétisation Chirurgie Fabrication de drogues Pathologie Préparation de poisons Traumatologie Identification des plantes Connaissance des plantes Chimie Esquive Escalade		Instruments médicaux Vêtements sales. Bottes. Bourse (12 CO)

Armes de contact	I	CC	D	Prd	Armes de distances	Pc	Pl	Pe	Fe	A/T

Langages	Allures			Points		
	m/rd	m/tr	km/h	destin	expérience	folie
Occidental	Prudente	8	48	2.75	0	0
	Normale	16	96	5.75		
	Rapide	64	384	23	⇒ 11	
					Blessures	



Joseph Brin, "Jojo"



Race	Humaine	Histoire personnelle
Sexe	Masculin	
Alignement	bon	
Age	38 ans	
Taille	1 m 75	
Poids	78 kg	
Vocation	Lettré	
Carrière actuelle	Tout et rien.	

Caractéristiques

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	Fm	Soc
4	42	35	4	4	12	54	1	65	35	38	60	54	49

Compétences	Points d'armures	Equipement
Natation Construction navale Alphabétisation Technologie Travail du bois Travail du métal Confection Escalade Vision nocturne (12 m) Humour Narration		Vêtements solides Bottes Sacoches Outils divers. Bourses (5 CO) Pipes (4) et tabac

Armes de contact	I	CC	D	Prd	Armes de distances	Pc	Pl	Pe	Fe	A/T

Langages	Allures			destin	Points expérience	folie
	m/rd	m/tr	km/h			
Occidental	Prudente	8	48	0	0	non
	Normale	16	96			
	Rapide	64	384	23	⇒ 12	
					Blessures	



Piccolo Labande, "Furet"

Race	Humaine	Histoire personnelle
Sexe	Masculin	
Alignement	Neutre	
Age	28 ans	
Taille	1 m 67	
Poids	60 kg	
Vocation	Filou	
Carrière actuelle	Espion	

Caractéristiques

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	Fm	Soc
4	41	36	3	4	11	54	1	56	36	31	61	31	29

Compétences	Points d'armures	Equipement
Natation Comédie Législation Corruption Déguisement Fuite Linguistique Alphabétisation Calcul mental Chance Déplacements silencieux urbain Camouflage urbain		Vêtements sombres Chaussures

Armes de contact	I	CC	D	Prd	Armes de distances	Pc	Pl	Pe	Fe	A/T

Langages	Allures			destin	Points expérience	folie
	m/rd	m/tr	km/h			
Occidental	Prudente	8	48	2.75	0	0
	Normale	16	96	5.75		
	Rapide	64	384	23	⇒ 11	
					Blessures	



Emeric Bicoup, "Glouglou"



Race	Humaine	Histoire personnelle
Sexe	Masculin	
Alignement	Neutre	
Age	33 ans	
Taille	1 m 82	
Poids	80 kg	
Vocation	Guerrier.	
Carrière actuelle	Officier en second, mais simple marin sur le "fougueux".	

Caractéristiques

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	Fm	Soc
4	55	54	5	4	8	36	2	45	42	38	40	39	46

Compétences	Points d'armures	Equipement
Natation Langue étrangère: Eltarin Esquive Coups puissants Coups précis Spécialisation: Pistolet Orientation. Canotage Manoeuvres nautiques Ventriloquie Escalade		Vêtements de marin usés. Chausses Ceinture. Bourse (3 CO)

Armes de contact	I	CC	D	Prd	Armes de distances	Pc	Pl	Pe	Fe	A/T

Langages	Allures			destin	Points expérience	folie
	m/rd	m/tr	km/h			
Occidental				0	0	non
Eltarin						
	Prudente	8	48	2.75		
	Normale	16	96	5.75		
	Rapide	64	384	23	⇒ 8	Blessures

