

LES MUTINS DU PYROSCAPHE

UN SCENARIO POUR **DONJON ET DRAGONS**, 5^{EME} EDITION.

*SE DEROULANT DANS L'UNIVERS DES TERRES DE GRÖRST,
COLONIES SEPTENTRIONALES.*

Scénario et aides de jeux créés par Grain.

Disponible sur <https://www.lignesdorages.com/>

Abstract

Ce document présente un scénario pour **4 à 6 joueurs de niveau 4**, mêlant enquête, exploration et action dans un cadre médiéval-fantastique. Ce document présente la trame résumée et détaillée du scénario. D'autres aides de jeux (plans, personnages non joueurs, historiques, feuilles de personnages pré-tirées, intégration dans une campagne...) en rapport avec ce scénario sont disponibles sur le site www.lignesdorages.com

La lecture de ce document doit être réservée au Maître du Jeu.

TABLE DES MATIERES

Synopsis	3
Scenario Résumé	3
Conseil aux MJ	3
Acte 1 – Introduction.....	4
Scène 1 – La Squadra Spéciale	4
Scène 2 – Aborder le Pyroscaphe.....	8
Scène 3 – Enquête	Erreur ! Signet non défini.
Acte 2 – Monter à bord du Pyroscaphe	13
Le Port d'Anima.....	13
Aborder le Pyroscaphe.....	14
Acte 3 – A bord du Pyroscaphe	16
Niveau -2 – La Cale	16
Niveau -1 – Le Pont inférieur	17
Niveau 0 – Le Pont Principal.....	19
Niveau 1 – La Passerelle	22
Niveau 2 – La Passerelle Haute	24
Debrief.....	25
Compte Rendu de Mission.	25
Débrief à la Tour des Murmures	26

SYNOPSIS

Nous présentons ici un résumé accessible aux joueurs pour leur présenter le scénario, sans divulgâchage.

Présentation rapide du monde :

Il y a fort longtemps, l'Empire des Hommes dominait le monde de Grörst. Et la magie des dieux (Magie Théurgiste) et celle des hommes (Magie Essentielle) étaient à l'harmonie.

Mais les dieux ont trahi les hommes. L'Empire s'est effondré. Les armées des morts sont sorties des tombeaux, la sphère du chaos s'est levée au sud, et les ennemis des hommes ont déferlé sur leurs terres.

Et dans ce tumulte les hommes ont constaté que la Magie Essentielle leur échappait. Ultime trahison des dieux, les hommes ont constaté que chaque utilisation de magie divine faisait diminuer la magie des hommes.

Alors pour préserver la Magie Essentielle, les hommes du Sud ont créé des institutions : les Ecoles de Technomagies qui pratiquent une sorte d'Alchimie, mélange entre technologies et magies permettant d'ancrer la magie dans le réel, et l'Ordre des Inquisiteurs du Barrage chargé de pourchasser les pratiquants de la magie divine (les « Théurgistes »).

Dans les faits, une seule religion est tolérée : le Culte du Desséché, culte exclusivement voué aux morts et faisant simplement office de service funéraire.

Des suites d'une ancienne catastrophe, les Républiques de Technomagies vivent également dans la menace, lointaine mais constante, d'une invasion de mort vivants.

Intro du scénario :

Dans ce scénario, le groupe incarne les membres de la Squadra Spéciale, une unité d'élite de la Phalange d'Anima chargée de mission spéciale.

Ce scénario est une suite du scénario « l'Idole des Marins », mais il peut être joué indépendamment. Dans ce scénario, le groupe doit prendre d'assaut un navire qui est tombé sous le contrôle d'un groupe de cultistes. Le groupe doit reprendre le contrôle du navire avant que les cultistes ne le fassent exploser.

SCENARIO RESUME

Nous présentons ici un résumé destiné au Maître du Jeu pour présenter rapidement le scénario dans son ensemble.

Le scénario s'intègre dans la campagne La Squadra Spéciale. Il s'agit du cinquième scénario de la campagne. Certains aspects peuvent être adaptés à d'autres campagnes.

Comme tous les scénarios de cette campagne, ce scénario est pensé pour être joué en deux temps : une phase d'enquête hors session de jeu (joué à distance par

messagerie). Généralement sur une période de deux semaines.

Puis une phase d'action, concentré sur une seule soirée de jeu. Les Joueurs doivent finir la mission avant la fin de la soirée sans quoi la mission est considérée comme un échec.

Dans ce scénario, le groupe doit prendre d'assaut un navire qui est tombé sous le contrôle d'un groupe de cultistes. Le groupe doit reprendre le contrôle du navire avant que les cultistes ne le fassent exploser.

Plusieurs entrées et chemins sont possibles pour atteindre la salle des machines et empêcher l'explosion du navire.

Les PJ's ont accès aux plans du navire et peuvent donc planifier leur attaque.

CONSEIL AUX MJ

Nous fournissons ici quelques conseils d'ordre généraux aux Maîtres du Jeu intéressés par ce scénario.

- **Durée de jeu :** En partie test, le scénario a été complété sur une soirée de jeu.
- **Système de jeu :** J'ai noté en rouge les références au système de jeu de Donjons et Dragons (tests de caractéristiques, monstres). Comme le reste, elles peuvent être adaptées à votre système de jeu ou votre vision du jeu.
- **Nombre de joueurs :** Les difficultés de rencontres ont été prévues pour un groupe de 5 joueurs (Barbare, Paladin, Artificier, Guerrier, Moine-Roublard) niveau 3-4. Si vous avez un groupe plus/moins nombreux, n'hésitez pas à ajouter/retirer quelques ennemis en plus pour augmenter/diminuer la difficulté.
- **Le Monde :** Le scénario se déroule dans le monde de Grörst. Celui-ci, est décrit en détail sur www.lignesdorages.com. Un des intérêts du Scénario est de faire découvrir ce monde à vos joueurs et de leur donner l'impression d'un monde vaste, ouvert et complexe.
- **Adaptations :** Evidemment le scénario est également adaptable à un autre type d'univers, ou à d'autres personnages joueurs, il est tout à fait possible de ne réutiliser que la trame générale.
- **L'Ambiance :** Le scénario fournit des descriptions des différents lieux, Le but est de créer une ambiance bien définie pour le scénario, aidant les Joueurs à s'immerger dans le monde.
- **Les aides de Jeu :** Je vous conseille fortement d'utiliser les aides de jeu / plans fournis dans les PDF complémentaires pour aider vos joueurs à se situer lors des phases d'actions. En partie test, elles ont bien fonctionné et j'en ai ajouté quelques-unes supplémentaires pour compléter. J'ai noté en vert les planches à utiliser pour chaque partie du scénario.

ACTE 1 – INTRODUCTION

Début de l'acte : Introduction pour les PJs, tout cet acte se déroule « avant la partie ».

Fin de l'acte : les PJs sont prêts à exécuter leur mission

Enjeux :

- Introduction de la Squadra Spéciale (si ce n'est pas déjà fait)
- Briefing de mission
- Phase d'enquête préalable pour obtenir des informations

Lieux :

- La Tour des Murmures
- Marché des Charbons

SCENE 1 – LA SQUADRA SPECIALE

Début de la scène : Introduction « hors-jeu » de la campagne pour les PJs.

Fin de la scène : les PJs ont les informations nécessaires sur la campagne

Enjeux :

- Introduction de la Squadra Spéciale
- Présentation mutuelle des membres de la Squadra Spéciale (ce que les autres joueurs savent sur chaque PJ)
- Présentation des PNJs liés à la Squadra Spéciale

Lieux :

- La Tour des Murmures

DESCRIPTION DE LA SQUADRA SPECIALE

Une petite introduction narrative générale sur la campagne et son esprit.

Les aventures que nous allons compter ensemble **sont les heures glorieuses de la Squadra Spéciale de la République d'Anima.**

C'est en l'année 303 de l'indépendance d'Anima que la célèbre Squadra Spéciale de la République fut instituée. Elle fut le résultat de l'initiative du très sage et sagace sénateur **Archibaldo Buestigato**, alors **Condottiere** de la République.

Depuis longtemps le sénateur Buestigato avait **lié son destin à celui des forces armées d'Anima**. Sénateur d'une famille vieille et honorable, il fit son service comme chez les cadets, avant de rejoindre le Sénat, tout en continuant d'occuper **des postes de capitaines** dans les compagnies de la phalange, puis des arbalétriers de l'horloge.

Mais c'est lors de **son mandat de Condottiere** que le sénateur eut l'opportunité de doter la République d'une **nouvelle arme : la Squadra Spéciale.**

L'objectif de cette nouvelle unité était aussi simple que novateur : doté la République d'une **petite force de combattants spécialisés** capable d'effectuer de **petites missions spéciales** pour le compte de la République.

L'idée était de pouvoir disposer d'une force pouvant être à la fois **rapidement mobilisable, mortellement efficace**, et **potentiellement discrète** pour résoudre des problèmes sur le territoire d'Anima, où même à l'extérieur.

L'organisation de cette petite force, et le recrutement de ces premiers membres fut confié à **l'Ordonanzi Giorgio Belairco**, un aide de camp fidèle, discret et efficace ayant suivi le Condottiere tout au long de sa carrière.

Pour cela, il put s'appuyer sur le soutien du **Questore Timéo Carletto**, responsable de l'arsenal de la Tour des Murmures, mais aussi sur le soutien de deux amis de la phalange : le **technomage magister Marco Meraviglia** de l'école de Technomagie d'Anima, et le **Maître Inquisiteur Mastandi** de la Collégiale d'Anima.

MEMBRES DE LA SQUADRA SPECIALE

Les premiers membres de la Squadra Spéciale sont :

MASSIMILIANO MARTONI – MAITRE ARBALETRIER

Massimiliano Martoni est un homme taillé par la guerre et endurci par l'expérience. Originaire de **Stigara**, il a rejoint la **Phalange d'Anima** moins par patriotisme que par goût de l'aventure et du frisson du combat. Rapidement, ses talents de soldat et son œil affûté lui ont valu une place parmi les **Arbalétriers de l'Horloge**, l'élite des tireurs de la République.

Martoni n'est pas un vétéran usé, mais **un combattant qui a appris à survivre**. Il a vu la **mort de près**, trop souvent. Des campagnes lointaines aux ruelles sombres d'Anima, il a encaissé les coups, laissé du sang sur les pavés et **perdu des compagnons en chemin**. Ses cicatrices ne sont pas que physiques, et son regard, froid et calculateur, trahit **un homme qui a appris à ne faire confiance à personne**, sauf à son **arbalète et à son propre instinct**.

MARIO DI BONVANNI – TECHNOMAGE

Mario di Bonvanni est aussi un natif de la ville d'Anima. C'est un Technomage issu d'une famille de petite extraction. **Fils d'un égoutier d'Anima**, il a été repéré pour son inclinaison pour la technomagie et son intelligence, et c'est **la guilde des égoutiers qui a financé sa formation de Technomage**.

Il a été proposé par le Technomage Magister Marco Meraviglia, afin **d'apporter le soutien de la Technomagie aux aventures de la Squadra Spéciale**.

GEDEON D'ENTREPIC DE PORSERVAL – INQUISITEUR

Gédéon est **natif des Baronnie de Roche**, issue d'une famille noble il a été formé comme **inquisiteur au**

Barrage. Il a déjà derrière lui une brillante carrière d'inquisiteur, aussi bien comme **tueur de mort vivant que comme chasseur d'hérétique**. Il a été affecté récemment à la Collégiale d'Anima.

Il a été proposé par le Maître Inquisiteur Mastandi afin de **protéger la Squadra Spéciale contre tout contact avec des forces démoniaques, hérétiques ou ésotériques**.

GASHA'RA KURS BALS'K – DIPLOMATE

Gasha'Ra Kurs Bals'K est issue des **tribus orcs qui vivent dans les confins des montagnes noires**. Certaines de ces tribus ont accepté de se soumettre à la République d'Anima et servir de combattant auxiliaires.

La présence de Gasha'Ra Kurs Bals'k comme **« otage / diplomate »** à Anima garantit la **loyauté de la chefferie des Kurs Bals'k** et leur respect des accords.

Si la **communication** avec cette créature est parfois **difficile**, Gasha'Ra Kurs Bals'K semble faire preuve d'une **certaine loyauté**, surtout depuis que le Questore Carletto lui a **fourni une grande hache de bataille** issue de l'arsenal de la Phallange.

FABRICCIO DANTECOLLO – INDIC

Fabriccio est **un repris de justice**. Il se prétend **artiste, jongleur et baladin**, mais ce n'est qu'un **petit criminel** sans envergure, issu des **quartiers populaires d'Anima**.

Il a été **tiré des geôles de la Tour des Murmures** pour servir de **guide et d'indicateur** aux membres de la Squadra Spéciale. Ce profil pourra s'avérer utile pour amener une **connaissance fine des bas-fonds** d'Anima à un groupe constitué de gens bien plus honorables.

La nature exacte de l'accord qui le lie au service de la Phallange n'est pas connue et **le choix de son profil semble entièrement dû à l'Ordonanzi Belairco** ou à son maître.

JULIA CARGESO

Peu de choses sont connues sur Julia Gargeso, **y compris sa propre histoire**. Elle-même semble n'en savoir guère davantage, ou du moins préfère rester évasive, fuyant les questions avec **une légèreté presque désarmante**. À chaque tentative de discussion sur son passé, Julia esquivé, souvent avec un sourire malicieux et une **attitude frivole** qui masque peut-être quelque mystère plus profond.

D'apparence ordinaire, Julia pourrait **aisément se fondre dans la foule** : une jeune fille aux traits doux, souvent habillée **de manière simple et sans appareil**. Bien que certains au sein de la Phallange n'aient pas compris les raisons de sa recommandation, l'Ordonanzi Giorgio Belairco a **insisté pour que Julia rejoigne la Squadra Spéciale**, convaincu que son potentiel, pour l'instant obscur, pourrait s'avérer précieux.

HIERARCHIE ET PNJ

SENATEUR ARCHIBALDO BUESTIGATO

Le sénateur Archibaldo Buestigato, condottiere d'Anima est le dirigeant de la Squadra Spéciale.

Biographie

Issu d'une famille prestigieuse d'Anima, il a fait une carrière militaire : cadet, puis des rôles d'officier dans la Phallange et les Arbalétriers.

En tant que sénateur, c'est un des tenants du parti Belliciste. Il est actuellement officiellement en retrait du Sénat, tant qu'il tient le poste de Condottiere.

C'est un patricien ambitieux, mais sincèrement dévoué au bien de la cité d'Anima. Il a souvent tendance à voir des menaces partout.

Role

Son rôle de Condottiere (dirigeant des forces armées d'Anima) lui laisse peu de temps pour s'occuper de la Squadra. Il a délégué l'essentiel de la gestion de la Squadra à Giorgio Belairco et se contente de donner des indications à celui-ci.

Archibaldo Buestigato est le dirigeant de la Squadra, mais il est peu présent pour les PJs, il fait figure d'autorité suprême mais les PJs interagissent peu avec lui.

Description

Cet homme imposant, d'une cinquantaine d'années, dégage une **force physique indéniable**. Ses yeux vifs témoignent d'une **intelligence acérée**, tandis que ses cheveux châtains mi-longs, légèrement ondulés, ajoutent une touche de **noblesse** à son allure.

