

# MAUVAISE PASSE



Temps total : environs 3 heures en audio / vidéo

## Synopsis

Les PJ embarquent à bord de **l'Afróss**, une caravelle reliant **Samarandh (Düka)** à **Akhil (Guizhemli)**. En mer, ils sont attaqués par des pirates. L'affrontement endommage le navire, forçant une escale imprévue à **Thaarkajeen**, sur l'île de **Zhörlamak**. Là, les PJ devront gérer les conséquences du combat, interagir avec les habitants, et se préparer à la suite de leur périple.

**Auteurs : Cassandra « Genette »**

Un remerciement tout particulier à René Goscigny et Albert Uderzo !

*Ce scénario est fourni pour un usage strictement personnel et privé. Il est autorisé de l'utiliser dans le cadre de prestations payantes pour animer des parties, mais toute reproduction, distribution, publication ou vente de ce scénario, en tout ou partie, sous forme imprimée ou numérique, à des fins commerciales est formellement interdite sans l'autorisation écrite préalable des auteurs.*

# Table des Matières

Étapes Clés.....	3
Déroulement.....	4
1.C'est un Fameux Trois Mâts.....	5
• Bienvenue à Bord.....	5
• Les PNJ.....	6
• Que la Fête Commence.....	7
• Rencontre.....	7
• À l'Issue du Combat.....	8
2. Thaarkajeen.....	9
• L'Auberge de L'Olivier.....	10
• Les PNJ.....	10
• Rencontres.....	12
• Les Impromptus.....	13
• PNJ.....	13
• PNJ.....	14
• C'est Reparti.....	15
3. Akhil.....	15
• Expérience	

# Étapes Clés

## I. C'est un fameux « trois » mâts ...

- Présentation de la caravelle et de son équipage, des personnages et de la situation générale.
- Apparition des felouques pirates, abordage et combat.
- La tempête arrive et le capitaine décide de dérouter vers un port pour mouiller.

## II. Thaarkajeen

- Présentation de Thaarkajeen, de l'auberge et des tarifs pratiqués.
- Enchaînement de rencontres durant le séjour.
- La tempête prend fin et le capitaine sonne le départ.

## III. Akhil

- Arrivée et présentation du Port d'Akhil.
- Future destination et motivation des personnages.
- Pexs et récompenses.

**Note importante :** Les personnages, en plus de l'équipement fournit débutent avec **100 NX**. Cela doit leur permettre de gérer leurs dépenses de ce début de campagne.

# Déroulement

Temps total : environs 3h

Les personnages sont à bord de **l'Afross** (L'écume des Mers), une caravelle sur laquelle ils ont payé leur passage entre **Samarandh** et **Akhil**. Elle est composée de 8 membres d'équipage : Son capitaine, le maître coq et 6 marins expérimentés. En chemin, ils vont être abordés par deux navires pirates, puis devoir éviter une forte tempête. Ils iront mouiller dans le port-franc de **Thaarkajeen**, dans **l'Auberge de l'Olivier**. Ils y séjourneront 3 nuits avant de repartir. Ils atteindront enfin la première étape de leur destination : **Akhil**, le seul port-franc de **Guizhemli**.



## 1. C'EST UN FAMEUX « TROIS » MÂTS ...

Temps : environ 45 min

Les personnages sont à bord de l'Afross et font plus ample connaissance ainsi que celle du navire et de son équipage.

BIENVENUE À BORD !

**MJ** : Vous êtes à bord de L'**Afross**, une solide caravelle équipée de voiles latines et aux gréements bien entretenus. Elle est commandée par le capitaine **Ulric Tarpali** un humain semble-t-il originaire de **Zhörlamak**, C'est un rude gaillard aux traits burinés, plutôt taiseux. Il porte un sabre à son flanc. Le Maître Coq qui assure le bien être gastronomique de l'équipage et des passagers est une halfeline experte en ragoûts et potages divers ; elle se nomme **Naité**. Le reste de l'équipage est composé de 6 marins expérimentés et durs à l'ouvrage. Hors des périodes d'activité ils se montreront plutôt ouverts et chaleureux.

