

# Casseurs de grève

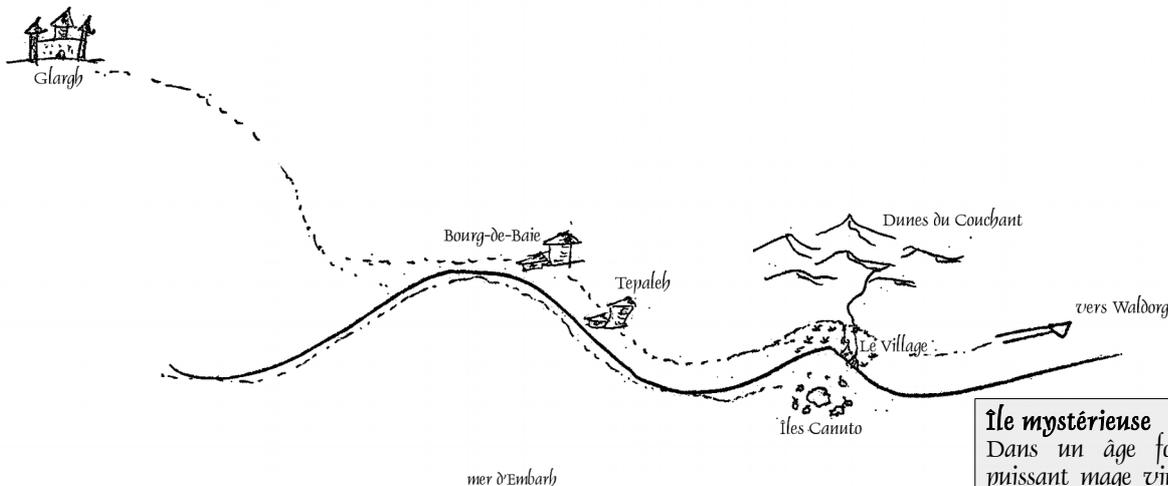
Scénario de Farth pour le JDR Naheulbeuk, pour un groupe de 3 à 5 aventuriers de niveau 2 ou 3.

De par son déroulement non directif, le scénario s'adresse à des joueurs plutôt expérimentés et demande au Grand Vilain MJ un peu d'adaptation. Pour éviter les dérapages, la gestion du temps se fera en fonction des événements des autres PNJ.

L'action se déroule dans un petit village de pêcheurs marécageux situé en bordure de la mer d'Embarh, à l'est de l'embouchure du fleuve Elibed.

Normalement, il ne devrait pas y avoir trop de bastons à prévoir, mais avec certains bourrins on ne sait jamais.

## Synopsis pour le MJ



Les aventuriers finissent une mission d'escorte d'un notable de Glargh, **Lucius Caius** (à faire jouer si on en a vraiment envie, mais ça n'apporte rien), vers un petit village insignifiant situé dans un marais sale et puant situé en bordure de la mer d'Embarh au nord des Îles Canuto.

Le village n'a pas spécialement de nom, les gens du coin l'appelle **le Village** et les autres ne connaissent pas son existence. Le seul intérêt de l'endroit réside dans les petits îlots en mer aux alentours. En effet, le microclimat local a facilité le développement de certains lichens endémiques qui, après un traitement alchimique secret, permet d'obtenir un très puissant psychotrope très onéreux et très prisé par la haute bourgeoisie Glarghienne : la **fée grise**.

On peut trouver ces lichens sur tous les îlots des alentours, mais sur l'un d'entre eux s'est installée une communauté mystique possédant l'unique et secrète formule du traitement et qui produit donc la totalité du psychotrope. Pour se sentir en sécurité, ils ont choisi un îlot bien particulier, protégé par un enchantement très puissant et très ancien. Celui-ci modifie constamment la configuration des rochers et falaises qui entourent l'îlot, transformant l'ensemble en un labyrinthe inextricable si l'on n'est pas accompagné par un guide. Le guide en question se trouve être un habitant du village qui, à partir de ses 7 ans et après un rêve envoyé par l'enchantement, connaît intuitivement le chemin. De fait, à chaque fois qu'un guide décède, l'enchantement transmet la connaissance sur un autre habitant âgé de plus de 7 ans et la tradition se perpétue depuis des centaines d'années.

### Île mystérieuse

Dans un âge fort lointain, un puissant mage vint s'installer sur cet îlot afin d'y prendre sa retraite. Il fit donc construire une haute tour, comme il sied à tout homme de sa profession et protégea l'accès à son île par un rituel très puissant dérivant d'un sort d'oubli. Seul un habitant du Village, âgé de plus de 7 ans, connaît le chemin.

La configuration des rochers et falaises change constamment et il est impossible de s'y retrouver sans un guide. Par ailleurs, il est également impossible d'observer l'île de loin (elle apparaît plongée dans un épais brouillard) et la téléportation y est impossible. Bien que mort depuis longtemps, le rituel est toujours en place ainsi que la tour, toujours inviolée, du vieux mage.

### La Division Glarghienne de la Sérénité Immanente

La DGSI est une unité d'enquête de la milice de Glargh chargé de mission en dehors de la ville. Le but est de maintenir l'harmonie de la cité et le bien-être des citoyens.

