

LES PIRATES DU LAC ALTALITH



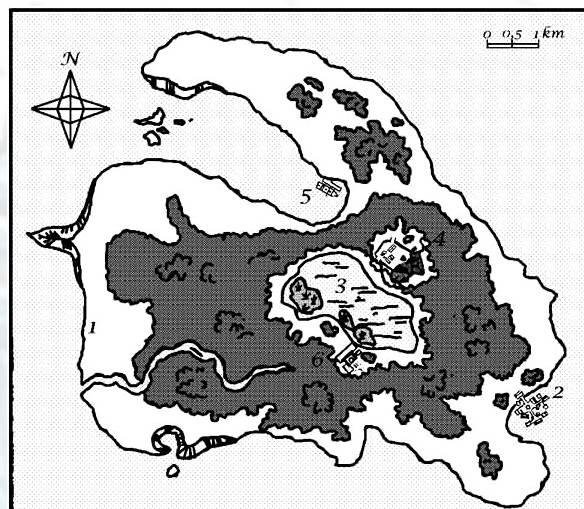
Scénario : Jean-Michel Abrassart
Paru dans SF Mag n°41
Le Donjon du Dragon

Le thème de ce scénario est un groupe de pirates, mené par le terrible Capitaine Rock, qui sème la terreur sur le lac Altalith. Le lac (qui est une véritable mer intérieure) a toujours été célèbre pour ses corsaires : citons par exemple Tourne l'Eventreuse, aux exploits de triste mémoire.

Au départ, l'équipage du Capitaine Rock ne s'attaquait qu'à des vaisseaux naviguant sur les Hautes Eaux, mais depuis peu il s'est installé dans le lac Altalith. Du coup, les marchands n'osent plus envoyer de navires faire la traversée à force de perdre leurs cargaisons ! Par ailleurs, le mage du groupe entendra au Pic des Mages la rumeur selon laquelle le Capitaine Rock aurait mis la main sur un artefact magique très puissant : l'œil noir. C'en est trop : la Haute Guilde réclame maintenant la tête du chef corsaire. Des affiches annonçant sa mise à prix, mort ou vif, sont placardées sur tous les murs de la cité sainte.

LE CAPITAINE ROCK

Le groupe d'aventuriers va donc aller faire un petit tour en bateau sur le lac... La raison la plus classique pour justifier cela est qu'ils se font embaucher par la Haute Guilde pour ramener la tête du Capitaine Rock. Une autre raison possible est qu'ils ont commis des actes délictueux dans un scénario précédent de votre campagne (votre voleur a par exemple dévalisé la mauvaise maison de la Haute Terrasse...) et qu'ils ont été condamnés par le tribunal de Laelith à purger une peine de plusieurs années comme galérien sur une des embarcations du Roi-Dieu... Peu importe : une fois qu'ils seront sur le lac, leur bateau sera attaqué par un Kraken et subira d'importants dommages (un coup de tentacule le brise en deux). Les aventuriers réussissent à ne pas se noyer en attrapant une planche en bois à la dérive. Quelques heures plus tard, ils se réveillent sur la plage d'une île nommée le Rocher Brise-Lame. L'île est bien évidemment la base secrète du Capitaine Rock,



un huvalinien, et de son équipage de pirates. Les aventuriers ont perdu l'ensemble de leur équipement dans leur naufrage et il est impossible de rejoindre la côte à la nage. Il ne leur reste plus qu'à explorer l'endroit, qui est recouvert d'une jungle relativement dense. Comme la région de Laelith est plutôt tempérée, votre groupe d'aventurier peut deviner que la jungle du Rocher Brise-Lame a une origine magique. La cause en est qu'un temple dédié à "Celui qui ne peut pas être nommé" s'y trouve. Des Utruz vivent sur le Rocher Brise-Lame. Ils ne parlent pas le commun et ils ont perdu au cours des siècles la capacité de respirer sous l'eau.

LÉGENDE DE LA CARTE :

1 - Endroit où les aventuriers s'échouent.