Vous pouvez vous présenter et indiquer les relations que vous entretenez les uns avec les autres.

**MJ** : Vous vous éloignez de plus en plus du port de **Samarandh** en direction du large. Le vent est bon et **La Grande Mer** à peine agitée. La navigation autour de ces côtes est assez dense et vous croisez ou dépassez des navires de commerces de différentes origines ainsi que quelques frégates de la théocratie. Après quelques heures vous dépassez le cap qui ouvre sur les étendues de **La Grande Mer**. À partir de ce moment là les navires les plus rapides vous distancent, d'autres entreprennent un cabotage prudent et les navires de pêche prennent le large.

**Le Capitaine Tarpali**, reste égal à lui même, mais fait montre de courtoisie. Peut communicatif il est courageux et plutôt avisé. Sa petite taille pour un humain fait prétendre qu'il serait né des amours d'un humain et d'une halfeline.

**Naïté**, une halfeline, est « La Coq » du navire. Elle est beaucoup plus disserte, même si elle reste discrète et évasive sur ses origines. Mais comme elle a bourlingué :

« Il y a tant de rumeurs et de nouvelles que l'on peut apprendre aux escales ; des recettes aussi ! Imaginez-vous que ma célèbre **Soupe de Calamar Céleste**, m'a été enseignée par un cuistot de **Thÿr** ! Il m'a expliqué que pour lui donner du goût, il utilisait l'eau de son bain de pied d'eau salée de la veille ! Il y a aussi la **Confiture de Fruits Moisis** des bas quartiers de **Pont-d'Ychéry** ! Ils disent que ça révèle la foi aux plus hérétiques ! Il y a aussi la **Côte de Bœuf des Montagnes de Zhörlamak** ! Un vrai délice avec des roustons aux petits oignons ! , »

Pourquoi ces éclairs de malice dans son regard lorsqu'elle entrevoit l'air dégoûté des passagers ?

**L'équipage** aime jouer, bavasser et se chamailler, quand il en a le temps !

« Pas b'zoin d'être en mer pour disparaît' ! Paraît qu' vaut mieux éviter les abords de **L'île d'Hÿf** au large de **Guizhemli** ! Des goules et des fantômes hantent l'ancien palais « impérial » ! Paraît qu'des montagnes eud' cadavres s'empilent dans ses cours, ses caves et ses grandes salles ! »

« Allez pas importuner l'Capitaine ! L'est changeant comme une grande marée, à cause qu'à ça naissance l'aurait été maudit par une Dryade ! Son père aurait coupé et brûlé son arb' sacré ! Vous l'verrez jamais mett' pied à terre quand nous accostons à **Dolhandirÿc** ! »

« Si vous z'avez l'mal eud' mer ou qu'vous vous sentez patraque, allez dont voir l'**Naïté** ! È connaît des r'mèdes et des baumes pour soulager ! Même si on sait pas ou qu'elle a appris eut'ça ! »

\*« Sûr qu'après cet abordage y faudrait pas que **Le Grand Ruban** nous tombe dessus ! Il nous engloutirait sans qu'on ait eu l' temps d' fuir ! »



## QUE LA FÊTE COMMENCE

**MJ** : Le voyage commence plutôt paisiblement et vous pouvez contempler les côtes occidentales de la **Théocratie de Dûka** alors que le navire les longe à bonne distance. Le capitaine a estimé la durée du voyage à une semaine environ ; peut-être moins si les conditions se maintiennent.

Vous dépassez lentement deux felouques de pêche entre vous et le littoral verdoyant.

Mais peu après vous remarquez qu'elles hissent les voiles et vous prennent en chasse !

**Capitaine Ulric** : « *Aux armes ! Préparez vous à l'abordage !!* » *Ce dernier ne se fait pas d'illusion ! La cale de son navire est pleine et même s'il est manœuvrant il ne parviendra pas à distancer ces adversaires.*

## RENCONTRE

Il est possible aux personnages de tenter des actions avant l'abordage.

Une fois celui-ci engagé, il y aura **3 pirates de niveau 1 par personnage**.

### *Écumeurs des mers*

#### [Les Écumeurs des Mers](#)

La chute du dernier adversaire des personnages entraîne la débâcle des pirates survivants.



