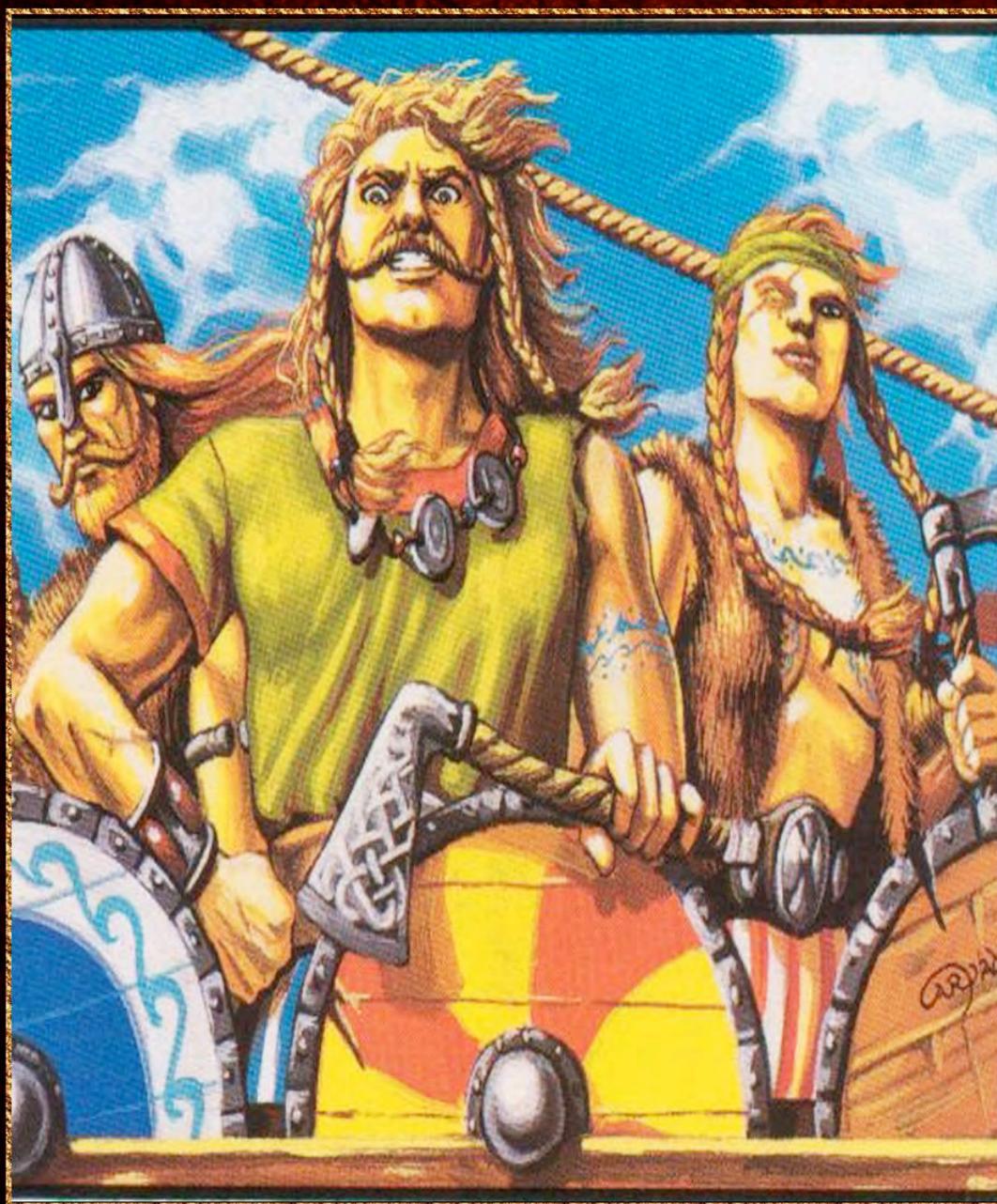


Jusqu'au bout des Reves



AVENTURIE[®]
.COM

Yunusdas Insel
L'Œil Noir

Jusqu'au Bout des Rêves

Ou
Une Régate Magique

Par
Calenloth

Avec l'aide précieuse pour le texte de Rohal, Tonton Alrik, Sydyann et Aesculaper Satajarna, et bien sûr des joueurs ayant playtesté ce scénario !

*Illustrations de Caryad, Nicolas Bau, Norbert Lösche et Ina Kramer issues des parutions de DSA
Cartes d'Ina Kramer, adaptées par Aesculaper
Plan de Don-Oliver Matthies*

www.aventurie.com

Sixième scénario de la Saga « 20000 Lieues sur Dère »

AVANT-PROPOS

Ce scénario est la suite des aventures par e-mail (« pbem ») joué sur le groupe yahoo « Aventurie » par de vaillants Héros. Il est a priori jouable seul mais l'histoire commence avec les cinq scénarii précédents, et surtout le cinquième qui a permis aux Héros de rassembler une bonne partie de l'équipage et découvrir un bateau magique disparu depuis des siècles. L'histoire ne s'arrêtera pas à la fin de ce scénario mais continuera au fil du temps pour former, je l'espère, une saga en Aventurie. Il a été adapté pour des niveaux moyens (de 5 à 8) mais rien ne vous empêche de multiplier le nombre et les caractéristiques des créatures que vos Héros rencontreront.

Je remercie désormais ceux qui constituent l'équipe de la Saga, particulièrement Aesculaper Satajarna, et toujours mes joueurs pour avoir servis de cobayes.

La suite de la saga « 20000 Lieues sur Dère » est à retrouver sur www.aventurie.com. N'hésitez pas à y faire vos commentaires et suggestions ainsi qu'à y poser toutes vos questions.

Chaque membre de cet équipage très spécial n'existe pas officiellement sauf la Prêtresse d'Efferd (ou de Thylos) Krona Hauteville (aussi appelée Krona Nixe dans le module « Havéna ») et Jurge Swafnirsgrëhd, prêtre de Swafnir. Certains le verront immédiatement, mais l'équipage de ce scénario fait grandement référence à un excellent manga : « One Piece ». Vous pourrez retrouver les informations détaillées sur chacun des membres de l'équipage en Annexe 1, à la fin de ce scénario ainsi qu'à la fin du scénario précédent de la Saga : « Quête sur le Grand Fleuve ». Certaines références au peuple des Thorwalers trouveront directement une explication sur www.aventurie.com.

Le titre de ce scénario est double et concerne les rêves du Capitaine Aergal Thorgisson bien évidemment, mais aussi les rêves des PJs puisque lors de ce scénario, ils vont se retrouver enfermés dans un monde de rêves gouverné par un démon. A la réflexion, après avoir imaginé et joué le scénario, je me suis aperçu qu'il faisait beaucoup penser à Matrix (et à Inception). A vous de voir si vous vous en inspirez.

Bonne partie !

Calenloth

Prologue

« - Ca va, tu n'as pas trop froid ? Allez bonne nuit et fais de beaux rêves.

- Mais, Grand-père, tu ne m'as pas raconté la suite de tes aventures.

- Ha oui, c'est vrai. Alors... On en était à Fort Hésindel, mes compagnons et moi, sommes repartis sur les routes, ou plus exactement sur les fleuves car nous avons rencontré le fier et ambitieux Thorwaler Aergal Thorgisson qui avait l'ambition de gagner la régates qui relie Thorwal à Prem et voulait réunir le plus fabuleux équipage qu'on ait jamais vu sur les mers.

- Et c'est pour ça qu'il vous a choisi ?

- Humm, et bien non, disons plutôt qu'il avait besoin de matelots et au moment où nous l'avons rencontré, il n'avait ni bateau, ni membres de recruté...

- Vous n'avez donc pas dû beaucoup aider.

- Au contraire ! C'est pendant cette aventure que nous avons rencontré Usopp et Yasopp qui nous ont permis d'explorer un temple dédié à l'élément eau où nous avons découvert, tout au fond, la « Perle d'Efferd »...

- Hooooo !

- ... nous avons dû repousser l'attaque de bandits dans les Gorges de l'Enfer...

- Wouaaaaah !

- ... et chercher un maître-coq et un médecin pour l'équipage, les meilleurs que l'on pouvait recruter, à Havéna. Nous avons rencontré Luffy aussi, qui t'emmènera un jour sur la Mer des Sept Vents avec la « Perle ».

- Et comment est la Perle ?

- Ha, ça, je te raconterai demain, car sinon la nuit serait trop courte et ta mère ne serait sans doute pas contente que tu veilles aussi tard.

- Bonne nuit, Grand-père !

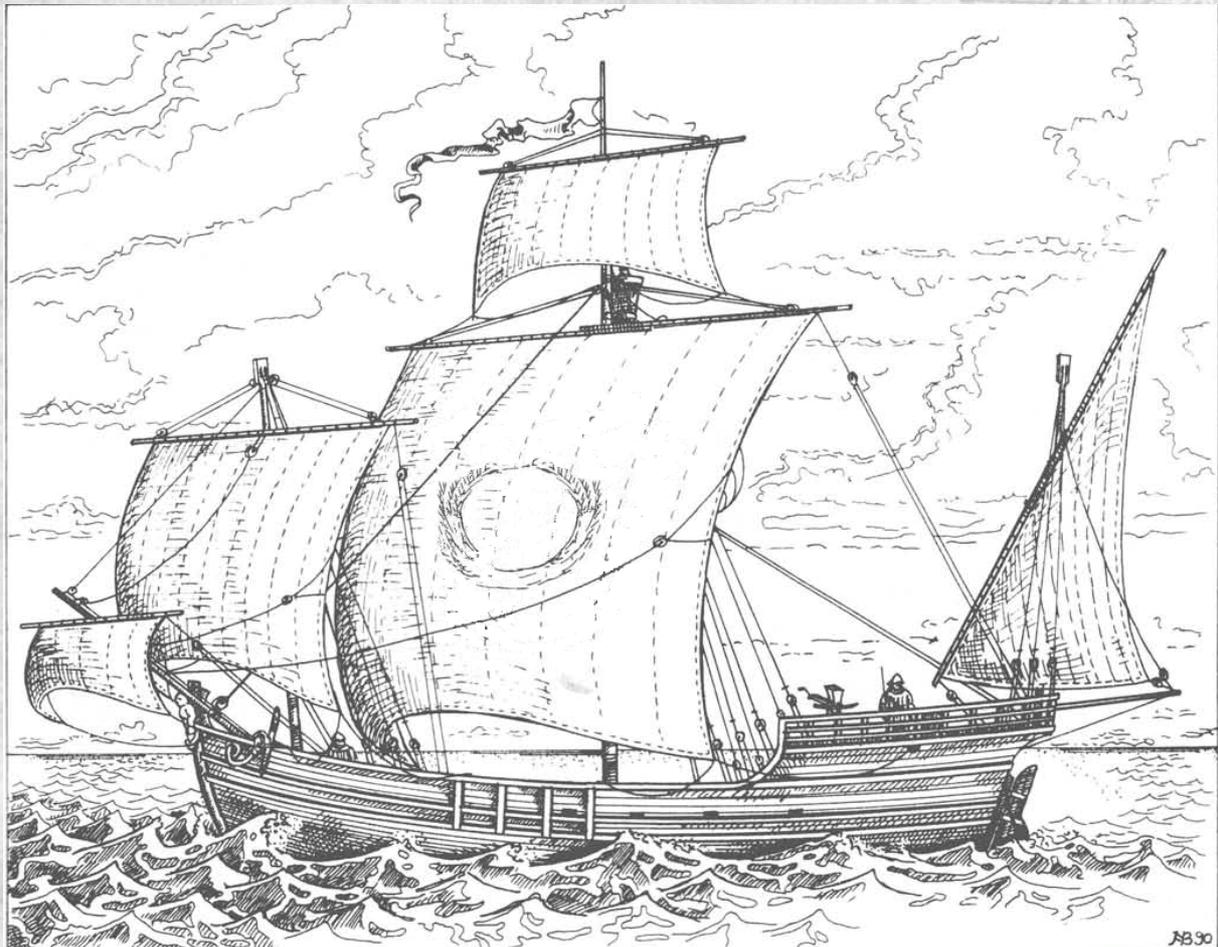
- Bonne nuit.