Les membres de la DGSI font normalement tous partie de la milice, mais des auxiliaires peuvent jouer un rôle et sont souvent recrutés discrètement dans tous les milieux, dont parfois les Guildes de voleurs ou d'assassins. En effet, les guildes maintiennent aussi un certain ordre troublé par des indépendants qui se croient tout permis.

Il y a maintenant une quinzaine d'année, **Phrinéa**, une jeune cultiste de Slanoush, s'est retrouvée enceinte des œuvres d'un nobliau de Glargh, ce qui n'était pas vraiment compatible avec la pratique du culte (le père en question connut d'ailleurs une fin assez tragique des mains de certains cultistes). Elle choisit donc un retrait tactique et se réfugia au Village. Apprenant la présence de la communauté mystique, et donc du psychotrope, elle reprit contact discrètement avec la famille du nobliau afin de mettre sur pied un petit accord fort lucratif pour tout le monde. Un commerce s'est donc organisé et un groupe de notables de Glargh exercent un monopole sur la distribution du produit en rachetant toute la production de la communauté. Un navire est affrété et chargé de faire la navette tous les mois entre l'île et le village. Afin de ne pas attirer de convoitises, tout cela est bien gardé secret et seules quelques personnes connaissent les lieux en dehors du village. De plus, du fait de l'enchantement, le village ne marque pas les esprits, comme un sort d'oubli léger. Au village, les habitants sont au courant que des « gens de la ville » rachètent la production des « zinzins de l'île » et leur paient en retour leur nourriture. Mais bon, avec ces gens-là, faut pas trop chercher d'explication. Ils ne sont pas spécialement au courant de la nature du produit.

Tout ce petit commerce se déroulait au bénéfice mutuel de chacun jusqu'à ce que le capitaine du navire, **Januaire**, et son équipage se mette en grève en exigeant une augmentation de leurs salaires, ainsi qu'une protection accrue vu le danger auquel ils font face en raison d'une recrudescence des incursions d'un navire pirate gobelin dans les eaux voisines (une seule incursion en tout et pour tout). Ils retiennent donc le guide en otage dans leur navire au large des côtes et la situation est bloquée.

À l'origine de tout cela, il y a un herboriste de Glargh, **Anophelle**, dépendant fortement du psychotrope, et bien décidé à trouver l'origine du produit pour lui-même, quitte ensuite à négocier avec d'autres mécènes histoire de se protéger.

Après de nombreuses recherches, il a fini par découvrir le lieu d'origine de ces plantes. Il a donc enquêté, envoyé un de ces disciples sur place déguisé en cultiste d'Irfoul, et a fini par connaître l'histoire de l'île mystérieuse et ainsi le problème du labyrinthe et du guide.

Il a donc mis au point un plan très complexe pour parvenir à capturer le guide avec l'aide d'un navire de pirates gobelins payés à prix d'or. Ne parlant pas la langue, il s'est adjoint les services de **Llewin**, assassin demi-elfe notoirement connu à Glargh pour frayer avec ces sales bestioles. Officiellement, il est donc là à la recherche de nouvelles plantes, ce qui n'est d'ailleurs pas tout à fait faux. Le plan initial de capturer le guide en faisant prendre d'assaut le navire par les gobelins a complètement échoué car ils ont en fait attaqué le premier navire qu'ils ont vu, à savoir l'esquif de **Gavin** et **Jen-Keu**, et depuis, les gobelins ne veulent plus intervenir sans un nouveau paiement et ne peuvent de toute manière pas approcher le phare où est amarré le navire car il y a de nombreux récifs que les locaux, eux, connaissent.

**Gavin** et **Jen-Keu**, les deux naufragés, se trouvent également sur place et sont en réalité des agents de la Division Glarghienne de la Sérénité Immanente chargés de mener leur enquête sur la trafic de produit stupéfiant. Ils vont donc profiter de l'arrivée des PJ et surtout de **Lucius Caius** pour démêler tout ça. En effet, **Phrinéa** a fait discrètement prévenir **Lucius Caius** du problème afin qu'il vienne régler ça.

## Le plan des lieux

Le Village est situé sur la côte de la mer d'Embarh dans une zone de forêts marécageuses assez inhospitalière. Nul ne connaît plus aujourd'hui les origines du lieu, peut-être une communauté fuyant des persécutions religieuses. Le village vit aujourd'hui principalement de la pêche et la communauté se divise en deux : les **grenouillards** et les **poiscailleux**, selon l'objet de leur travail. Les premiers exploitent les ressources du delta (grenouilles, plantes — notamment certains lichens endémiques poussant sur les îlots et dont ils tirent une bière légèrement euphorisante — et tubercules d'eau) à l'est du village à l'aide de bateaux à fond plat tandis que les autres pratiquent la pêche de côte en profitant des nombreux bancs de poissons.

La forêt de l'ouest du village, plus sèche, est exploitée pour son bois, tandis qu'à l'est elle reste assez impénétrable. Elle rejoint le delta de **la Misère**, fleuve paresseux qui s'écoule depuis les Dunes du Couchant, en formant un mélange d'îlots spongieux et de marécages putrides.

### La Misère

Ce petit fleuve prend sa source dans les Dunes du Couchant. Il tire son nom de son origine : un puissant mage du premier âge l'a fait naître pour essayer de verdoyer la région mais l'eau magiquement générée, trop pure et sans nutriments, n'a jamais pu servir pour l'irrigation, les sols étant bien trop pauvres.