Astérix et Cléopâtre aux Éditions Albert-René

## À L'ISSUE DU COMBAT

Alors que les derniers pirates s'enfuient sur leur(s) navire(s), il est temps de faire les comptes. Pour chaque 2 tours qu'a duré le combat il y a 1 blessé grave (équivalent à  $\frac{1}{2}$  points de Vie) parmi l'équipage et 1 blessé léger (équivalent à  $\frac{1}{4}$  points de vie). Les gréements sont sérieusement endommagés et vont ralentir le voyage d'un ou deux jours.

À la fin de la confrontation chaque personnage doit réussir un **jet sous sa DEF PHY ou perdre (20 - résultat du dé supérieur à la DEF) PdV ou/et Nx au choix du joueur**. Cela représente l'épuisement ou les dommages collatéraux à l'affrontement.

Suite à cet événement, la nuit s'annonce stressante ne permettant que 3 repos courts.

Et, il faudra le reste de la journée et la suivante pour réparer les dégâts causés lors de l'abordage, notamment les drisses et les voiles.



## 2. THAARKAJEEN

Temps : 60 min

L'assaut des pirates a causé de sérieux dommages à **L'Afross**, et le capitaine percevant l'arrivée d'une tempête décide de mouiller dans le port de **Thaarkajeen**.

Le vent se lève

**MJ** : Dans l'après-midi du deuxième jour de voyage, le capitaine décide de faire escale dans le prochain port car une tempête s'annonce. Aux dernières lueurs du jour **l'Afróss** entre dans le port de **Thaarkajeen** en **Zhörlamak** alors que derrière eux la grande chaîne aux lourds maillons se relève pour en fermer l'accès pendant la nuit.

Le vent se fait moins fort ici, mais gagne malgré tout en puissance. La pluie se fait violente, dense et pénétrante. Les quelques passants sur les quais et dans les rues allongent le pas en se tenant courbés pour atteindre la sécurité d'un foyer. Le mauvais temps va s'installer pendant 3 jours et les personnages vont devoir se trouver un endroit où dormir.

## 2. L'AUBERGE DE L'OLIVIER

Temps : environ 45 min

**L'auberge de L'Olivier** : Son entrée est située dans une ruelle pavée qui descend vers le port et en occupe l'angle. L'intérieur est réconfortant même si les regards des clients peuvent être brièvement inquisiteurs ou plus longuement scrutateurs à la vue de ces étrangers aux allures éclectiques.

Tarif chambre : 22 NX

Repas std : 12 NX

**MJ** : Le capitaine est resté à bord avec quelques membres de son équipage pour veiller sur le navire et sa cargaison. Les autres se sont précipités à la taverne la plus proche pour s'assécher le gosier et ramener à bord de quoi agrémenter l'attente. Vous franchissez rapidement le seuil de l'Auberge de l'Olivier. Dans la grande salle plusieurs tables sont occupées par des habitués ou des voyageurs de passage. Vous êtes trempés jusqu'aux os et votre équipement ne vaut guère mieux. Une serveuse cours entre les tables pour s'occuper des commandes et un jeune garçon d'écurie vient vous accueillir !

**Garçon d'écurie** : « *Dois-je mettre vos monture à l'abri dans la grange ?* »

Devant votre refus et vos explications il vous conduit au tenancier. Celui-ci vous informe des disponibilités ; à savoir 3 chambres doubles (tarifs ci-dessus) et tarifs ds repas, le tout payable d'avance.

### Les PNJ

**Gorvan Téril**, l'aubergiste.

Il a le regard franc, un peu fatigué mais jamais éteint et une barbe qui sent le feu de bois et les confidences nocturnes.

On prétend que c'est un ancien contremaître dans les carrières de **Cenkrée** qui a fui les querelles sanglantes après avoir été témoin d'un massacre orchestré par des nobles rivaux. Il a racheté une vieille bâtisse abandonnée dans le port de **Thaarkajeen**, qu'il a transformée en auberge : **L'Olivier**, nommée en hommage à l'unique arbre qui poussait près de sa maison d'enfance.