Embarquement

Nous retrouvons nos Héros au port d'Havéna, alors que la Perle d'Efferd est apparue devant leurs yeux, flottant fièrement à l'embouchure du Grand Fleuve qui donne sur la Mer des Sept Vents. Il reste 4 jours avant le début de la grande régata qui relie Prem à Thorwal, il faut en théorie 3 jours et demi pour parcourir par mer la distance qui sépare Havéna de Prem. Aergal ordonne immédiatement de prendre possession du bateau et de lever l'ancre. Mais une surprise les attend sur le pont du bateau, ou plutôt deux.

En effet, ils y découvrent les corps de Pélasgos et Isora, allongés sur le pont (voir leur histoire en annexe). Ceux-ci reprennent lentement connaissance. Après quelques explications, Aergal, connaissant la valeur de marin de Pélasgos et son histoire, propose aux éternels amoureux de lier leur destin à celui de l'équipage. Ils acceptent et Pélasgos cède d'autant plus facilement son rôle de Capitaine à bord de la Perle, qu'il n'est plus très jeune.

Pendant ces quelques jours en mer, les Héros peuvent encore travailler leur aptitude à la Navigation, dans la perspective de gagner la course. Le voyage se passe sans problème majeur, Darion, Navigateur et joueur invétéré invitant les Héros à quelques parties de dés ou de jeux de plateau, pariant de l'argent mais sans rien en poche. Les Héros ont peut-être souhaité emmener du rhum de la caverne secrète des contrebandiers qu'ils ont mis à jour dans le scénario précédent. Cela peut réveiller chez Tony Chopper, le chirurgien de bord, l'envie de retomber dans un de ses seuls défauts, l'alcool. Il se réveillera la nuit pour aller boire en cachette. Un Héros à l'oreille aiguisée pourra le surprendre et tenter de le raisonner. Pour la suite, ce sera aux Héros de le surveiller pour ne pas qu'il replonge, afin qu'il soit opérationnel pour les manœuvres du bateau. En clair, lors des épreuves, il ne faudra pas le compter.



La Perle d'Efferd (image DSA retouchée)

Suivant les quelques jets effectués par les Héros, ils arrivent soit la veille, soit le matin même du 1^{er} jour du mois d'Efferd, qui est une fête dans tous les lieux où l'on vénère le Dieu de l'Eau, de la Mer, des Fleuves et des Océans, et à plus forte raison dans la Nouvelle Hjaldinga, patrie des Thorwalers. Ce jour voit l'organisation de grandes fêtes et manifestations dans tout le pays et particulièrement à Prem et à Thorwal, la capitale. Le clou de la journée est une régates qui relie Prem à Thorwal. Les bateaux, viennent des quatre coins de l'Aventurie pour y participer, mais principalement de la Nouvelle Hjaldinga.

Jusqu'à présent jamais aucun autre bateau qu'un otta¹ n'a gagné cette course, c'est pourquoi l'accueil réservé à Aergal et à son équipage plus qu'hétéroclite est de manière générale assez moqueur, mais dans l'ensemble sans réelle méchanceté.

Rappelons-le, l'équipage est actuellement composé de deux Thorwalers Aergal et Garsvir (respectivement Hetmann - capitaine thorwalque- et Second), des jumeaux Nains Usopp et Yasopp (Maître-Carpentier et Maître-Forgeron), de l'Elfe Zoro Roronoa (Maître-Gabier), du Tulamide Sanji « Jambe Noire » (Maître-Coq), de l'adolescent andergastien Luffy (Mousse), de la prêtresse d'Efferd Krona Hauteville, du Triton Qumbila, de la Femme des Bois Nami (Vigie), du Maraskanite Franky Borgcy (Maître-Artilleur), du Norbard Tony Chopper (Chirurgien), du Midlandais Darion (Navigateur), d'un couple multi-centenaire formé par une Aranienne et un Cyclopéen, et de nos Héros (hétéroclites sans doute eux aussi).



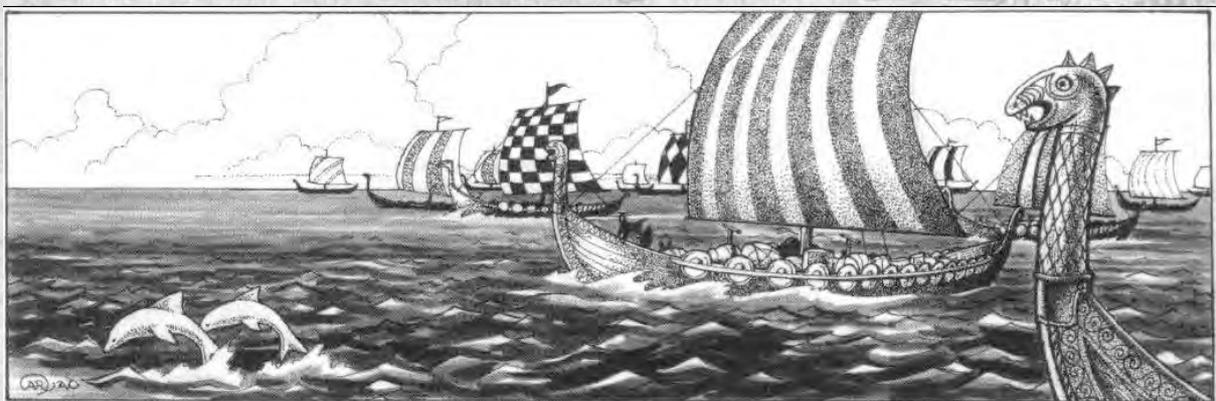
Port de Prem

¹ Otta (ou "bateau-dragon" chez les non-Thorwalers): long bateau à tête de dragon des Thorwalers.

En fait les moqueries se font surtout entendre dans une taverne, où l'ancien équipage d'Aergal se trouve déjà. Le nouvel Hetmann du « Dragon de l'Écume » ne s'empêche pas de faire des remarques plus ou moins acides sur l'image que donne l'équipage d'Aergal. Celui-ci lui répond en réaffirmant qu'il a un équipage digne de ce nom et que les Thorwalers ont tort de railler les capacités navales des autres peuples. L'ambiance générale et le chaos que pourrait entraîner la bataille générale de plusieurs dizaines de Thorwalers freine le tempérament d'Aergal, qui décide cette fois-ci de ne pas en venir aux mains. Son attention est détournée par la prestation quasi magique d'un Scalde thorwalque nommé Brook Njördson sur la scène de la taverne. Les Héros pourront entendre quelques rumeurs sur son histoire (voir annexe en fin de scénario) et souhaiter discuter avec lui après qu'il ait terminé son travail. Celui-ci apprenant l'existence de l'équipage très spécial proposera de rejoindre l'équipage pour jouer en même temps le rôle de héraut et améliorer ainsi la communication d'Aergal avec ses pairs. Aergal s'empresse d'accepter.

Il reste une chose importante et délicate à régler pour Aergal : trouver un prêtre de Swafnir, le Dieu-Baleine, dieu tutélaire de tous les Thorwalers, pour rejoindre l'équipage. Mais tous ceux qu'il croise refusent l'invitation. Luffy, quant à lui, après être parti fureter comme à son habitude revient chercher les Héros au bout d'un moment. Il leur parle d'un prêtre de Swafnir habitant dans un rocher en forme de baleine à la pointe de Prem. Il s'agit de Jurge Swafnirsgrëhd. Le prêtre s'est volontairement retiré de la civilisation, car le rôle qu'on lui donne pour les prochaines années ne lui convient pas et il cherche à se faire oublier (voir son histoire en annexe). Aux Héros d'être convaincants et de lui faire comprendre quel magnifique défi ce serait que de participer à une grande course entouré d'un fabuleux équipage et surtout loin des préoccupations terre à terre de pouvoir et de responsabilité que le destin lui a amené à son insu. Là encore, Aergal sera enchanté et même honoré d'avoir une telle personnalité à son bord.

Puis vient l'heure du début de la course dans la matinée. Le temps de la course va se diviser en quatre parties de 3 heures chacune environ.



Première partie de la course :

C'est la mise en branle de tous les bateaux. Prem est relativement protégée dans sa baie. La force du vent est de 4 et sa direction est pour l'instant d'arrière en avant, les voiliers évoluent donc « avec le vent », les voiliers auront un bonus de +1 miles/heure. Les ottas avec leurs rames et leur faible tirant d'eau prennent rapidement la tête pendant que les voiliers peinent à trouver le vent.

En ce qui concerne la « Perle d'Efferd », puisque sa mobilité est grande et que l'équipage est considéré comme expérimenté (sauf si les héros n'ont pas travaillé leur aptitude en Navigation), tous ses marins ont un bonus de +1 à leurs jets en Navigation (pas de bonus si l'équipage n'est pas « expérimenté »). Quatorze des marins présents n'ont pas besoin d'effectuer de jet puisqu'ils ont une VApt en Navigation égale ou supérieure à 10 (ce qui peut être le cas de certains Héros aussi). Seuls, Luffy (Navigation 5, DE 11, AG 13, FO 8), Qumbila (Navigation 7, DE 11, AG 13, FO 10), Brook (Navigation 8, DE 14, AG 9, FO 10) et les Héros doivent effectuer les jets.

Pour rappel, il faut 22 marins pour naviguer avec la Perle.

Voici un tableau qui récapitule le pourcentage du potentiel de la Perle utilisé suivant le nombre de réussites des jets en Navigation et le nombre de « points de course » que l'équipage gagne à chaque partie de la course.

Nombre de jets réussis	14	15-16	17-18	19-20	21-22
Pourcentage de vitesse	60%	70%	80%	90%	100%
Vitesse « avec le vent »	8	9	10	12	13
Vitesse « en quart-arrière »	10	12	14	15	17
Vitesse « contre le vent »	6	7	8	9	10
Points de course gagnés	0	1	2	3	4

Deuxième partie de la course :

Les bateaux sont sortis de la partie qui les protégeait du vent. Il ne change pas de direction mais sa force passe à 7 et la mer devient rude (-1 mile/heure sur la vitesse). Pour rassurer les Héros, les otas ont aussi sorti les voiles donc subissent aussi ce malus, mais s'ils ratent trop de jets, ils ne peuvent que constater que les bateaux de têtes sont presque des points à l'horizon.

Troisième partie de la course :

Les bateaux atteignent les courants chauds qui remontent du Sud. Le vent change de direction et passe en « quart-arrière » mais les courants chauds et froids qui se rencontrent rendent la mer agitée (force du vent de 6), ce qui a le mérite tout de même de donner un bonus de +1 mile/heure.

Ici tout dépend de la vitesse obtenue grâce aux Héros. A 10 miles/heure, ils se font encore distancer, à 12, ils arrivent à peine à suivre et à 14 commencent à rattraper les bateaux de tête. Si c'est plus, cela veut dire que leur retard fond rapidement.