Certains racontent même que la création du fleuve a drainé toute l'eau de la région qui a fini en désert de dunes.

Enfin, une partie de la population, les **terreux**, vit du travail de la terre avec quelques potagers et champs de **blé morne** (céréale rustique tristounette, mais dont on peut faire une bière fade mais potable et du pain grisâtre).



### Légende

1. Auberge de la Sèche égarée
2. Fumoir à poissons
3. Tour de surveillance
4. Plage de rangement des bateaux des poissonneux
5. Jetée en bois pour les bateaux des grenouilleux
6. Phare en pierre en ruine et navire du capitaine Januaire
7. Île mystérieuse de la communauté
8. Reste de l'esquif de Gavin et Jen-Ker
9. Navire pirate des gobelins
10. Sanctuaire d'Irfoul

**1. Auberge de la Sèche égarée** : belle auberge en pierre (rare dans le Village) avec son écurie attenante. On peut y déguster sa bière locale brassée à partir de lichen euphorisant (COU+I/AD-I pendant 2h) et de délicieux ragoûts de poissons ou des cuisses de grenouilles sautées aux tubercules des marais. On prendra bien soin de se déchausser avant d'entrer et de déposer armes et vêtements mouillés sous l'auvent. La chambre double est à 5 PO, 1 PO pour une supplément bain propre (5 PA en seconde main).

**2. Fumoir à poissons** : grand hangar en bois près du port abritant les fumoirs et saloirs à poissons. On peut y acheter des poissons séchés ou fumés pour 1 PO la portion de voyage.

**3. Tour de surveillance** : haute tour en bois de 3 étages construites au bord de la plage. Permet de surveiller toute la baie jusqu'aux récifs de l'est. Du haut, on peut apercevoir les brumes de l'Île mystérieuse. Il y a en permanence un villageois depuis l'attaque des gobelins.

**4. Plage de rangement des bateaux des poissonneux** : les bateaux à rames y sont stockés retournés en dehors des périodes de pêche.

**5. Jetée en bois pour les bateaux des grenouillardès** : les bateaux y sont amarrés. Il va s'en dire qu'ils sont très peu adaptés à la navigation en haute mer.

**6. Phare en pierre en ruine et navire du capitaine Januaire** : sur un petit îlot rocheux, un phare en pierre avait été construit jadis. Il fut en partie détruit lors d'une forte tempête voilà une trentaine d'années. Il n'en reste plus maintenant que 2 étages et demi, mais l'escalier central est encore praticable. Les gamins du Village viennent souvent y jouer à la belle saison. Actuellement, le navire du capitaine Januaire est amarré à proximité.

### La Sèche Égarée

*Établissement de qualité*

Chambre double.....	5 PO
Bain propre.....	1 PO
Bain usagé.....	5 PA
Bière au lichen (pinte).....	5 PA
Bière de blé morne (pinte).....	3 PA
Ragoût de poissons.....	6 PA
Cuisses de grenouilles.....	8 PA
Soupe de navet.....	2 PA
Miche de pain morne.....	2 PA

**7. Île mystérieuse de la communauté :** protégée par le sortilège, l'île et sa communauté sont par contre fortement dépendantes du Village pour s'approvisionner en poissons. Ils arrivent à faire pousser quelques légumes et possèdent une source d'eau potable. L'île mesure environ 2 kilomètres sur 800 mètres et seule une plage entourée de falaises est accessible par le chemin du guide. Un monte-charge permet les échanges avec le reste du monde.

**8. Reste de l'esquif de Gavin et Jen-Keu :** poursuivis par le navire pirate goblin et ayant essuyé une volée de plombs, ils ont fini par s'échouer sur l'un des petits îlots du delta. Les deux naufragés ont été recueillis par le capitaine **Januaire** après être tombés à l'eau et avoir dérivé. Ils sont persuadés que leur bateau a coulé. En réalité, lors d'une escapade avec un grenouillard, les PJ peuvent découvrir les restes de l'esquif. Une grande partie du matériel a fini à l'eau, mais il reste encore un arc et un carquois de flèches à embout enduit de pois prêt à être enflammé. Il y a également quelques papiers illisibles qui ont pris l'eau mais dont reste visible le sceau officiel de Glargh.

**9. Navire pirate des gobelins :** le navire est amarré dans une petite crique à l'abri des regards et on ne peut le voir que très difficilement (PISTER à -2) depuis la mer en raison des arbres qui bordent la côte. Il y a en permanence 3 gobelins (dont le mousse) sur le pont, mais la surveillance n'est pas très active. Il y a une grosse cloche en métal qui permet de sonner l'alarme. Sur le pont se trouve aussi un canon à mitraille (ID+8 en dispersion et 30 assauts pour le recharger). Derrière le canon il y a plusieurs tonneaux (eau, sable, mitraille et poudre), donc 1 chance sur 4 de provoquer une belle explosion avec une boule de feu ou autre projectile enflammée si les PJ y pensent.

**10. Sanctuaire d'Irfoul :** situé sur une source de méthane et de soufre particulièrement odorante, un petit sanctuaire a été bâti il y a une dizaine d'années. Il attire régulièrement des pèlerinages. Personne n'est là à demeure et aucun culte n'est rendu à Irfoul de manière régulière.