Il est connu pour son silence épais comme le vin qu'il sert, mais aussi pour sa mémoire redoutable. Il n'oublie jamais un visage, ni une dette. Certains disent qu'il cache sous les dalles de la cave un coffre scellé contenant un terrible secret. Alors que d'autres prétendent qu'il est en contact avec les **Templiers** et qu'il leur transmet des messages codés.

Mais pour les habitués, c'est juste **Gorvan** : celui qui sert chaud, qui écoute sans juger, et qui sait quand il faut verrouiller la porte avant que les ennuis n'entrent.

### **Kaëlis**, le garçon d'écurie

C'est un jeune humain de 14 ans, né dans les bas-quartiers de **Cenkrée**, capitale industrielle de **Zhörlamak**. Fils d'un ancien mercenaire tombé en disgrâce et d'une couturière disparue dans les émeutes de la **Marche de Vhëlan**, il a fui les ruelles de fer et de cendre pour échapper à l'enrôlement forcé dans les milices de la **Forge Noire**.

Recueilli par la tenancière de l'**Auberge de l'Olivier**, **Dame Rynh**, il s'est vu offrir un abri et un travail modeste : s'occuper des montures des voyageurs, nourrir les bêtes, et parfois, espionner discrètement les clients trop bavards. Car à **Thaarkajeen**, chaque murmure peut valoir une pièce... ou une lame.

**Kaëlis** est vif, débrouillard, et possède une mémoire étonnante des visages et des voix. Il rêve en secret de devenir messenger pour les **Templiers**, dont les chevaux sont les plus rapides de l'**Archipel**. Mais pour l'instant, il se contente de broser les crins et d'écouter les récits des aventuriers de passage, les yeux brillants d'ambition.

### **Dame Rynh** propriétaire de l'écurie attenante

Ancienne cartographe de l'**Arcanum**, **Dame Rynh** a quitté les cercles savants de **Guizhemli** après un différend autour d'un manuscrit interdit. Elle s'est installée à **Thaarkajeen** il y a une dizaine d'années, reprenant les écuries attenantes à l'**Auberge de l'Olivier**. Connue pour son calme presque surnaturel et son regard perçant, elle parle peu mais écoute tout. Certains disent qu'elle lit les intentions comme d'autres lisent les étoiles.

**Dame Rynh** et **Gorvan** partagent un passé commun dans les cercles discrets de l'**Archipel**. Leur alliance est tacite mais solide. **Rynh** gère les écuries, mais elle est aussi la gardienne des secrets que **Gorvan** préfère ne pas consigner..

Certains voyageurs murmurent qu'ils ont autrefois été amants, d'autres pensent qu'ils sont liés par un pacte plus ancien, scellé dans les ruines aux alentours de **Dherin Khöklèrh**.

### **Maelis**.

Elle est la petite-fille de **Dame Rynh**, bien que peu de clients de l'auberge le sachent. Elle a grandi dans l'ombre des parchemins et des cartes anciennes, bercée par les récits que **Dame Rynh** murmurait à la lueur des chandelles. Mais contrairement à sa grand-mère, **Maelis** a choisi la voie du quotidien, celle des rires, des verres levés et des secrets échangés à mi-voix.

Elle possède aussi un vieux carnet que sa grand-mère lui a confié, contenant des notes codées sur les passages instables entre les îles. Elle ne l'a jamais ouvert... ou du moins, pas encore.

## RENCONTRES

Dans la salle durant ces trois jours, s'ils y restent, ils pourront entendre des bribes de discussions ou des rumeurs.

### Rumeurs et discussions

**1 Jet de SAG diff 10 pour chaque jour de résidence à l'auberge (moins 1 si impliqué dans une rencontre)** , par personnage intéressé.

Si réussite critique, il entend tout de la conversation, sinon uniquement ce qui est en gras.