Quatrième partie de la course :

La mer se calme, la force du vent diminue pour atteindre une force 5 sans que la direction ne change. Les conditions de cette fin de course sont idéales (+3 miles/heure). Si la Perle atteint 15 miles/heure ou plus, alors elle rattrape et double inexorablement chacun de ses adversaires pour n'avoir plus que devant elle le Dragon d'Ecume, qui sort alors les rames pour les derniers miles et prendre encore de la vitesse. Tout dépend alors du nombre de points de course que l'équipage a obtenus jusqu'ici. A 4 ou moins, la Perle ne reviendra jamais sur le bateau de tête. Entre 5 et 7, la Perle arrive à doubler son adversaire mais le Dragon, aidé par ses rames, lui repasse devant juste avant l'arrivée, profitant d'un vent moins soutenu sur la fin. Entre 8 et 10, la Perle double le Dragon sur le fil et l'emporte. Avec plus de 10 points, la Perle gagne haut la main cette course pleine de suspense et de rebondissements.

Après la Course

C'est dans une joie immense ou dans l'amertume d'une défaite sur le fil que l'équipage met pied à terre. Ils sont fêtés dignement par tout un peuple même s'ils ont fini seconds. S'ils ont terminé premiers, alors leur exploit retentira et trouvera écho dans toute la Nouvelle Hjaldira, Brook se chargeant d'écrire une chanson narrant la course. En termes de jeu, cela signifie qu'ils bénéficieront d'un bonus de +1 à tous leurs jets de sociabilité avec des Thorwalers, glorifiés du titre de Vainqueurs de la Régate du 1^{er} Jour d'Efferd. De plus, Aergal partage la récompense octroyée au vainqueur et leur remet à chacun 10 Ducats (moitié moins s'ils sont deuxièmes) et pour toute la fin de la journée, ils bénéficient des privilèges de Héros : femmes (ou hommes), chambre de luxe pour la nuit, nourritures et boissons à volonté ... Aergal va d'ailleurs un peu trop abuser de la boisson.

Au comble de la fête, composée de longue tablée de guerriers buvant de la bière coulant à flot et criant et chantant à tout va, Aergal lancera (mais ce genre de boutade est typique chez les Thorwalers à l'assemblée en laissant échapper ensuite son désormais célèbre éclat de rire :

« Avec ce bateau et cet équipage, j'ai prouvée que l'expression « partir pour Riva au solstice d'hiver »² n'est plus vraie ! »

Cette phrase est saluée par un toast de toute l'assemblée à l'exception d'une personne, l'Hetmann du Dragon de l'Ecume. Celui-ci prend à partie Aergal :

« Allons Aergal, ne dis pas n'importe quoi. Partir pour Riva 10 jours avant le 1^{er} Firun, ça c'est une chose vraiment impossible. Jamais personne, que ce soit toi ou n'importe qui ici, ne pourrait atteindre Riva en 10 jours alors qu'il en faut 14 normalement ! »

« Quoi, c'est un défi que tu me lances ? »

« Et bien, oui, je te défies, Aergal ! Je défie toi et ton équipage de pouvoir battre mon équipage dans une course d'endurance entre Thorwal et Riva et qui plus est, de rallier les deux villes en 10 jours ! »

« Je relève le défi ! » lance Aergal en se levant de son tabouret, sa phrase étant accueillie par un nouveau toast de l'assemblée.

Mais il se peut que les Héros n'aient pas gagné la course, les échanges qui en découleront seront exactement les mêmes sauf que les dires d'Aergal seront exprimées sur un ton un peu moins vantard mais convaincu de la qualité de son équipage en réponse à une énième provocation.

Après cette grande journée, les Héros bénéficient de quelques jours pour se reposer, s'entraîner, étudier, racheter/réparer de l'équipement etc.

Départ d'une nouvelle course

Puis vient le jour du départ de la course pour rallier Riva. Mais alors que les Thorwalers viennent d'embarquer et sont déjà en train de ramer pour sortir du port et que l'équipage de la Perle s'apprête à en faire autant, au moment de l'appel, Aergal s'aperçoit qu'il manque un homme à l'appel : Darion le navigateur.

Aergal est furieux de ne pas voir son navigateur car il est essentiel pour trouver la bonne route et passer sans encombre les Pierres d'Olport, un archipel d'îles au nord-ouest de la Nouvelle Hjaldinga, mais aussi le Banc Freydir, une chaîne de montagne sous-marine dont les haut sommets, à marée basse, peuvent affleurer par endroits à seulement deux pas de profondeur.

Il se dirige directement vers le lieu de rassemblement des hetmanns. Là-bas, il apprend que Darion s'est une nouvelle fois couvert de dettes et qu'il va être jugé pour payer ses actes. La course semble déjà perdue avant d'avoir commencé. Aergal ne sait pas où il va pouvoir trouver suffisamment vite un nouveau navigateur. Garsvir, visiblement gêné, signifie alors à Aergal :

« Humm, Hetmann, nous connaissons un autre navigateur qui réside à Thorwal et qui est largement plus compétent que Darion... »

Aergal, après un temps d'arrêt de surprise, sort en criant :

« Non, non et non ! Il doit bien y avoir une autre solution ! »

C'est aux Héros de jouer maintenant. Garsvir explique rapidement ce à quoi il faisait allusion : il existe une navigatrice hors-pair qui conviendrait parfaitement, mais ayant un lourd passé avec Aergal qui l'empêche de l'imaginer l'embaucher dans l'équipage. Voir l'histoire de Hjelgira Robbinsdottir dans l'Annexe n°1. Garsvir sait où elle réside et rejoindre son habitation sera des plus simples. La convaincre de venir sera tout autre chose. Sa fierté est grande, encore plus que sa rancœur pour la perte de son œil à cause d'Aergal. Les Héros vont devoir jouer de diplomatie, jouer sur l'amour encore présent entre les deux, voir mentir « C'est Aergal qui nous a demandé de venir vous voir... »

² Expression non officielle inventée pour ce scénario, qui signifie réaliser quelque chose d'impossible. Car le Golfe de Riva peut geler en quelques jours en hiver, broyant les coques des bateaux comme du verre, et donc aucun ne s'y aventure normalement.

L'attitude des deux tourtereaux en serait presque comique s'il n'y avait pas situation d'urgence car ils vont rapidement entendre, en réponse à leur demande d'aide, l'écho d'une phrase entendue encore récemment :

« Non, non et non ! Il doit bien y avoir une autre solution ! »

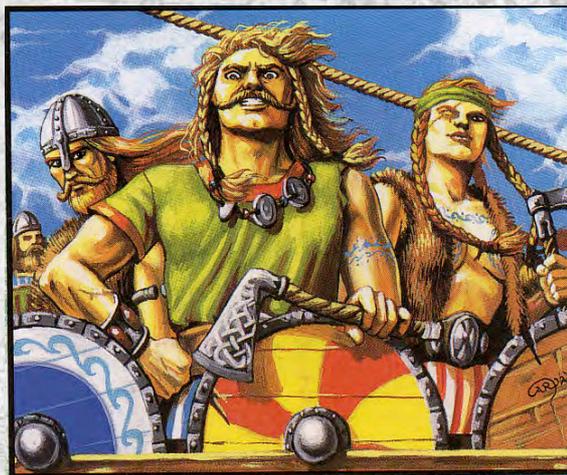
Ce qui montre que malgré ce qu'ils disent, Aergal et Robbinsdottir sont faits pour être ensemble.

Si les Héros ne sont pas assez convaincants, en plus de perdre un membre d'équipage pour les jets de Navigation, ils subiront un malus de 1 mile/heure jusqu'au moment où la Perle aura dépassé l'archipel des Pierres d'Olport.

Et enfin, la Perle lève l'ancre avec presque une demi-journée de retard sur le navire concurrent.

Pour rappel : pour connaître l'avancée quotidienne de la Perle, 22 marins doivent passer une épreuve (avec un bonus de +1 car l'équipage est considéré comme expérimenté) sauf s'ils ont 10 ou plus en Navigation ce qui est le cas pour 13 ou 14 de ces membres (suivant si Hjelgira est là ou pas) sans compter d'éventuels PJs doués en marine. Dans leur cas, l'épreuve sera considérée comme une réussite automatique.

La page suivante vous indique en détail la marche à suivre pour connaître l'évolution de la force du vent (et les bonus/malus qui en découlent) et de sa direction, ainsi que les miles parcourus en fonction du nombre de jets réussis par l'équipage.



Garsvir, Aergal et Hjelgira

Le plus simple est de suivre l'évolution de la Perle sur la bonne vieille carte d'Aventurie (la seule en français avec des cases hexagonales sachant que deux cases représentent une distance de 150 miles).

Ci-dessous un tableau qui récapitule le nombre de miles parcouru par jour suivant le nombre de jets réussis au total :

Nombre de jets réussis	13-14	15-16	17-18	19-20	21-22
Pourcentage de vitesse	60%	70%	80%	90%	100%
Vitesse « avec le vent »	192	216	240	288	312
Vitesse « en quart-arrière »	240	288	336	360	384
Vitesse « contre le vent »	144	168	192	216	240

Le tableau pour déterminer la direction quotidienne du vent :

Vent de la veille	Résultat au D20 déterminant la direction du jour		
A	1-8 : A	9-16 : B	17-20 : C
B	1-5 : A	6-15 : B	16-20 : C
C	1-4 : A	5-14 : B	15-20 : C

Mais il ne faut pas oublier les éventuels bonus/malus apportés par la force du vent :

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11*	12*	13*
A	-3	-1	0	+1	+2	+1	-1	-3	-5	-7	-10	-12	-14
B	-3	0	+1	+2	+3	+1	0	-2	-4	-6	-8	-10	-12
C	-3	-2	-1	0	+1	0	-1	-3	-6	-9	-12	-14	-16

Un bateau ne peut voir sa vitesse réduite à moins de 0 ou devenir supérieure à sa vitesse théorique suivant le type de vent. Les bonus/malus indiqués valent pour une vitesse donnée en mile/heure donc -1 mile par heure retirera 24 miles de progression pour une journée.

Le tableau pour déterminer la force du vent quotidienne :

Force de la veille	1-3	4-5	6-7	8-9	10-11	12-13	14-15	16-17	18-19	20
1-3	-1	0	+1	+1	+2	+2	+2	+3	+3	+4
4-6	-2	-1	0	0	+1	+1	+2	+2	+2	+3
7-9	-3	-2	-2	-1	0	0	0	+1	+1	+2
10-12	-4	-3	-3	-2	-2	-1	-1	0	+1	+1
13	-7	-6	-4	-3	-3	-2	-2	-1	-1	0

Comme on peut le remarquer, il va être souvent vain d'essayer d'affronter une tempête avec un vent contraire. Dans ce cas, le bateau peut changer d'itinéraire et voyager avec un vent quart arrière pour s'éloigner le plus possible de la tempête et reprendre ensuite sa route initiale. Dans ce cas, pour rendre compte du détour effectué, on divisera par deux le nombre de miles parcourus.

La Perle avance normalement à bonne allure sauf tempête hasardeuse ou décidée par un MJ sadique.

Après près de 700 miles parcourus, à hauteur de l'île Skerdu, Aergal est presque déçu de ne pas encore avoir rattrapé le Dragon de l'Ecume.