Vêtu **d'un uniforme de Condottiere**, il arbore un **pourpoint mauve aux larges manches bouffantes**, associé à une **culotte blanche** impeccablement taillée. Une **grande cape pourpre**, ornée de somptueuses dorures, complète sa tenue, accentuant son air d'autorité.

Autour de son cou, **une lourde chaîne de sénateur brille**, symbole de son rang élevé. **Son port est assuré**, sa **vivacité palpable**, et il semble **parfaitement à l'aise** dans cette tenue qui ne fait qu'accentuer sa prestance naturelle.

ORDONANZI GIORGIO BELAIRCO

Aide de camp du sénateur Buestigato, Giorgio est le dirigeant effectif de la Squadra Spéciale

Biographie

Fils d'une famille de marchand de farine du quai des meuniers, il s'est rapidement distingué par son intelligence. Giorgio doit son éducation aux sacrifices de sa famille. Son père s'est endetté pour lui offrir une place chez les cadets.

C'est là qu'il a rencontré le futur Condottiere Buestigato. Il s'est rapidement mis dans ses pas, et a obtenu après son service chez les Cadets, un poste d'officier dans la Phalange d'Anima.

Pendant toute sa carrière il a suivi fidèlement le sénateur Buestigato, lui servant d'aide de camp. Aujourd'hui Ordonanzi auprès du Condottiere, il est chargé de superviser les actions de la Squadra Spéciale.

Rôle

En tant qu'Ordonanzi, Giorgio assiste le condottiere sur un ensemble de sujet allant de la logistique à la cartographie ou l'organisation des troupes.

Il a été chargé par le Condottiere de porter le projet de Squadra Spéciale. C'est le principal interlocuteur pour les PJs : il les a recrutés et il donne les missions à la Squadra.

Description

Giorgio Belairco est un **homme d'une cinquantaine d'années, au physique élancé**, marqué par une austérité apparente. Sa silhouette longiligne et son port droit témoignent d'une **discipline** acquise au fil des années de service militaire.

Son **visage anguleux** est dominé par un nez aquilin qui renforce l'**impression de fermeté** qui émane de lui. Ses cheveux, courts et grisonnants, encadrent un **regard perçant**, d'une acuité presque intimidante. Lorsqu'il parle, son ton est assuré, chaque mot choisi avec soin, révélant un **homme habitué à commander et à être écouté**.

Giorgio porte avec fierté l'**uniforme distinctif des Ordonanzi**, une tenue de la Phalange d'Anima dont le **pourpoint bouffant** et la **culotte ajustée** reprennent les couleurs symboliques de la ville : mauve pour la jambe droite et le bras gauche, blanc pour la jambe gauche et le bras droit. Il arbore une **petite armure de cuir** d'excellente facture, remplaçant la lourde cuirasse d'acier, signe de sa préférence pour la **mobilité et l'efficacité**.

Sur son épaule droite, la **fourragère verte**, emblème de son grade d'Ordonanzi, est clairement visible, symbole de son **autorité et de son dévouement à la cause**. Son apparence, sobre mais soignée, reflète son **rôle crucial dans l'organisation militaire**, où chaque détail compte.

QUESTORE TIMEO CARLETTO

Le Questore Timéo Carletto est le gestionnaire de l'arsenal de la Phalange installé dans la Tour des Murmures. Il peut fournir de l'équipement aux PJs.

Biographie

Timéo Carletto est né le fils d'un greffier d'Anima. Son père le destinait à prendre sa suite, mais ses résultats médiocres ne lui ont pas permis d'intégrer l'école de la magistrature. C'est par défaut qu'il a rejoint la Phalange, mais sa bonne éducation lui a permis d'obtenir un poste de Questore.

Timéo a eu plusieurs affectations dans différentes compagnies de la Phalange avant de terminer sa carrière au poste d'intendant de l'arsenal de la tour des murmures.

C'est un bon vivant qui aime profiter de la vie, mais c'est aussi un serviteur sérieux de la phalange. Il connaît en détail le contenu de l'arsenal et prend soin de chacune des armes qui y sont stocké.

Rôle

Timéo est responsable de l'arsenal de la Tour des Murmures. Il fournit des armes et de l'équipement aux PJs qui ont accès à l'arsenal.

Il pourra aussi leur servir des repas, partager une chopine et échanger sur les futures missions si nécessaire. Il peut conseiller les PJs sur les armes et équipements les plus appropriés.

Il fait aussi office de référent principal pour Gasha'Ra Kurs Bals'K qui le considère comme le chef véritable de la Phalange puisque c'est lui qui donne les armes et la nourriture.

Description

Timéo Carletto est un **homme d'une quarantaine d'années, à la stature robuste et à l'apparence joviale**.

Son visage charnu est **marqué par les plaisirs de la table**, et s'il a **perdu ses cheveux**, il compense par une **large barbe brune** soigneusement entretenue, qui s'étend généreusement sur son tablier de cuir.

Ce dernier, toujours présent autour de sa taille, est **constellé de taches de graisse**, vestiges à la fois de ses **tâches d'entretien des armes** et de ses **fréquentes agapes**. Timéo affirme d'un sourire que ces traces sont principalement dues à l'entretien méticuleux de l'arsenal, bien qu'il soit tout aussi probable qu'elles témoignent de ses festins réguliers.

Bien qu'il occupe un poste important en tant **qu'intendant de l'arsenal de la Tour des Murmures**, Timéo préfère la simplicité dans sa tenue. Rarement vu en uniforme, il opte pour une **chemise de lin écru**, usée par le travail, et un **pantalon simple mais robuste**.

Le seul signe de son statut de Questore est la **fourragère d'or** qui repose négligemment sur son épaule gauche, un **insigne modeste mais respecté**. Malgré sa décontraction apparente, Timéo est un **serviteur dévoué de la Phalange**, qui **connaît chaque arme et équipement de l'arsenal comme s'ils étaient les siens**.

TECHNOMAGE MAGISTER MARCO MERAVIGLIA

Le Technomage Magister Meraviglia est un des professeurs de l'école de Technomage d'Anima. Il a encadré les études de Marco di Bonvanni et soutient l'initiative du Condotierre.

Biographie

Cadet d'une famille de rang sénatorial, Marco Meraviglia a été orienté très jeune vers une carrière de Technomage. Il

a montré de bonnes dispositions pour la technomagie et s'est fait remarquer pour son sérieux et son dévouement à l'école et à la République d'Anima.

Il a effectué l'ensemble de sa carrière au service de l'école, assurant des fonctions d'enquête, de recherche et d'enseignement.

Son domaine de prédilection est la réalisation de machinerie hydrauliques utilisant divers fluides magiques pour décupler leur puissance.

Rôle

Marco Meraviglia est un ami du Condottiere Buestigato, il a répondu favorablement à sa proposition d'intégrer un Technomage à la Squadra Spéciale.

C'est le référent principal de Mario di Bonvanni.

Description

Marco Meraviglia est un **vieux sage** à la **barbe blanche soyeuse** et aux **sourcils broussailleux**, qui lui confèrent un air à la fois **érudit et bienveillant**. Son visage est marqué par les années de service et de réflexion, mais reste **toujours accueillant**, souvent illuminé par un **sourire affable**.

Sa voix, **douce et posée**, reflète la patience et l'assurance d'un professeur expérimenté, s'exprimant avec une intonation **légèrement professorale**, mais jamais condescendante. Chaque mot qu'il prononce semble choisi avec soin, témoignant de la profondeur de sa connaissance et de son **attachement à l'enseignement**.

Vêtu de la longue robe parme, emblème de l'école de Technomagie d'Anima, **Marco arbore fièrement les couleurs de l'institution qu'il a servie toute sa vie**. Ses mains se posent souvent sur une **canne inhabituelle**, un chef-d'œuvre d'artisanat composé de tuyaux de cuivre soigneusement assemblés, dont la **fonction semble bien plus complexe** que ne le laisse paraître son apparence. Des murmures circulent parmi les étudiants et collègues sur les **mécanismes occultes qu'elle dissimule**, une spéculation que Marco ne dément jamais vraiment.

Bien que **d'un calme olympien en toutes circonstances**, ses yeux s'animent d'une lueur vive et passionnée dès qu'il parle de ses **domaines d'expertise : les pompes, la tuyauterie, et les arcanes occultes des machines hydrauliques**. À ce moment-là, l'affabilité du vieil homme laisse transparaître un **enthousiasme presque enfantin** pour ces **merveilles technologiques et magiques**.

de sa compagnie au Barrage qu'il a trouvé sa vocation pour rejoindre l'ordre des Inquisiteurs du Barrage.

Il a fait son Alumnat auprès du Maître Inquisiteur Brivoli avant de rejoindre la collégiale d'Anima. Après plusieurs années de service, il a fini par en prendre la direction.

S'il manque parfois un peu de pugnacité et de perspicacité, il est d'un naturel obéissant, et très respectueux de l'autorité. Presque aussi dévoué à la République d'Anima qu'à l'Ordre des Inquisiteurs, il bénéficie d'une très bonne réputation dans la ville et garantit des bonnes relations entre la République et l'Ordre.

Rôle

Le Maître Inquisiteur Mastandi soutient l'initiative du Condottiere et sert de référent principal pour Gédéon d'Entrepic de Porserval.

Description

Le Maître Inquisiteur Mattéo Mastandi est **un homme d'une quarantaine d'années**, petit de taille, mais dont la présence impose respect et attention. Son **visage joufflu et ventru**, accentué par la **tonsure réglementaire** des Inquisiteurs, dégage **une impression de solennité** et de dignité. Malgré son **allure plutôt rondelette**, il porte ses responsabilités avec **une gravité indéniable**.

Sa tenue, bien que fonctionnelle, semble **légèrement incongrue** pour son apparence physique. Il est vêtu d'une **brigantine de cuir robuste**, surmontée d'un **ceinturon d'arme** qui, malgré son utilité, paraît **un peu trop martiale** pour un inquisiteur d'une **collégiale relativement calme comme celle d'Anima**. Cette armure est portée au-dessus de sa tunique et de ses chausses, ce qui donne **un aspect quelque peu décalé**, mais témoigne de son engagement envers **la sécurité et la rigueur de l'Ordre**.

Mastandi est un homme **profondément respectueux de l'autorité et d'un naturel obéissant**, qualités qui ont façonné son cheminement du service ordinaire à la direction de la collégiale d'Anima. Bien que **parfois critiqué pour un manque de pugnacité ou de perspicacité**, il compense largement par son **dévouement sans faille à la République d'Anima et à l'Ordre des Inquisiteurs**.

MAITRE INQUISITEUR MASTANDI

Le Maître Inquisiteur Mastandi est le dirigeant de la collégiale d'Anima de l'ordre des inquisiteurs du Barrage.

Biographie

Mattéo Mastandi est originaire de la ville d'Anima. Fils d'une famille d'artisans menuisier, il a rejoint la Phalange où il a fait un service ordinaire. C'est lors du déploiement

SCENE 2 – ABORDER LE PYROSCAPHE

Début de la scène : Introduction « hors-jeu » de la mission pour les PJs.

Fin de la scène : les PJs ont les informations nécessaires sur la mission

Enjeux :

- Briefing de mission par l'Ordonanzi Giorgio Belairco.
- Réponse aux questions immédiates.

Lieux :

- La Tour des Murmures

BRIEFING DE MISSION – DEBLOQUER LE PORT

Lorsque vous avez reçu la convocation de Giorgio Belairco, vous avez tous senti que quelque chose clochait. Avant même d'avoir franchi le seuil de son bureau, **les rumeurs qui couraient en ville depuis la veille avaient déjà éveillé vos soupçons.**

Le port d'Anima est totalement paralysé depuis plus de vingt-quatre heures. Aucun navire n'entre, aucun ne sort. L'activité commerciale est à l'arrêt. En cause : **un des navires technomagiques, est bloqué en travers du fleuve, en rade au milieu des eaux.**

En entrant dans le bureau, vous trouvez Giorgio en pleine discussion avec le technomage **Marco Meraviglia**, visiblement tendus. Giorgio ne perd pas de temps. Sitôt le groupe réuni, il vous adresse un regard ferme, son ton est grave.

« Vous vous en doutez, votre mission concerne bien **l'Orzossi 4**, qui obstrue actuellement tout le trafic fluvial d'Anima. »

« Nous sommes face à **un acte de mutinerie.** »

Il croise les bras et poursuit d'un ton encore plus dur.

« Le capitaine en second du navire, **Ignacio Catalano**, a pris le commandement. Avec **l'aide de son frère**, ils ont recruté un **équipage de bons à rien** dans le Faubourg des Marins. Ensemble, ils ont **exécuté le capitaine légitime** et ont tenté de **fuir vers l'archipel Pirate.** »

Un silence pesant suit ses paroles. Il reprend :

« Mais le navire n'était **pas prêt à appareiller.** Les **réserves de charbon** sont insuffisantes pour un voyage d'une telle ampleur. Alors, **les Catalano ont changé de plan.** »

« Ils ont **fait du port d'Anima leur monnaie d'échange.** Ils menacent de **faire exploser l'Orzossi 4** si nous ne leur livrons pas le charbon qu'ils exigent. »

Giorgio jette un rapide coup d'œil à Meraviglia, puis fixe à nouveau le groupe.

« Et nous devons **prendre cette menace au sérieux.** Très au sérieux. »

Il fait quelques pas, les mains derrière le dos.

« L'Orzossi 4 est un **prototype de Pyroscaphe de dernière génération.** Armé par la maison Orzossi, il représente des années **d'innovation technomagique**, soutenues financièrement par la République.

Si ce navire venait à **exploser en plein cœur du fleuve**, les dégâts seraient colossaux. Non seulement pour le port, mais pour toute la ville. »

« Et surtout... »

Ajoute-t-il en baissant un peu la voix,

« Avec les **informations que nous avons récupérées** sur le corps de **l'agent tombé lors de votre dernière mission**, nous savons que la République est sur le fil du rasoir. **Nous ne pouvons pas nous permettre** une perte d'une telle ampleur maintenant. »

Il vous regarde, tour à tour.

« Votre mission est donc la suivante : **aborder l'Orzossi 4 et reprendre le contrôle du navire.** Éliminez les mutins. Récupérez l'Orzossi intact. »

« Ce ne sera **pas une mission facile**, mais vous n'y allez pas à l'aveugle. Nous avons en notre possession **les plans détaillés du bâtiment**, et une assez bonne estimation des **forces en présence.** »

Il se tourne vers une grande carte étalée sur la table et commence à déplier des plans.

« Je vais maintenant vous **présenter tout cela.** Mais avant tout... **avez-vous des questions ?** »

BRIEFING DE MISSION - LES MUTINS

Giorgio se redresse, sa main posée sur les plans du navire. Il vous fixe brièvement avant de reprendre d'une voix ferme.

« Passons à présent **aux forces en présence.** Voici ce que nous savons des principaux **instigateurs de cette mutinerie.** »

IGNACIO CATALANO

« Le premier, vous le connaissez peut-être de nom. Il s'agit d'**Ignacio Catalano.** »

« Jusqu'à récemment, il était **capitaine en second de l'Orzossi 4.** Un officier formé aux Cadets d'Anima, avec un parcours militaire solide et une fiche de service sans accroc... **jusqu'à ce dernier voyage.** »

Il marque une pause, feuillette quelques pages.

« Son dernier déploiement l'a conduit à **mouiller au large d'une île de l'archipel pirate.** Officiellement, il y a eu un **incident mineur** durant le ravitaillement : **un échange tendu avec quelques autochtones** qui aurait été rapidement maîtrisé. **Rien d'alarmant, en apparence.** »

Giorgio referme brutalement le dossier.