- « **Allons bon ! J'espère que ce n'est pas le Grand Souffle qui se déchaîne à nouveau ! Ça va encore nuire au commerce !** »
- « **Des Pirates attaquent les routes commerciales ! Que fait le Roi ?!** »
- « Tu parles d'une affaire ! Y paraît que la **milice** l'a **emprisonnée** pour **sorcellerie** ! Ils devaient la faire **brûler demain** ! Sûr qu'elle a  **invoqué ce mauvais temps** pour échapper à sa condamnation ! »  
« Tu crois pas plutôt que ce sont **les dieux** qui **se déchainent** parce qu'encore une fois ils ont **bâclé leur travail** ? »
- « Encore des **étrangers** ! Et des **ennuis** en perspectives ! Le commerce c'est bien tant qu'ils restent **chez eux** ! »
- « La **Marjolaine** se cherche un mari ! Ça va être pour **tenir son intérieur** ? **Ah,ah** ! »
- « Il y a de **bonnes affaires** en ce moment chez l'épicier ! Il arrive pas à écouler ses **stocks** de l'an passé ! J'en ai eu pour **moitié prix** pour des conserves et des confitures ! »
- « On raconte que les vents ont fait **s'échouer un navire** sur les rivages de l'**île maudite**. Mon cousin issu de germain m'a dit qu'ils n'ont repêché que **des débris** ! Sûrement une attaque du **Grand Ruban** ! »
- « Son  **fils** a été accepté pour étudier à la **Sapienthèque** de Dherin Khöklèrh ! J'laisserai jamais mon enfant aller dans ces îles peuplées de **vampires et de démons** ! »

## Les Impromptus

### *Le lendemain de leur arrivée*

Joute théologique inattendue pour le **Croyant**. Son adversaire va opposer de solides arguments.

PNJ

### **Frère Bröhm le Débordé**

Originaire de **Düka**, **Frère Bröhm** est un ancien moine de l'**ordre des Chantres du Souffle Resurgi**, connu pour ses sermons enflammés... et ses gueules de bois légendaires.

Il porte une bure tachée de vin et de sauce aux lentilles et prêche la **Grande Thèse** avec ferveur, mais oublie souvent les versets.

Manie le bâton comme il manie les paraboles : avec brutalité et conviction.

Sa foi est sincère modulée par une morale... disons, flexible. Et il adore les débats théologiques, surtout s'ils se terminent par une bonne cuite ou une bagarre d'auberge.

### **Mise en scène**

Le Croyant doit réaliser 3 jets de Diff. 15 : 1 d'INT, 1 de SAG, et 1 de CHA.

**Les marges entre le résultat et la Diff. sont additionnées.**

**Un critique ajoute 2 points au résultat.**

**Une maladresse fait perdre 5 points.**

Chaque tour de Joute dure 15'.

L'issue de la Joute est fonction du total :

Résultat final négatif : "*Ce fut un plaisir! Trinquons !*"

Résultat final nul : "*Sans rancune, on boit un coup ? Aller ! Tournée générale !*"

Résultat final positif : "*Espèce de petit foutriquet !*" Le Frère lève son bâton de façon menaçante, dominant de sa stature imposante l'auditoire et ... éclate de rire !

- **Groupe d'ivrognes querelleurs** qui cherchent noises au **Mystique** et son **Protecteur**. Cela peut faire l'enchaînement avec l'impromptu précédent.
- Utiliser un petit groupe de **Teygneus** des tavernes (une sorte de sous espèce ^^) niv. 1; 1 pour chacun des personnages (4 maximum).

### [Le Teygneu | Worlds Awakening](#)

Init : 10 Def PHY : 15 Def MAG : 11 PV : 7 À bâton rompu (contact) +4 DM 1d6  
Capacité (C) Ils ne meurent jamais! Mais restent inconscients un nombre de minutes égales aux derniers dégâts reçus.

*Le deuxième jour.*

Confronter **l'Ombre** à un de ses anciens comparses, susceptible de le dénoncer à l'un de ses poursuivants pour échapper lui-même à ceux-ci.

**PNJ**

### ***Tavhël "le Fraternel"***

Humain originaire de **Dolhandirÿc** dans le quartier des Hauts-Vents à **Dÿdhon** .

