

# Épave sous-marine

*Ce scénario se déroule après le sac d'Imrryr mais avant qu'Elric ne soit à la cité de Karlaak.*

## Introduction

Il y a quelques semaines de cela, une grande flotte constituée de navires de tous les Jeunes Royaumes s'est rassemblée pour piller la plus grande et riche ville du monde, Imrryr. Cependant, chargé de trésor, la flotte a été décimée par les Dragons de Melniboné. Seul le navire d'Elric survécut au carnage.

Sur le *Gwakoni*, Edirannor était un Champion de Lassa qui a participé au Sac d'Imrryr pour le compte des dieux Loyaux. Quand il a pénétré dans la ville, il a trouvé une des résidences secondaires de Sadric le 86<sup>e</sup>, père d'Elric. Alors qu'il consultait la bibliothèque, il y découvrit le grimoire du 8e niveau, celui des Elenoins et des Grahluks. Il prit le livre comme butin.

Alors que les pillards s'en retournaient sur leurs navires, chargés de richesse, Edirannor invoqua une sylphe pour avertir sa maîtresse de l'époque, la Prêtresse-Sorcière, Dabrylla de Karlaak, de sa découverte. Il embarqua sur le *Gwakoni*, en compagnie de nombreux autres héros.

Quand les Dragons pourchassèrent les navires des Jeunes Royaumes, le fut détruit comme les autres et sombra dans le Vieil Océan. En apprenant sa mort, Dabrylla faillit perdre la raison.

Il y a 1 semaine de cela, une grande tribu de barbares du désert des Larmes a demandé refuge à la ville de Karlaak car ils sont poursuivis par des Démons guerrières, les Elenoins (Elric page, 143). Le seigneur Voashoon leur a ouvert ses portes et se prépare à un siège pour combattre ces cannibales. Des messagers ont été envoyés aux autres cités d'Ilmoria.

Cependant, beaucoup pense que cela ne sera pas suffisant, dont Dabrylla qui sait que les Elenoins ont des ennemis mortels, les Grahluks. Comme elle sait où se trouve le grimoire qui contient le rituel pour les invoquer, elle va organiser une expédition dans le Vieil Océan pour récupérer l'ouvrage. Elle a donc demandé à chaque PJ de l'accompagner.

*Voilà ce que dit le cycle d'Elric sur ces démons*

On disait que, bien des cycles auparavant, les Elenoin avaient chassé les Grahluk de leurs domaines du Huitième Plan et que, depuis, les Grahluk étaient à l'affût de la moindre occasion de vengeance. (...) Les Grahluk étaient là. Des créatures simiesques aussi bestiales et repoussantes que les Elenoin. Elles étaient munies de filets, de cordes et de boucliers, car l'on disait que les Elenoin et les Grahluk, autrefois, avaient reçu l'intelligence et qu'ils avaient appartenu à une seule et même espèce qui s'était divisée.

Infos sur les bestioles ! Elles viennent aussi du 8ième plan

**P122** : Lorsqu'il ne resta plus un Elenoin en vie, les Grahluk ramassèrent toutes les épées tombées, les retournèrent et se jetèrent sur les lames.

Le seul but des Grahluk est de se venger des Elenoins !

## Synopsis

Scène Un : la fuite de Karlaak. Une fois l'équipe constituée, la grande prêtresse, Dabrylla conduit les PJ, hors de la ville pour prendre la direction d'Ilmar et de là prendre un navire. Cependant, ils seront attaqués par une bande d'Elenoins.

Scène Deux : Une fois à Ilmar, ils devront trouver un bateau puis prendre la mer. Il y a en a plusieurs qui peuvent aller en haute mer et certains sont plus dangereux que d'autres.

Scène Trois : Une fois dans le Vieil Océan, non loin des cotes de Melnibonée, Dabrylla utilise sa Vision magique pour repérer les épaves.

Elle invoque ensuite des Sylphes pour que les PJ puissent respirer sous l'eau et faire leur recherche. Ils doivent trouver le *Gwakoni*, navire de l'agent de Lassa. Ils devront affronter la fatigue pour faire leurs recherches.