« Mais depuis ce retour, **plusieurs témoins ont noté un changement dans son comportement** : repli sur lui-même, méfiance accrue, décisions de commandement plus dures, moins orthodoxes. **Il est probable que ce qui s'est passé sur cette île** n'ait jamais été consigné dans le rapport. **Quelque chose l'a changé.** »

« Quoi qu'il en soit, **considérez-le comme dangereux.** Il connaît le bâtiment, sait se battre, il a bien conscience du sort réservé aux mutins. **Il ne se rendra pas.** »

SERGIO CATALANO

Giorgio prend une inspiration brève, puis reprends.

« Son frère cadet, Sergio Catalano, est **d'un tout autre acabit.** Il n'a pas bénéficié des mêmes opportunités. N'a pas suivi de formation militaire. En revanche, il a grandi dans les **tripots du Quartier du Négoce et du Faubourg des Marins.** Et c'est là qu'il a appris à survivre. »

« Il s'est fait un nom parmi **les éléments les plus extrémistes de l'Entente des Marins d'Anima.** C'est une sorte de fanatique qui cherche à **renverser l'ordre naturel des choses.** »

Un léger froncement de sourcils trahit le mépris que Giorgio lui voue.

« Il prétend **défendre la cause des marins contre les armateurs,** mais ses méthodes parlent d'elles-mêmes : sabotages, émeutes, incendies... et aujourd'hui, **une mutinerie.** »

« Il est probable que ce soit lui le véritable instigateur de la prise de contrôle du navire. **Peut-être a-t-il réussi à retourner son frère,** ou peut-être Igniaccio était-il déjà brisé de l'intérieur. Quoi qu'il en soit, Sergio est un agitateur radical et charismatique. **Ne vous attendez pas à une solution diplomatique.** »

Giorgio marque un silence appuyé, son regard s'assombrit.

« Si l'occasion se présente **d'éliminer Sergio Catalano, ne la laissez pas passer.** Anima n'a rien à gagner à le voir survivre. »

BENITO VILVERDI

Giorgio se tourne alors vers le Technomage Magister Meraviglia. Il hoche la tête en sa direction, avec une note d'ironie contenue :

« Magister, je vous laisse présenter votre élève... »

Le technomage lève les yeux au ciel, l'air faussement agacé.

« Oh, **vous exagérez toujours, Giorgio.** "Mon élève"... Il a bien fréquenté **quelques-uns de mes cours,** comme des centaines d'autres avant lui. **Certains font la fierté d'Anima.** D'autres, eh bien... »

Il se tourne vers vous avec un petit sourire pince-sans-rire, puis se redresse légèrement, **adoptant d'instinct un ton professoral.**

« J'ai consulté **la fiche de Benito Vilverdi dans les archives de l'école de Technomage d'Anima.** Figurez-vous qu'ils ont encore entrepris de revoir le classement des archives. Alors oui, le nouveau système est plus efficace, et l'introduction d'automates classeurs va vraiment faciliter les choses, mais la période de transition actuelle est pénible. Il faut sans cesse consulter un double index pour avoir accès aux archives et croyez-moi cela ne facilite pas les consultations. »

Giorgio le coupe :

« **Au fait Magister,** je vous prie ».

Marco reprend :

« Ah oui, je disais donc **Benito Vilverdi** est né dans le **Quartier du Négoce,** c'est le fils d'un artisan charpentier, un certain Flavio Vilverdi, installé **Rue des Aubiers.** Un homme talentueux, d'ailleurs, qui a gravi les échelons au sein de la **Guilde des Tonneliers.** Grâce à leur soutien, la famille a pu offrir à Benito des études supérieures. »

Giorgio le coupe à nouveau :

« **Avançons un peu** Magister, s'il vous plaît. »

Le Technomage balaye l'interruption d'une main distraite et reprends.

« Oui, bon. C'était **un élève tout à fait convenable.** Ce n'était certainement **pas le plus doué,** mais je me souviens bien qu'il était **très appliqué** dans le cours **d'évocation Technomagique** que j'enseignais à l'époque. Je crois me souvenir qu'en **deuxième année,** il avait fait un **exposé tout à fait pertinent,** quoi qu'un peu succinct, sur le sort de Lumières Dansantes. »

Giorgio toussote en lançant un regard noir au Technomage.

Meraviglia fait mine de n'avoir rien vu et reprends :

« Oui, voilà, **bref c'était un élève tout à fait correct** et sans histoire. Il a rejoint la flotte d'Anima pour **travailler sur les Pyroscaphe.** »

« J'ai peu suivi son travail depuis mais ses maîtres semblaient satisfaits de lui. On m'a dit qu'il avait particulièrement **travaillé sur les profils de coque** et l'adjonction d'une couche de cuivre pour protéger les navires des parasites et des gastéropodes marins. Voyez-vous, il existe, m'a-t-on dit, plusieurs espèces invasives qui peuvent significativement ralentir un navire lorsqu'ils infestent sa coque et... »

« **Je résume.** », coupe sèchement Giorgio, dont le ton ne laisse plus place à la divagation.

« Vilverdi était un **technomage compétent,** sans histoire jusqu'à cette affaire. Il avait déjà servi sur **le même navire qu'Igniaccio Catalano** à plusieurs reprises. »

« On ne sait pas **s'il a rejoint la mutinerie par conviction,** par **loyauté...** ou par **contrainte.** Ce qui est certain, c'est que **sans lui, l'Orzossi 4 n'aurait jamais pu démarrer.** Sa connaissance des systèmes mécaniques et arcaniques du bâtiment est cruciale. »

Il croise les bras.

« **Il se peut qu'il soit complice.** Mais il pourrait aussi être un otage. **Restez vigilants.** »

Marco Meraviglia hoche lentement la tête, avec un petit sourire en coin.

« **Oui... voilà. C'est une synthèse un peu brutale, mais... juste.** »

L'EQUIPAGE

Giorgio se redresse, les mains croisées dans le dos. Son regard balaie chacun d'entre vous avec une gravité pesante.

« Enfin... parlons de l'équipage. »

« À bord de l'Orzossi 4, vous trouverez sans doute **quelques dizaines d'hommes**. Pour la plupart, ce ne sont pas des marins aguerris, ni même des soldats. Ce sont des anciens rameurs, des dockers, des habitués des tavernes du Faubourg des Marins. Des camarades de beuverie de Sergio Catalano, ramassés au fond des caves, levés avec une chope dans une main et une idée révolutionnaire bancaire dans l'autre. »

Il crache presque les mots, le mépris à peine voilé.

« Bref, de la racaille. **Sans honneur, sans loyauté, et sans grand courage...**

Mais ne les sous-estimez pas pour autant. **Une nuée de rats acculés peut encore mordre.** »

« Il est également probable que **quelques mariniers expérimentés aient été embarqués dans cette folie**. Des hommes qu'Ignacio aura su convaincre. Peut-être des anciens compagnons de voyage, des âmes perdues, ou simplement des crétins sensibles à quelques promesses creuses. »

Il se rapproche légèrement de la table, posant enfin les deux mains à plat sur le bois.

« Aucun de ces hommes n'est un combattant entraîné... mais certains savent se battre, et **tous risquent de vous ralentir**. Or, c'est là que se trouve le principal danger : le temps. **Vous devrez agir vite. Une opération nette, rapide, décisive.** »

Son regard se fait plus perçant, presque tranchant.

« **Mais avant de passer à la stratégie d'abordage...** avez-vous des questions sur les forces en présence ? »

BRIEFING DE MISSION – ABORDAGE

LES PLANS DU NAVIRE

Giorgio déplie soigneusement un ensemble de grandes cartes sur la table centrale. Leur surface, tachée de cire et de graphite, montre des plans finement tracés d'un navire complexe.

« Ces documents proviennent de **Son Excellence le Sénateur Buestigato**, qui a pu les obtenir directement

auprès de la **famille Orzossi**. Il s'agit des plans de conception de l'Orzossi 4. Ce ne sont peut-être pas les plans les plus récents, mais ils restent **suffisamment proches de la version finale** pour nous fournir un avantage tactique majeur. »

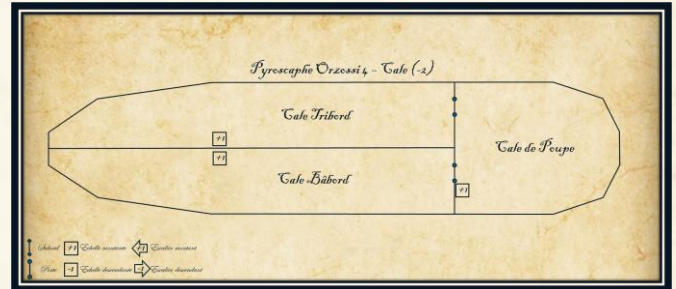
Il fixe le groupe avec sérieux.

« Le Sénateur a insisté sur la **plus stricte confidentialité** concernant ces documents. Je vous demande donc la **plus grande discrétion**. Si vous les perdez ou les laissez entre de mauvaises mains, ce ne sera pas seulement l'opération qui sera compromise, ce sera **la sécurité de toute la République.** »

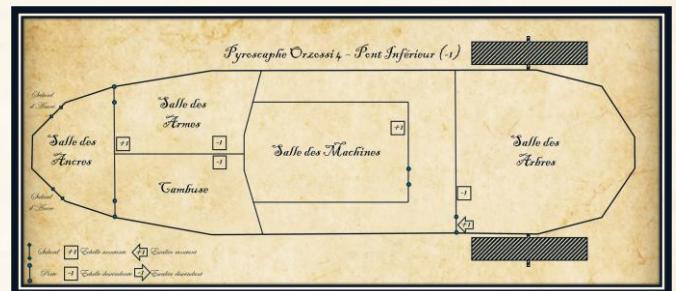
Il désigne les plans du doigt, traçant du regard les différents niveaux du bâtiment.

« L'Orzossi 4 compte **cinq niveaux distincts**. Voici ce que vous devez savoir : »

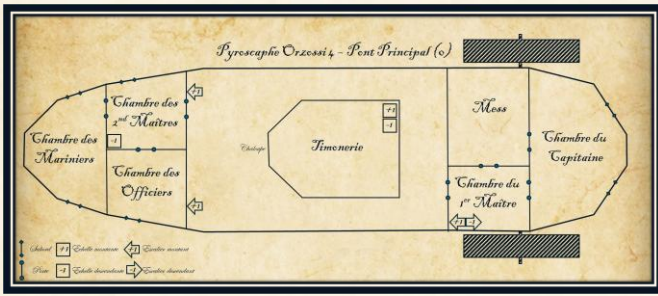
« **La Cale** : Située tout en bas du bâtiment. C'est un vaste espace polyvalent. On y stocke habituellement la cargaison, mais c'est aussi là que dort l'équipage dans des conditions assez rustiques. »



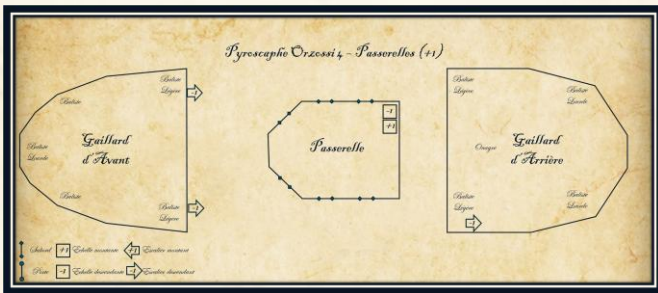
« **Le Pont Inférieur** : ce niveau est divisé entre l'avant et l'arrière. À l'arrière se trouve le cœur mécanique du navire : les chaudières, les conduites de vapeur, les arbres de transmission. L'avant, lui, est réservé aux vivres, aux munitions et aux réserves diverses. Attention : il n'existe aucune communication interne entre ces deux zones à ce niveau. »



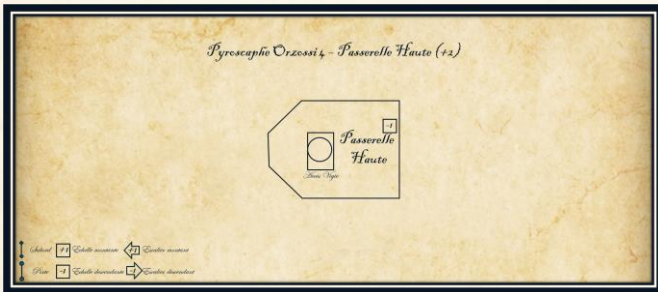
« **Le Pont Principal** : c'est le pont central du bâtiment. C'est ici que se concentre le plus d'activité. En plus du pont extérieur proprement dit, c'est là que se trouve la Timonerie, le centre de contrôle des machines. L'avant et l'arrière abritent les quartiers des officiers et des marins de confiance. »



« **Les Gaillards et Passerelles** : En montant depuis le pont principal, vous accédez aux gaillards avant et arrière. Ces zones sont armées : plusieurs balistes sont installées pour couvrir tous les angles de tir. Les modèles lourds nécessitent des servants, mais l'Orzossi 4 est équipé de balistes légères automatisées. Elles peuvent être déclenchées à distance depuis la Passerelle, située au centre du navire, juste au-dessus de la Timonerie. »



« **La Passerelle Haute** : Enfin, au sommet du bâtiment se trouve la passerelle haute, accessible uniquement depuis la passerelle centrale. Elle offre un point de vue sur tout le fleuve et sert d'accès à la grande cheminée. Elle abrite aussi une petite plateforme de tir et une vigie. »



ATTEINDRE LA TIMONERIE

Giorgio se redresse lentement. Son regard se fait plus perçant, plus grave.

« Venons-en maintenant... au **cœur de votre mission**. »

Il marque un temps, puis se tourne vers le Technomage Meraviglia, qui l'observe déjà avec cet air de vieux hibou satisfait, les mains croisées sur sa canne.

« Magister, si vous le permettez, **je vais tenter de résumer ce que vous m'avez expliqué** sur le fonctionnement des pyroscaphes. »

Meraviglia incline doucement la tête, un petit sourire en coin.

« **Faites donc, cher Giorgio**. Je suis tout ouïe. »

Giorgio se tourne de nouveau vers vous, son ton désormais tendu comme une corde d'arbalète.

« Le point névralgique du navire, **c'est la Timonerie**. C'est depuis cette salle que l'on contrôle l'ensemble des machines, la pression des chaudières, la répartition de l'énergie technomagique. Si les mutins ont réellement l'intention de **faire sauter le bâtiment**, c'est depuis la Timonerie qu'ils en auront les moyens. »

Il appuie ses mots avec fermeté

« **Un pyroscaphe n'est pas une bombe**, du moins pas en temps normal. Mais... »

Il jette un regard appuyé vers le Magister qui lève un sourcil approbateur

« ...si on concentre l'énergie technomagique dans les chaudières et qu'on **laisse monter la pression sans régulation**, alors oui : ça devient une véritable cocotte-minute flottante. Et tôt ou tard, paf ! ça explose. »

Un silence pesant s'installe quelques secondes.

