

En pleine tourmente

Pitch

Depuis près de dix ans, Sergario le Borgne, capitaine de la garde privée de la Maison Princièr Lucercin est en charge de convoier et surveiller le stockage annuel des barres et amorces de loss-métal usagées, issues des différentes compagnies maritimes d'Armanth, destinées au recyclage. Même usagé, le loss-métal vaut encore une fortune. Et depuis des années, Sergario rêve de partir un jour avec tout le stock, pour aller le revendre loin et s'offrir la belle vie.

Cette fois, le stock s'élève à pas loin de 100 kg, ce qui représente près de 200 000 andris d'argent en revendant le tout au marché noir. Sergario non seulement n'a plus rien à perdre (voir annexe) mais après des années à mûrir ce projet, il a désormais un plan parfait et des complices en nombre. Il ne lui manque qu'une chose pour réussir un coup formidable mais si risqué qu'il semble impossible : une tempête qui servira de paravent imparable au vol et à l'évacuation du stock.

Et justement, une grosse tempête arrive, alors que les PJs sont sur l'île de la lagune d'Armanth où se trouve le loss-métal. Ce que Sergario n'avait pas prévu, c'est que son obsession ait été remarquée par un Elegiatori consciencieux qui va prendre une précaution inhabituelle et fâcheuse, que la tempête serait un ouragan et qu'une bande d'Adventores serait elle aussi, bien involontairement, de la partie.

Note : cette aventure n'est pas linéaire : Sergario a un calendrier, qui va être fâcheusement contrarié par l'action d'un Elegiatori puis par le passage de la tempête au stade d'ouragan. Les PJs vont être mêlés à l'événement, qui peut très bien se passer sous leurs yeux sans qu'ils ne fassent rien. La seule chose qui va leur imposer d'agir est qu'il ne va rester qu'un navire pour évacuer l'île. Navire que Sergario compte bien saisir. On verra qu'il y a d'autres solutions pour les PJs, mais finalement, seule leur volonté de faire quelque chose, et de quelle manière, va dicter le récit.

Introduction

LE DECOR

L'action se déroule sur l'île Dauri, dans la lagune d'Armanth. L'île, artificielle, fait partie du réseau des Bastions ; il s'y trouve une des forteresses protégeant la baie. Elle fait un peu plus d'un mile de long et abrite de très nombreux quais et plusieurs « radias » : des chantiers de construction navale. La basse-ville d'Armanth est à presque trois miles de l'île, mais à moins d'un mile d'une autre île, celle du Radia Majora. Les côtes les plus proches sont à un demi-mile, au pied des falaises du cap de l'Alba Rupes, une zone de récifs risquée.

En temps normal, l'île Dauri est très active, mais avec la tempête qui approche, particulièrement puissante, et qui a été signalé par la capitainerie, beaucoup de monde a préféré rejoindre la sécurité de la lagune et retourner en ville. L'île a un peu des allures de ville morte et les gens qui vont rester sur place sont ceux qui n'ont pas pu embarquer pour évacuer et ceux dont la présence est obligatoire pour assurer la sécurité des structures.

LES ADVENTORES

Rien ne prédestinait les PJ à être mêlés à cette affaire et c'est totalement de leur propre chef que cette aventure aura lieu. Ils sont sur place car la tempête a déjà abimé sérieusement le petit chebek avec lequel ils voyageaient. Ce dernier a pris la première rade qu'il pouvait pour s'abriter et les PJs se retrouvent comme d'autres bloqués sur l'île. Personne ne s'attend à ce que la tempête devienne un ouragan, ils sont très rares en Athémaïs.

Malgré cela, l'île artificielle a été évacuée. La plupart de ses habitants est déjà sur le continent, y compris la grande majorité des officiels, qu'ils soient Ordinatorii, gardes privés ou Elegiatorii. Ceux qui restent encore préparent leurs affaires frénétiquement et seule une poignée de quidams irréductibles et de personnalités indispensables ne quittera pas l'île.

Réfugiés au Comptoir des Génies, la seule auberge encore ouverte de Dauri, les PJ, bien contents de pouvoir sécher un peu au chaud, vont devoir affronter un début d'incendie risqué, avant de trouver un Elegiatori mourant qui semble être la cause du départ de feu. Son dernier acte avant de mourir sera de confier aux PJ la combinaison du coffre sans rien expliquer. Et c'est là que, pour les PJs, tout autant que pour Sergario le Borgne et son plan tant figolé, les ennuis vont commencer.

LE PLAN DE SERGARIO

Voici le plan idéal de Sergario, préparé depuis des années, nécessitant comme seule condition pour être activé et réussir une tempête assez forte, au moment où un stock de loss-métal usagé est en attente, pour que Dauri soit évacuée.