## La mission

Les aventuriers ont été recrutés à Glargh pour une mission assez simple, à savoir l'escorte de **Lucius Caius** — petit noble local — depuis Glargh jusqu'à un village sur la côte de la mer d'Embarh. Ils seront pour cela payés 100 PO car le voyage ne comporte guère de risques et l'escorte est plus là pour dissuader d'éventuels voleurs opportunistes. D'ailleurs, il n'y aura aucun incident à signaler. Ils finissent donc leur mission tranquillement en arrivant en fin de journée au village couverts de piqûres de moustiques et dans une odeur assez nauséabonde due aux émanations de méthane qui érucitent des marais alentour. L'endroit se compose d'une trentaine de cahutes en bois et de trois bâtiments plus importants : l'auberge de la Sèche égarée, un grand hangar près du port qui se trouve être le fumoir à poissons et une tour de 3 étages permettant de surveiller la mer. On aperçoit au loin un petit îlot contenant les restes d'un phare en état de ruine avancé.

Le port se compose d'un quai de bois et de nombreuses barques de pêche. Près du vieux phare, on peut voir un navire à voile ancré à environ 500 m de la côte.

L'auberge de la Sèche égarée est un bâtiment de 2 étages qui semble bien entretenu par rapport au reste des cahutes plutôt branlantes. De nombreux pots de fleurs sont accrochés aux fenêtres et les murs sont bien huilés. On peut d'ailleurs voir sous l'auvent de nombreuses paires de chaussures crottées, ainsi que des vestes bien accrochées au mur près de la porte. En un mot, le bâtiment n'est pas du tout à sa place dans un village miteux comme celui-ci. Sur le côté se trouve une écurie hébergeant trois chevaux, dont un œil avisé notera la qualité, ainsi qu'un vieil âne.

Le notable prend d'ailleurs bien soin en descendant de cheval (oui il est à cheval et les aventuriers à pied parce que bon, lui il est riche) de se déchausser et de rentrer en chaussettes dans l'établissement. Le sol est en parquet bien ciré, sans traces de pas, de même que les tables (chacune décorée d'un petit bouquet de fleurs séchées), et tout le monde se tient bien droit sur son tabouret devant son verre. Un petit bout de femme entre deux âges arrive alors vers les nouveaux venus avec une grande énergie. Elle salue le notable comme une vieille connaissance et se tourne vers les aventuriers pour les mettre en garde sur les règles de vie à respecter dans l'établissement avec un ton menaçant qui ne laisse guère de doute sur sa capacité à les faire respecter. On sent une certaine érudition dans sa manière de s'exprimer qui ne semble pas coller avec le reste du village :

« Bon je vous préviens tout de suite qu'ici on ne rentre pas avec ses chaussures sales et qu'on est prié de laisser sa veste mouillée dehors. Je ne veux voir aucune trace sur mon parquet sinon vous allez apprendre à le nettoyer et à le briquer et plus vite que ça et vous en profiterez pour laver aussi les latrines. Le repas est servi au coucher du soleil et la chambre est à 5 pièces d'or la nuit. Vous êtes priés de ne pas salir les draps et ne pas faire venir n'importe qui. Vous pouvez demander à prendre un bain dans votre chambre pour 1 pièce supplémentaires, ce qui vu votre état est plus que recommandé. Et on ne met pas les pieds sur les tables ! »

En dehors ces contraintes, la vie à l'auberge est des plus agréables. Les repas, à base de poissons et d'herbes des marais, sont très fins et la bière locale est brassée à partir des lichens, ce qui lui donne un effet légèrement euphorisant (léger car les lichens n'ont pas subi de traitement alchimique).

Les aventuriers sont rapidement récompensés de 100 pièces d'or pour l'escorte ; le notable s'en va ensuite à l'étage avec ses bagages et la tenancière en discutant à voix basses.

À part eux, l'auberge héberge quelques voyageurs de passages dont un demi-elfe habillé de cuir noir (**Llewinn**) qui ne parle à personne, quatre cultistes d'Irfoul (**Isidore, Ariok, Mérédith** et **Jaana**) venus en pèlerinage dans ce village à l'odeur nauséabonde, un vieil herboriste (**Anophelle**) attiré par des rumeurs de plantes rares et deux hommes jeunes (**Gavin** et **Jen-Kev**) retrouvés trois semaines avant et dont le bateau a fait naufrage suite à une attaque de pirates et qui ont à peu près tout perdu.

Quelques renseignements que l'on peut glaner si les aventuriers discutent, offrent des bières et posent les bonnes questions :

- le notable est un habitué des lieux qui vient régulièrement chercher une cargaison ;
- la bière est fabriquée à partir de lichens qui poussent sur les îlots ;
- il y a une communauté de « vieux zinzins » sur l'un des îlots qui fabriquent un produit à partir de lichens ;
- seul un guide peut connaître le chemin pour se rendre sur l'île ;
- le guide est en ce moment retenu sur le bateau ancré au large, qui fait la navette entre le village et la communauté de l'îlot ;
- le capitaine du bateau, **Januaire**, est en grève à cause des pirates qui écumment de nouveau la région ;
- personne n'a jamais osé braver la tenancière pour ce qui touche à la propreté ;
- le vieux phare a été en partie détruit il y a plus de 30 ans lors d'une violente tempête ;
- le vieux Norbert aurait vu un navire bizarre passer il y a quelques semaines et se mettre dans une crique à l'est ;
- si un guide meurt, un autre prend sa place et seul lui connaît le chemin. C'est certainement magique ;
- le guide actuel est le fils de la tenancière et a 15 ans.