« Les mutins nous ont prévenu **qu'ils feraient sauter le bâtiment** en cas de tentative d'abordage. Mais nous pensons que, **si vous ne traînez pas**, vous pouvez avoir le temps de monter à bord du navire et **d'atteindre la Timonerie avant qu'ils ne fassent tout sauter**. »

« Une fois que vous aurez **éliminer le risque d'explosion**, vous pourrez nous **envoyer un signal** et d'autres troupes **viendront vous aider à nettoyer ce qui restera des mutins**. »

ABORDER LE NAVIRE

Giorgio baisse les yeux vers les plans du navire, ses doigts glissant lentement le long des lignes tracées à l'encre noire.

« Enfin, venons-en aux accès. »

« La **Timonerie** est située au niveau du **pont principal**. Mais attention : elle n'est accessible **que par deux voies** : depuis la **Passerelle**, à l'étage supérieur... ou par la **Salle des Machines**, au niveau inférieur. »

Il relève les yeux, vous jauge.

« Autrement dit : **le cœur du navire est un verrou bien gardé**. Les mutins ont probablement sécurisé ces deux passages. Il faudra donc **frapper vite, fort... et au bon endroit**. »

Giorgio se redresse, le dos droit, le regard dur.

« Pour maximiser l'effet de surprise, **l'attaque se fera de nuit**. Vous partirez discrètement, à bord **d'une simple barque** depuis un quai isolé du port d'Anima. Le Magister Meraviglia masquera votre approche grâce à **un voile de dissimulation**. Tant que vous resterez en mer, vous serez **invisibles aux vigies et aux éventuelles sentinelles**. »

Il jette un regard vers le vieil homme, qui acquiesce d'un mouvement de tête, **l'air aussi calme qu'un lac au crépuscule**.

« Mais une fois que vous serez à portée du navire... **vous serez seuls.** Aucun renfort. Aucune couverture. Pas de deuxième chance. »

« **Plusieurs options existent pour monter à bord.** Vous pouvez tenter de **grimper sur le pont principal** directement, où essayer de vous **glisser discrètement par un des sabords du navire.** »

« Je compte sur vous pour étudier ces plans **et choisir la meilleure approche** en fonction de vos compétences et de votre instinct. Une fois à bord, **votre priorité sera claire : atteindre la Timonerie avant que les mutins n'activent leur folie destructrice.** »

Il marque une dernière pause, puis ajoute :

« **Restez soudés. Restez vifs.** Et ne vous laissez pas distraire. **Chaque seconde comptera.** ».

ACTE 2 – MONTER A BORD DU PYROSCAPHE

Début de l'acte : Les PJs se retrouvent et s'approche du bâtiment pirate.

Fin de l'acte : les PJs montent à bord du Pyroscaphe.

Enjeux :

- Approche du bâtiment.
- Différentes options pour monter à bord

Lieux :

- Port d'Anima
- Pyroscaphe Pirate sur le Fleuve des Morts.

LE PORT D'ANIMA

Début de la Scène : Les PJs se retrouvent et vont au port où une barque les attends.

Fin de la scène : La barque emmène les PJs au pied du Pyroscaphe.

Enjeux :

- Ambiance dans le Port.
- Discussion avec le Technomage Magister Meraviglia.
- Retrouaille avec Görg et Mörg les deux mercenaires orcs survivants du scénario précédent.

Lieux :

- Tour des Murmures
- Port d'Anima
- Barque sur le Fleuve des Morts.

RENDEZ-VOUS A LA TOUR DES MURMURES

Les PJs se retrouvent :

Vous vous retrouvez, comme à votre habitude, devant la Tour des Murmures. Ce soir, cependant, une présence inhabituelle se joint à vous : **le Technomage Magister Marco Meraviglia**. Il doit vous accompagner jusqu'au port et s'assurer de dissimuler votre approche du navire.

Sa présence offre une opportunité de roleplay intéressante durant le trajet.

« Alors, voyons, est-ce que nous avons tout le monde ce soir ? » demande Meraviglia, ajustant ses lunettes sur son nez.

« J'ai bien vérifié ma sacoche à composants avant de partir, et normalement tout est en ordre. Mais on n'est jamais trop prudent. Imaginez, par exemple, si j'avais interverti mes bocaux de potasse et de poudre de belladone. Un simple sortilège de brume pourrait se transformer en nuage toxique. Cela arrive plus souvent qu'on ne le pense. Ces deux catalyseurs sont presque

identiques si on ne les étiquette pas correctement. **La Technomagie, voyez-vous, est un art qui demande une grande méticulosité. Retenez bien cela !** »

Il vous regarde tous, s'assurant que vous avez bien compris l'importance de ses paroles. « Enfin, si tout est en ordre, je pense que nous pouvons partir. »

EN ROUTE VERS LE PORT

Le groupe se dirige vers le port.

Vous vous mettez en route vers le port, la nuit enveloppant les quartiers d'Anima d'un silence pesant. À cette heure tardive, **les rues sont assez calmes**, mais une **tension palpable** se fait sentir à mesure que vous approchez de votre destination.

Depuis plusieurs jours, **les accès au port d'Anima sont bloqués par les marins mutinés.** Les navires, immobilisés, s'entassent le long des quais, leurs cargaisons abandonnées. Les marins désœuvrés errent, l'air maussade, formant des groupes épars. **Des éclats de voix résonnent parfois, et des bagarres éclatent ici et là,** ajoutant à l'atmosphère tendue. **L'odeur rance du fleuve, mélange de vase et de sel, imprègne l'air.**

Le Technomage Magister Marco Meraviglia, qui vous guide, **semble indifférent à cette agitation.** Il vous désigne un quai isolé. « Voilà, si les indications de Giorgio sont correctes, **c'est par là.** Allez au bout de ce quai, vous trouverez **une barque et deux rameurs.** Ils ont **ordre de vous conduire jusqu'au Pyroscaphe.** »

Il s'arrête un instant, balayant les environs du regard. « De mon côté, **je vais me porter un peu en avant sur la rive** afin de lancer un **charme de dissimulation.** Cela voilera votre approche. Pour le reste... »

Il vous adresse **un sourire énigmatique.** « Eh bien, je crois que **cela dépend de vous. Bonne chance, mes amis.** »

EMBARQUEMENT AU PORT D'ANIMA

Le groupe prend place à bord de la barque qui va les mener sur le navire.

Vous avancez sur le quai, **vos pas résonnant sur les planches usées par le temps.** Comme promis, **une barque** vous attend au bout du quai.

Vous reconnaissez immédiatement les deux rameurs à leurs silhouettes imposantes : **Görg et Mörg**, les deux mercenaires orcs ayant survécu à l'épisode du **Faubourg de la Lanterne.**

Leurs visages s'illuminent en vous voyant approcher. Ils vous saluent avec une chaleur surprenante, leurs voix graves résonnant dans la nuit. « **Allez, vous venir ! Vous nettoyez bateau sans faire boum, et après, nous retrouvons pour Apérork !** » Ils éclatent de rire, leur bonne humeur contrastant avec la tension ambiante. « **Haha, Apérork !** »

Ils vous invitent à **prendre place à bord de leur embarcation**, leurs gestes assurés et bienveillants.

UN PETIT TOUR DE BARQUE

La barque avance jusqu'au navire.

Vous prenez place à bord de la barque, mais malgré la **bonne humeur contagieuse de Görg et Mörg**, une **appréhension sourde vous envahit**. Les dangers qui vous attendent pèsent lourdement sur vos esprits.

Bientôt, la **silhouette imposante de l'Orzossi 4** se dresse devant vous, telle une ombre menaçante sur les eaux sombres du fleuve. **Sur la rive, un peu plus loin, vous apercevez le Technomage Magister Marco Meraviglia** entamer ses incantations. Une légère brume se lève alors, enveloppant le fleuve d'un voile éthéré. **Vous pouvez voir à travers sans difficulté**, mais tout ce qui se trouve à l'extérieur de cette brume **devient légèrement flou**.

À mesure que **vous vous rapprochez du navire**, l'heure fatidique de monter à bord approche.

ABORDER LE PYROSCAPHE

Début de la Scène : Les PJs sont au bas du Pyroscaphe

Fin de la scène : Les PJs sont montés à bord.

Enjeux :

- Choisir le meilleur moyen de monter à bord.

Lieux :

- L'Orzossi 4.

Il y a plusieurs façons de monter à bord du Pyroscaphe. Cette scène détaille les différentes options possibles.

ESCALADER LE PONT

La première option est de grimper directement sur le pont. Cela permet d'accéder au pont principal. Mais c'est aussi l'approche la moins discrète.

ESCALADER JUSQU'AU PONT

Le Pont se trouve à environ 3m. du fleuve.

Sans corde il faut réussir un **jet d'Athlétisme DD15** pour monter à bord. En cas d'échec, sur **un jet de moins de 10**, le PJ chute à l'eau.

A l'aide d'une corde, il suffit **d'un jet d'Athlétisme DD10**, sur **4 ou moins** le PJ chute à l'eau.

Sur un 1 naturel, tous les occupants de la barque doivent faire un **Jet de Sauvegarde de Dextérité DD12** ou tomber à l'eau.

Si les PJs ont été repérés par les mutins, l'escalade du pont se fait sous le **tir des balistes légères**.

Si un PJ est touché par une baliste pendant qu'il grimpe, il doit faire **un jet de Sauvegarde de Constitution DD13** ou lâcher prise et tomber à l'eau.

TOMBER A L'EAU

L'eau du Fleuve des Morts, même filtrée par le Barrage reste dangereuse.

En cas d'immersion, un PJ subit les effets suivants :

Tu plonges dans les **eaux sombres du Fleuve**, et une **sensation de froid** intense te transperce immédiatement, s'infiltrant jusqu'à tes os. **Les courants froids tourbillonnent autour de toi**, t'agrippent et t'attirent inexorablement vers le fond. **Chaque mouvement devient une lutte**, l'eau semble aspirer ta chaleur et ta force, rendant **chaque seconde plus précieuse et chaque geste plus difficile**.

Le PJ subit une **attaque d'Absorption de Force** par tour passé dans l'eau.

EAU DU FLEUVE DES MORTS

Absorption de Force. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 9 (2d6 + 2) dégâts nécrotiques, et la valeur de Force de la cible est réduite de 1d4. La cible meurt si cet effet réduit sa Force à 0. Sinon, la réduction de Force dure jusqu'à ce que la cible termine un repos court ou long.

Si un humanoïde meurt de cette attaque, il réapparaît dans 1d4 round sous la forme de :

1d8 :

- 1 – 3 Zombie
- 4 – 5 Ombre
- 6 : Goule
- 7 : Spectre
- 8 : Blême.

Pour remonter dans la barque, il faut réussir un test **d'Athlétisme DD12**. Le test se fait avec **désavantage** si le personnage porte **une armure lourde**.

ESCALADER JUSQU'AU SABORD DU NIVEAU 0

L'escalade jusqu'au Sabord du Niveau 0 est plus facile que de monter directement sur le pont. Elle permet d'accéder aux différentes Chambres du bâtiment (Mariniers, 2nd Maîtres, Officiers, 1^{er} Maître, Capitaine).

Le principal risque est de tomber directement face à un ennemi selon le sabord choisi.

ESCALADER JUSQU'AU SABORD

Le Sabord se trouve à environ 3m. du fleuve.

Sans corde il faut réussir un **jet d'Athlétisme DD12** pour monter à bord. En cas d'échec, sur **un jet de moins de 08**, le PJ chute à l'eau.

A l'aide d'une corde, il suffit **d'un jet d'Athlétisme DD08**, sur **3 ou moins** le PJ chute à l'eau.

Sur un 1 naturel, tous les occupants de la barque doivent faire un **Jet de Sauvegarde de Dextérité DD12** ou tomber à l'eau.

SE GLISSER PAR LES SABORDS D'ANCRE

La dernière option pour monter à bord en se glissant par l'un des sabords d'ancre. Il faut alors se faufiler dans un espace exigu pour arriver dans la salle des ancrés.

Il faut réussir un **jet d'Acrobatie DD12** pour monter à bord par un des sabords d'ancre. En cas d'échec, sur **un jet de moins de 08**, le PJ subit **1d4 dégâts contondant**.

ACTE 3 – A BORD DU PYROSCAPHE

Début de l'acte : Les PJs montent dans le Pyroscaphe.

Fin de l'acte : les PJs se rendent maître de la Timonerie.

Enjeux :

- Exploration et combat dans le navire mutiné.

Lieux :

- L'Orzossi 4.

Pour cet acte, les lieux sont décrits niveau par niveau sans ordre chronologique particulier.

NIVEAU -2 – LA CALE



La cale peut servir à passer de la proue à la poupe du navire. Elle est occupée par **des marins endormi d'un étrange sommeil profond**. Leur esprit est **prisonnier d'une transe** et a servi à animer deux [nuées de rats crânes](#).

A - LA CALE TRIBORD

Vous pénétrez dans la **cale tribord** du navire. L'air est **lourd et oppressant**, chargé d'un **mélange d'odeurs fortes** : goudron, sueur et pourriture.

Quelques caisses de cargaison sont arrimées au centre, mais la cale semble loin d'être remplie à sa capacité maximale. À l'avant et à l'arrière de la pièce, **des hamacs suspendus** dans la pénombre abritent **des membres d'équipage**, apparemment assoupis.

Votre présence passe inaperçue, pour l'instant.

Soudain, un **couinement caractéristique brise le silence**. Un rat est perché sur une caisse en face de vous, ses **yeux brillant d'une intelligence inquiétante**. Ce qui vous frappe le plus, c'est **l'état de son crâne** : il semble avoir **éclaté comme une noix**, révélant un **cerveau disproportionné**, luisant d'une **lueur violacée**.

Le rongeur vous observe un instant, puis **pousse un cri strident**. Aussitôt, **une nuée de rats au crâne éclaté** surgit d'entre les caisses, se ruant sur vous avec une **férocity inattendue**.

Les PJs font face à une **Nuée de Rats Crânes** (profil ci-dessous).

La Nuée de Rats Crâne informe les mutins installés dans la passerelle de la présence des PJs.

Alors que le combat s'engage avec **cette nuée de rat mutants**, vous entendez au-dessus de vous **les échos du tintement d'une cloche**. Il s'agit de la cloche d'alarme du

bâtiment. **Votre présence a été détectée par les mutins**. Ce n'est maintenant plus qu'une question de temps avant qu'ils ne **fassent exploser le bâtiment**.

Les marins endormis ne se réveillent pas. Si les PJs tuent les rats, **les marins sont morts** (leur esprit avait fusionné avec celui des rats).

En fouillant la pièce les PJs peuvent trouver plusieurs idoles à têtes de langoustine similaire à celle du culte des marins qu'ils ont affronté dans le scénario [l'Idole des Marins](#).

NUÉE DE RATS-CRÂNES

Nuée de bêtes TP de taille M, typiquement loyal mauvais

Classe d'armure 12

Points de vie 76 (17d8)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	14 (+2)	10 (+0)	15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)

Résistances aux dégâts contondant, perforant, tranchant

Immunités aux états charmé, effrayé, agrippé, paralysé, pétrifié, à terre, entravé, étourdi

Sens vision dans le noir 9 m, Perception passive 10

Langues télépathie 9 m

Puissance 5 (1800 PX) **Bonus de maîtrise** +3

Voile télépathique. La nuée est immunisée contre tout effet censé percevoir ses émotions ou lire ses pensées, ainsi que contre les sorts de divination.

Nuée. La nuée peut occuper l'espace d'une autre créature et réciproquement, et elle peut se déplacer par toute ouverture assez large pour un rat de taille TP. La nuée ne peut ni récupérer de points de vie ni gagner de points de vie temporaires.