Sergario a réussi à corrompre et ranger à sa cause huit gardes de la Maison Lucercin comptant dans les vétérans de la maison aristocratique. A cela s'ajoutent les Elegiatorii en poste sur l'île. Pas ceux du bastion, qui ont évacués avec la population (voir annexe), mais les six en poste à la capitainerie qui gère les quais de Dauri et servent un peu de police locale.

Une fois le plan lancé, quand l'évacuation est avancée, voici les étapes :

- **Etape 1 :** neutraliser les 4 gardes fidèles à la maison Lucercin et se rendre maîtres de la réserve de loss-métal. Celle-ci étant sous la direction de Sergario, ce n'est pas très difficile, Sergario et ses complices se servant de drogues pour neutraliser les gardes.
- **Etape 2 :** se procurer la seconde clef du coffre où est entreposé le loss-métal. Lucercin a la première, la seconde est une combinaison mécanique détenue par un officier Elegiatori, qui se rend sur l'île pour superviser le transfert officiel de la réserve vers la ville et la fonderie de la Maison Lucrecin où il sera recyclé. Pour cela, Sergario a prévu d'employer une drogue qui facilitera grandement la récupération du code une fois l'officier capturé quand il vient se présenter à la réserve.
- **Etape 3 :** une fois le coffre ouvert, le stock est transvasé dans des tonneaux et chargé dans une carriole. Les Elegiatorii complices ont charge de réquisitionner un bateau sur les quais et aider au transfert final.
- **Etape 4 :** le transfert final effectué, le navire change de port, pour se réfugier dans un coin de la lagune en attendant la fin de la tempête ; une fois celle-ci finie, il fera route vers Samarkin où attend un receleur.

LA TEMPÊTE

L'élément chaotique, imprévisible et qui en fait doit être traité non comme un décor, mais comme un antagoniste à part entière, c'est l'ouragan qui va frapper l'île et semer le plus grand désordre dans les plans de Sergario et les actions des PJ.

Dans la chronologie des événements ci-dessous, sera décrite la manière dont la tempête devient ouragan, ses effets sur l'environnement et les actions des PJ. Mais la tempête doit être traitée comme un adversaire constant, qui n'est pas contre les joueurs, mais contre tout le monde ; une sorte de monstre poursuivant de sa rage les humains qui osent le défier. Nous vous conseillons donc de considérer la tempête comme si elle était douée de motivation. Elle n'est pas vivante et en fait frappe tout le monde à l'aveugle, de la même manière, mais pour les PJs, comme pour leurs adversaires, il faut la considérer comme mue par le désir d'imposer sa loi aux lossyans, de les tester, de les secouer et de perturber tous leurs plans ; elle doit donner l'impression d'être désireuse de tuer et détruire tout ce qu'elle peut.

Il ne faut pas hésiter à jouer avec ce principe et donner aux joueurs cette sensation que l'ouragan est vivant. Mais il faut rester du côté des PJs, ou au moins impartial : la tempête affecte tout le monde et ne doit pas servir à contrecarrer les PJs, seulement rendre leur vie plus compliquée. Et bien sûr, si cela se passe trop mal pour les PJs, la tempête peut être un *deus ex machina* pour leur donner un coup de main miraculeux même si nous conseillons de ne surtout pas abuser de cet artifice.

1- Le premier incident

Sergario n'a eu aucun mal à activer son plan et réussir la phase 1 avec ses complices. Mais la phase 2, elle, s'est très mal passé. L'Elegiatori sur lequel il devait à tout prix mettre la main en vie s'est avéré résister aux drogues ! Celui-ci, nommé Jadus, est un vétéran des Séraphins (voir annexe). Il a gardé de son service dans cette unité d'élite un symbiote rare, de grande qualité, qui l'immunise efficacement contre les toxines. Il réussit à échapper aux hommes de Sergario, mais est blessé mortellement. Dans la course-poursuite pour tenter de le rattraper, il tente de trouver refuge au Comptoir des Génies et, dans la bagarre, mets le feu aux réserves de l'auberge. Devant les flammes et l'explosion d'un premier baril d'huile de baleine, les hommes de Sergario renoncent et l'Elegiatori agonise.