#### La fièvre des marais

À faire les malins dans les marais, on se retrouve souvent à chopper n'importe quoi grâce aux moustiques et autres trucs qui piquent.

**L'attraper** : elfes Sylvains immunités - 100% pour tous les autres, chaque jour. Symptômes : après 12 h

**Symptômes** : le héros se sent faible et courbaturé - la fièvre dure 2 jours à moins d'être guéri

**Conséquences** : perte de 2 points sur chaque caractéristique (AD, FO, COU, CHA, INT, AT, PRD), perte de 2 points d'énergie vitale/jour

**Guérison** : Élixir Bénéfique du Docteur Zutt. On peut trouver une rebouteuse dans le Village qui fera un cataplasme chaud et puant pour la nuit pour 5 PO (réduit pertes de caractéristiques à -1).

## Premier jour

Au matin, pendant le petit-déjeuner, la tenancière annonce que le notable souhaite leur dire quelque chose :

« Comme vous le savez, le trafic avec l'îlot de la communauté est actuellement stoppé et les membres de celle-ci ne sont donc plus ravitaillés. Il est intolérable qu'une telle situation perdure et nous ne pouvons laisser ses pauvres gens dans cette situation. J'offre donc une récompense de 1000 pièces d'or à quiconque fasse en sorte que le trafic puisse reprendre dans de bonnes conditions. »

Puis il s'en retourne dans sa chambre. Très rapidement, le demi-elfe finit son verre, se lève et quitte l'auberge. Il se rend chez les gobelins pour une ultime négociation. Il retrouvera ensuite **Anophelle** à l'extérieur du village pour un point rapide. L'ordre sera donné de voler (avec ou sans violence) le notable pour payer les gobelins. Grand connaisseur des poisons, il utilisera une sarbacane pour l'endormir avant de le voler le soir, un peu avant l'aube du deuxième jour.

Les autres finissent aussi par partir chacun de leur côté.

#### Chronologie rapide

- Jour 0.** Arrivée des PJ au Village
- Jour 1.** Mission donnée par Lucius Cairns
- Jour 2.** Vol des 1000 PO par Llewinn
- Jour 3.** Navire gobelin repéré
- Jour 4.** Attaque du navire gobelin

À partir de là, tout le monde commence à discuter de la mission autour des tables et les aventuriers sont libres de plancher, ou non, sur le problème.

Les différentes options possibles :

- Aller discuter avec le capitaine pour tenter de le convaincre (en commençant par louer pour 3 PO un bateau à un poiscailleux). Les chances sont nulles car il craint le navire pirate gobelin qui traîne dans les eaux depuis quelques semaines. Il a essuyé des coups de bombardes lors de son dernier voyage et ne veut plus reprendre la mer tant que le navire est dans les parages et qu'il n'a pas eu aussi une nouvelle prime de risque. À noter que le capitaine ne fera pas monter plus d'un PJ sur le bateau pour négocier.
- Essayer de prendre le navire d'assaut pour capturer le guide : dangereux et hasardeux, mais ça peut fonctionner. Il y a 5 marins en plus du capitaine et du guide et ils auront l'avantage de la hauteur sur le navire. Il y a toujours un marin de veille la nuit avec une lampe.

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe/XP
12	11	35	2	ID+4 (sabre)	10	Capitaine : 20
10	8	20	2	ID+2 (bâton)	10	Marin : 10
10	8	20	2	ID+2 (bâton)	10	Marin : 10
10	8	20	2	ID+2 (baton)	10	Marin : 10
10	8	20	2	ID+2 (baton)	10	Marin : 10
10	8	20	2	ID+2 (baton)	10	Marin : 10

- Assassiner le guide pour qu'un nouveau prenne sa place : c'est mal, la tenancière le prendra comme tel, et la récompense risque d'être différente de celle escomptée. Le reste du Village ne sera pas non plus très content.
- Tenter de se rendre sur l'îlot : le labyrinthe les renvoie régulièrement vers la sortie sans pouvoir approcher et la téléportation échoue forcément en raison du puissant enchantement.
- Le phare ne sert strictement à rien en fait (enfin sauf à la fin, mais pour le moment non) et il faut également payer 3 PO à un poiscailleux pour s'y rendre.
- Retrouver et détruire le navire gobelin : le retrouver est faisable par l'intérieur des terres en navigant dans le marécage (en louant les services d'un grenouillard – 3 PO, et seuls 2 PJ peuvent monter dedans) ou en pataugeant (l'eau monte régulièrement jusqu'au milieu du torse d'un humain, et pour tout ce qui est plus petit...) et il faut compter 3 bonnes heures au plus court. C'est aussi rempli de serpents, moustiques et araignées (surtout si le personnage possède TOMBER DANS LES PIÈGES). Par contre, prendre le navire d'assaut avec ces 25 gobelins risque d'être plus complexe.
- Suivre le demi-elfe jusque chez les gobelins. L'action n'est aisée car il semble dans son élément et se fond dans le décor (PISTER à -2 puis DÉPLACEMENT SILENCIEUX à -4). Si **Llewin** se sent repéré, il prendra une autre direction pour faire tourner les PJ en bourrique. De là, si l'on prend des risques pour s'approcher, on peut s'apercevoir que la discussion est animée et que les gobelins n'ont pas l'air content. Si l'on peut comprendre la langue des peaux vertes, il est dit qu'ils veulent un nouveau paiement sinon ils n'attaqueront plus de bateau.