Une apparition inattendue

La nuit suivante, Aergal fait réveiller l'équipage entier, car il a une chose importante à annoncer. Dans son sommeil, l'Hetmann du Dragon lui est apparu en rêve, lui implorant de lui venir en aide sur l'Île de Skerdu. Son rêve avait l'air très réel et Aergal demande l'avis de l'équipage sur la décision à prendre pour la suite. Les avis divergent et Aergal hésite. Il hèle Zoro, niché sur le mat, en lui demandant si la Perle reprend du temps sur le Dragon. Zoro se laisse glisser lestement le long du cordage. A peine posé le pied au sol, il s'empare d'une corde et d'un geste, envoie celle-ci s'enrouler autour d'un cabillot. L'Elfe des Bois s'élance et saute par-dessus bord en tenant fermement la corde. Il se retrouve suspendu, juste au dessus du niveau de la mer, et avec sa main encore libre, effleure la surface de l'eau. Bientôt apparaît une petite troupe de dauphins, qui se mettent à communiquer avec l'Elfe par une série de sifflements et de caquètements. L'Elfe remonte ensuite sur le pont et prononce de sa voix sibylline : « Les Hommes du Nord ne sont jamais arrivés à l'Île Dibrek située à quelques miles au nord d'ici. »



Océan d'Ifirn

Les Montagnes Grises

chaîne de la Grande Olochtai

Les Pierres d'Olport

Golfe de Hjaldinga

Les Monts Hjaldor

chaîne des Rouvres

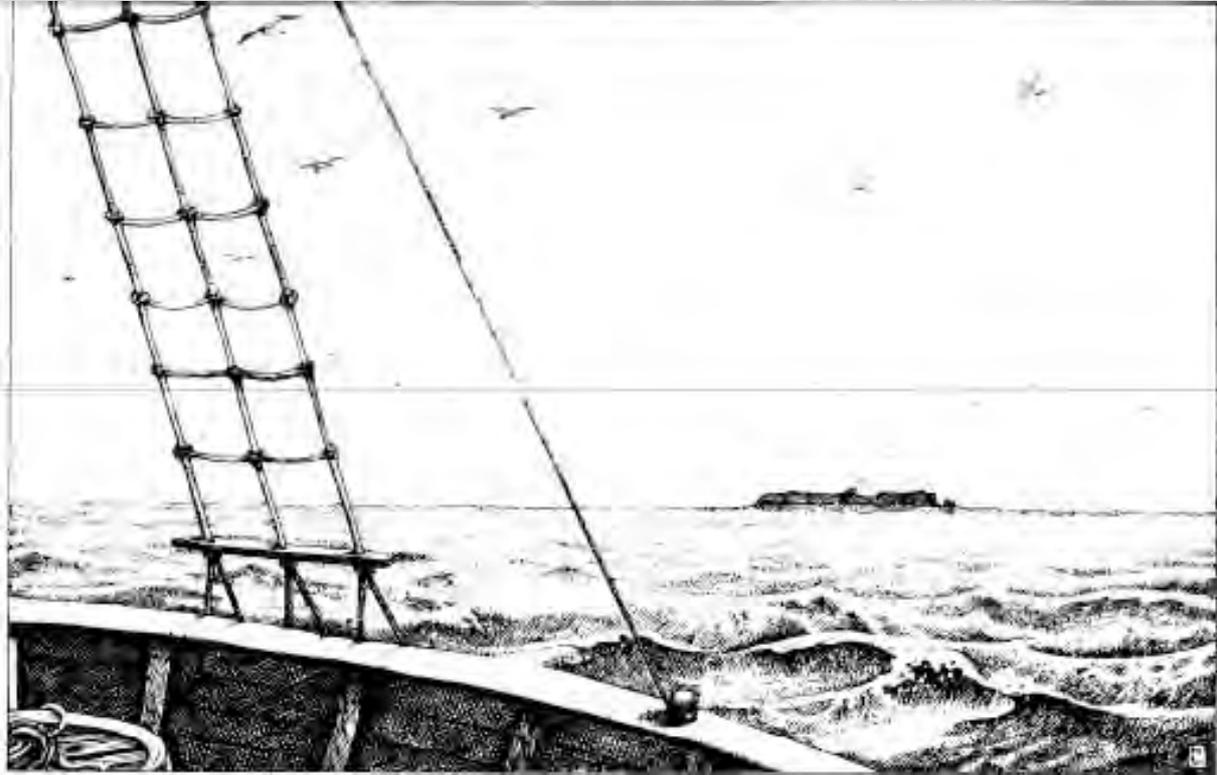
MER DES SEPT VENTS

Golfe de Prem

Holmotta
DIBREK
SKERDU
ORKIN
LASSIR
GEVRI
MANREK
MANRIN
Brendhil
Overpom
Hjalsingor
Guddasunden
Sikjal
Prem
Kord
Aryn
Treban
RUNIN

Enskar
Virport
Ifirnet
Olport
Nadralfall
Ottasheim
Caerlagh
Lidda Pigg
Thinka
Sugan
Hjodan
Auriler
Hjalsvidra
Mojlanger
Ardahn
Muryl
Waskir
Cardyam
Vidsend
Zydon
Liskor
Claregh
Thea
Tjanset
Hovik
Gruvil
Hjalsingor
Guddasunden
Sikjal
Ljassah
HJALLAND
Varnheim
Vaermhag
Thorval
Serska
Breida
Pellenen
Mersko
ORKSCHAEL
Einesiedersee
Bodol
Aupke
Rogbodinal
Rukan
Tolita

Cette information suffit pour convaincre le reste de l'équipage à faire demi-tour et rejoindre l'Île Skerdu. Certains membres de l'équipage frissonnent à l'écoute de ce nom. L'Île Skerdu est une île mystérieuse qui abrite surtout la redoutée et redoutable Tula de Skerdu, une des plus puissantes sorcières d'Aventurie. Elle laisse les insulaires en paix mais les étrangers ne sont pas les bienvenus. Pour cela, Aergal choisit de ne pas tenter le diable et d'aborder l'Île à l'opposé de l'endroit où habite Tula.



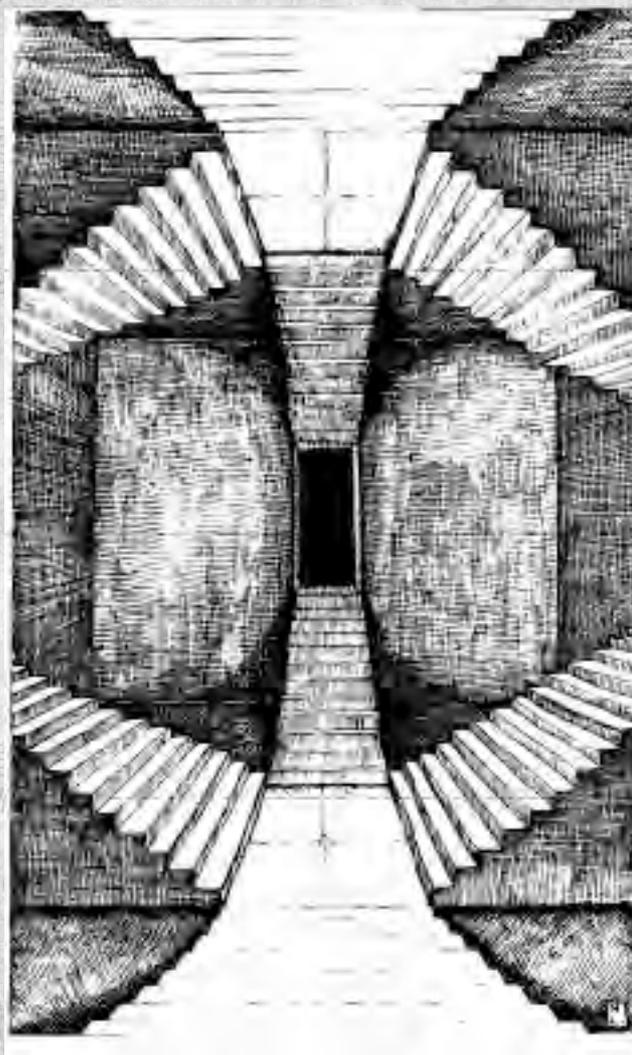
Au petit matin, une plage de gravier est en vue avec en son milieu, le Dragon d'Ecume échoué. Apparemment, la foudre s'est abattue sur le mât qui a pris feu, le rendant inutilisable. Les Thorwalers ont dû s'enfoncer dans la végétation épaisse de l'île à la recherche de bois nécessaire à une remise en état du bateau. Aergal est tout de même étonné que tout l'équipage soit parti. Il décide de monter une expédition pour explorer les environs. Ils emmènent évidemment les Héros.

On ne peut pas dire que les Thorwalers fassent partie des peuples les plus discrets ce qui rend le pistage de leurs traces assez aisé. La petite troupe des Héros aperçoit rapidement le sommet d'une tour de pierre blanche. La forêt s'estompe soudainement pour laisser place à une belle clairière où se trouve la tour. Une belle jeune femme aux longs cheveux blonds, presque blancs, semble attendre la petite troupe. Elle les accueille d'un sourire et leur annonce directement qu'elle sait pourquoi ils sont là. Elle se nomme Freda de Skerdu et est la sœur de Tula. Elle explique que Tula, à l'aide de sa magie, a attiré l'équipage du Dragon sur l'île pour ensuite user de ses pouvoirs pour les charmer. Ils sont maintenant retenus dans le monde des rêves, nourrissant de leur énergie vitale les pouvoirs de sa sœur. Aergal explose de colère. Il existe néanmoins une solution. Freda peut envoyer lui et les Héros dans le monde des rêves pour tenter de les libérer.

Une fois que tout le monde a accepté, Freda les fait rentrer dans sa tour pour les installer confortablement pendant leur sommeil. Petit à petit, les Héros sombre dans un profond sommeil. Ils se « réveillent » dans la clairière de la tour et se sentent irrésistiblement attirés par la tour.

A partir de ce moment, vous pouvez laisser libre cours à votre imagination et pourquoi pas vous inspirer de vos propres rêves. N'hésitez pas à user d'ellipses à certains passages ou à changer de décors en un rien de temps. Vous pouvez aussi rebondir sur des paroles prononcées par les joueurs pour adapter le rêve sans pour autant qu'ils comprennent que c'est eux qui forgent leurs propres rêves. Par exemple, s'ils disent : « tu vas voir, il va y avoir une porte tout là-haut », ajoutez leur une porte ou s'ils craignent qu'une marche se dérobe alors concrétisez cette peur ou encore, s'ils « oublient » Aergal et s'en inquiètent après quelques temps, celui-ci aura disparu, tombé dans les griffes de leur adversaire.

Une fois à l'intérieur les Héros peuvent voir que le diamètre de la tour a doublé par rapport à ce qu'elle semblait être de l'extérieur. Un étroit escalier monte abruptement vers le haut de la tour dont on ne voit pas la fin. Après ce qui semble être un temps interminable, une porte percée dans le mur apparaît (normalement elle devrait donner sur le vide !). Une fois ouverte, elle laisse le passage à un couloir façonné de grosses pierres taillées dans le style d'un château-fort. Des gémissements inquiétants et des bruits stridents viennent briser le silence. Une porte à doubles battants leur fait face. Les portes sont lourdes mais peuvent être poussées.



Un spectacle étrange attend les Héros. Une espèce de grosse mante religieuse géante noire de 4 ou 5 mètres de haut trône au fond d'une grande salle (imaginez la femelle pondreuse d'Alien). Des sarcophages, disséminés dans la pièce, contiennent chacun le corps d'un Thorwaler endormi. Des tuyaux transparents sortent des sarcophages. On peut voir couler un liquide vert fluorescent jusqu'à la mante qui se nourrit du liquide. Elle se cabre sur ses pattes en position d'attaque lorsque les Héros s'approchent en poussant des cris stridents. Un combat inévitable s'engage. Se passe alors une chose étrange, dans ce monde des rêves : les Héros n'ont pas à jeter les dés mais doivent plutôt décrire au maximum les actions qu'ils tentent d'effectuer avec pour seule limite leur imagination. On peut donc très bien imaginer un saut de trois mètres se terminant par un coup au sabre tranchant une patte, une course de 10 mètres sur un mur suivie d'un salto et d'une attaque en piqué avec une lance, etc.

En bref, ils devraient exploser la pauvre mante. Ils peuvent « débrancher » les malheureux prisonniers et repartir par où ils sont venus. Petit à petit, ils vont doucement se réveiller dans la tour de Freda. Elle semble ravie de les voir de retour sains et saufs. Dehors, dans la clairière, les Thorwalers se relèvent, encore abasourdis de sortir de leur cauchemar.