Au milieu des épaves, une Démone du Désir est lié à un objet qui est gardé par un Automaton de la Loi. Ce dernier garde le corps de l'agent de la Loi qui détient le Lien de la Démone, empêchant quiconque de s'approcher. La Démone est condamnée à rester l'éternité tant que le Collier n'est pas détruit.

Donc au cours de leurs recherches, la Démone, Mwirka, va aborder l'un des PJ et lui demander de vaincre l'Automaton. Une fois vaincus, ce sera aux PJ de décider de détruire le collier ou de lier la Démone.

Scène Quatre : à leur retour sur le navire, la Dabrylla prend le grimoire et s'enferme pour l'étudier. Si un PJ veut le faire aussi, elle ne refusera pas. Cependant au cours de la lecture, elle deviendra folle et invoquera des Sylphes pour faire basculer le bateau et rendre à l'Océan le grimoire. Les PJ devront soit l'immobiliser soit la tuer.

Scène Cinq : une fois de retour à Ilmar, les PJ apprennent que les Elenoins font toujours le siège de Karlaak. Ils devront se presser d'y retourner. Les combats font rage quand les PJ arrivent. Si un PJ a étudié le grimoire, il pourra lancer l'Invocation, sinon ce sera l'un des servantes de Dabrylla.

Les Grahluk, une fois invoqués, se ruent contre leurs ennemis et après plusieurs heures de carnages les vainc. Ils se suicident ensuite laissant une plaine ensanglantée.

## **Scène Un : premier combat contre les Démons**

C'est à la faveur de la nuit que Dabrylla veut sortir de Karlaak. Elle a préparé des montures. En plus d'elle et des PJ, deux Initiées les accompagnent, Olydia et Meryrka.

Chacun possède une monture et 3 autres chevaux transportent tous l'équipement de voyage, dont un coffre avec 300 Or. Le voyage de nuit se passe sans problème mais au matin, la troupe remarque que des Elenoins ont capturé des paysans. Elles sont une pour 2 PJ, au minimum 2. Elles dévorent les paysans, certains sont encore en vie quand les PJ les aperçoivent. A eux de décider d'intervenir (avec l'effet de surprise) ou pas.

Dabrylla sera pour ne pas intervenir.

Quelque soit leur décision, le groupe continue vers Ilmar, par la suite.

## **Scène Deux : les navires**

Quand les PJ arrivent à Ilmar, ils remarquent que la ville est en effervescence. L'armée a été mobilisée et se prépare à faire route pour Karlaak. Aller au port sans se faire remarquer n'est pas un problème.

Pour rechercher des navires capables de faire de la haute mer :

- à la capitainerie : les quelques fonctionnaires présents peuvent renseigner les PJ sur les navires à quai et capable de faire de la haute mer, contre une rétribution de 1 Royal de bronze.

- dans les tavernes : les marins peuvent dire, en cas de réussite à tests de d'Influence que le *Sarusa* est louche. Les marins ne laissent personne s'y approcher et ils ont payé cher pour que personne le l'inspecte non plus.

→ Le Eralg, bateau militaire d'Ilmar. Il est à quai le temps de se réarmer pour patrouiller ensuite dans les mers. Il repart dans 10 jours. Il est impossible de le réquisitionner.

→ Le Vanak, bateau de pêche au large. Il est de retour après 15 jours en mer. Il est en train de décharger sa cargaison. Il ne repart pas avant une semaine. Pour le louer avec l'équipage, il faut dépenser 40 000 royal de Bronze.

→ Le Drabon, navire marchand des Cités pourpres. Il est venu vendre des marchandises, il ne repartira qu'une fois la cargaison pleine ce qui est l'affaire d'encore 3 à 4 jours. Le capitaine accepterait des matelots supplémentaires pour payer leur voyage en plus de celle des femmes, mais ils ne partiront pas avant d'avoir les cales pleines.

→ le Sarusa, navire Pickarayd qui transporte des marchandises qui est en partance pour Pickarayd. En réalité, il transporte des esclaves du Désert des soupirs. La passerelle est remontée et le capitaine dira qu'il ne peut prendre personne. Cependant il acceptera contre 20 000 royal de bronze pour un départ immédiat.