Les pêcheurs connaissant bien les membres d'équipages du navire refuseront de prendre part à un assaut et également de louer leur bateau pour cela.

## Les jours suivants

**Jour 2** : le notable se fait dérober son or pendant la nuit. Il ne dira bien sûr rien le matin puisqu'il n'a plus rien pour faire pression et offrir une récompense. La tenancière ne voudra rien lui prêter mais, sentant que la situation évolue mal, elle prendra contact directement avec les PJ (s'ils ont fait mine la veille d'avoir été un peu compétents) afin de les aider : elle pourra leur confier une dose de somnifère pour endormir l'équipage du navire et récupérer son fils (plan hautement foireux vu qu'il faut arriver à leur faire consommer un produit contenant la potion). La situation se tend entre la tenancière et le notable.

**Jour 3** : un pêcheur revient au début de l'après-midi en disant avoir aperçu des peaux vertes de loin dans une crique vers l'est. Ils étaient autour d'un grand navire et semblait discuter entre eux. Il peut guider les PJ s'ils souhaitent s'approcher, mais ne veut pas aller trop près. Pendant ce temps, si l'assassin a bien volé l'argent et que la situation commence à ne pas être trop délicate pour lui, il ira rendre visite aux gobelins pour leur remettre une partie de l'or en échange d'un assaut contre le navire du capitaine. Avec un peu de chance, les PJ pourront assister à la transaction de loin.

**Jour 4** : si les PJ n'ont pas fait grand-chose de constructif avant, la situation va évoluer selon le scénario chaotique suivant :

- Le navire gobelin va se mettre en route dans la matinée pour arraisonner le navire du capitaine.
- Le guide va profiter de l'occasion pour s'échapper à bord d'un canot à voile accroché à l'arrière du bateau et va se diriger vers l'île pour y être en sécurité.
- Les deux naufragés vont convaincre un pêcheur de les emmener vers le phare pour soit-disant aider le navire qui se fait attaquer. En réalité, ils se rendront en haut du phare pour envoyer un signal à un navire Glarghien et mettre un terme au trafic. **Jen-Kew** utilisera son talisman pour libérer un sort de boule de feu décorative vers le ciel. C'est le signal qu'attend un navire de guerre Glarghien pour intervenir.
- D'autres bateaux (à rame) sont disponibles sur la plage pour les PJ s'ils le souhaitent. Sachant qu'il y a en fait assez peu de vent, les rames peuvent s'avérer un bon choix. Les bateaux sont fait pour 2 personnes maximum, mais il y en a plusieurs (en plus ou moins bon état suivant la poisse des joueurs). La tenancière et le notable vont les pousser à agir.
- Il est très probable que l'herboriste pousse son assassin à prendre aussi la mer.

Donc, tout le monde à l'eau ! La suite dépend très fortement de l'action des PJ, mais cela promet d'être un joyeux chaos assez indésirable et il est d'ailleurs assez probable qu'ils n'arrivent pas à suivre ce qui se passe autour de la bataille entre le cuirassé gobelin et le navire du capitaine. De nombreux événements peuvent donc se produire pour maintenir et relancer l'action au besoin (et aussi en fonction de Mankdebol) :

- des boulets de canon gobelin tombant un peu partout ;
- les bateaux des PJ prenant l'eau ;
- des personnes tombant à l'eau et qu'il faut aller sauver ;
- un cuirassé dont les réserves de poudre explosent ;
- un assassin qui surgit de l'ombre au dernier moment.

Si tout se passe à peu près au mieux pour les PJ, ils vont se retrouver à poursuivre le guide à travers le labyrinthe qui entoure l'île et il s'agira de ne pas le perdre de vue, tout en essayant de semer, ou plus si affinités, les autres poursuivants pour atteindre enfin l'île (jets de FORCE pour ramer vite). Ils débarqueront donc dans une petite crique abritée avec des parois assez escarpées tout autour et guère de chemin.

S'ils veulent explorer un peu (à condition de ne pas avoir de poursuivants), ils trouveront un monte-charge artisanal destiné à échanger les provisions contre la drogue mais pas d'autres voies d'accès.

Si les différents poursuivants ont été mis hors d'état de nuire, le guide se laissera assez vite convaincre de repartir avec les PJ.

Le retour devrait se passer tranquillement, ou pas en fonction du temps et de qui il reste comme protagoniste. Si l'herboriste n'est pas découvert et que son assassin n'est plus là (pour une raison ou une autre), il ne cherchera pas à agir seul, mais gardera une dent comme les PJ. Ceux-ci devraient d'ailleurs se rendre compte qu'il manque les deux naufragés et, assez vite, ils verront arriver un navire de guerre de Glargh. Une délégation arrivera en barque avec les naufragés, un Clipitaine et 10 hommes d'arme pour arrêter le notable pour trafic de drogue. A priori, les PJ devraient s'en sortir à moins qu'ils ne tentent de défendre leur ancien patron. La tenancière sentira le vent tourner et ne sera pas retrouvée. Du coup, aucune récompense car il n'y a plus personne pour les payer sauf si les PJ ont aidé les 2 agents de la DGS.