Tout cela est trop facile non ? Effectivement, la véritable instigatrice du rêve qu'ils viennent de vivre est Freda (elle-même manipulée), sauf qu'ils ne sont toujours pas sortis du rêve mais pour l'instant, ils n'ont aucun moyen de le savoir.

Le véritable rêve

Les « Thorwalers » (ce ne sont pas eux, juste des formes fantasmagoriques) se confondent en remerciements, s'excusent de leur comportement à Thorwal et quittent Aergal et les Héros, bons amis. La course est toujours d'actualité, donc Aergal souhaite repartir au plus vite. Mais dans la précipitation, les Héros vont perdre Aergal (toujours dès que les Héros vont commencer à ne plus s'inquiéter de lui). Alors qu'ils errent dans la forêt, ils assistent à une scène surréaliste : ils voient apparaître P'tit Guertin, silencieux, à cheval sur une licorne blanche à l'aura verte. Cette apparition disparaît aussi vite qu'elle est arrivée et il est impossible de retrouver le Nain et sa monture³. La volonté des Héros interfère avec le rêve, des images et des souvenirs de leur propre cerveau viennent s'y incruster.

Sur la plage, le Dragon d'Ecume a disparu, la Perle aussi. Le ciel s'assombrit et prend des nuances violettes. Les Héros doivent commencer à avoir de sérieux doutes sur la réalité du monde dans lequel ils évoluent. Vous pouvez les perdre un peu dans la jungle (aux Héros de noter que le type de végétation a changé) avant de les faire retrouver « magiquement » la tour au moment où ils pestent contre elle ou quand ils vous demandent s'ils ne voient pas la tour.

Encore une fois les endroits proposés pour la suite ne sont pas obligatoires mais peuvent être adaptés à votre imagination.

La Tour

La porte de la tour, cette fois, donne sur un long couloir avec 10 portes de chaque côté. Peut alors commencer une séance d'ouverture et franchissement successifs de portes qui peut faire penser à une scène de dessins animés où la personne qui passe une porte retombe par une autre porte dans le couloir. Vous pouvez faire durer le petit jeu et laisser les héros tenter de trouver une solution à cette énigme qui n'en est pas une. Finalement, pour une raison qui leur échappera, une des portes donnera sur un autre endroit.

Les plateformes

Ce nouveau lieu ne ressemble en rien à tout ce qu'ont pu voir les Héros. Ils se retrouvent sur une plateforme de pierre lévitant au dessus d'un grand vide. Le ciel est d'une beauté à couper le souffle avec des étoiles qui scintillent un peu partout et plusieurs lunes de toutes les tailles sont aussi visibles. Il n'y a rien à proximité de la plateforme sauf une autre plateforme situé à une centaine de mètres plus haut à un angle d'environ 45°. Une fois qu'ils ne s'intéresseront plus à la porte qu'ils viennent de passer, celle-ci aura disparu.

Ici, les Héros vont devoir commencer à « combattre » la réalité du rêve. Ils devront tenter une épreuve de Médecine/Esprit ou une épreuve de Volonté +10. Les Nains ont un bonus de +5 et les Elfes un malus de -2. Une épreuve réussie permet au Héros de façonner le rêve à sa convenance et changer l'environnement. S'il échoue, il devra imaginer un autre stratagème pour atteindre l'autre plateforme. On peut tout imaginer : un escalier qui apparaît, lancer une corde, fermer les yeux et se « téléporter », une nouvelle porte apparaît qui donne accès à l'autre plateforme, etc. L'utilisation de la magie est aussi permise. (Voir l'annexe 4 pour connaître les caractéristiques d'un héros dans un tel monde, le système de combat et de magie)

L'échiquier

Une fois la porte passée, les Héros pénètrent dans une pièce dont le sol est semblable à « un grand échiquier ». Ce qu'il y a sur l'échiquier dépend des Héros. S'ils le demandent, c'est qu'ils ont imaginé que des pièces pouvaient y être, donc accéder à leurs désirs et faites apparaître des pièces qu'ils pourront combattre s'ils le « désirent ». La pièce n'est pas délimitée par un mur mais par une rangée de colonnes derrière laquelle on ne trouve qu'une noirceur totale. Si on y plonge un objet ou une main, il ou elle disparaît dans le noir. De toutes les manières, les Héros n'ont pas d'autre choix que de plonger complètement dedans.

³ Cette apparition fait référence à des scénarios précédents de la saga. S'ils n'ont pas été joués par vos joueurs, elle est évidemment à modifier.

Le néant

Les Héros se retrouvent tous ensemble, flottant dans le néant, dans un noir sans fin. Ils ne peuvent ni bouger, ni communiquer. Soudain, l'un d'eux disparaît.

Le héros disparu apparaît alors dans un paysage à plusieurs centaines de mètres, dans ce qui semble être le dessous du reste des Héros. A partir de maintenant, c'est à vous de jouer, MJ. Il vous faut imaginer une scène où le Héros, isolé de ses compagnons, va combattre une ou plusieurs de ses peurs. C'est le Démon Morcan qui referme son piège. Si le Héros échoue dans cette épreuve, il se retrouvera prisonnier du Démon et ne pourra plus jouer avant que ses compagnons ne retrouvent le repaire du Démon.

Vous pouvez tout imaginer. L'essentiel pour le Héros est « d'imaginer » une réalité de « son cauchemar » différente. Suivant si l'idée est bonne ou non, vous pouvez lui accorder des bonus/malus sur une épreuve de Médecine/Esprit ou Volonté-10 (bonus de +5 pour les Nains, malus de -2 pour les Elfes). Suivant son attitude, démoralisée ou combattante, vous pouvez accorder un certains nombres d'épreuve. Ses compagnons observateurs passifs pourront tenter de l'aider en véhiculant des messages grâce à une épreuve réussie de Médecine/Esprit+5 ou Volonté-5 (avec les mêmes bonus suivant la race).

Comme exemple de cauchemar pour un Elfe : son village forestier natal entièrement détruit. S'il s'éloigne, une cité de pierre apparaîtra grandissante de plus en plus. L'esprit elfe, son clan, les souvenirs qu'il a avec lui et la nature reprenant lentement ses droits lui seront salutaires.

Pour un Nain avec la Peur de la Mer, il se retrouvera, nageant dans la mer, sans aucune terre à l'horizon, déjà à bout de force. Un ami dans une barque ou une île représenteront son salut.

Un Héros ayant peur d'un animal s'y retrouvera confronté mais ne pourra le combattre seul et devra penser à ses compagnons ou à ses frères d'arme pour venir le soutenir dans son combat.

En général, s'appuyer sur des êtres aimés, les moments bénéfiques et importants de la vie permettront aux Héros de ne pas « sombrer » et se sortir du cauchemar.

Si un Héros se sort de l'épreuve, il reprend sa place dans le néant aux côtés de ses compagnons. Sinon, il disparaît et se retrouve dans le repaire démoniaque.

Les Héros restants après les épreuves ont la sensation d'une chute vertigineuse jusqu'à se poser doucement sur une petite plateforme de terre qui relie par un petit pont de plusieurs dizaines de mètres, une plus grande plateforme où se trouve l'ancre du démon, le tout flottant dans un noir sans fond.

L'Antre du Démon

Avant d'y accéder, les Héros ont le temps de l'observer. Une grande partie de la plateforme est constituée de cocons marron. Chacun de ces cocons renferme une des victimes du démon. On peut voir quelle est cette victime car le visage de celle-ci, endormi, est visible (c'est d'ailleurs la seule partie du corps qui l'est) pour que le démon puisse se délecter de sa collection.

On peut y voir le visage du ou des Héros tombé(s) dans les griffes du Démon, mais aussi ceux d'Aergal et des Thorwalers de l'équipage du Dragon de l'Ecume, de la véritable Freda (qui elle est rousse) et d'un inconnu Homme des Bois.

Le Démon Morcan se tient devant les cocons, attendant d'un fil ferme les Héros qui ne sont pas tombés sous son influence. D'un fil ferme, car le Démon se présente sous les traits d'une pelote stupidement filée dans des toiles brillantes de toutes les couleurs.

Il engage immédiatement le combat en crachant la substance avec laquelle il façonne ses cocons pour emprisonner ses victimes. Au début, il est quasiment invincible. Seules les armes magiques ou bénies peuvent le toucher. La magie n'a quasiment aucun effet sur lui. Pour l'affaiblir, il faut couper les cocons afin de libérer ses victimes, qui non seulement pourront rejoindre le combat ou couper les autres cocons mais réduiront d'autant la force et l'énergie du démon. Une fois, toutes les victimes libérées, le démon, au bout de 40 points de dommage, meurt et retourne dans la septième sphère, la pelote s'effondrant sur elle-même. L'environnement se brouille, tournoie sur lui-même, donnant le vertige à toutes les personnes présentes, qui perdent connaissance.

La fin du rêve et de l'aventure

Tout ce petit monde se réveille dans la clairière de la tour. Tout est redevenu normal. Freda, de nouveau rousse, embrasse l'inconnu Homme des Bois puis se présente et présente celui qui s'avère être son compagnon Anakena.

Les Thorwalers, les vrais cette fois, remercient chaleureusement Aergal et les Héros pour les avoir sauvés. Pour eux, la course est terminée, car ils ne pourront jamais réparer leur bateau suffisamment vite pour prétendre encore gagner la course mais en ayant perdu toute rancune envers Aergal, l'exhortent à reprendre la mer pour finir la course et rallier Riva en moins de 10 jours. Il promet aussi d'intercéder en sa faveur pour qu'Aergal soit nommé à un rang plus important et correspondant à sa vraie valeur, à Thorwal. Aergal va enfin pouvoir être honoré par ses pairs.

Le temps ne s'est que très peu écoulé pendant leur sommeil et tout est encore possible.

Il leur reste 1300 miles à parcourir (voir carte page suivante). S'ils ont parcouru 700 miles en moins de trois jours, ils auront normalement le temps pour rejoindre Riva en moins de 10. Surtout que dorénavant, sauf accident dans le monde des rêves, deux nouvelles recrues vont venir gonfler le nombre des membres de l'équipage : Freda de Skerdu, en tant que Magicienne Navale, et Anakena, en tant que Garde du Corps de la magicienne (en plus du rôle de marin).

Si l'équipage est au complet, c'est sans doute triomphant qu'ils entreront dans le port de Riva sous les hourras de la foule, prévenue quelques jours auparavant du défi en cours par un bateau parti largement avant le début du féi. Si tel est le cas, alors les héros auront acquis une renommée encore plus grande au pays des Thorwalers. Ils bénéficieront d'un bonus de +1 à tous leurs jets de sociabilité avec des Thorwalers, cumulatif avec celui obtenu peut-être en gagnant la course du 1^{er} Efferd, glorifiés alors du titre de Vainqueur de la Régate du 1^{er} Jour d'Efferd et du Grand Défi Naval de la Décennie.

Aergal est au comble de la joie et « ne remerciera jamais assez » les Héros d'avoir cru en lui. Pendant tout leur séjour à Riva, ils sont les invités d'Aergal. De plus, un Héros Magicien pourra bénéficier de quelques enseignements de Freda, gratuitement, pour apprendre un sort qu'elle maîtrise. Les autres membres de l'équipage pourront enseigner éventuellement des Capacités Spéciales qu'ils maîtrisent.

Les Héros peuvent aussi bénéficier de bonus pour réduire une éventuelle peur combattue et vaincue dans le « néant » lors d'une séance avec Tony.