ACTIONS

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 0m, une cible dans l'espace de la nuée. Touchée: 14 (4d6) dégâts perforants, ou 7 (2d6) dégâts perforant si la nuée est à la moitié de son maximum de points de vie ou moins, plus 22 (5d8) dégâts psychiques.

Incantation (psioniques). Tant qu'il lui reste plus de la moitié de ses points de vie, la nuée lance l'un des sorts suivant sans la moindre composante, l'intelligence est sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde contre les sorts 13).

A volonté: *compréhension des langues, détection des pensées, injonction* 1/jour chacun: *confusion, domination de monstre*

ACTIONS BONUS

Illumination. La nuée fait émettre de ses cerveaux une lumière faible sur un rayon de 1,50m, ou en augmente l'intensité pour qu'elle devienne une lumière vive sur un rayon pouvant aller de 1,50 à 6m (et produise une lumière faible sur un rayon supplémentaire égal à celui de la lumière vive), ou encore elle éteint cette lueur.

B – LA CALE BABORD

La cale bâbord est semblable à celle de tribord. Elle contient aussi une [nuée de rats crânes](#). Il est peu probable que les PJs visitent les deux.

Vous pénétrez dans la **cale bâbord du navire**, où l'atmosphère est étouffante, imprégnée d'un **mélange d'odeurs âcres de bois humide, de sueur rance et de moisissure**. Quelques caisses de cargaison sont éparpillées au centre, mais **la cale semble loin d'être pleinement**

utilisée. À l'avant et à l'arrière, des hamacs sont suspendus dans l'obscurité, occupés par des membres d'équipage endormis.

Votre arrivée passe inaperçue, pour le moment.

Soudain, un grattement sinistre attire votre attention. Un rat se tient sur une caisse devant vous, ses yeux luisant d'une intelligence dérangeante. Ce qui vous frappe immédiatement, c'est l'état de son crâne : il semble avoir été fracturé, révélant un cerveau anormalement gros, pulsant d'une lueur violette.

Le rongeur vous fixe un instant, puis émet un sifflement aigu. En réponse, une horde de rats au crâne fracturé émerge des recoins sombres de la cale, se précipitant vers vous avec une agressivité surprenante.

C – LA CALE DE POUPE

Vous entrez dans la cale de poupe du navire. Ici l'air est saturé d'une odeur de bois moisi et de vieux cuir et d'une odeur acide indéfinissable, créant une sensation de malaise.

Quelques caisses de cargaison sont éparpillées çà et là. Des hamacs suspendus dans l'obscurité abritent des membres d'équipage endormis, leur respiration lourde et régulière.

Des bruits étranges résonnent dans la pénombre : des grattements incessants et des murmures à peine audibles, comme si des voix chuchotaient dans une langue inconnue. Une sensation de présence invisible vous enveloppe, vous donnant l'impression d'être observés depuis les ombres.

Si les PJs cherchent d'où provient cette sensation d'être observé ils peuvent faire un jet de Perception. Sur DD10 ils découvrent un rat-crâne.

RAT-CRÂNE

Bête de taille TP, sans alignement

Classe d'armure 12

Points de vie 2 (1d4)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
2 (-4)	14 (+2)	10 (+0)	4 (-3)	11 (+0)	8 (-1)

Sens vision dans le noir 9 m, Perception passive 10

Langues télépathie 9 m

Puissance 0 (0 PX) Bonus de maîtrise +2

Voie télépathique. Le rat-crâne est immunisé contre tout effet censé percevoir ses émotions ou lire ses pensées, ainsi que contre les sorts de divination.

ACTIONS

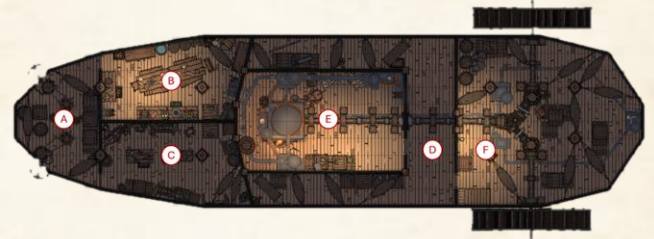
Morsure. Attaque d'arme au corps à corps : +4 pour toucher, allonge 1,50m, une cible. Touché : 1 dégât perforant.

ACTIONS BONUS

Illumination. Le rat-crâne émet une lumière faible sur un rayon de 1,50m ou éteint cette lueur qui émane de son cerveau.

NIVEAU -1 – LE PONT INFÉRIEUR

Les PJs peuvent arriver au pont inférieur s'ils passent par un sabord d'ancre. Ils peuvent aussi chercher à atteindre la Timonerie à partir de la salle des machines. A cet étage les menaces principales sont le cuisinier fou dans la Cambuse (B) et les méphites vapoureux de la salle des machines (E).



A - LA SALLE DES ANCRE

Les PJs peuvent arriver dans la salle des ancrs par les sabords ou depuis la cambuse (B).

Vous pénétrez dans une pièce sombre à l'avant du navire. L'espace est exigu et encombré de caisses et de cordages, créant une atmosphère oppressante. Plusieurs hamacs sont suspendus aux murs, mais ils semblent tous vides, leurs toiles oscillant légèrement sous l'effet des mouvements du bateau.

Au centre de la pièce trônent deux treuils imposants, des pièces de machinerie massives équipées de poulies qui retiennent les chaînes des deux grandes ancrs du navire. L'odeur de métal et de graisse imprègne l'air, mêlée à celle du bois humide.

Les treuils sont conçus avec une précision mécanique impressionnante, leurs engrenages et leviers brillent faiblement dans la pénombre. Chaque mouvement des chaînes produit un grincement sinistre, résonnant dans l'espace confiné.

B – CAMBUSE

Selon les plans fournis par Giorgio, cette pièce devrait être la Salle d'Armes, en réalité il s'agit de la Cambuse¹. Cette pièce est occupée par un cuisinier fou.

Vous entrez dans une pièce baignée par la lumière d'une lanterne. L'air est imprégné d'un mélange d'odeurs alléchantes : viande rôtie, épices exotiques et relents de vin. Vous comprenez rapidement que vous êtes arrivés dans la cambuse du navire.

Mais à peine avez-vous pénétré dans la pièce que vous remarquez la présence d'un gros personnage portant un tablier maculé de taches douteuses. Il arbore une fière moustache et un vous toise d'un regard un peu fou. D'une main il brandit une louche et de l'autre une grosse soupière.

« Ola mes gaillards ! vous allez me goûter ça ! ».

¹ Petite référence à De Cape et de Crocs.

CUISINIER FOU

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 12

Points de vie 27 (5d8 + 5)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	13 (+1)	12 (+1)	14 (+2)	11 (+0)

Compétences Médecine +4, Nature +3, Perception +4

Sens Perception passive 14

Langues Deux langues au choix

Puissance 1 (200 PX)

ACTIONS

Le cuisinier fait une attaque de Louche ou de Goutez moi ça.

Louche. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 3 (1d6) dégâts contondants.**Goutez moi ça (5-6).** Le cuisinier vous asperge de soupe brûlante. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 3 (1d6) dégâts contondants, 3 (1d6) dégâts de feu, 3 (1d6) dégâts de poison.**A manger pour tout le monde (1/jour).** Le Cuisinier renverse sa soupière sur vous. Toutes les créatures dans un cône de 4,5m en face du cuisinier doivent faire un jet de Sauvegarde de Dextérité DD13 ou subir 2d6 dégâts de feu et 2d6 dégâts de poison, la moitié si le Jet de Sauvegarde est réussi.

Le cuisinier fou porte en collier une tête de langoustine accroché à de la ficelle à rôtir. Il a dans ses poches 23 pa.

C – SALLE DES ARMES

Selon les plans fournis par Giorgio, cette pièce devrait être la Cambuse, en réalité il s'agit de la Salle d'Arme².

Vous pénétrez dans **une pièce où l'air est chargé d'une odeur de métal et de graisse**. Des **râteliers en bois massif** s'alignent le long des parois, portant **une variété étourdissante de haches, d'épées et d'arbalètes**. Les lames brillent faiblement, tandis que **les arbalètes, soigneusement alignées**, semblent prêtes à l'emploi.

Plusieurs **caisses en bois**, marquées par l'usure du temps, sont empilées dans les coins de la pièce. Elles contiennent **des pièces détachées et des munitions** destinées à l'entretien de cet équipement martial. **Des établis encombrés** d'outils de précision et de chiffons huilés témoignent du soin méticuleux apporté à chaque arme.

D – PASSERELLE

Cette passerelle permet d'accéder à la salle des machines.

Vous pénétrez dans **une pièce étroite**, formant une sorte de couloir. **L'air est lourd, plus chaud** et imprégné d'une **odeur persistante de graisse**.

De chaque côté, **des hamacs sont suspendus**, oscillant légèrement sous l'effet des mouvements du navire, mais ils apparaissent **vides de tout occupant**. À mesure que vous

avancez, **le bruit des machines devient de plus en plus perceptible : un grondement sourd et inquiétant**, ponctué de **cliquetis et de sifflements mécaniques**.

Au milieu du navire, **un ensemble d'axes massifs traverse la pièce**. Leur présence imposante témoigne de la **complexité mécanique du navire**.

Sur le mur central, une **porte doublée de métal** attire votre attention. Elle est renforcée par des rivets et des plaques de fer, et porte l'inscription gravée en lettres capitales : **SALLE DES MACHINES**.

Vous **sentez une vibration constante sous vos pieds**, signe que les machines sont **en pleine activité**. Le **grondement mécanique** semble résonner jusque dans vos os.

La porte de la Salle des Machines est verrouillée. Il faut des **Outils de Voleur (DD15)** pour l'ouvrir. Il est aussi possible de tenter de la détruire **CA 18 - 20PV**, immunisée contre les dégâts perforants.

E – SALLE DES MACHINES

La salle des machines est protégée par 2 **méphites vaporeux**, échappés de la chaudière, ils se réjouissent de l'explosion prochaine du bâtiment.

La porte s'ouvre brusquement, et vous **reculez d'un pas**, frappés par la chaleur humide qui s'échappe de la pièce. **Un nuage de vapeur dense** envahit l'espace, rendant l'air presque irrespirable.

Au centre de la salle trône **une immense chaudière, sifflant et grondant** comme une bête enragée. Ses **plaques de tôle** vibrent à un rythme inquiétant, menaçant de céder à tout moment. Tout autour, **des tuyauteries serpentent**, certaines tremblant de façon alarmante, d'autres déjà **chauffées à blanc**, émettant une lueur rougeoyante.

Alors que vous **scrutez la pièce à travers la brume**, vous apercevez **deux petites créatures éthérées** se déplaçant dans la vapeur. Leurs corps semblent constitués de vapeur, et elles paraissent **se délecter de cette atmosphère suffocante et humide**. Elles poussent des **cris stridents**, semblables au sifflement des machines, et leurs mouvements sont **fluides et imprévisibles**.

Lorsqu'elles vous aperçoivent, **elles gonflent leurs poumons de vapeur** et projettent **un souffle brûlant** dans votre direction, ajoutant à l'intensité de la chaleur ambiante.

Les méphites poursuivent les PJ's si ceux-ci décident de monter à l'étage pour accéder à la Timonerie.

Il est impossible d'arrêter les machines depuis cette pièce un **jet d'Arcane DD10** permet de comprendre que tout est contrôlé depuis la Timonerie située à l'étage.

² Petite référence à De Cape et de Crocs.

F – SALLE DES ARBRES

Cette salle est la salle de transmission permettant de faire tourner les roues à aubes du bateau à partir des machineries présentes dans la salle des machines.

Vous pénétrez dans **une vaste pièce occupant tout l'arrière du bâtiment.**

L'espace est envahi par **un enchevêtrement de machineries complexes** et de **gigantesques arbres de transmission** qui doivent contrôler **les roues à aube du navire**. Bien que tout semble à l'arrêt, des craquements sinistres résonnent, indiquant que les machines qui les commandent sont **probablement en marche**.

L'air est lourd, chargé d'une **odeur de graisse et de métal chauffé**. Des **hamacs** sont suspendus au plafond, oscillant de manière erratique avec **les mouvements du bateau**. Leur balancement imprévisible ajoute à la confusion ambiante, créant **une atmosphère tendue et oppressante**.

NIVEAU 0 – LE PONT PRINCIPAL

Les PJs peuvent débarquer directement sur le pont principal ou y accéder depuis l'intérieur du Navire. A ce niveau se trouve le capitaine ainsi que le maître d'équipage ([Rat-Garou](#)).



A – LE PONT

C'est le principal espace ouvert du navire. Les PJs peuvent tenter de le traverser discrètement, sinon ils seront détectés par les mutins installés dans la passerelle et ils seront sous le feu des balistes légères placées sur les gaillards d'avant et d'arrière.

Vous **pénétrez prudemment sur le pont principal du navire**, un vaste espace ouvert où les planches sont parfaitement ajustées, témoignant de **la solidité et de la précision de la construction**. Les flancs du navire sont protégés par un **pavois de bois crénelé**, transformant le bâtiment en une véritable forteresse flottante.

Au centre du pont se dresse **la Passerelle**, surplombant majestueusement le bâtiment. Vous savez que derrière ces murs se trouve **la Timonerie**, l'objectif principal de votre mission. La Passerelle, avec ses **fenêtres étroites et ses renforts métalliques**, semble imprenable, ajoutant à l'impression de solidité et de contrôle.

À l'avant du pont, **une petite chaloupe est installée**, prête à servir de vedette pour les escales où le navire ne peut accoster directement. Ses rames sont soigneusement

rangées, et elle semble prête à être mise à l'eau à tout moment.

À l'avant et à l'arrière du navire, **les gaillards se dressent comme des châteaux surplombant le pont**. Vous pouvez y apercevoir un ensemble de balistes, leurs silhouettes menaçantes se découpant contre le ciel nocturne. Ces plateformes fortifiées ajoutent à **l'impression de puissance et de vigilance, prêtes à repousser toute menace**.

TRAVERSER LE PONT DISCRETEMENT

Les mutins installés dans la Passerelle surveillent le pont. Pour passer discrètement, il faut réussir un **jet de Discrétion DD15**.

Si les PJs sont repérés, les mutins sonnent la cloche du bâtiment et activent **les balistes légères** pour leur tirer dessus.

Vous entendez **soudain un cri provenant de la passerelle du navire** :

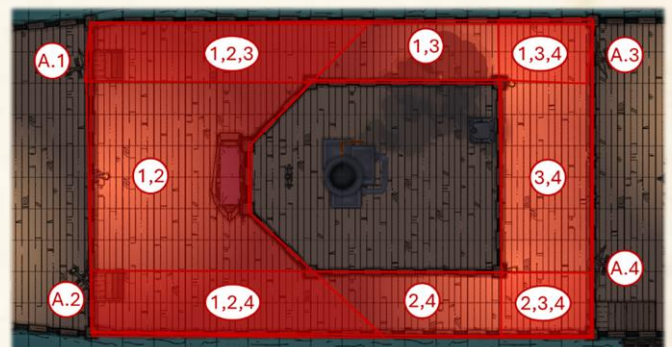
« On nous attaque ! Hardi Timonier, fait tout sauter ! ces chiens ne méritent que ça ! ».