C'est là que les PJs entrent en scène. L'incendie enfume très vite l'auberge, depuis la réserve à l'arrière, et menace de se propager à tout le comptoir dont le premier étage et la toiture sont de bois. Entre les PJs, le personnel, les quelques marins du chebek qui les amené là et les quelques personnes qui y sont réfugiées (voir Les lieux-clefs), il y a assez de bras pour éviter le désastre. Il suffit d'être réactif : même si le vent souffle en rafales toujours plus violentes, la pluie battante est du côté des PJ. Le vrai risque, qui sera celui qui fera paniquer et fuir comme un lapin le patron de l'auberge et la plupart des habitués des lieux, ce sont les réserves d'huile de baleine stockées en barils. Un baril, déjà ouvert, a explosé et les flammes se propagent vers les autres, stockés plus loin. La meilleure méthode sera en fait de les faire rouler hors de la réserve en étouffant les flammes sur le chemin. Mais tout arroser en masse jusqu'à noyer les flammes fonctionnera aussi.

C'est pendant cette manœuvre, du moins si les PJs y participent, qu'ils tomberont sur Jadus, mourant et à moitié brûlé. Il n'a aucune chance de survivre, mais a encore assez de force pour appeler faiblement. Quand les PJs le trouveront, la seule chose qu'il dira, entre des hoquets et des spasmes de souffrance,

est le code du coffre, répété en boucle jusqu'à son dernier souffle : 7 gauche, 14 droite, 5 gauche, 5 droite. Dans son état (une plaie par balle béante au poumon avec une hémorragie massive, brûlé sur tout le bras gauche jusqu'à la moitié du visage), il est inutile de tenter de le sauver. Il s'évanouira avant de mourir en quelques minutes.

2- La chronologie des événements

Tout le scénario tient sur une durée d'une demi-journée : c'est le temps entre l'arrivée de la tempête et le pic de puissance de l'ouragan avant qu'il ne s'éloigne. L'histoire commence en fin d'après-midi et l'ouragan dérivera dans la baie pour s'éteindre vers la basse-ville d'Armanth, en causant quelques ravages, en début de matinée suivante.

2-1- FIN D'APRES-MIDI : L'INCENDIE

Etat de la tempête : pluie battante, marcher contre le vent est difficile, des rafales arrachent les tuiles et les branchages.

Résumé : Le premier événement est décrit plus haut. Sergario vient de perdre le moyen d'ouvrir le coffre dans lequel se trouve la plus grande partie du stock de loss-métal usagé. La course-poursuite entre Jadus et ses poursuivants s'est mal finie, les gardes de Sergario reviennent les mains vides. Pendant ce temps, les PJ n'ont que des bribes d'information, mais savent qu'il se passe quelque chose.

Actions : Décider d'avertir les autorités paraîtrait le plus logique, mais laissez les PJ totalement libres de décider de ce qu'ils veulent faire. Les habitants et usagers de l'auberge se retrouvent dehors, le personnel et le patron ont fui, les autres vont se chercher un abri : l'auberge est encore utilisable pour cela, mais ils sont livrés à eux-mêmes, les PJs compris. L'incendie n'est pas passé inaperçu, mais pourtant les Elegiatorii locaux ne se déplacent pas. Ils ont ordre de rester à leur poste à la capitainerie (voire Les Forces en présence).

Qu'est-ce que les PJs pourraient alors apprendre ou découvrir de plus que ce que Jadus a pu leur confier ? En gros, le comportement des Elegiatorii pourrait arriver à paraître suspect, mais après tout, ils sont les derniers en poste et ont l'air d'attendre avec impatience de pouvoir partir eux aussi. Si les PJs viennent demander de l'aide, deux d'entre eux iront à l'auberge constater les faits. Ils ne seront pas particulièrement efficaces, mais proposeront leur aide pour aider les réfugiés à s'abriter ailleurs, par exemple. Ils ne s'attarderont pas mais vont tout de même faire attention à qui est présent, surtout s'il y a un génie déclaré dans les parages (voir Chronologie, 2 & 3).

Sergario découvre entretemps que sans la combinaison de Jadus, il ne va pas pouvoir ouvrir la porte du coffre. Et ce dernier résiste ; Mais Sergario ne va pas renoncer, et dans un premier temps, il va chercher une solution.

2-2- DEBUT DE SOIREE : LE COFFRE RESISTE

Etat de la tempête : pluie battante, visibilité réduite à 30 mètres, le vent commence à abîmer les toitures et faire chuter les cheminées. Il traîne au sol tout ce qui n'est pas arrimé et les petits objets volants peuvent blesser.

Résumé : Sergario et ses hommes tentent tout pour desceller la porte du coffre et n’y parviennent pas. Ils demandent l’aide des Elegiatorii et la solution la plus simple auquel pense le sergent qui les dirige est de ramener un petit canon depuis le sloop à quai. Mais un canon, même petit, ne se déplace pas aisément et encore moins en pleine tempête. Ce sera un effort pour rien, Sergario refusera qu’on tire sur le coffre : le loss-métal pourrait réagir violemment et exploser (même si les chances sont faibles).