## Les différents protagonistes

**Lucius Caius, le notable** : c'est un homme de haute stature d'une quarantaine d'années assez hautain et dur. Il est chargé par un groupe de bourgeois de Glargh d'organiser le trafic depuis peu. Il est issu d'une riche famille mais en est le dernier rejeton, donc n'a que peu de chance d'avoir par ce biais une bonne situation. Il se contente donc d'exécuter certaines tâches qui peuvent lui donner un certain pouvoir. Il se fiche totalement des moyens employés pour que les gens arrivent à leur fin du moment que cela sert ses intérêts. Ce n'est pas le père de **Jehrem** pour ceux qui aiment les détails croustillants, mais son oncle en fait.

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe/XP
12	10	35	3	1D+3 (glaiive)	10	20

**Phrinéa, la tenancière** : elle est le véritable cerveau derrière le trafic. Ancienne citoyenne de Glargh, c'est une cultiste de Slanoush déchue qui a été chassée de la ville et a dû, enceinte, se réfugier dans ce village pour échapper à la déchéance. Elle est toujours adoratrice de Slanoush même si elle ne fait pas partie du clergé officiel. De fait, elle peut toujours lancer quelques miracles en cas d'extrême urgence. En réalité, l'enchantement de l'ilot étend un peu son emprise autour et fait en sorte que le village soit un peu oublié et protège ses habitants de l'extérieur.

**Phrinéa** possède une énergie astrale de 35 et un score de 14 pour lancer les prodiges. Elle aura une préférence pour se protéger en premier lieu (**Paix intérieure** – 6PA/1 assaut : PR+6) et attaque incapacitante (**Feu intérieur** – 7PA/3 assauts : AT/PRD -2 et 2D+4 PV).

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe/XP
13	11	40	1	1D+1 (dague)	12	50

**Januaire, le capitaine** : à l'origine, c'est un habitant du coin qui se débrouillait mieux que les autres pour comprendre les courants et a été désigné pour s'occuper du bateau faisant la navette avec les îlots. Par contre, ça reste un pêcheur dans l'âme et il n'est pas très courageux. Tant que les pirates ne s'approchaient pas des côtes, tout allait bien, mais depuis l'incursion du navire pirate gobelin, il a décidé de se mettre en grève.

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe/XP
12	11	35	2	1D+4	10	20

**Jehrem, le guide** : unique fils de **Phrinéa** de l'auberge de la Sèche égarée, il est né peu de temps après l'arrivée de sa mère dans le village (père inconnu au village). Il a 15 ans et fait office de guide depuis 2 ans maintenant. Bien éduqué et un peu casse-cou, il n'hésitera pas à vouloir s'évader si la situation s'éternise.

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe/XP
8	9	20	0	1D+1	11	20

**Llewin, le demi-elfe** : ce mystérieux et peu loquace personnage est un assassin au service de l'herboriste, bien qu'ils ne discutent jamais en public entre eux. C'est l'homme de main du vieil herboriste et sert d'intermédiaire entre lui et les pirates gobelins. Il défendra son employeur jusqu'à un certain point, après tout il n'est pas payé pour se faire tuer non plus. Officiellement, il est ici pour « raison familiale ». Il prétend en effet descendre du côté paternel d'une famille d'elfes des marais qui auraient habité la région il y a bien longtemps. Il cherche donc dans la forêt marécageuse des traces des anciens habitats elfiques. Toute personne un peu hérudite n'aura jamais entendu parler nulle part d'une telle peuplade. (cuir noir enchanté et ambidextre, deuxième attaque à -3 – sarbacane avec poison incapacitant provoquant un profond sommeil en 6 assauts).

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe/XP
14/11	14	45	5	1D+5 (dagues)	13	46

**Gavin et Jen-kev, les jeunes naufragés** : premières victimes des gobelins, les deux comparses sont les seuls rescapés d'un navire coulé il y a bientôt trois semaines. Ils ont tout perdu dans le naufrage et ne s'en sont sortis que de justesse. Ils sont maintenant bien rétablis, encore qu'un peu faibles, mais ne sont pas en état de traverser le marais pour rentrer chez eux. Du coup, ils vont en profiter pour ne pas lâcher les PJ et tout faire pour repartir avec eux. Voilà pour l'histoire officielle, mais ils sont en fait là pour enquêter sur l'origine du trafic de drogue pour y mettre fin pour le compte de la Division Glarghienne de la Sérénité Immanente. Pour le reste, ils ont vraiment fait naufrage comme des bleus en fuyant le navire gobelin, mais ils étaient seuls sur leur frêle esquif. De fait, les habitants pourront confirmer qu'aucun autre corps n'est apparu sur les rives depuis. Ils ont tout perdu dans le naufrage en dehors d'un talisman que porte **Jen-Kev** et qui permet de libérer une boule de feu d'artifice pour donner le signal d'intervention au navire de guerre Glarghien.