Règles officielles pour traiter les Attributs Négatifs durablement, la majoration de l'épreuve Médecine/Esprit est la suivante : 18 moins la valeur de l'Attribut Négatif. Une épreuve réussie baisse la valeur de l'Attribut Négatif de PApt (au moins 1 point) pour 1d6 semaines. Si pour ce laps de temps, on réussit à abaisser la valeur de l'Attribut Négatif à 0, alors la valeur de l'Attribut Négatif baisse de 1 point permanent. Un échec à l'épreuve apporte un effet dévastateur au patient : d'une part, le but de la guérison n'est pas atteint, d'autre part l'une des Qualités Principales 'intellectuelles' (CO, IN, CH, IU) baisse de 1 point pour 1d6 jours. L'Attribut Négatif traité augmente d'1d6 points pour 1d6 jours. Si pendant ce laps de temps la valeur monte à au moins 12, elle augmentera de 1 point permanent. Une épreuve de ce type dure 1 jour, le soigneur et le patient doivent être dans le plus complet isolement.*

Suivant l'attitude et le résultat des épreuves dans le « néant », vous pourrez ainsi accorder un bonus au jet de Tony qui maîtrise l'Aptitude Médecine/Esprit à 9.

Pour la suite, Aergal libère les Héros de leur fonction, car il a entendu parler d'un Ork exceptionnellement intelligent naturaliste et botaniste de renom dans la région et a l'intention de partir à sa recherche pour le recruter. Et puis, pour les Héros, de nouvelles aventures débutent à Riva mais sait-on jamais, peut-être qu'ils se retrouveront de nouveau un jour à voguer sur la Perle avec son fabuleux équipage...



Les points d'aventure et expériences spéciales :

Les joueurs peuvent bénéficier d'une *expérience spéciale* en Navigation, Attacher/ Détacher, Natation ou tout autre Aptitude en rapport avec le métier de marin qu'ils ont particulièrement travaillée.

Pour chaque personnage, vous pourrez calculer à partir de la liste suivante sa récompense en points d'aventure, que vous pourrez moduler selon l'attitude de vos joueurs, leur role-play, leurs bonnes idées et initiatives, leur motivation, etc.

Recrutement de l'équipage

- Pour chaque membre recruté supplémentaire 5 points d'Aventure
- Pour avoir joué un rôle dans le recrutement de :
 - Jurge +5 points d'aventure
 - Hjalgira +10 points d'aventure

Pendant la Régate :

- Attitude et réussites de 0 à 20 points d'aventure
- Régate gagnée +30 points d'aventure
- Seconde place gagnée +10 points d'aventure

Sur l'Île de Skerdu :

- Attitude et initiative avant le rêve 0 à 10 points d'Aventure
- Action pendant le « faux » rêve 0 à 10 points d'Aventure
- Attitude et initiative pendant le rêve 0 à 20 points d'Aventure
- Attitude et réussite dans le « néant » 0 à 20 points d'Aventure
- Combat contre le démon Morcan 0 à 20 points d'Aventure
- Morcan vaincu + 20 points d'aventure

Fin de la course :

- Attitude et réussites de 0 à 20 points d'aventure
- Course finie en moins de 10 jours +30 points d'aventure

On peut donc tabler sur un total d'environ 170 points d'aventure si les joueurs ont plutôt bien réussi ce scénario sans oublier une récompense de 0 à 100 points suivant l'investissement des joueurs et la manière de jouer leur personnage (race, culture, profession, défauts, etc. : voir Annexe du scénario n°1 de la Saga).

Annexe 1 : Les Membres de l'Équipage de la « Perle d'Efferd » (partie 2)

Timonier

Pélasgos : *Midlandais / Cyclopéens / Marin*

Courage 14 ; Intelligence 13 ; Intuition 12 ; Charisme 12, Agilité 10 ; Dextérité 11 ;

Constitution 10 ; Force 12

Initiative : 10

Avantages : *Equilibre, Origine Noble*

Désavantages : *Avidité 5*

Capacités spéciales : *Connaissance des Terrains : Mer, Spécialisation de l'Aptitude Navigation (Timonier)*

Valeur de combat

Sabre : AT 12 ; PRD 12 ; PI: 1D6+3;

Bagarre : AT 10 ; PRD 11

EV 26 ED 27 PR 2 RM 3 Vitesse 8

Aptitudes spécifiques : *Navigation 14, Conduite/Bateaux 14, Prévion du Temps 11, Attacher/Détacher 7*

Pélasgos est le légendaire marin originaire de l'Archipel des Cyclopes, qui entama un long et fantastique voyage bien malgré lui pendant plus de 10 ans, suite à une faute commise envers Efferd. Celui-ci l'a fait s'égarer sur toutes les mers de Dère, bravant maints dangers, voyageant jusqu'aux portes des Halls de Boron pour sauver celle qu'il aime : Isora, la Rose des Mers. A son retour, il était à bord du plus fabuleux des bateaux jamais construit : la Perle d'Efferd. Mais le père d'Isora n'approuvait pas leur union, malgré l'origine noble de Pélasgos et pria Efferd, prétextant que la punition de Pélasgos était trop douce. Le dieu se manifesta une dernière fois par l'intermédiaire d'un de ses peuples sous-marins, les Tritons, qui enfermèrent avec leur magie les amoureux et leur bateau. Des adorateurs d'Efferd découvrirent la bouteille, rejetée par la mer mais sans savoir comment l'ouvrir, la cachèrent dans le temple de l'Eau, comme relique sacrée de leur Dieu.

Maîtresse-Calfat

Isora, la Rose des Mers: *Tulamide / Aranienne / Marin*

Courage 12 ; Intelligence 11 ; Intuition 12 ; Charisme 16, Agilité 13 ; Dextérité 10;

Constitution 10 ; Force 9

Initiative : 10

Avantage : *Equilibre, Origine Noble*

Désavantage : *Avidité 5*

Capacités spéciales : *Connaissance des Terrains : Mer, Esquive I et II*

Valeur de combat

Dague : AT 12 ; PRD 14 ; PI: 1D6+2;

Bagarre : AT 9 ; PRD 12

EV 25 ED 28 PR 1 RM 3 Vitesse 8

Aptitudes spécifiques : *Navigation 13, Escalade 9, Attacher/Détacher 8*

Ecrasée par la personnalité de son père, Isora s'est enfuie adolescente de chez elle. Quelques années après, elle était devenue la Capitaine d'un navire pirate aranien : la Rose des Mers. Sa notoriété grandissante et vu sa beauté, on a commencé à lui donner le nom de son bateau comme surnom. Elle a un jour croisé la route de Pélasgos dont elle est tombée instantanément amoureuse, jusqu'à le suivre dans ses aventures et tout abandonner pour lui. Elle est experte en calfatage (étancher la coque) et tient donc naturellement ce rôle sur la Perle.

Prêtre de Swafnir

Jurge Swafnirsgrehd : *Thorwaler / Thorwaler / Prêtre de Swafnir*

Courage 11 ; Intelligence 14 ; Intuition nc ; Charisme 17, Agilité 10 ; Dextérité nc ; Constitution nc ; Force 10

Initiative : 10

Avantage : Prêtre (dêité non alveran)

Désavantages : Codex de morale (culte de Swafnir), Obligations (envers autorités thorwalques / envers son propre Otta), Préjugés contre la nature des Homme-lézards 6

Capacités spéciales : *Quête Karmale, Connaissance des Terrains : Mer, Connaissances des Liturgies de Swafnir 12, Combat dans l'Eau, Main gauche, Coup de Puissance, Combat au Bouclier I*

Valeur de combat

Hache: AT 11 ; PRD 15 ; PI: 1D6+2;

Bagarre : AT 12 ; PRD 9

EV 49 ED30 Karma : 44 PR 3 RM 4 Vitesse 8

Aptitudes spécifiques : *Navigation 10, Prévission du Temps 10, Conversion 11, Attacher/Détacher 10*

Jurge Swafnirsgrehd, un prêtre de Prem, est considéré comme le favori de Swafnir depuis qu'il a été dans son enfance sauvé de la détresse de la mer par une baleine. Il est aussi connu en dehors des frontières de Prem pour ses dons prophétiques. Bien qu'il jouisse d'un haut respect, il est pourtant improbable qu'il devienne l'héritier de Bridegerar, l'actuel Grand Prêtre du culte de Swafnir. Son intérêt pour les tâches profane d'un prêtre de Swafnir est trop petit.⁴ Fuir les responsabilités que l'on lui a prédit, au moins pour un temps, en rejoignant l'équipage de la Perle est pour lui une aubaine. Jurge combat avec une hache.



⁴ Toute cette première partie de la description de Jurge (caractéristiques comprises) est officielle sauf la valeur en Navigation, les valeurs en Bagarre et les CS (seulement déduites).

Navigatrice

Hjelgira Robindottir : *Thorwaler / Thorwaler / Marin*

Courage 14 ; Intelligence 12 ; Intuition 12 ; Charisme 10, Agilité 13 ; Dextérité 10 ; Constitution 13 ; Force 13

Initiative : 11

Avantage : *Equilibre*

Désavantages : *Tempérament Violent 5, Superstition 5*

Capacités spéciales : *Connaissance des Terrains : Mer, Double Spécialisation de l'Aptitude Navigation (Bateau à Voile et Bateau à Rames)*

Valeur de combat

Skraja : AT 12 ; PRD 13 ; PI: 1D6+4;

Bagarre : AT 11 ; PRD 13

EV 34 ED 31 PR 2 RM 3 Vitesse 8

Aptitudes spécifiques : *Navigation 15, Conduite/Bateaux 13, Escalade 6, Prévion du Temps 10, Attacher/Détacher 8*

Amie d'enfance d'Aergal, alors qu'ils s'étaient promis de se marier, leur relation a basculé le jour où, pour sauver Aergal, Hjelgira a perdu l'usage d'un de ses yeux. Cet évènement a été le déclencheur de leur éloignement présent, leur amour ne pouvant, par fierté pour l'un comme pour l'autre, se manifester que par des querelles pour la moindre petite peccadille. La nécessité de recruter un nouveau navigateur les forcera à se rapprocher. Dès lors, ils pourront enfin renouer leur vie amoureuse sans perdre la face, formant un couple de marins hors pair.

Scalde

Brook Njördson : *Thorwaler / Thorwaler / Scalde*

Courage 11 ; Intelligence 13 ; Intuition 14 ; Charisme 16, Agilité 9 ; Dextérité 14 ;

Constitution 11 ; Force 10

Initiative : 9

Avantage : *Equilibre*

Désavantages : *Curiosité 5, Superstition 5*

Capacités spéciales : *Connaissance des Terrains : Mer, Spécialisation de l'Aptitude Chant (Ballades), Double Spécialisation de l'Aptitude Musique (Rajdegga, Son de Vardari)*

Valeur de combat

Skraja : AT 12 ; PRD 13 ; PI: 1D6+4;

Bagarre : AT 11 ; PRD 13

EV 27 ED 27 PR 2 RM 3 Vitesse 8

Aptitudes spécifiques : *Navigation 8, Chant 14, Musique 16, Récits / Légendes 15*

Brook a toujours préféré les Sagas et les Chants de son peuple plutôt que guerroyer, et très jeune, a commencé à chanter avec une voix mélodieuse et jouer d'une manière hors du commun. Lors d'un froid matin d'hiver, après avoir appris la mort de son père, emporté par la mer, il a pris ses affaires et est parti sur les chemins du nord de l'Aventurie, bien décidé à agrandir encore sa culture artistique, pour lui-même écrire de grands Chants et écrire l'histoire de grandes Sagas de son peuple. Après avoir passé plusieurs années dans les forêts mystérieuses du peuple des Elfes pour perfectionner son art, il a choisi étrangement de parcourir le Pays des Orks pour parfaire encore ses connaissances. Là-bas, du son de sa seule voix et de ses instruments, il était capable d'enchanter n'importe quel être et put traverser les terres d'un bout à l'autre sans être inquiété. Il est toujours à la recherche de « sa » Saga à écrire et la trouve enfin lorsqu'il rejoint l'équipage d'Aergal.