Actions : pendant que Sergario s’échine à desceller la porte du coffre, ses hommes courent pour aller chercher des outils, et vont piller pour cela un atelier sur les quais pour des barres à mine, des burins, etc. Les Elegiatorii, de leur côté, se mettent à transborder un petit canon de proue et des boulets, le tout sous la tempête qui gagne en puissance, ce qui rend les choses très compliqués, et sans animal de trait, il faut employer la force humaine (par ce temps, tous les animaux restant sur l’île sont parqués et en panique).

Où en sont les PJs ? Entre les indices trouvés sur Jadas et l’éventualité des pistes qui auraient pu les alerter en allant demander de l’aide aux Elegiatorii, il est possible qu’ils flairent qu’il se trame quelque chose. Mais leur principale préoccupation doit être de trouver un abri solide pour s’abriter de la tempête ou, mieux, de trouver un navire pour rejoindre la terre ferme. Il n’y a que le sloop, gardé par son équipage qui attends les ordres de Sergario et de ses complices Elegiatorii pour partir, et le chebec abimé, dont l’équipage est avec les PJs (à l’auberge ou en train eux aussi de chercher un abri). Le chebek est abimé, en l’état, il ne peut pas reprendre la mer, même dans la lagune. Mais il est possible d’effectuer des réparations de fortune : il faut changer des voiles, plusieurs gréements et réparer la barre de direction. Un gros travail, mais qui reste encore envisageable.

Quoi que fassent les PJs, sauf s’ils restent terrés quelque part, arrangez-vous pour qu’ils croisent l’étrange cortège des Elegiatorii qui s’échinent à déplacer leur canon. Ces derniers refuseront tout aide, comme ils refuseront d’expliquer ce qu’ils font : « opération de sécurité, les civils ne sont pas concernés » sera leur réponse, plus ou moins musclée en fonction de l’insistance des PJs. Ils se dirigent vers la réserve, une information que les PJs peuvent remarquer et qui, selon les questions qu’ils ont posées jusqu’ici, peut alors leur donner un indice de plus sur ce qui se passe.

2-3- SOIREE : LA CHASSE AU GENIE

Etat de la tempête : La pluie cingle et tombe presque à l’horizontale, visibilité réduite à 15 mètres, le vent arrache les volets et abime les bâtiments de bois, les objets volants deviennent un réel danger.

Résumé : Après une poignée d’heures à tenter de desceller la porte du coffre qui résiste à toutes les tentatives, et le temps perdu à amener le canon que Sergario refuse prudemment qu’on emploie, vu le risque éventuel, ce dernier a une idée : aller chercher un homme spécialiste de la mécanique pour lui demander de prêter main-forte. Problème : ce genre de talent, seuls les génies et ingénieurs les ont et ils sont tous partis de l’île, sauf un des PJs et le mécanicien de bord du chebec. Il va donc falloir s’emparer de l’un ou l’autre. Sergario envoie donc les Elegiatorii aller le chercher, espérant que cela se passera sans violence.

Actions : Si jusqu’ici les PJs ne s’étaient pas sentis concernés, les choses vont changer. Alors que la tempête s’intensifie, les Elegiatorii vont à la recherche du génie dont ils ont besoin. Dans tous les cas, celui-ci est près des PJs et ceux-ci vont donc se retrouver face à quatre Elegiatorii qui ont l’air passablement énervés et pressés. Ils tenteront de convaincre le génie de les suivre en usant d’arguments d’autorité : ils ont besoin de ses services et ont le droit de le réquisitionner. Mais vu la situation, le

mécanicien de bord et le capitaine du chebec refusent obstinément. Sans l'aide de génies, le navire ne pourra pas reprendre la mer. Quant au PJ génie, c'est aux joueurs de décider comment réagir. On peut supposer qu'avec les événements qui ont eu lieu jusqu'ici, et l'état d'énervement des gardes, ils ne vont pas vouloir coopérer.

Dans tous les cas, même si les Elegiatorii vont menacer, ils ne sortiront pas leurs armes de suite. Ils vont plutôt ruser, faire semblant de céder et se servir de leur avantage que sont leurs fusils pour attaquer traîtreusement juste après avoir donné l'impression qu'ils renonçaient. A priori, la suite des événements va se poursuivre en se basant sur l'idée que les joueurs ont échappé au guet-apens et que les quatre Elegiatorii sont morts.