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe/XP
10	8	25	0	ID	9	I2
AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe/XP
9	9	20	0	ID	10	I2

**Isidore, Ariok, Mérédith et Jaana, les cultistes d'Irfoul** : le village a beau être totalement perdu, renforcé également par l'aura d'oubli de l'île, il n'en est pas moins répertorié par certains cultes, dont celui d'Irfoul. De fait, il existe un peu à l'écart du village un petit sanctuaire sur une source de méthane soufré particulièrement odorante. Cela fait plus d'un siècle qu'il est indiqué dans « De la puanteur et des hommes » de Marcellus le Sans-Botte qui traite plus particulièrement des abords de la mer d'Embarh. Les habitants du village sont donc habitués à voir passer régulièrement des types comme ça, un peu bizarres mais pas méchants, qui vont et viennent là où le nez de l'homme n'irait pas mettre le pied comme on dit dans le coin. Sinon, ils peuvent apprendre aux PJ qu'ils ont souvent aperçu le grand type louche en noir s'en aller seul vers l'est en ayant l'air de savoir où il allait (en l'occurrence chez les gobelins). **Ariok** pourra également apprendre aux PJ qu'il a déjà vu quelque part **Gavin** et, contre une modeste contribution au temple d'Irfoul, il leur apprendra qu'il pense qu'il travaille pour la milice de Glargh.

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe/XP
8	8	20	0	ID+I (conteau)	10	10

**Anophèle, l'herboriste** : un homme dans la fleur de l'âge, mais qui montre une partie des signes du manque de fée grise (il compense avec la bière locale). Il a donc les traits un peu tirés, des cheveux longs un peu filasses et une courte barbe poivre et sel. Il rencontre souvent son associé **Llewin** à l'écart de la ville un peu avant la tombée de la nuit. Pour gérer le problème des gobelins qui ne veulent plus travailler, il va profiter de l'arrivée de **Lucius Caius** et de la récompense pour envoyer son assassin le voler, ce qui devrait suffire à convaincre les gobelins.

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe/XP
8	8	20	1	ID+I (dague)	9	I2

**Gobelins** : engagés pour prendre d'assaut le navire qui fait la liaison entre l'île et le village tous les mois, ils ont confondu celui-ci, par temps de brouillard, avec le petit esquif des deux enquêteurs Glarghiens. La conséquence, c'est que le capitaine du navire, ayant vu cela de loin a pu secourir les deux naufragés, mais a pris ensuite peur et refuse maintenant de prendre la mer tant que la menace n'est pas réglée.

Les gobelins considèrent qu'ils ont accompli leur mission, du moins en partie et ils veulent maintenant plus d'or car la situation a changé. Pour le moment, ils mouillent avec leur navire dans une petite crique abritée dans le delta de la Misère et parlementent tous les jours avec l'assassin demi-elfe pour pouvoir être payés pour finir leur travail. Étant d'une intelligence assez limitée, le gobelin a tendance à considérer que tous les humains/elfes se ressemblent (un peu comme le fait que tous les gobelins se ressemblent pour nous). Du coup, il suffit d'arriver en noir et avec une très vague ressemblance pour se faire passer pour l'assassin, ce qui peut être un coup à jouer. S'ils n'ont pas de nouvelles de leur contact au bout de quelques jours, ils mettront les voiles d'eux mêmes et qui sait ce qu'ils feront à ce moment-là...

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe/XP
12	10	22	3	ID+5 (sabre)	10	Chef : 18
13 (8)	6	12	2	ID+10 (Groupok-laï)	9	Artificier : 16
13 (8)	6	12	2	ID+8 (Niafoula-goz)	9	Artificier : 16
13 (8)	6	12	2	ID+8 (Niafoula-goz)	9	Artificier : 16
10	8	18	3	ID+3 (contelas)	7	Gros Pirate : 12
10	8	18	3	ID+3 (contelas)	7	Gros Pirate : 12
10	8	18	3	ID+3 (contelas)	7	Gros Pirate : 12
8	6	12	2	ID+2 (dague)	6	Pirate : 9
8	6	12	2	ID+2 (dague)	6	Pirate : 9
8	6	12	2	ID+2 (dague)	6	Pirate : 9
8	6	12	2	ID+2 (dague)	6	Pirate : 9
8	6	12	2	ID+2 (dague)	6	Pirate : 9
8	6	12	2	ID+2 (dague)	6	Pirate : 9
8	6	12	2	ID+2 (dague)	6	Pirate : 9
8	6	12	2	ID+2 (dague)	6	Pirate : 9
8	6	12	2	ID+2 (dague)	6	Pirate : 9
8	6	12	2	ID+2 (dague)	6	Pirate : 9
8	6	12	2	ID+2 (dague)	6	Pirate : 9
8	6	12	2	ID+2 (dague)	6	Pirate : 9
8	6	12	2	ID+2 (dague)	6	Pirate : 9
8	6	12	2	ID+2 (dague)	6	Pirate : 9
8	6	12	2	ID+2 (dague)	6	Pirate : 9
8	6	12	2	ID+2 (dague)	6	Pirate : 9
6	5	10	1	ID+1 (contean)	5	Mousse : 5
8	6	12	1	ID+3 (hachoir)	7	Cuistot : 6

Les artificiers gobelins utilisent des armes à poudres et il faudra donc avoir récupéré le supplément sur ces armes (<http://www.nabeulbeuk.com/doc-equipement.htm>).