Aussitôt, **la cloche d'alarme du navire** se met à résonner bruyamment et vous voyez un **épais nuage noir** sortir de la grande cheminée du navire... signe que la chaudière est lancée à pleine puissance... **Ce n'est maintenant qu'une question de temps avant qu'elle n'explose**.

LES BALISTES LEGERES

Une fois les PJs repérés, les PJs sont sous le feu des **4 Balistes Légères** situées sur les Gaillards d'Avant et d'Arrière.

Selon leur position ils font face au tir de 2 ou 3 balistes :



Chaque Baliste peut faire une attaque par tour. Les balistes sont contrôlées depuis la Passerelle où se trouve Sergio Catalano et Benito Vilverdi.

Tir de Baliste Légère. *Attaque avec une arme à distance* : +6 pour toucher, Portée : 30m/120m. *Touché* : 1d12+3 dégâts perforant.

Les balistes peuvent être désactivées en les détruisant : **CA15 – 8 PV immunisé contre les dégâts perforants**.

B – CHAMBRE DES SECONDS MAÎTRES

Cette chambre est ordinairement celle **des seconds maîtres de l'équipage**, des mariners chargés de l'encadrement des marins et des tâches techniques (charpente, opération des machineries, etc.).

Elle est occupée par **Pablo Piscato**, un second maître recruté par les frères Vilverdi pour servir de **maître d'équipage aux mutins**. Pablo est fidèle du culte secret des marins et c'est un **Rat-Garou**.

Vous pénétrez dans **une petite pièce au décor simple et fonctionnel**. Quelques caisses en bois sont entreposées ici et là, et **plusieurs hamacs pendent aux murs**, oscillant légèrement sous l'effet des mouvements du navire. Une lanterne posée sur l'une des caisses projette **une lumière pâle**, créant des **ombres dansantes** sur les parois.

Dans le coin Sud-Ouest, **une trappe** permet d'accéder aux niveaux inférieurs du navire.

À votre arrivée, un **homme se redresse brusquement depuis l'un des hamacs**. C'est un individu d'une trentaine d'années, de petite taille, aux cheveux noirs et au regard fuyant. Ses yeux s'écrouillent en vous apercevant, **et il empoigne aussitôt une épée** posée à côté de lui. D'un geste rapide, il **sonne une cloche** située à proximité du hamac... Vous êtes repérés.

Pablo Piscato passe à l'attaque si les PJs entrent dans sa chambre, il les sent aussi s'ils sont dans la **Chambre des Officiers** ou celle des **Mariniers**. Si les PJs se battent sur le **pont principal**, il les attaque à distance avec son **arbalète de poing**.

En cas de combat au Corps à Corps, Pablo **se transforme en hybride Humain-Rat**.

Cela lui coûte une action, mais les PJs doivent faire un **Jet de Sauvegarde de Sagesse DD13** ou être sidérés et incapable d'agir à ce tour.

Pablo combat jusqu'à la mort.

Soudain, sous vos yeux horrifiés, **l'homme commence à se métamorphoser**. Son visage s'allonge de manière grotesque, ses traits se déformant en **un museau pointu et frémissant**. Sa **pilosité explose** à une vitesse phénoménale, recouvrant **son corps de poils drus et sombres**. Ses **oreilles s'étirent**, tandis que ses **yeux se rétrécissent**, brillant d'une **lueur malveillante et bestiale**.

Ses membres se tordent et s'allongent, **ses doigts se muant en griffes acérées**. Sa colonne vertébrale se courbe, le forçant à adopter **une posture voûtée**, presque animale. Un cri strident, mélange de **hurlement humain et de couinement de rat**, déchire l'air, glaçant votre sang.

En quelques instants, **l'homme a disparu, remplacé par une créature cauchemardesque, un hybride d'homme et de rat**, prêt à bondir avec une férocité inhumaine.

C – CHAMBRE DES OFFICIERS

Cette chambre est celle **des officiers de la phalange qui embarque à bord du navire**. Elle peut aussi accueillir des invités. C'est une des rares chambres à être équipée de lit.

Devant vous s'ouvre **une petite chambre plongée dans la pénombre**.

Quatre lits simples sont alignés le long des murs, leurs couvertures froissées. À côté de chaque lit, **un petit coffre en bois** est soigneusement placé, leurs serrures en métal brillant faiblement dans la pénombre.

Quelques **caisses en bois**, marquées par l'usure du temps, sont entreposées dans les coins de la pièce. À défaut de meubles, elles semblent faites pour **contenir des effets personnels ou des équipements**.

Les caisses et les coffres sont vides.

D – CHAMBRE DES MARINIERS

Cette chambre située à l'avant du bâtiment est habituellement occupée par des mariners spécialistes : charpentiers, cuisinier, calfat, forgeron... Elle est vide d'occupants.

Vous pénétrez dans **une grande chambre, où la pénombre règne en maître**. Des hamacs sont suspendus au plafond, se **balançant doucement au gré des mouvements du navire**, leurs ombres dansantes ajoutant à l'atmosphère inquiétante. **Quelques caisses et tonneaux sont dispersés ici et là**, leurs contours à peine visibles dans la faible lumière.

Contre un mur, **un râtelier d'armes à moitié vide** attire votre attention. Les quelques armes restantes – des épées, des haches et des arbalètes – semblent avoir été laissées là à la hâte, leurs lames et leurs mécanismes luisant faiblement.

L'air est chargé d'une **odeur de bois humide et de métal**, et le silence est seulement perturbé par le **léger grincement des hamacs**, et peut être le couinement distant d'un rat.

E – CHAMBRE DU PREMIER MAÎTRE

Cette pièce sert de **chambre au premier maître du navire**. Elle permet aussi de **monter sur le gaillard d'arrière**, ou d'accéder au **pont inférieur**. La porte de la chambre du capitaine est ouverte.

Devant vous s'ouvre **une petite pièce**. Un escalier en bois usé occupe le flanc sud de la pièce, permettant de monter à **l'étage supérieur ou de descendre**.

Contre un mur, **une armoire d'apparence usée se dresse**, ses portes légèrement entrouvertes laissant entrevoir des étagères encombrées. **Quelques caisses en bois, marquées par le temps et les intempéries**, sont

dispersées dans la pièce, **leurs couvercles fermés par des cordes épaisses**.

Dans un coin, **un vieux hamac est suspendu**, ses mailles effilochées oscillant doucement avec les mouvements du navire.

A l'Est **une porte est ouverte laissant entrevoir une grande pièce** éclairée par une **lanterne** posée sur un **bureau encombré de cartes et d'instruments de navigation**.

Il faut réussir un test de **Discretion DD18** pour passer par cette pièce sans alerter le capitaine installé dans la Chambre du Capitaine voisine.

F – MESS

Cette pièce sert de salle de réunion et de salle à manger aux officiers du bord.

Vous pénétrez dans **une grande pièce**, où l'air est imprégné d'une **odeur persistante de nourriture et de bois ciré**.

Au centre trône **une imposante table en bois massif**, encore encombrée des **restes d'un repas récent** : assiettes sales, gobelets renversés et miettes éparpillées. De part et d'autre de la table, des bancs et des chaises sont disposés, certains repoussés à la hâte.

Le long des murs, **plusieurs armoires en bois sombre se dressent**, leurs portes ornées de sculptures élaborées. À côté, des **bibliothèques remplies de livres et de parchemins** ajoutent une touche d'érudition à l'atmosphère.

Les armoires contiennent de la vaisselle, mais aussi une trousse de secours complète contenant **3 potions de soins 2D4**.

Les bibliothèques contiennent principalement des ouvrages liés à la navigation et à la conception des pyroscaques.

G – CHAMBRE DU CAPITAIN

Cette pièce est la chambre du capitaine. Elle contient habituellement les effets personnels du capitaine, mais aussi son bureau de travail avec cartes et instruments de navigation. Elle est occupée par Igniaco Catalano (profil : [capitaine bandit](#)).

Devant vous s'ouvre **une vaste pièce qui occupe tout l'arrière du navire**.

Le centre de la pièce est dominé par **un imposant bureau de travail en bois massif**, sur lequel **une lanterne** projette une lumière chaude et vacillante. Le bureau est encombré de **cartes maritimes**, de **parchemins jaunis** et d'**instruments de navigation** en cuivre poli.

À côté, une petite table ronde, entourée de quatre chaises, attire votre attention. **Une bouteille renversée** et **un jeu de cartes dispersé** sur la table suggèrent une partie interrompue.

Au fond de la pièce, **un grand lit à baldaquin trône**, entouré de plusieurs **coffres** et **armoires** en bois finement ouvragé. Les sculptures délicates et les poignées en laiton ajoutent une **touche d'élégance à l'ensemble**, contrastant avec l'austérité du reste du navire.

Dès que les PJs sont repérés dans le navire, Igniaco Catalano cherche à **les trouver pour les attaquer**. Il a un comportement agressif, impulsif et téméraire.

Face à vous se dresse **un jeune homme aux cheveux hirsutes**, le visage déformé par une expression de **haine et de colère**. Ses habits de marin, usés par les intempéries, sont partiellement recouverts par un **grand manteau sombre** qui flotte autour de lui comme une ombre menaçante.

Dans une main, **il brandit une dague**, tandis que dans l'autre, il tient un **cimeterre à la lame très finement ouvragée**, scintillant dangereusement à la lueur des lanternes.

Ses yeux, **emplis de fureur**, se fixent sur vous avec une intensité glaçante. Sans un mot, il se jette sur vous avec une rapidité et **une détermination effrayante**.

Igniaco Catalano est équipé d'un cimeterre maudit.

CIMETERRE MAUDIT DE TÉMÉRITÉ

Il s'agit d'un cimeterre d'une **beauté saisissante**, à la lame d'acier finement ouvragée, montée sur une poignée aux **décor complexes représentant des animaux marins**. Les motifs gravés avec une précision exquise semblent presque vivants, scintillant à la lumière.

Cette arme porte des insignes et des emblèmes qui trahissent son origine : **l'Archipel des Pirates**. Elle est de très bonne facture, témoignant du **savoir-faire légendaire des forgerons de ces îles lointaines**.

Cependant, cette lame magnifique cache **un sombre secret**. Elle pousse peu à peu son porteur à adopter les comportements **impulsifs et déraisonnables** des pirates. L'arme semble murmurer des promesses de gloire et de richesse, incitant celui qui la manie à agir de manière téméraire et irréfléchie.

Il s'agit d'un cimeterre **+2 pour toucher / +2 aux dégâts**, mais le porteur est **désavantagé à tous ses tests de Jet de Sauvegarde de Sagesse ou d'Intelligence**. Le porteur est également désavantagé s'il effectue une attaque avec une autre arme **sans utiliser le cimeterre au même tour**.

Une fois lié à l'objet, le porteur voit son comportement devenir de plus en plus impulsif et téméraire.

Igniaco Catalano porte une **armure de cuir clouté**, ainsi qu'une bourse contenant **34 po**. Il porte également autour du cou **la clef de la salle des machines**, ainsi que celle du **petit coffre à trésor** situé à côté du lit dans la chambre du capitaine.

IGNIACIO CATALANO

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement non loyal

Classe d'armure 15 (armure de cuir clouté)

Points de vie 65 (10d8 + 20)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)

Jets de sauvegarde For +4, Dex +5, Sag +2 (Désavantage), Int (Désavantage).

Compétences Athlétisme +4, Tromperie +4

Sens Perception passive 10

Langues deux langues au choix

Puissance 2 (450 PX)

ACTIONS**Attaques multiples.** Le capitaine effectue trois attaques : deux avec son cimeterre et une avec sa dague. Ou bien il effectue deux attaques à distance avec ses dagues.**Cimeterre.** Attaque au corps à corps avec une arme : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 8 (1d6 + 5) dégâts tranchants.**Dague.** Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. Touché : 5 (1d4 + 3) dégâts perforants.**RÉACTIONS****Parade.** Le capitaine ajoute 2 à sa CA contre une attaque au corps à corps qui le toucherait. Pour ce faire, il doit voir l'attaquant et avoir en main une arme de corps à corps.

Désamorcer l'explosion programmée du navire demande de faire **4 jets d'Arcane DD12**, un par console.

Cependant, sur **chacune des consoles**, un curieux **cube de laiton** se dresse sur de petites pattes articulées. Ces automates, d'une **précision mécanique inquiétante**, brandissent chacun une petite arbalète, leurs mécanismes cliquant de manière menaçante. Leurs mouvements sont fluides et coordonnés, et **il est évident qu'ils sont prêts à défendre les consoles à tout prix.**

Les quadrones peuvent être **désactivés depuis la passerelle à l'étage supérieur**. Il faut faire un **jet d'Arcane DD14** pour les désactiver.

NIVEAU 1 – LA PASSERELLE

Cet étage correspond à la passerelle du navire où sont réfugiés Sergio Catalano et Benito Vilverdi ainsi qu'au Gaillard d'Avant et d'Arrière où se trouvent les balistes.

**A – GAILLARD D'AVANT**

Cette plateforme sert de poste de combat à l'avant du navire. Elle est équipée de plusieurs balistes de différentes tailles.

Vous débouchez sur une **grande plateforme** au pont de bois impeccablement ajusté. Ici se trouvent **les armes offensives de l'avant du navire** : Balistes de diverses tailles et puissances.

Le principal intérêt du gaillard d'avant est de pouvoir **détruire les balistes légères** qui s'y trouvent et qui sont contrôlées à distance depuis la passerelle :

Tir de Baliste Légère. Attaque avec une arme à distance : +6 pour toucher, Portée : 30m/120m. Touché : 1d12 dégâts perforant.

Les balistes peuvent être désactivées en les détruisant : **CA15 – 8 PV immunisé contre les dégâts perforants.**

B – GAILLARD D'ARRIERE

Cette plateforme sert de poste de combat à l'arrière du navire. Elle est équipée de plusieurs balistes de différentes tailles.

Vous débouchez sur une **grande plateforme** au pont de bois impeccablement ajusté. Ici se trouvent **les armes offensives de l'arrière du navire** : Balistes de diverses tailles et puissances, ainsi qu'une grande catapulte à l'allure impressionnante.

Le principal intérêt du gaillard d'arrière est de pouvoir **détruire les balistes légères** qui s'y trouvent et qui sont contrôlées à distance depuis la passerelle :

Dans la pièce on peut trouver :

- **8 po** renversé sur le bureau.
- Un ensemble de parchemins et journaux de bords qui expliqueront l'origine des malédictions des marins ainsi que leurs plans.
- Un coffre situé à côté du lit, fermé (**Outil de Voleur DD15** – CA15 5PV) contenant **146 pièces d'or**.

H – TIMONERIE

La Timonerie est la salle de contrôle des machines du navire. C'est de là que les mutins peuvent faire exploser le navire et c'est là que les PJ's doivent se rendre pour prendre le contrôle du bâtiment. La salle dispose de la protection de 4 **Quadrones**.

Vous pénétrez dans **une pièce surchauffée**, où l'air est presque **irrespirable**. Au centre trône le sommet d'une **immense chaudière**, dont les parois rougeoyent et vibrent dangereusement. Des **sifflements stridents** et des **grondements sourds** émanent de la machine, faisant trembler toute la pièce sous l'effet des **vibrations**. La chaleur est si intense que vous pouvez sentir **la sueur perler sur votre front**.

Sur les côtés de la pièce, **quatre consoles de commande** sont alignées, leurs panneaux couverts de leviers, de cadrans et de boutons. **C'est depuis ces postes que le navire est contrôlé**, et c'est ici que vous pourrez empêcher l'explosion imminente.