Si jamais l'un d'entre eux survit, il tentera de fuir au plus vite. Mais il peut être capturé, et révélera le plan, ou du moins ce qu'il en sait, c'est-à-dire seulement les grandes lignes et le rôle des Elegiatorii dans l'affaire.

2-4- MILIEU DE NUIT : LA TRAQUE

Etat de la tempête : l'ouragan est presque sur l'île, l'onde de marée commence à envahir l'île et inonder les rues et les rez-de chaussée. Les vents sont trop violents pour les supporter sans se faire emporter, visibilité réduite à quelques mètres.

Résumé : plus rien ne va pour Sergario. L'eau qui monte et la tempête qui devient un ouragan et rends les conditions infernales ne lui laissent pas de choix : s'il veut partir avec son trésor, il doit mettre la main sur un génie, coûte que coûte. Tant pis pour la discrétion et la décision de ne pas user de violence, désormais, c'est la traque, et Sergario sait que le temps lui est compté. Lui et tous ses hommes, ainsi que les Elegiatorii survivants s'y mettent. Et forcément, parmi leurs proies, il y a les PJ.

Actions : à ce stade, les PJs ont dû prendre conscience que la tempête ne faiblira pas, au contraire. Si besoin, lâchez carrément le mot ouragan dans la bouche d'un des marins ou des réfugiés de l'auberge. C'est très rare à Armanth, mais les anciens l'ont déjà vécu il y a une quinzaine d'année et s'en rappellent encore. Ce qui implique qu'un PJ avec des connaissances liées à la météo peut même, comme certains anciens, affirmer que le pire risque d'être à venir. Rester sur le chebec est bien trop risqué. Quant à l'auberge, elle tremble et craque déjà de toute part ; une partie de son toit va être arrachée au fur à mesure. Difficile de dire si le bâtiment résistera.

Quoi que fassent les PJ et quelques aient été leurs actions jusqu'ici, sauf s'ils ont décidés d'agir contre Sergario et ses sbires (voir chapitre 3 : Les Conclusions Possibles) c'est à ce moment-là qu'ils sont concernés, qu'ils le veuillent ou non. Sergario lance une véritable chasse à l'homme pour mettre la main sur son génie : il se lance à la recherche des PJs et du mécanicien de bord avec tous ses hommes. Il va d'abord tenter de négocier : arrivant en force, à bonne distance par prudence, il annonce qu'il veut le génie et qu'en échange, il laissera tous les autres s'abriter à leur guise. Il annonce aussi qu'en cas de refus, il tuera tout le monde.

Le capitaine du chebec et ses hommes vont refuser concernant leur mécanicien de bord. Ils sont peut-être mal armés, mais ils n'ont pas froid aux yeux. Selon la solution choisie par les PJs, les menaces peuvent s'arrêter là et le génie aller aider Sergario à ouvrir le coffre. La suite dépend alors de ce que feront les autres PJs. Mais si les PJs eux aussi refusent de collaborer, les hommes de Sergario entament un échange de coups de feu avant de charger sur eux. Sergario restera prudemment en arrière.

La solution la plus sage pour les Pjs est de fuir. Les premières victimes seront des marins et des réfugiés. La tempête sera une bonne alliée pour les PJ, alors qu'elle est en train de devenir ouragan : des débris volants et un pan entier de toiture complète, suivi de larges gravas et de poutres, vont semer le chaos entre les assaillants, permettant une course-poursuite.

Rendez-la spectaculaire : il est presque impossible d'y voir au-delà de quelques mètres, on n'entend que le rugissement du vent et de l'eau, l'inondation emporte des débris énormes qui happe les gens qui ont le malheur d'être sur leur chemin. Il faut s'abriter : nous vous conseillons de pousser les PJs à foncer vers un des derniers lieux abrités qui résistera à la tempête : le bastion, dont la porte principale a cédé sous les trombes d'eau. Mais un autre bâtiment imaginé à la volée peut faire l'affaire.

Le bastion est vaste et sur deux étages, il offre nombre de lieux pour se dissimuler. Les hommes de Sergario ont peu de chance de pouvoir attraper leur proie, mais ils sont décidés, et dans leur état de rage, ils tuent sans discuter. Selon ce que feront les PJs, leur malice et leur habileté, il y a de fortes chances qu'un grand nombre des hommes de Sergario meurt dans la traque. Lui-même fera tout pour faire retraite avec au moins deux de ses hommes s'il réalise qu'il a perdu, pour tenter une dernière fois de fuir avec son trésor.

2-5- FIN DE NUIT : SAUVE QUI PEUT !