Si les PJ prennent celui là au cours de la traversée, ils pourront trouver les esclaves. Dans tous les cas, les Pickarayds chercheront à les faire prisonniers pour les vendre comme esclaves, surtout les femmes.

C'est au MJ d'improviser selon le navire qu'ils prennent. Il y a aura cependant de l'action s'ils prennent de Sarusa.

### **Scène Trois : exploration sous-marine**

Quelque soit la façon dont les PJ arrivent sur les lieux, Dabrylla fait de nombreux tests de Vision Magique et découvre le lieu où les navires ont coulé.

Avec ses initiées, elle invoque des Sylphes à 5 Points de Magie :

SYLPHE (5 PM)

FOR 10d6

DEX 4d6 (fixe)

TAI 5 mètre cube

INT 5

POU 5d6

CHA 2,5

Point de Vie : 5d6

*Action de combat :*

*Rang d'Action :*

*Mouvement : 10 mètres*

Compétences : Athlétisme DEX x4

Esquive DEX x3

Discrétion DEX x3

Lancer DEX x3

Persévérance POU x3

Les Invocations prennent 1d8 heures et se font sur le pont du bateau pour avoir le plus d'air possible. À Elles trois, elles peuvent en convoquer 9. Pour les besoins du jeu, estimez que l'Invocation et le Commandement réussissent à chaque Invocation.

Les PJ ont une minute par PV de la Sylphe pour respirer sous l'eau. Les épaves se trouvent à 600 mètres sous l'eau. Il leur faut 5 minutes (à 2 mètres pour 5 secondes) pour arriver au fond. Ensuite, ils doivent faire un Test de Athlétisme :

- réussite critique : le personnage trouve le nom de 2 navires par minute
- réussite : le personnage découvre 1 nom de navire par minute.
- Échec : le personnage découvre 1 nom de navire par 2 minutes
- Échec critique : le personnage découvre 1 nom de navire par 3 minutes.

Il y a 51 navires qui gisent par le fond. Un personnage qui reste sous l'eau pendant un nombre de minutes égales à sa CON risque la Fatigue, en cas d'échec à un Test d'Athlétisme à +20.

Fatigue, page 81.

Pour trouver le navire, les PJ doivent réussir un Test sous 2 x nombre de navire visités %. Un échec indique qu'il faut recommencer.

Lors des recherches, à chaque plongée, faites faire un test de POUx1 à chaque personnage. S'ils échouent, à POU x2, puis x3, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un ou plusieurs Personnages réussissent.

Ces derniers sont abordés par la Démone du Désir Mwirka.

### ***Rencontre avec Mwirka***

Si plusieurs personnages ont réussi le test de POU, ils l'a voient en même temps. C'est une magnifique jeune femme, très légèrement vêtue.

Elle leur avoue facilement qu'elle est un démon si les personnages ont un doute, mais qu'elle ne leur veut pas de mal. Elle promet une récompense si le ou les personnages acceptent de l'aider. Il s'agit de détruire un Automaton qui garde l'objet auquel elle est liée.

L'automaton garde le corps d'un Champion de la Loi qui est près du collier de lien. Si les personnages parviennent à détruire l'Automaton, ils peuvent découvrir sur le cadavre une Arme et Armure vertueuse :

→ Balihan, Lance Vertueuse, Dégâts 10, indestructibles, les démons sont mal à l'aise, 1 PM = +5% à Lance et Perception.

→ Ibiassi : Cotte de mailles vertueuse, PA 7, pas de malus, annule les effets chaotiques, 1 PM = +5% en Athlétisme et Persévérance.

Si les PJ l'ont aidé, elle peut leur révéler l'emplacement du *Gwakoni* et leur octroyer ses Aptitudes.

L'ordre auquel Mwirka devait se soumettre était lié à ce collier. Sa destruction la libère. Si un PJ veut se l'approprier, il doit réussir des Tests de Commander (POU+CHA). En cas d'échec, Mwirka s'enfuit mais poursuivra le PJ pour détruire le collier.

### ***Le grimoire du 8e niveau***

Dans le *Gwakoni*, les personnages trouvent le corps de Edirannor et dans ses affaires, le fameux grimoire. Il est tout de cuir et en parchemin et il a bien résisté à l'eau salée. Il n'a pas d'autres objets de valeur sur lui à l'exception d'un médaillon avec le portrait de Dabrylla.