C'est un ancien informateur, reconverti en colporteur de secrets qui a tendance à *serrer les gens dans ses bras comme s'ils étaient de la famille... juste avant de les vendre.*

*Ils se sont connus dans les bas-fonds de **Dÿdhon**, où ils faisaient partie d'un petit réseau de contrebande d'épices et de faux documents. À l'époque, **Tavhël** était le "passeur de confiance", celui qui ouvrait les portes, qui connaissait les bons mots de passe, qui mettait ses interlocuteurs en confiance.*

Mais un jour, lors d'un échange dans les ruines de l'ancien octroi de **Varnë**, **Tavhël** a failli faire tomber tout le réseau en vendant des informations aux traqueurs pour effacer ses propres dettes. Le personnage de l'Ombre a failli le découvrir ce qui l'a forcé à fuir **Dolhandirÿc** sous une fausse identité.

**Tavhël** réapparaît à l'auberge, vêtu comme un marchand itinérant, avec un sourire trop large et des mots trop doux. Il prétend vouloir "rattraper le temps perdu", mais glisse subtilement des questions sur les déplacements du groupe, les objets qu'ils transportent, et surtout... les raisons de leur voyage,

Il est désespéré : les traqueurs lui ont promis l'effacement de sa dette s'il leur livre une piste solide.

« *Crénom ! Comment vas-tu ? Quel heureux hasard de te rencontrer ici !* »

« *J'ai réussi à me caser par ici et à me faire oublier.* »

« *J'ai une petite maison à la sortie de la ville, pas loin d'une jolie crique* »

« *Ça me fait plaisir que tu aies échappé aux Traqueurs !* »

« *T'en fais pas ! Je dirais rien à ton sujet ! Tu me connais !* »

« *Tu restes ici ou tu te rends quelque part ?* »

« *Des projets en vue ?* »

« *On s'fait une partie ?* » (il sort ses dés, pipés, bien entendus)

Diff. 10 (15 si si le personnage accepte de jouer avec les dés de son adversaire) : la différence entre le résultat et son jet de DEX indique les NX gagnés ou perdus. Il peut jouer, ainsi, jusqu'à 3 manches.

## C'EST REPARTI !

MJ : Après trois jours de tempêtes, la pluie s'éloigne et le vent s'apaise. Un matelot vient vous chercher à l'auberge pour embarquer céans !

La caravelle et son capitaine n'attendent plus que vous !

L'équipage s'affaire à hisser les voiles, larguer les amarres et éloigner le navire du quai.

Des embarcations aident à la manœuvre afin de permettre à L'Afross de prendre le vent et de sortir du port.

Petit jet de SAG diff, 10 pour ceux qui regardent en direction des quais. S'il est réussi, cela permet d'apercevoir dans un recoin d'une maison, de sinistres gaillards en train d'observer le départ. Si c'est une réussite critique, l'un d'eux est identifié comme l'interlocuteur de **L'Ombre**.

### 3. AKHIL

MJ : Les quelques jours de voyage qu'ils vous restent se passe sans incident, sur une mer calme et apaisée, avec des vents plutôt favorables. L'horizon bien dégagé vous à même permis d'apercevoir les contours sinistres de la maudite île **d'Hÿf**.

En début de soirée vous entrez dans la baie dominée par le Grand Hyama, le dieu-volcan qui domine l'île principale de la **Magiocratie**, avec à ses pieds le port-franc **d'Akhil**.

Une fois le navire à quai vous prenez congé du capitaine et de son équipage, et pour des raisons aussi diverses que personnelles vous vous mettez en quête d'un navire pour vous débarquer au plus tôt sur **l'île Mysthalonique** afin d'atteindre **Dherin Khöklèrh**.

Le **Mystique** et le **Combattant** vont rejoindre **Dherin Khöklèrh** pour faire leur compte rendu auprès de **l'Arcanum**.

Le **Croyant** doit se rendre à **Dherin Khöklèrh** pour accéder à la **Sapienthèque**.

**L'Ombre** va chercher à se fondre dans la masse.

Gain d'Expérience par personnage : 2XP, 1PC ; 100 NX.

Cela permet aux personnages de passer au niveau 2, d'augmenter leurs points de vie et leurs DEF, PM, ATT et leurs Récupérations de PdV ou/et de mana