Etat de la tempête : l'ouragan est sur l'île, l'onde de marée envahit tout jusqu'à plus d'un mètre de haut, elle s'accompagne de vagues très hautes charriant des gravats énormes. Les bâtiments et structure de bois sont déchiquetés, les maisons de pierre subissent des dommages, le vent emporte tout dans l'œil de l'ouragan qui hurle avec la puissance d'une armée de locomotives.

Résumé : ce qui va se passer à cette scène dépend de toutes les actions entreprises par les PJs jusqu'ici et clôt en quelque sorte l'aventure de Sergario. Cette dernière retourne à sa réserve en défiant l'ouragan, car il espère, à raison, que celui-ci défoncera enfin le coffre qu'il n'a pu ouvrir. Le mur externe a été percé par l'impact de madrier et l'eau déchainée a fait le reste. Mais la réserve de loss-métal est en train de disparaître dans l'ouragan. La tentative de Sergario d'en sauver ce qui reste le mènera à sa perte.

Actions : il est pratiquement impossible, désormais, de faire autre chose que de se cacher et s'abriter de l'ouragan. Mais les PJs sont des héros, par les Etoiles ! Ce n'est pas ce qui va les arrêter ! les freiner, par contre, sûrement. Et Sergario est dans la même situation : il ne renonce pas, mais l'ouragan est désormais le seul vrai maître de l'île et de toutes les vies qui s'y trouvent. Et, si les actions des PJs n'ont pas changé la chronologie générale jusqu'ici, l'entêtement de Sergario sera son dernier acte de bravoure.

Que font les PJs à cet instant ? En toute logique, on imagine qu'ils tentent de survivre à un ouragan qui dévaste désormais tout de manière aveugle. Le chebec est en grand danger, le sloop lui aussi : son équipage veut juste rester en vie et collaborera avec les PJs sans hésiter si ce n'est pas déjà fait. A ce stade, la seule urgence c'est de résister à l'ouragan, et la seule action possible est de sauver des vies. Si les Pjs n'ont pas encore tenté d'intervenir à la réserve de loss-métal, les gardes prisonniers de Sergario sont condamnés : ils sont attachés enfermés dans une des réduits du rez-de chaussée, l'eau est en train de tout envahir et sauf miracle, ils vont se noyer.

L'ouragan va pourtant être l'allié apparent de Sergario (avant de devenir son meurtrier). Ce dernier revient à la réserve avec ce qui lui reste de ses hommes, espérant que le coffre n'ait pas pu résister à la fureur des éléments. C'est bien le cas : le coffre est éventré, la pierre a été défoncé par les coups de

boutoir de lourds débris, les barres et les amorces de loss-métal sont emportées par les flots en furie. Sergario tenter de sauver tout ce qu'il peut attraper, mais dans la réserve, l'eau monte et attaque les murs de soutènement qui vont finir par lâcher. Dans sa fureur et son avidité, Sergario finira enterré avec le bâtiment qui va s'effondrer sur lui-même. Est-ce que les PJs, s'ils sont présents, peuvent empêcher le vieux capitaine de mourir entraîné par sa folie ? Oui, tout à fait, mais ce ne sera pas facile. Néanmoins, s'ils essaient, ils méritent de réussir avant que le bâtiment ne s'effondre. Autant récompenser un acte particulièrement Honorable, non ?

2-6- AUBE : EPILOGUE

Etat de la tempête : l'ouragan s'éloigne et diminue d'intensité, laissant passer la lumière du jour entre deux rafales violentes et de la pluie battante. L'onde de marée reflue lentement.

Résumé : C'est la fin de l'ouragan et le moment pour tout le monde de quitter son abri de fortune et espérer quitter l'île. Le jour qui se lève dévoile les ravages qu'au subi l'île, qu'on imagine un peu être les mêmes dans le reste de la lagune. C'est aussi pour les PJs le moment de pouvoir faire un bilan de leur aventure et éventuellement avoir les réponses aux questions qui leur reste, en enquêtant auprès des gens et sur les lieux.

Actions : plein de choses peuvent se passer à ce moment-là, mais il faut bien garder en tête que l'ouragan vient juste de passer et, s'il perd très vite de sa force en s'enfonçant dans la lagune, l'ambiance est encore à l'orage et au désastre. Il y a de l'eau partout qui reflue, emportant des gravats et des débris, des corps humains et animaux. Ici et là, dans les maisons encore debout et dans les décombres, des incendies fument encore en lâchant des flammes et, partout, des cris et des appels de détresse. Les uns, blessés demandent de l'aide, les autres cherchent leurs proches disparus. Les plus vaillants et les moins secoués viennent prêter main-forte comme ils peuvent. La solidarité s'organise, ce n'est plus vraiment l'heure des pillages, même si on peut imaginer qu'il s'en déroule ici et là.