Si les personnages remontent le corps, la prêtresse aura une mine triste mais prendra tout de même le grimoire et ira le compulser pour préparer l'invocation des Grahluks.

## **Scène Quatre : une folle tempête**

Après plusieurs jours de voyage, Dabrylla et ses Initiées étudient les grimoires. Si un personnage veut les accompagner, il gagne les compétences Langue Haute, Invocations et Commander juste avec ses Caractéristiques.

Cependant, le grimoire fini par rendre folle Dabrylla. Alors que les personnages ne s'y attendent pas, la prêtresse invoque (en 1 heure) une Sylphe à 10 PM.

SYLPHE (10 PM)

FOR 81

DEX 11

TAI 10 mètre cube

INT 10

POU 35

CHA 5

Point de Vie : 37

*Action de combat : 2*

*Rang d'Action : +10*

*Mouvement : 10 mètres*

Compétences : Athlétisme 44

Esquive 33

Discretion 33

Lancer 33 Dégâts : 2d10

Persévérance 95

Elle ordonne à l'élémentaire de détruire le bateau. Tuer ou assommer Dabrylla n'arrêtera pas la Sylphe qu'il faudra détruire.

Si Dabrylla n'est pas morte, elle devient incohérente, la folie l'ayant attrapé pour toujours.

## **Scène Cinq : La grande bataille**

Alors que les personnages reviennent, ils voient de nombreux navires quitter le continent nord. Les Elenoïns se sont répandus dans tout le royaume causant la mort et la destruction. Les initiées de Lassa pressent donc les PJ d'arriver à Ilmar.

Les Démons ont investit la ville et mangent tous ceux qu'elles attrapent. Les initiées mènent l'équipe vers le Temple de Lassa d'Ilmar mais il est infesté d'Elenoins et dont inaccessible. Le seul bâtiment qui résiste est le Temple de Donblas. Les PJ y seront accueillis et devront résister pendant que les deux initiées invoquent les Grahluks.

Les Initiées ont 50% en Invoquer, l'une d'elle assiste l'autre en lui donnant 5% supplémentaire. Si un PJ lui vient en aide, il peut rajouter 10% de sa compétence Invoquer à l'initiée. Les autres prêtres de la Loi laissent faire l'invocation car c'est vital mais ne peuvent participer.

L'Invocation dure 1d8 heures, tempéré par le Test d'Invocation :

- Réussite Critique = -1 heure
- Réussite normale = pas de changement
- Échec = +1 heure
- Échec critique = +2 heures

Entre temps, le Temple résiste aux Elenoins

1<sup>e</sup> heure = peu d'attaque, les archers et les machines tirent à vue.

2<sup>e</sup> heure = de nombreux réfugiés demandent asile.

3<sup>e</sup> heure = Les Elenoins attaquent les réfugiés qui vont vers le Temple qui n'ouvrent plus pour les laisser entrer. C'est un massacre.

4<sup>e</sup> heure : les Elenoins attaquent le Temple, ébranlant les fondations.

5<sup>e</sup> heure : les Elenoins enfoncent les portes du Temple. A partir de là, les combats se font pièces par pièces et durent jusqu'à ce que l'Invocation se fasse. A ce moment, les Elenoins sont dans la salle d'invocation quand les Grahluks apparaissent.

Une fois ceci fait, les Grahluks attaquent les Elenoins. Ils vident Ilmar en 4 heures, puis l'Ilmorla en 15 jours.

## **Conclusion**

Les survivants du Temple respirent ainsi que la ville d'Ilmar quand les Grahluks tuent les Elenoins. Les PJ deviennent des Héros de l'Ilmorla.