2 - Village Utruz. Ils ne sont habituellement pas hostiles envers les "faces lisses", mais ils ont subi récemment plusieurs attaques de la part des pirates. Ils attaqueront donc à vue s'ils prennent le groupe d'aventuriers pour des hommes du Capitaine Rock... Si les aventuriers arrivent à dissiper le malentendu, ils seront conduits à la chaman qui dirige le clan. Elle leur proposera alors de fumer le calumet de la bienvenue...

Les Utruz disposent de canoës, qui pourront servir aux aventuriers à quitter le Rocher Brise-Lame pour revenir à Laelith.

3 - Un lac. Un lieu enchanteur au milieu de cette jungle hostile... Sous la surface se trouve le Temple dédié à "Celui qui ne doit pas être nommé".

4 - Camp du Capitaine Rock. Les vingt hommes de son équipage habitent là, dans quelques baraquements entourés de fortifications en bois. Quatre sentinelles

surveillent les abords, les autres hommes étant soûls la plupart du temps. Il y a aussi un baraquement transformé en prison de fortune, où se trouve des femmes que les pirates ont capturées et amenées ici de force pour leur divertissement. Si les aventuriers observent assez longtemps le camp de loin, ils apercevront un elfe noir, prêtre de la Taupe parmi les pirates. L'elfe noir vénère la Grande Taupe qui dévorera un jour le monde entier. Pour ses prières, il a coutume de sacrifier de temps en temps une des femmes ou même un Utruz.

Le village contient entre autre :

- La cellule de l'elfe noir. Il s'y trouve en train de lire un manuscrit en peau humaine, sauf si l'alerte est donnée. L'elfe noir maîtrise la plupart des sorts de l'école de nécromancie.

- Une chapelle dédiée à la Taupe : elle contient une dizaine de cadavres de personnes que l'elfe noir a sacrifié récemment.

- La cellule du Capitaine. Il s'y trouve en train de préparer son prochain coup, sauf si l'alerte est donnée. Dans un coffre, les aventuriers trouveront une carte dessinée par le Capitaine Rock, qui indique l'endroit où il a caché l'œil noir : dans le temple dédié à "Celui qui ne doit pas être nommé".

5 - Crique où est amarrée le bateau des pirates. Il faut une dizaine de personne pour le manoeuvrer et celui qui dirige la manoeuvre doit réussir un test de compétence "Navigation" pour ne pas courir à la catastrophe. Il y a toujours au moins cinq pirates sur le bateau.

6 - Le Capitaine Rock s'est aménagé une grotte derrière la colline derrière son campement.

LE TEMPLE

Le temple dédié à "Celui qui ne doit pas être nommé" a été battu par les Anciens (la nature de ces "Anciens" reste encore à déterminer) avant le Châtiment. Il s'agit de ruines très anciennes et particulièrement malsaines situées au fond du lac (3). Le temple est un vortex magique qui relie l'île à l'archipel de Malienda (l'archipel est décrit dans le supplément Casus Belli HS11 : "SangDragon"). Le Rocher Brise-Lame est en fait une île de l'archipel de Malienda qui a été déplacée magiquement sur le lac Altalith. A ce propos, signalons que l'espèce des Utruz est apparentée à celle des Siréniens (voir "SangDragon", p. 52), des hommes poissons qui vivent pour leur part dans les eaux de l'archipel de Malienda. Avant le Châtiment, les Anciens sont allés chercher des esclaves Siréniens sur l'archipel de Malienda et les ont ramenés de force à Tanith-Lenath. Les Siréniens ont servi de main-d'oeuvre aux Anciens pour bâtir des temples aux dieux innommables que ceux-ci vénéraient. Le Châtiment s'est finalement abattu sur la cité sous la forme d'un tremblement de terre qui souleva la plaine... En surface du temple, autour du petit lac, vit une tribu de babouins géants, qui en protègent l'accès. Dans les profondeurs de celui-ci se trouve le Kraken (celui qui a attaqué le bateau des aventuriers au début du scénario). Une de ses tentacules enserme le coffre du Capitaine Rock, où est placé l'œil noir. C'est un globe qui permet de voir dans le passé, le présent et le futur à n'importe quel endroit du continent.

Vos personnages joueurs auront-ils le courage et la puissance d'attaquer un adversaire aussi redoutable ?