Que feront les PJs ?... Bonne question, l'histoire peut s'arrêter là, ou se prolonger jusqu'à l'arrivée des autorités, mais qui n'apparaîtront pas avant la fin de la journée. Il y a de quoi faire avant cela, d'actes de courage, d'altruisme, d'honneur, mais aussi de rapacité : après tout, il doit bien rester quelques barres de loss-métal usagé perdu quelque part, de quoi éveiller les tentations des PJs. La fin de cet épisode est totalement libre, brodez dessus à votre envie, qu'ils choisissent de devenir des héros ou de profiter de l'occasion... ou simplement qu'ils veuillent partir sans se retourner.

3- les conclusions alternatives

Cette aventure est ouverte donc à priori elle a de multiples façons de se terminer. Nous allons ici détailler seulement les éléments principaux des deux conclusions les plus prévisibles.

3-1- PRENDRE D'ASSAUT LA RESERVE

Une chose imprévisible mais probable est que les PJs, une fois qu'ils auront appris tout ou partie de ce qui se trame, décideront de contrecarrer le plan de Sergario et s'attaquer à la réserve, ou s'y introduire pour, par exemple, tenter de sauver les gardes qui y sont enfermés. Selon à quel moment chronologique une telle action est lancée, les Pjs auront à faire face à des hommes armés, équipés et décidés, jusqu'au nombre de 9 ; voir plus si les Elegiatori qu'il a acheté sont de la partie.

C'est un plan risqué de foncer tête baissée ; mais les gardes vont rarement être tous présents au même endroit et ils ne s'attendent à priori pas vraiment à ce qu'on s'attaque à eux. Une approche prudente ou intelligente, au bon moment, peut réussir aisément. Si les PJs décident de tenter le coup, vous trouverez les informations sur le bâtiment et les PNJs concernés ci-dessous.

3-2- EVACUER L'ILE

La principale préoccupation des PJs et de leur entourage est de fuir l'île pour se réfugier sur le continent. Il est donc possible que malgré tous les événements, ce soit leur seul objectif. Le chebec ne peut pas être remis en état à temps : l'ouragan sera sur l'île avant que sa barre de direction ne soit réparée, il ne peut pas être manœuvré. Reste alors la possibilité de prendre d'assaut le sloop sensé attendre Sergario. Les marins de bord ont beau être décidés et peu coopératifs, ils céderont vite à un usage de la violence s'ils se sentent dépassés en nombre. Il sera par contre plus difficile de les convaincre ou de les acheter, sauf avec de très bons arguments ou de belles sommes d'andris. Là encore, laissez vos PJs décider de leurs actions, rien n'est impossible dans ce scénario, par principe. Si les PJs choisissent cette voie, vous trouverez les informations sur le sloop et les PNJs concernés ci-dessous.

4- Les lieux-clefs

L'auberge

L'auberge est un assez vaste comptoir qui en temps normal peut accueillir toute une foule avec une grande salle sur plusieurs niveaux. Proche des quais, le comptoir est relativement désert et n'abrite plus que les derniers trainards sur l'île, bloqués par la tempête, qui attendent de pouvoir quitter l'île. L'auberge ne constitue pas un abri sûr, comme indiqué dans la chronologie. L'eau va envahir une bonne partie du rez-de-chaussée et le vent arracher le premier étage, principalement en bois.

Dans l'auberge, on peut compter une vingtaine de personnes : l'aubergiste, son épouse, leur enfant adulte, une esclave de service qui passe de sales moments, quelques ouvriers. Pas de famille, elles ont été les premières à partir. Il y a aussi les marins du chebec qui a mené les PJs sur place, du moins ceux qui ne sont pas en train de tenter de réparer le navire.

La réserve la Maison Lucercin

Bâtiment solide, principalement en pierre, mais avec un toit en charpente de bois qui n'a pas vraiment été pensé pour résister à un ouragan, la réserve est constituée de quatre pièces. Un hangar assez vaste pour accueillir des carrioles et décharger de lourds coffres, avec des outillages, rails, poulies et chaînes pour faciliter le transport. Une salle de garde avec une armurerie limitée, et à côté, une salle de repos pour le personnel de faction. Et enfin, le coffre : il s'agit d'une petite pièce en rez-de-chaussée, construite en granit et mortier de béton, aux murs épais de 50 cm, et recouverts d'une couche fine de plomb (une sureté courante pour isoler le loss-métal, entre autres du don des Chanteurs de Loss).

Toutes les portes sont ferrées, avec de lourdes serrures solides et de qualité. Le premier étage de la réserve est inutilisé, il sert de débarras. Les fenêtres sont barrées et étroites, mais la sécurité est nettement moindre au niveau du toit, par lequel des PJs discrets et malins peuvent s'introduire.