## **Dabrylla**

FOR	CON	DEX	TAI	INT	POU	CHA
8	11	13	10	15	18	18

Compétence :

Acrobatie 10, Athlétisme 15, Bagarre 15, Chant 65, Conn Monde 70, Conn Plantes 50, Discrétion 25, Endurance 40, Équitation 35, Esquive 40, Évaluer 55, Influence 70, Lancer 30, Perception 60, Persévérance 45, Premiers Soins 55. Danse 65, courtoisie 70, Langue Haute 80, Invoquer 75, Commander 65, vision magique 50.

d20	Localisation	PA	PV
01-03	Jambe droite		4
04-06	Jambe gauche		4
07-09	Abdomen		5
10-12	Poitrine		6
13-15	Bras droit		3
16-18	Bras gauche		3
19-20	Tête		4

  

Armes	%	Dégâts	PA/PV
Couteau	35	1d3-1d2	

Actions de Combat : 3

Rang d'Action : +14

Mouvement : 4

Dégâts : -1d2

## **Olydia et Meryrka**

FOR	CON	DEX	TAI	INT	POU	CHA
8	11	13	10	14	15	16

Compétence :

Athlétisme 10, Bagarre 10, Chant 50, Conn Monde 40, Conn Plantes 45, Discrétion 15, Endurance 35, Équitation 25, Esquive 30, Évaluer 30, Influence 30, Lancer 20, Perception 40, Persévérance 40, Premiers Soins 40. Melnibonéen 35, Danse 50, courtoisie 50, Langue Haute 50, Invoquer 50, Commander 40, vision magique 30.

d20	Localisation	PA	PV
01-03	Jambe droite		4
04-06	Jambe gauche		4
07-09	Abdomen		5
10-12	Poitrine		6
13-15	Bras droit		3
16-18	Bras gauche		3
19-20	Tête		4

  

Armes	%	Dégâts	PA/PV
Couteau	25	1d3-1d2	

Actions de Combat : 3

Rang d'Action : +14

Mouvement : 4

Dégâts : -1d2

## Marins de Pickarayds

FOR	CON	DEX	TAI	INT	POU	CHA
13	11	12	11	8	7	8

Compétence :

Acrobatie 30, Athlétisme 45, Bagarre 40, Canotage 35, Chant 10, Conn Monde 15, Discrétion 25, Endurance 50, Esquive 30, Évaluer 20, Influence 15, Lancer 35, Passe-passe 10, Perception 35, Persévérance 50.

d20	Localisation	PA	PV
01-03	Jambe droite		5
04-06	Jambe gauche		5
07-09	Abdomen		6
10-12	Poitrine		7
13-15	Bras droit		4
16-18	Bras gauche		4
19-20	Tête		5

Armes	%	Dégâts	PA/PV
Sabre de Pan Tang	35	1d8+1	

Actions de Combat : 2

Rang d'Action : +10

Mouvement : 4

## Mwirka, démons du désir (2 PM)

FOR	CON	DEX	TAI	INT	POU	CHA
4	6	15	9	6	16	19

Compétence :

Discrétion 45, Endurance 18, Esquive 45, Influence 57, Perception 48, Persévérance 48, séduction 57.

d20	Localisation	PA	PV
01-03	Jambe droite		3
04-06	Jambe gauche		3
07-09	Abdomen		4
10-12	Poitrine		5
13-15	Bras droit		2
16-18	Bras gauche		2
19-20	Tête		3

Armes	%	Dégâts	PA/PV
Dart	45	1d10	

Traits chaotiques :

→ Résistance : la démons peut résister à un type de Dégâts ou d'armes (actuellement la suffocation)

→ Dard : attaque de dard causant 1d10 Dégâts

Aptitude : peut octroyer l'une de ses Aptitudes pour 16 jours

Actions de Combat : 3

Rang d'Action : +11

Mouvement : 4

Dégâts : -1d4

## **L'automaton**

FOR	CON	DEX	TAI	INT	POU	CHA
20	20	15	10	5	5	5

Compétence :

Athlétisme 60, Bagarre 45, Endurance 80, Lancer 40

d20	Localisation	PA	PV
01-03	Jambe droite	5	6
04-06	Jambe gauche	5	6
07-09	Abdomen	5	7
10-12	Poitrine	5	8
13-15	Bras droit	5	5
16-18	Bras gauche	5	5
19-20	Tête	5	6

Armes	%	Dégâts	PA/PV
Épée large	60	1d6+1d2	

Actions de Combat : 3

Rang d'Action : +10

Mouvement : 4

Dégâts : +1d2