Magicienne Navale

Freda de Skerdu : *Thorwaler / Thorwaler / Magicien Navale*

Courage 12 ; Intelligence 14 ; Intuition 13 ; Charisme 14, Agilité 11 ; Dextérité 12;

Constitution 11 ; Force 11

Initiative : 10

Avantage : *Lanceur de Sorts, Douée Intégrale, Affinité avec les Eléments, Compas Mental, Résistance au Froid, Equilibre*

Désavantages : *Curiosité 5, Superstition 5, Fidélité à des principes (vérité, fidélité de parenté, utilité en mer), Groupe marginal (Magicien avec statut juridique douteux ; ami des pirates)*

Capacités spéciales : *Connaissance des Terrains : Mer, Ensorcellement à distance, Domaine Eléments (Air), Domaine Environnement, Pouvoir de concentration, Domaine Eléments (Eau), Ottagaldr, Régénération I, Connaissance des Runes, Barrières Interdites.*

Valeur de combat

Bâton : AT 12 ; PRD 8 ; PI: 1D6+1;

Bagarre : AT 9 ; PRD 12

EV 27 ED 28 EA 45 PR 1 RM 5 Vitesse 8

Aptitudes spécifiques : *Navigation 12,*

Sorts : *Banissement d'Elémentaire 7, Serviteur Elémentaire 8, Mur de Brouillard +7, Silentium +5, Solidirid 5, Maîtrise du Climat 7, Calme Plat 9, Corps des Vents 5.*

La douce, mais néanmoins puissante Freda de Skerdu a grandi dans l'ombre de sa sœur. Ayant autant foi dans le genre humain que Tula le méprisait, elle a tenu à s'éloigner d'elle et est partie s'installer, adolescente, à l'autre bout de l'île, voguant régulièrement sur les mers du Nord à bord d'un Otta de clan de l'île. Un jour, l'Otta qu'elle emmenait prit d'assaut un bateau esclavagiste avec succès. C'est sur ce bateau qu'elle rencontra le courageux Anakena, qui devint son garde du corps, puis son amant et par là même, son seul point faible. Un démon Morcan remarqua cette faille et l'exploita pour faire tomber la magicienne sous sa coupe. Lorsque les Héros la rencontrent, elle est d'une blancheur éclatante. En fait, sa véritable couleur de cheveux est le roux.

Garde du Corps

Anakena Kusu : *Homme des Bois / Tribu de la Jungle Haipu / Pêcheur*

Courage 13 ; Intelligence 10 ; Intuition 14 ; Charisme 12, Agilité 12 ; Dextérité 10;

Constitution 11 ; Force 13

Initiative : 10

Avantage : *Equilibre, Sens du Danger*

Désavantages : *Vanité 5, Superstition 5, Curiosité 7*

Capacités spéciales : *Connaissance des Terrains : Jungles, Art Martial Hruruzat*

Valeur de combat

Lance : AT 12 ; PRD 14 ; PI: 1D6+3;

Bagarre : AT 14 ; PRD 13 → *Pratique de l'art martial Hruruzat*

EV 30 ED 35 PR 1 RM 1 Vitesse 8

Aptitudes spécifiques : *Navigation 7,*

Anakena est issu d'un des seuls peuples des Hommes des Bois à avoir conquis la mer. Très vite, il montra des qualités hors pair de pêcheur, chevauchant comme personne les dauphins. Comme le reste de sa tribu, il porte de grosses nattes courtes. Ses cheveux sont couleur bleu-nuit. Il ne porte que très peu de vêtements, ce qui met en évidence sa musculature très bien sculptée. Sa curiosité est son plus grand défaut, ce qui lui a valu de s'approcher trop près d'un bateau d'esclavagiste qui ne ratèrent pas l'opportunité d'enlever un homme de sa trempe. Heureusement, Freda le libéra et il tomba instantanément amoureux d'elle. C'est lui qui devint la première victime du démon Morcan, le démon exploitant son amour pour la magicienne, sa superstition et sa curiosité.

Annexe 2 : Description de la « Perle d'Efferd »

Gréement : II : Havéna 1, Havéna 1, + Voile à Livarde

Longueur : 21,4 Pas

Largeur : 6,3 Pas

Tirant d'eau : 3,7 Pas

Equipage : 22 M

Mobilité : Grande

Prix : sans doute inestimable

Vitesse : dans le vent : 14 miles/heure

avec un vent quart arrière : 18 miles/heure

contre le vent : 8 miles/heure

Armement : 1 Anguille-Scorpion pivotant, 6 Frelons, 6 Rotzs

Tonnage : 166 Tonneaux

Cale : 110 Tonneaux

Structure : 7

La « Perle » a la caractéristique d'être habitée par 6 esprits élémentaires (un de chaque élément). L'élémentaire de feu habite la forge du bateau et permet, à volonté de l'équipage, d'allumer ou éteindre les torches et les lampes du bateau. L'élémentaire de glace a pris place sous la proue et permet de protéger la coque des icebergs lorsque le bateau en croise dans les eaux glacées du Grand Nord. L'élémentaire de la terre réside dans la coque du bateau pour la rendre plus solide, c'est le Klautermann du bateau, son génie protecteur. L'élémentaire d'air niche en hauteur dans les voiles et les mâts et souffle dessus s'il le faut. L'élémentaire d'eau demeure dans la quille, maintient l'équilibre du bateau et permet de mieux glisser sur l'océan. L'élémentaire du minerai vivote entre chaque pièce d'artillerie et crée lui-même les projectiles des armes.

A : Gaillard Arrière : C'est ici que se trouve quasi en permanence Aergal, lorsque la Perle est en mer. La plupart du temps, c'est le Timonier Pélasgos qui est à la barre. Hjelgira Robbindottir peut avoir de longues discussions sur la voie à suivre avec Aergal. Pour s'aider ils ont un compas très précis de Kuslik fixé à côté du gouvernail. Pour défendre cette position stratégique, on peut voir un frelon dans deux des coins.

B : Cabine du Capitaine Aergal (rejoint par la suite par Hjelgira) : seul Garsvir ou Hjelgira ont droit de déranger Aergal lorsqu'il y est.

C : Mess : c'est l'endroit où se réunit Aergal et ses officiers ou spécialistes lorsqu'une discussion importante s'impose. Des cartes de toutes les mers tapissent les murs.

D : Cabine de Garsvir

E : Cabine de Pelasgos et Isora

F : Cabine de Jurge et Brook

G : Petite écoutille éclairée par le feu de l'élémentaire de feu du bateau

H : Entrepont avec deux frelons

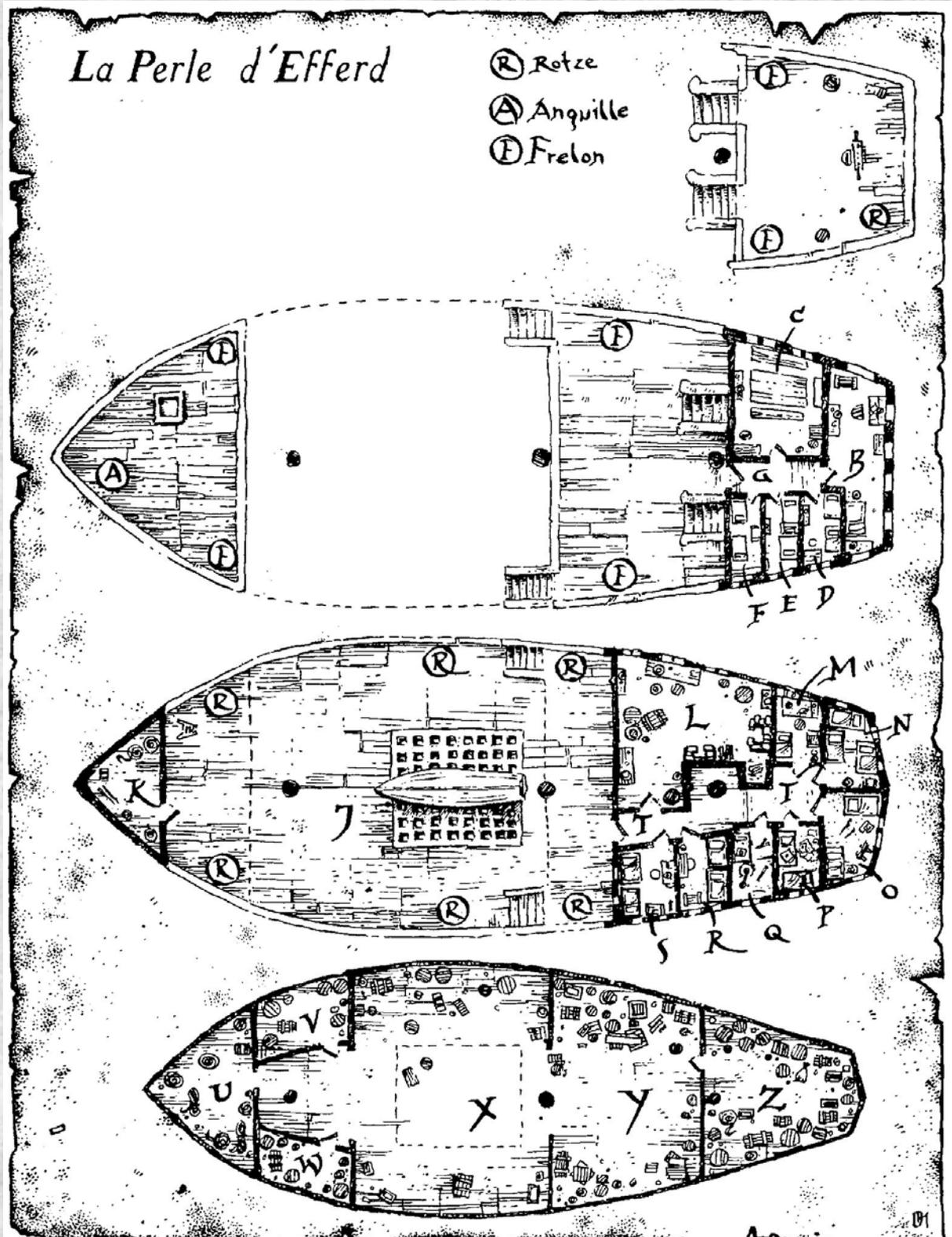
I : Gaillard avant avec deux frelons et un harpon-scorpion, véritable petite tour de défense de château.

J : Pont principal, on y trouve un canot pour accoster à terre et 6 Rotzs. Au mâst de misaine, on peut voir accrochées en trophée, les dents d'un monstre des mers que Pélasgos a combattu il y a plusieurs siècles à bord de la Perle. Zoro dort la nuit sur l'une des hunes des mâts entre les voiles du bateau.

K : Arsenal où on peut trouver des dizaines de couteaux, haches, sabres d'abordage ainsi que harpons et lances, stockés dans des tonneaux, accrochés aux murs ou dans des armoires. C'est ici que dort Franky Borgcy.

L : Cambuse où passe le plus clair de son temps Sanji, pour préparer les repas de tout l'équipage, parfois aidé de Luffy. Sanji dort aussi ici.

M : Cabine de la magicienne navale : c'est ici que Freda et Anakena dorment (lorsqu'ils seront pris dans l'équipage). On trouve dans cette cabine tout un tas d'ustensiles et de verreries de magie et d'alchimie, de quoi exécuter les analyses et les élixirs les plus simples. Un coffre protégé par un CLAUDIBUS (7 Pa, PSor* 8) renferme des ingrédients et des teintures alchimiques, ainsi que quelques baumes pour les armes, des élixirs, notamment de force, une potion de sommeil, larmes de Tsa (qui calme la colère), etc. Plusieurs livres de magie originaux et à tirage très limité sur la magie de la mer, du vent et de la tempête complètent une étagère. Un magicien matelot peut les compulsurer pendant ses quarts de repos.