Tir de Baliste Légère. *Attaque avec une arme à distance : +6 pour toucher, Portée : 30m/120m. Touché : 1d12+3 dégâts perforant.*

Les balistes peuvent être désactivé en les détruisant : **CA15 – 8 PV immunisé contre les dégâts perforants.**

C – PASSERELLE

La passerelle sert de **poste d'observation et de commandement du navire**. C'est de là que le capitaine donne ordinairement ses ordres aux équipes machines située dans la Timonerie. Elle est occupée par **Sergio Catalano** et **Benito Vilverdi** qui s'y sont retrancher avec la ferme intention de faire sauter le navire en cas d'attaque.

Devant vous s'ouvre une **pièce à l'allure simple** mais cruciale pour le navire : la **passerelle**. Au centre trône le cœur des **commandes du bâtiment** : une **imposante barre en bois poli** et une **série de leviers en laiton**, permettant de transmettre **les ordres aux machines** en contrebas.

Le long des murs, **plusieurs consoles de commandement** sont alignées, leurs panneaux couverts de cadrans, de boutons et de leviers. **De petites fenêtres en bois**, protégées par des volets, offrent une vue stratégique sur **l'ensemble des environs du navire**, permettant de surveiller les alentours en un clin d'œil.

Au centre de la pièce, **une grande cheminée traverse le sol et le plafond, tremblant et vibrant de manière inquiétante**. Les grondements sourds et les sifflements stridents qui en émanent indiquent clairement que **les machines en dessous sont déjà emballées**, au bord de l'explosion.

Sergio Catalano a un profil de **Fanatique**, **Benito Vilverdi** (dont le profil est présenté ci-après) est sous l'emprise d'un **Dévoreur d'intellect**.

Face à vous se tiennent **deux hommes**, leurs silhouettes se découpant dans la lumière vacillante de la pièce. L'un porte un habit de **technomage, orné de symboles ésotériques et de mécanismes complexes**, tandis que l'autre est vêtu de vêtements simples de marin.

Mais ce qui vous frappe immédiatement, **c'est l'air de détermination froide et de folie** qui traverse leurs regards. Leurs yeux brillent d'une lueur inquiétante, mélange de **résolution implacable et de démence**. Ils vous fixent avec une intensité glaçante, prêts à tout pour défendre leur position, **quelles qu'en soient les conséquences**.

Si les PJs pénètrent dans la salle des machines, Sergio Catalano et Benito Vilverdi descendent dans la Timonerie et y attendent les PJs.

COMBAT : SERGIO CATALANO

Sergio Catalano a un profil de **Fanatique**. Il combat avec acharnement et attaque à vue.

Sur son **premier tour de combat**, Sergio Catalano invoque une **arme spirituelle** : un trident qui l'assiste pendant le combat.

Au **second tour de combat**, Sergio Catalano lance **immobilisation de personne** sur le combattant le plus menaçant.

Sur les **tours suivants**, **Sergio Catalano** attaque au corps à corps avec **Blessure** (4 tours), puis s'il est toujours vivant, il lance **flamme sacrée**.

COMBAT : BENITO VILVERDI

Benito Vilverdi est un Technomage sous le contrôle d'un **Dévoreur d'Intellect**. Le dévoreur d'intellect **le fait combattre à mort**, avant de s'échapper de son crâne.

BENITO VILVERDI

Humanoïde (humain) de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 15 (Armure de Mage)

Points de vie 22 (5d8)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	14 (+2)	11 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	10 (+0)

Jets de sauvegarde Int +3, Sag +2

Compétences Arcanes +3, Histoire +3

Sens Perception passive 11

Langues commun,

Puissance 1 (200 PX)

Incantation. Benito est un lanceur de sorts de niveau 4. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 11, +3 au toucher pour les attaques avec un sort). Benito a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *main de mage, eruption de lames, poigne électrique*

Niveau 1 (3 emplacements) : *armure de mage, bouclier, projectile magique*

Niveau 2 (3 emplacements) : *flèche acide de Melf, fracassement*

ACTIONS

Dague. *Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 1d4 +2 dégâts perforants.*

Sur son premier tour de combat, Benito Vilverdi lance **Fracassement** s'il le peut. Ensuite il attaque avec des **flèches acides de Melf**, puis des **projectiles magiques**.

COMBAT : DEVOREUR D'INTELLECT

À la mort de Benito, **le Dévoreur d'Intellect** s'échappe de sa tête. Cela lui coûte une **action**. Il attaque au tour suivant.

Le jeune technomage s'effondre sous vos coups, son corps s'affaissant lourdement sur le sol. Mais alors qu'il tombe, **frappé à mort**, vous remarquez des mouvements étranges sous son crâne. **Ses yeux se révulsent**, ne laissant apparaître que **le blanc terrifiant de ses globes oculaires**.

Soudain, dans **un craquement sinistre**, sa boîte crânienne explose dans une **gerbe de sang**. Avec horreur, vous voyez alors **son cerveau émerger de sa tête**, porté par de

petites pattes arachnoïdes qui se déploient avec une rapidité effrayante. Cette créature cauchemardesque s'ébroue, **projetant une pluie de sang** et de **fragments osseux** sur les alentours.

Les pattes arachnoïdes cliquettent sur le sol tandis que la créature se redresse, **ses mouvements fluides et précis contrastant avec l'horreur de la scène**. Ses yeux, désormais des **orbes noirs et luisants**, se fixent sur vous avec une **intelligence malveillante**, prête à frapper à nouveau.

Une fois qu'il a émergé du crâne du Technomage, le [Dévoreur d'Intellect](#) passe à l'attaque.

NIVEAU 2 – LA PASSERELLE HAUTE

A cet étage ne se trouve que la passerelle haute permettant d'accéder à la cheminée du navire et servant de vigie.



La Passerelle Haute se trouve à environ 6m. de haut par rapport au pont.

Sans corde il faut réussir **deux jets d'Athlétisme DD15** successifs pour monter. En cas d'échec, sur **un jet de moins de 10**, le PJ chute. Il subit **1d6 dégâts contondant** par tranche de 3m. escalader.

A l'aide d'une corde, il faut réussir **deux jets d'Athlétisme DD10**, sur **4 ou moins** le PJ chute.

Si un PJ est touché par une baliste pendant qu'il grimpe, il doit faire **un jet de Sauvegarde de Constitution DD13** ou lâcher prise et tomber.

Vous débouchez sur **un petit espace au sommet du navire**, où l'air frais de la nuit vous enveloppe. De ce point de vue privilégié, vous avez **une vue imprenable sur les environs**, le paysage s'étendant à perte de vue. Le navire est immobile, **ancré au milieu du fleuve**, à l'entrée du port d'Anima.

De chaque côté, **la vue s'étend sur la ville et le port**. Au nord, **la colline de Machinima** se dresse

majestueusement, ses tours élancées et illuminées par **des lueurs éthérées** se découpant contre le ciel nocturne. Les bâtiments des technomages, avec **leurs architectures complexes**, semblent veiller sur la ville en contrebas.

Au sud, **le port s'étend**, avec **ses quais animés** même à cette heure tardive. **Les lanternes des bateaux amarrés** et des entrepôts créent un **jeu de lumières et d'ombres**.

D'ici, le seul élément du navire qui vous dépasse est la grande cheminée, dressée comme une sentinelle menaçante.

Celle-ci **crache une fumée noire** et de plus en plus dense, opaque et volumineuse, s'élevant en **volutes épaisses vers le ciel**. Les machines en contrebas tournent à plein régime, leurs **grondements sourds** et leurs **vibrations inquiétantes** se faisant de plus en plus intenses. Chaque bouffée de fumée semble porter avec elle **un avertissement**, un signe que le navire est **au bord de la catastrophe**.

La trappe permettant d'accéder à la Passerelle est verrouillée : il faut réussir **un test d'Outil de Voleur DD15** pour l'ouvrir.

DEBRIEF

COMPTE RENDU DE MISSION.

Vous trouverez ici le compte rendu de mission de la Squadra Spéciale.

PLAN D'ACTION

La Squadra Spéciale se retrouve à la Tour des Murmures. Julia, Gédéon, et Fabriccio n'ont pas pu se joindre au groupe pour participer à la mission, c'est donc une équipe réduite qui retrouve le Technomage Meraviglia.

Le groupe prend d'abord le temps de mettre en place un plan d'action pour l'abordage du navire. Vu la taille réduite du groupe, une approche discrète est préférée. Le groupe décide donc d'éviter le pont principal et de passer par les niveaux inférieurs pour atteindre la Timonerie.

Après avoir soigneusement étudié les plans du navire, avec l'aide du Technomage Meraviglia, le groupe décide de rentrer dans le navire par la cabine du capitaine. C'est un choix audacieux car il risque de se trouver nez à nez avec celui-ci et de déclencher rapidement l'alarme, mais c'est aussi un des chemins les plus directs pour atteindre la Timonerie.

Le groupe envisage également de capturer le capitaine et d'en faire un otage.

TRAJET JUSQU'AU NAVIRE

Le groupe se rend en direction du port en compagnie du Technomage Meraviglia. Là ils trouvent une barque qui les attend. Celle-ci est dirigée par les deux orcs rescapés de l'aventure dans le Faubourg de la Lanterne : Görg et Mörg.

Le Technomage Meraviglia quitte le groupe afin de s'avancer à pied le long de la rive pour protéger la barque d'un sort de dissimulation le temps qu'elle atteigne le navire.

Les PJs dirigent la barque vers les fenêtres de la cabine du capitaine. Puis Mario sort sa corde magique et l'installe de manière à permettre l'escalade des flancs du navire jusqu'à la fenêtre de la chambre du capitaine.

COMBAT AVEC LE CAPITAINE

C'est Gasha'Ra qui a l'honneur de monter à bord du navire en premier. Elle fait alors face à Igniaco Catalano, le capitaine mutiné. Le combat s'engage et Gasha'Ra essuie des attaques violentes, subissant plusieurs blessures conséquentes.

Mais rapidement Massimiliano et Mario arrive à bord pour prêter main forte à Gasha'Ra. Celle-ci se saisit alors du capitaine, tentant de le faire prisonnier.

Le groupe devise alors des meilleurs moyens permettant d'accéder à la Timonerie et envisage un temps de prendre l'apparence du capitaine.

Mais celui-ci se débat et finit par être tué alors qu'il luttait pour s'échapper.

Le groupe fouille rapidement la cabine du capitaine. Il récupère un joli cimenterre sur le corps de ce dernier, ainsi qu'un ensemble de documents qui pourrait apporter des explications sur l'origine de la mutinerie.

TRAVERSEE DE LA SALLE DES MACHINES

Suivant les plans du navire, le groupe descend ensuite au pont inférieur et accède à la salle des machines. Celle-ci est envahie de vapeur et la chaudière montre des signes d'une dangereuse surpression. Il est clair que les mutins ont enclenché le processus de destruction du navire.

Dans la vapeur de la salle des machines, le groupe fait face à deux méphites vaporeux. Mais Mario assure au groupe qu'il s'agit de créatures avant tout intéressées par un bon bain de vapeur et qu'ils ne sont pas une menace prioritaire.

Le groupe décide donc d'éviter le combat et de passer aussi vite que possible de la salle des machines à la Timonerie. Ils filent donc vers l'échelle permettant de monter à l'étage, essuyant au passage quelques attaques des méphites mais sans gravité.

DESAMORCER LA TIMONERIE

Une fois dans la Timonerie, le groupe se trouve confronté à quatre gardiens technomagiques protégeant les quatre consoles de commandes des machines.

Gasha'Ra et Massimiliano engage le combat contre une de ces créatures artificielles. De son côté Mario comprend qu'il est possible de désactiver ces gardiens en désactivant chacune des consoles.

Quand soudain, un nouvel adversaire fait son apparition : Il s'agit de Sergio Catalano, il prononce une invocation impie et un trident spectral apparaît, attaquant Massimiliano.

UN COMBAT ACHARNE

Gasha'Ra et Massimiliano reportent leurs attaques sur lui, et le maîtrise rapidement.

Mais les machines du navire montrent de plus en plus de signe d'affolement et il est clair que celui-ci est prêt à sauter d'un moment à l'autre.

Mario, maintenant aidé par Massimiliano continue de désactiver les consoles de commandes de la timonerie. Mais ils sont interrompus par l'arrivée d'un nouvel adversaire : le jeune technomage Benito Vilverdi.

Celui-ci crible le groupe de projectiles magiques, semblant totalement insensibles aux tentatives de Mario pour le raisonner et le faire abandonner la mutinerie.

Heureusement Gasha’Ra emploie les arguments les plus percutant de la diplomatie orc : sa hache de bataille. En quelques coups bien placés elle expédie le jeune Technomage rebelle.

C’est à ce moment là que Mario termine de désactiver la dernière console, empêchant l’explosion du navire dans les derniers instants.

Un événement étrange se produit alors. La tête du jeune technomage explose, et un cerveau sur patte en sort, montrant manifestement une attitude belliqueuse. Heureusement, Gasha’Ra réagit avec sang-froid et pragmatisme et aplatit cette abomination avant qu’elle n’ait eu le temps de nuire.

DEBRIEF A LA TOUR DES MURMURES

Cette section présente une conclusion pour le scénario et une amorce pour le scénario suivant.

CONCLUSION DU SCENARIO

Une fois l’explosion du Pyroscaphe évité, vous avez rapidement été rejoint par **un groupe d’arbalétrier de l’horloge**. Ils vous ont aidé à **nettoyer le reste du navire**.

La plupart des mutins se trouvait **dans les cales**. Mais curieusement, ils étaient **tous endormis dans un profond sommeil** et le plus gros des combats a eu lieu contre une **horde de rats particulièrement coriaces**.

Une fois les rats éliminés, **les marins mutins ont été réveillés**, ramenés à terre, et **pendu haut et court** pour servir d’exemple.

L’Orzossi 4 a regagné les quais, le port a été **débloqué** et tout est rentré dans l’ordre.

Cette mission vous a d’ailleurs valu **un petit début de célébrité dans la ville**. On ne connaît pas vos visages ni vos noms, mais **la rumeur** d’un groupe spécial de combattants de la phalange, dont l’action héroïque a permis de débloquent le port s’est un peu répandue.

CONVOCATION

Quelques jours après, Giorgio vous convoque dans son bureau de la Tour des Murmures. A votre arrivée, vous constatez que le Technomage Magister Meraviglia, ainsi que le Maître Inquisiteur Mastandi sont déjà présents. Et si ce dernier a toujours l’air soucieux, et que Giorgio est rarement enjoué, vous constatez qu’aujourd’hui, même le Magister Meraviglia a une sombre mine.

LA RECOMPENSE DU SENATEUR

Giorgio s’avance vers vous :

« Bien, **commençons par les bonnes nouvelles**, il y’en a peu. »

Son Excellence, **le Sénateur Orzossi** a apprécié votre action. Il a été satisfait de récupérer son navire en bon état. Bien sûr **une partie des caisses du navire** avait été pillé par les mutins, mais il n’y a globalement **pas eu de dommage**. Il vous en est reconnaissant, et en témoignage de sa gratitude, il vous fait parvenir ces bourses.

D’un geste précis, Giorgio dépose trois bourses de cuir sur le bureau. Le bruit sourd qu’elles produisent en touchant le bois semble presque incongru dans l’atmosphère pesante.