Le bastion Elegiatori

Il s'agit d'une caserne toute de pierre épaisse, pensée pour résister à un assaut maritime aussi bien qu'à un soulèvement de foule. Pour le décrire, il suffit d'imaginer un petit fort côtier à la Vauban, prévu pour pouvoir accueillir jusqu'à 30 soldats en cas d'attaque. En se serrant un peu, on peut y tenir à une bonne centaine. Le bâtiment est sur trois étages, avec deux tours de garde et un corps central fermé, des portes épaisses, des couloirs étroits, des serrures solides. Si l'eau va arriver à défoncer la portée d'entrée menant sur la cour intérieure et les postes de garde, cantine, infirmerie et logis, les autres portes résistent. Le bastion est, de loin, le plus solide et sûr bâtiment pour s'abriter quand l'ouragan se déchainera.

Il abrite un arsenal très bien équipé, permettant de déployer en cas d'attaque des canons à tous les postes, avec leur réserve d'amorces de loss-métal et de boulets. Il y a aussi une vingtaine de fusils, des pistolets, des armures de linotorci. Mais ouvrir la porte de l'arsenal, blindée et munie de trois serrures complexes, sera une gageure.

5- Annexe, les forces en présence

Sergario, Capitaine, Légende 3

Sergario, âgé de 50 ans, est un homme cynique sous des dehors de vétéran honorable qui en a vécu, et pas des simples. Sa femme est morte il y a un an, scellant sa dernière attache familiale (ses enfants le détestent notoirement). C'est aussi une force de la nature doublée d'un esprit brillant. Il ne veut pas avoir de sang sur les mains dans cette affaire, mais plus les choses se compliqueront, plus il deviendra violent.

- **H4 (pouvoir 6), C6 (puissance 8), S6 (esprit 8),**
- **Talents :** Mêlée 8 (spé : sabre), impulseur 7 (spé : pistolet), Corps-à-corps 6, Commandement 7, Intimidation 6, Esquive 5, Athlétisme 5
- **NS :** L7 S6 G6 F6.
- **Armure 5.**
- **Attaque :** Pistolet de guerre : dégâts +7, vitesse 3. Sabre : dégâts +7, vitesse 4
- **Augmentations de départ :** Une Augmentation gratuite dans les Tests sociaux en milieu militaire, comme le Commandement, ou encore en dehors d'un milieu militaire quand le Capitaine doit donner ou transmettre des ordres ou informations en situation de crise. Une Augmentation Gratuite dans tous les Tests d'Armes Lourdes et de Tactique.
- **Légende rang 2 :** Une Augmentation Gratuite aux talents de Combat dès lors que le Capitaine se bat avec au moins deux autres alliés à ses côtés.
- **Légende rang 3 :** Les sbires au service du Capitaine ou Combattant avec lui sont considérés comme ayant tous 6 de Courage (au lieu de la moyenne de 4 pour des sbires communs), tant qu'ils servent le Capitaine ou combattent à ses côtés. Cet effet ne peut affecter que dix sbires au maximum autour du personnage.

Les hommes de Sergario, sbires

Ils sont huit, tous des gardes de la Maison Lucercin, ils n'en sont pas moins des soldats efficaces. Mais plus la tempête grandit, plus leur trésor leur échappe, plus ils deviennent difficiles à contrôler, et Sergario aura bien du mal à les diriger : ils commettront des erreurs, surtout dans l'usage de la violence ou la prise de risque.

- **H4, C5, S4 (Courage 6 en présence de Sergario)**
- **Talents** : mêlée 6, esquive 4, tir 5.
- **NS : 10**
- **Armure 5,**
- **Attaques** : Sabre : dégâts +5, vitesse 3. Fusil : dégâts +7, vitesse 10.

Les marins du sloop

Ils sont une poignée et franchement, ils feront tout pour ne pas avoir à se battre. Mais si jamais les choses tournaient mal, voici leurs stats :

- **H3, C5, S4,**
- **Talents** : mêlée 3, esquive 2.
- **NS : 10**
- **Armure 1.**
- **Attaques** : Glaive : dégâts +4, vitesse 2.

Les Elegiatorii

Au nombre de 5, mêmes caracs que les hommes de Sergario, mais sans le bonus de Courage. Ils sont aussi beaucoup moins motivés. Ils pourront abuser de leur statut de garde officiels pour parvenir à leur fin, mais leur courage est limité et, face à la tempête, ils commencent à préférer leur vie aux Andris, quitte à aider les PJs !