N : Cabine d'équipage avec lits superposés pouvant accueillir correctement 6 personnes (Cabine des Héros).

O : Cabine de Usopp et Yasopp

P : Cabine double dont les murs sont couverts de peintures représentant des plantes et des animaux. Une bibliothèque riche en ouvrage sur la botanique et la faune d'Aventurie et d'autres continents inconnus complète le mobilier. C'est ici que s'installera le Naturaliste de l'équipage, quand Aergal l'aura trouvé...

Q : Cabine de Tony Chopper, contenant tout le matériel nécessaire à la pratique du médecin.

R : Cabine double avec un trou vers Q, c'est ici que s'installera Luffy pour veiller discrètement sur Tony et l'empêcher de retomber dans l'alcool.

S : Cabine de Krona et Nami

T : Une statue de Dauphin rappelle dans cette écoutille à quel dieu rend grâce la Perle. C'est ici que Qumbila, dans une baignoire préparée spécialement.

U : Atelier du grément où se trouvent les cordages de réserve ainsi que du matériel pour des réparations ou autres menus travaux (planches, cordes, peinture, toile...). C'est ici qu'Usopp œuvre.

V : Forge du navire où Yasopp exerce ses talents.

W : Entrepôt sécurisé fermé par une porte épaisse et cadénassé pouvant accueillir les denrées les plus précieuses transportées par le navire.

X : Cale où dorment les matelots, suspendus à des hamacs, si les cabines sont complètes. On y place principalement les caisses, boîtes, tonneaux et autres contenants de marchandises transportées par la Perle ainsi que les tonneaux d'eau potable.

Y : Cale où sont stockées les nombreuses caisses nécessaires à une expédition couronnée de succès dans des rivages inconnus. Au-dessous d'une bonne douzaine de tentes avec piquet, du cuir, de l'équipement d'escalade, des bouteilles de verre, plaque de plate, habits imperméables, etc...

Z : Réserves où s'empilent les denrées conservables contenues dans des tonneaux, des boîtes et des sacs comme de la viande saumurée, des biscottes de bateau ainsi que des haricots séchés, des pois et de l'orge.

Annexe 3 : Le Démon mineur Morcan

Morcan

Messager de la Nuit de la Démence, Maître-Esclave des Âmes : Serviteur mineur et pourtant puissant de Thargunitoth

Ces envoyés des bas-enfers sont considérés comme les serviteurs les plus redoutés de Tijkool⁵, puisque ils ne peuvent être blessés par le feu ou par l'épée (comme tous les démons de l'empire de Thargunitoth, ils ne possèdent aucun corps derestre), seul un exorcisme peut les chasser. Ils répandent la peur et frayeur pendant qu'ils peuvent prendre possession d'un être humain sain (ou elfe ou nain) et le pousser la nuit (et seulement pendant ce temps) aux actions les plus terribles contre sa volonté et sa nature. En outre, ils sont en mesure de créer des mondes de cauchemar dans lesquels un rêveur meurt inévitablement ou sombre dans la démence. Dans leur propre sphère, ils apparaissent comme stupidement filés et dans des toiles d'araignée brillantes de toutes les couleurs.

Morcan

Invocation : +14 Contrôle : +4 Nom réel : 3/4, Coût de base : 6

Services : cauchemar, obsession; obligation éventuelle, l'obsession peut aussi être combinée avec un service d'espionnage

EV 40 PR 0 VI 100 RM 8 VD⁶ 12

Qualités automatiques et particularités :

Absence de corps, Vulnérabilité (Boron); les Morcans ne combattent pas; ce qu'ils causent avec un être possédé, est laissé à l'imagination du MJ; la densité de réalité (DR) dans les cauchemars des Morcans est anormalement élevée.

⁵ Autre nom de l'archidémon Thargunitoth

⁶ VD : Valeur de Danger (GW en VO)

Annexe 4 : Rapide survol des règles dans un Monde des Rêves (L'ensemble des règles régissant un monde des Rêves est à retrouver sur www.aventurie.com)

Un autre monde

Les restrictions du corps n'appartiennent que peu aux mondes des Rêves; seul la force de l'esprit est décisive. Cela se ressent aussi sur les qualités 'physiques' d'un rêveur actif ou passif, pollueur de rêve ou Marcheur⁷ : CO devient FO, IN devient DE, IU devient AG, pendant la moitié de la valeur du CH fixe la VI et que toute la valeur de CH remplace la CN dans le rêve. Les valeurs intellectuelles se gardent mais peuvent être distribuées lors d'une épreuve de magie de FORME DES RÊVES ou à une épreuve de rituel de prophétesse de rêve en distribuant autrement PSor* / PCR* librement sur les qualités intellectuelles. (les autres sortes de pénétration dans les rêves ne donnent aucun bonus correspondant). Comme PR du Marcheur, la moitié de la RM peut être mise, les PI se calculent par la somme du CO et CH et en supposant une valeur de base de 1 D de PI auquel on ajoute 1 point pour chaque tranche de 5 points de la somme au dessus de 15 (une sorcière avec un CO 14 et un CH 16 cause 1D6+3 PI).

CONTROLE DES REVES

Les meilleures qualités ne rendent aucun service dans un monde de rêve, si on ne réussit pas à former la réalité du rêve. Une épreuve sur l'Aptitude Médecine/Esprit est nécessaire, modifiée de la manière suivante :

- + Densité de réalité du rêve
- PSor* de l'épreuve de FORME DES RÊVES.
- + Connaissance mauvaise/bonne du rêveur et de ses pensées (-3 à +3).
- + Suppléments / retraits éventuels de l'influence du rêve que diffusent des drogues (-2 à 2)

Si cette épreuve réussit, la réalité du rêve peut changer suivant les faveurs du Marcheur, c'est à dire influencer l'environnement apparent du rêve : les portes fermées s'ouvrent, des ponts se tendent au-dessus des abîmes, et même les montagnes se déplacent (éventuellement avec des épreuves supplémentaires). Il peut reconnaître entre toutes les formations du monde de rêve du rêveur et du pollueur de rêve éventuel. En outre, il peut faire du rêveur une personne agissant dans son propre rêve qu'il ne contrôle pas, certes, mais qui est en mesure de réagir activement aux influences du rêve. Une possibilité importante du Marcheur consiste à changer la densité de réalité du rêve. Il peut utiliser pour cela les PSor* de l'épreuve de FORME DES RÊVES (2 PSor* pour un point de DR) pour changer la densité de réalité du monde de rêve au lieu d'améliorer ses qualités avec ces points.

Si l'épreuve échoue, le Marcheur est soumis aux lois du rêve et ne peut pas influencer le monde du rêve, mais est pourtant en mesure d'agir activement dans ce monde et éventuellement contre le pollueur de rêve. Avec une autre épreuve, il est également possible de faire du rêveur à un rêveur actif. Si l'épreuve échoue de plus que 10 points, le Marcheur est aussi attrapé dans le monde de rêve et doit faire influencer tous les événements sur lui-même.

Combat dans le Monde des Rêves

Avec les valeurs indiquées / calculées plus haut pour les rêveurs actifs / Marcheurs d'un côté et les pollueurs de rêve, de l'autre, tant de combat peut déjà être exécuté autour de l'esprit clair du rêveur qu'après coup, aucune règle exacte pour la représentation des batailles ne peut être donnée, surtout, si plusieurs êtres peuvent contrôler la réalité du rêve et changer l'environnement en fonction de leur volonté - Cela devait être en tout cas plus qu'un simple changement AT/PRD (pensez à ' Alice au Pays des Merveilles ' ou à des bandes dessinées de Super Héros, si vous décrivez les actions des héros ou des figures de maître). Cependant, le fait est que dans le Monde des Rêves les combats (ou les ' influences de l'environnement contraires ') peuvent nuire et entraîner ainsi, tout du moins dans le monde de rêve, la mort.

⁷ Retrouvez toutes les définitions de ces mots sur [aventurie.com](http://www.aventurie.com). Pendant l'aventure, les Héros sont des Marcheurs : actifs mais pas créateurs du monde des rêves, ni manipulateurs.

Sortilèges dans le Monde des Rêves

Fondamentalement les magies dans le Monde des Rêves fonctionnent comme les magies dans le monde réel, spécialement, si celles-ci vont à l'encontre des créatures de rêve ou la structure du Monde des Rêves. Il doit seulement être considéré que la réalité étrangère du monde de rêve tord ainsi souvent certaines lois physiques que les magies seront plus difficiles et qu'un rêveur actif ou un Marcheur doit dépenser une EA beaucoup moins importante pour de telles magies 'virtuelles'. Vous trouvez les bonus d'épreuves et le coût des frais en PA en comparaison du monde réel dans le tableau se trouvant ci-dessous.

DR	Rêveur Actif	Marcheur Contrôlant / Pollueur de Rêves
Jusqu'à 5	+12/10%	+6/25%
Jusqu'à 10	+9/25%	+4/33%
Jusqu'à 20	+6/33%	+2/50%
Plus de 20	+3/50%	+/-0/100%

Il y a deux exceptions à cette règle. D'une part, le rêveur - la fondation du monde des rêves - peut être très difficilement attaqué avec de la magie: en plus des suppléments donnés en dessous, l'épreuve de magie est compliquée de la DR.; les magies coûtent le quintuple. Cependant toutes les sorts dirigés contre le rêveur retentissent pour cela aussi dans la réalité (mais un dormant pourra tirer peu de profit d'un ACCELERATUS).

D'autre part le pollueur de rêve est aussi protégé avec une RM supplémentaire à la hauteur de la DR. Mais puisque les âmes du rêveur, du pollueur de rêve et des Marcheurs sont liées dans le monde de rêve, il est absolument possible (bien que de comme mentionné, très difficile), de canaliser les sorts au travers des rêves.

Ces exceptions indiquent aussi deux des trois points, où des magies du monde de rêve peuvent passer dans la réalité (le troisième est le Marcheur). Tous les autres sorts agissent seulement à l'intérieur du monde de rêve.

Certains sorts notamment toutes les invocations (et les révocations), ne montrent aucun effet dans le monde des rêves pendant que les illusions seront plus facilement à lancer (soulagées de 7 points).

Domages dans le Monde des Rêves

Comme on le voit, un monde des Rêves n'est absolument pas l'endroit le plus sûr, et il est tout à fait possible que des rêveurs et aussi des Marcheurs y trouvent la mort. Pour un rêveur, cela peut signifier beaucoup – qu'il se relève de nouveau dans le monde pour mourir une autre fois; ou, avec un peu de bonheur, il se réveille aussi de ce cauchemar. Si un Marcheur 'meurt', il est jeté hors du rêve et peut essayer une nouvelle fois de pénétrer dans le monde de rêve. Si un pollueur de rêve est vaincu, le cauchemar qu'il a produit se termine (et un démon met ainsi fin à son service).

La part du dommage subi dans le monde du rêve est transmise dans le monde réel, compromettant la vie et la santé du rêveur / Marcheur, dépend de la Densité de Réalité du rêve et est indiqué dans le tableau suivant :

DR	Rêveur	Marcheur Contrôlant / Pollueur de Rêves
Jusqu'à 5	Aucune	1/20 arrondi
Jusqu'à 10	1/10 arrondi	1/10 arrondi
Jusqu'à 20	1/4 arrondi	1/4 arrondi
Jusqu'à 25	1/2 arrondi	1/3 arrondi
Plus de 25	Complet	1/2 arrondi