« **Massimiliano. Gasha’Ra. Mario. Cent pièces d’or chacun. C’est le prix que le Sénateur Orzossi met sur votre efficacité.** »

Il vous regarde fixement, puis ajoute, **le ton plus dur** :

« **Voilà pour les réjouissances, passons aux problèmes.** »

L’ARME DU CAPITAINE

Giorgio se tourne vers le vieux Technomage et s’adresse à lui d’un ton assuré :

« **Magister, je vous laisse présenter les résultats de vos analyses.** »

Le vieil homme s’avance et pose avec précaution **un sac en velours sur la table**. Il fouille ensuite dans les pans de sa robe de Technomage et en sort **une paire de gant de cuir** qu’il enfille avec un air cérémonieux.

D’un geste mesuré, il ouvre le sac et en extrait une **arme d’une beauté troublante** : un **cimeterre finement ouvragé**, dont la lame luit comme un éclat d’argent sous les lueurs de la salle. À la vue de l’arme, le Maître Inquisiteur Mastandi recule d’un pas, les traits crispés, mais le Technomage ne semble pas s’en soucier.

« **Je pense que vous reconnaissez cette arme n’est-ce pas ?** »

Le Magister fait **lentement tourner l’arme dans ses mains** gantées, la lumière jouant sur le métal poli comme sur les vagues d’une mer d’encre.

C’est un cimeterre d’une facture exceptionnelle. **La lame, d’un acier clair et fluide, est marquée de gravures complexes**, représentant des créatures marines dans un enchevêtrement d’écailles, de tentacules et de nageoires. **La garde, délicatement sculptée, évoque l’écume des vagues et les profondeurs abyssales**. Chaque détail semble vibrer d’une vie propre, comme si la mer elle-même dormait dans le métal.

« Il s’agit de l’arme que vous avez trouvé sur le corps du **Capitaine en Second Ignacio Catalano**. Cette arme porte des insignes et des emblèmes qui trahissent son origine : **l’Archipel des Pirates**. Elle est de très bonne facture, témoignant du **savoir-faire des forgerons de ces îles lointaines.** »

Le Maître Inquisiteur Mastandi serre les poings, visiblement agité.

« Comme vous pouvez le voir, **un grand nombre d'espèces marines** sont représentées sur sa garde. » Le Technomage ajuste ses lunettes et pointe les motifs d'un doigt assuré : « Il y a là des exemplaires du genre **Scomber**, plusieurs variantes des genres **Pollachius** et **Gadidae** et un très bel exemplaire du genre **Callistoctopus Macropus** ».

Alors que le Technomage Meraviglia semble absorber par sa **présentation académique**, vous voyez que Giorgio commence à trouver la leçon un peu longue, Mais c'est **le Maître Inquisiteur qui s'emporte le premier** :

« Magister, **cette chose impie doit être détruite !** cessez de la manipuler avec autant de **détachement !** »

Le Technomage reprends avec un léger sourire.

« Mon cher Mattéo... apprenez que c'est justement *parce* que je ne m'attache pas à cette lame que je ne lui appartiens pas. **Le détachement calculé**, l'observation attentive et l'analyse rigoureuse, sont, voyez-vous, nos meilleures défenses dans l'analyse Technomagique, comme disait le Grand Magister Bruno Bellavacolo ».

Giorgio le recadre : « **Allez au fait Magister** ».

« Euh oui, malgré la finesse de ses formes, cette lame magnifique cache **un sombre secret**. Elle est **maudite**. La nature même de sa malédiction nous échappe mais je pense que quiconque l'utiliserait se trouverait exposé à de graves risques. Cette arme pousserait peu à peu son porteur à adopter les comportements **impulsifs et déraisonnables** des pirates. »

« **Vous avez bien fait de ne pas l'utiliser**. Si l'un d'entre vous avait fait couler le sang avec cette lame, il aurait scellé un lien avec elle. Et ce lien l'aurait changé. »

Giorgio reprend :

« Magister, merci pour cette **présentation très instructive**, comme toujours. »

« Le capitaine Catalano a obtenu cette arme lors de ses voyages aux abords des îles pirates. **Cette malédiction a dû jouer un rôle certain** dans l'évolution de son comportement. Mais ce n'est pas tout. »

Il désigne un paquet de documents empilés sur son bureau.

« **D'autres indices se trouvent dans les documents que vous avez trouvés dans la cabine du capitaine.** »

ETRANGE ESCALE

« Nous avons retrouvé **plusieurs journaux de bord** relatant les précédents voyages d'Ignacio Catalano et de son équipage dans l'Archipel Pirate. »

Il s'interrompt un instant pour jauger vos réactions, puis poursuit :

« Mais ce sont surtout **l'analyse croisée du journal officiel du navire** et des **notes personnelles** du capitaine qui révèlent la vérité... ou du moins, une part de celle-ci. »

Il s'approche du bureau, en retire quelques feuillets, et les feuillette brièvement.

« Il y a plusieurs mois, **lors d'un convoi en direction des Colonies de l'Est**, le navire aurait été **dévié de sa route par une tempête soudaine**. Le capitaine a alors ordonné une escale sur une petite île, isolée, **au large des territoires de Nancy et Morgan**. Une île non répertoriée. »

« **Catalano y est descendu à terre**, accompagné d'une petite troupe de marins... et du **jeune Technomage Benito Vilverdi**. Ce dernier était là pour herboriser, prélever des échantillons et observer d'éventuels catalyseurs technomagiques. »

À cet instant, le Magister Meraviglia hoche lentement la tête, comme pour confirmer.

« **Selon le journal de bord officiel**, ils auraient été attaqués par des **autochtones hostiles**. Trois marins auraient péri. Le sabre — cette arme maudite — aurait été **recupéré à l'issue de ce combat**. »

Giorgio marque une pause, puis son regard devient plus sombre :

« Mais en confrontant ce récit **aux notes personnelles du capitaine**, et à d'autres documents retrouvés dans sa cabine, plusieurs incohérences apparaissent. »

Le Maître Inquisiteur Mastandi, jusque-là silencieux, plisse les yeux.

« Incohérences... ou mensonges délibérés. »

Giorgio acquiesce brièvement, avant de poursuivre :

« **Aucun autre homme** que les trois portés disparus n'est revenu blessé de cette prétendue attaque. **Pas une égratignure**. Et dans ses écrits privés, Catalano ne fait **jamais mention du combat**. Pas une seule fois. »

Le silence se fait pesant dans la pièce. Le Technomage, pensif, tapote le bois de la table du bout de ses gants.

Giorgio reprend,

« **Au contraire**, il parle de l'île avec des termes presque... **mystiques**. Il la qualifie de « **providentielle** », écrit vouloir y retourner. Ce qui est certain, c'est **que ce séjour a marqué un tournant**. Dès son retour, Catalano a commencé à s'isoler. À s'éloigner de ses officiers. À contourner les ordres. Et petit à petit, **il a glissé vers la mutinerie**. »

LE CULTE DES KUO-TOA

Nous avons également trouvé dans les documents que vous avez ramenés **un texte particulièrement surprenant** qui soulève de nouvelles inquiétudes.

Il s'agit vraisemblablement **d'extrait d'un journal**, écrit par un marin. Mais ce n'est **pas un texte complet**, ni je pense, l'œuvre originale, plutôt une **copie**. Comme un ensemble de texte que quelqu'un a considéré comme suffisamment important, **voire même « sacré »**, au point d'en faire la copie conforme.

Il échange un regard grave avec **le Maître Inquisiteur Mastandi**, dont le visage se ferme encore davantage à ces mots.

« Ce texte semble avoir été rédigé à l'origine par un marin d'un tout autre navire, également engagé dans une mission dans l'Archipel Pirate. Selon le récit, leur bâtiment aurait accosté sur une petite île pour se ravitailler en eau douce. C'est là que l'auteur du journal dit avoir découvert une créature étrange... »

Le Magister Meraviglia fronce les sourcils et murmure :

« Une *Kuo-Toa*. »

Giorgio hoche lentement la tête.

« En effet. Il la décrit comme une créature au corps de poisson, mais dotée de membres humanoïdes. Petite, grotesque, presque risible. Et c'est sans doute ce qui a d'abord désarmé l'équipage. Le marin l'a rapportée à bord, en cachette, comme on ramène un animal exotique. L'équipage l'a adoptée comme une mascotte. »

Un silence lourd s'installe dans la pièce.

« Mais la chose a grandi. Et elle a commencé à... parler. Ou du moins à formuler des sons, des mots. Des idées. D'abord des borborygmes que les marins ont traduits par *Kuo-Toa*. Puis des phrases. Des pensées. Des murmures. »

Le ton de Giorgio se fait plus dur.

« Ce qui n'était qu'une curiosité est devenu une obsession. Le marin qui l'avait ramenée à bord s'est mis à lui vouer un véritable culte. Puis il a commencé à écrire. À prophétiser. »

Le Magister Meraviglia ferme les yeux un instant, l'air las.

« La créature lui parlait d'une entité... une déesse des abysses. Blibdoolpoolp. La Mère Océane. Une horreur venue des profondeurs, au visage de langoustine, au regard vide et infini. »

Mastandi se lève d'un mouvement sec, les poings crispés.

« Et c'est là que la folie s'installe. Le marin s'autoproclame prophète. Il convertit ses compagnons. Il installe un sanctuaire dans les égouts de la ville — nous en sommes maintenant certains, il s'agit de celui que vous avez découvert près de la Taverne des Tires-Boulines et où votre camarade Atioso a trouvé la mort. »

Giorgio continue, implacable :

« Le texte détaille les rituels : des prières incompréhensibles, des chants guturaux, des sacrifices de poissons, de crabes, d'animaux marins jetés vivants dans des bassins stagnants. Une religion née du délire de ces dégénérés. »

IDOLES ET PARASITES

Giorgio ajoute l'air grave :

« Et ce n'est pas une coïncidence. Dans les cales de l'Orzossi 4, nous avons retrouvé **plusieurs idoles représentant cette... chose**. Des statuettes au visage crustacé, semblables à celles retrouvées au Tires-Boulines. »

Mastandi, blême, gronde :

« **Je les ai faites brûler sur-le-champ**. Aucune de ces abominations ne doit subsister. »

Le Magister Meraviglia, impassible, ajuste ses lunettes et répond d'un ton calme, presque détaché :

« **C'est regrettable**. J'aurais aimé en conserver une pour **l'étudier**. Il aurait été utile de déterminer si ces idoles n'étaient que des colifichets superstitieux... ou si leur forme même servait de **vecteur à une influence magique**. »

Mastandi se redresse, l'indignation frémissante dans sa voix :

« Magister, ce que vous appelez "forme" ou "influence" n'est rien d'autre que **de la théurgie impie**. Ce n'est pas un objet d'étude, c'est un poison. Et le seul remède au poison, c'est le feu. »

Meraviglia incline légèrement la tête, sans se troubler :

« **Je ne nie pas le danger**. Mais dans le cas du **jeune Vilverdi**, d'après le témoignage de la Squadra Spéciale, je suis convaincu **qu'il ne s'agissait pas d'une possession au sens théurgique du terme**. Ce garçon a été exposé à un type de **parasite... mental**. Une créature qui manipule l'esprit directement, par des moyens que nous ne comprenons pas encore. **Cela relève bien davantage de la magie psionique**, ou, si l'on veut être précis, de la magie **mentaliste**. »

Il s'interrompt un instant, scrutant ses interlocuteurs avec attention.

« **Nous connaissons mal cette discipline**. Et encore moins ses interactions avec la Technomagie. C'est un territoire inexploré. Si nous pouvions, un jour, **étudier un spécimen vivant...** »

Mastandi frappe du poing sur la table, furieux :

Mastandi : Magister, votre curiosité porte en germe **la désobéissance, l'inversion des valeurs, et la chute de la civilisation**.

Il lance un regard noir à Julia.

Et si vous voulez mon avis, il y a déjà bien trop **« d'expérimentations hétérodoxe »** dans ce groupe.

Giorgio intervient sèchement :

« **Ça suffit. Vos querelles idéologiques n'ont pas leur place ici.** »

Son regard froid balaie la pièce, imposant le silence.

« **Nous sommes ici pour comprendre une menace**, pas pour discuter doctrines. **Concentrez-vous sur la mission.** »

ERADIQUER L'INVASION DES KUO-TOA

Le **silence retombe, lourd et tendu**. Même Meraviglia, pour une fois, acquiesce sans mot dire, tandis que Mastandi croise les bras, toujours aussi sombre.

Giorgio reprend, son regard rivé sur les documents étalés devant lui :

« Nous avons trouvé dans les notes de Catalano **des indices concordants** : lors de son dernier voyage, il apparaît comme clair que **l'escalade n'était pas un hasard**, mais plutôt **une étape délibérée**. Ce mystérieux marin, l'auteur de ces notes sur le Kuo Toa **faisait vraisemblablement parti de l'équipage**. Peut-être même qu'une grande partie de l'équipage était déjà **des suivants de son monstrueux culte**. »

Meraviglia, pensif, caresse sa barbe du bout des doigts, avant d'intervenir d'une voix calme :

« Je suis même tenté de penser que l'équipage a **délibérément provoqué la dérive**. Une fois sur cette île, **Catalano et Vilverdi** n'ont pas seulement été influencés : ils ont été **convertis**. L'un, par cette **lame maudite**... l'autre, par une forme de **parasitisme mental** dont nous ignorons encore presque tout. »

Giorgio hoche la tête, approuvant.

« D'après les notes secrètes que nous avons trouvées, il semble **qu'ils aient embarqué plusieurs Kuo-Toa** à bord de l'Orzossi 4, les ramenant **discrètement jusqu'à Anima**. Et le but de la mutinerie était vraisemblablement de retourner sur cette île pour en ramener encore plus, ou peut-être même pour **faire appel à des créatures encore plus terribles**. »

Meraviglia reprend avec une intensité retenue :

« Ces notes sont par endroits délirantes, **presque incompréhensibles**, mais au milieu des imprécations destinées à leur **dieu à tête de langoustine**, elles font plusieurs fois références à ce qui me semble être une description du **Kraken** mythologique et peut être à d'autres créatures apparentées dont la forme exacte m'échappe mais qui se distingue par la **présence de tentacules**. »

Mastandi, blême, explose :

« **Hérésie!** Chaque mot que vous prononcez est une offense à la raison et à l'ordre ! **Cette corruption doit être éradiquée**. Sans discussion. »

Giorgio reprend d'un ton sec :

« **Oui, c'est bien l'objectif de notre mission**. Voilà ce qui apparaît clairement : »

Il énumère, ses mots nets comme des ordres :

« **Premièrement** : un repaire de Kuo-Toa existe dans les égouts d'Anima. Il abrite plusieurs de ces créatures et très probablement des cultistes fanatiques. »

« **Deuxièmement** : le marin qui semble être le fondateur du culte n'était pas à bord du navire. Il doit être là-bas, tapi au cœur du sanctuaire. »

« **Troisièmement** : nos informateurs du Faubourg des Marins ont repéré une piste. Des allées détournées, des trappes ouvertes, des traces de vase et de symboles marins tracés à la craie. »

Il croise les bras.

« **Votre mission est simple** : vous suivez cette piste. Vous localisez le repaire. Vous le neutralisez. Complètement. »

Mastandi, conclut, manifestement satisfait de lui-même :

« Voilà ! **Poisson, langoustine ou calamar, vous cramez tout**. Sans exception. »