

## RIVAGES LOINTAINS

### CAMPAGNE ÉTOILE ROUGE - CHAPITRE I

#### L'ÎLE DE DOMM :

*Premier mois de l'Automne 1052, un mois de la Tristesse.*

Cela fait maintenant un mois que les Fusionnés sont avec les rebelles, qu'ils ont aidés à s'installer dans ce petit coin de paradis depuis appelé Taanahyl, soit « refuge » en Vaerellien. Un semblant de société s'est organisé, et les PJs prennent une part active à la petite vie de la communauté. Celle-ci compte approximativement 1500 survivants de ce qu'il est maintenant convenu d'appeler « l'Exode ».

Un conseil s'est organisé autour des Fusionnés, de Sybil Vany, de Massan Blow, ainsi que de deux ou trois autres notables. Et justement, ce matin, suite à l'arrivée d'un messenger, Massan Blow réuni d'urgence le conseil...

Depuis leur arrivée sur l'île, Massan a envoyé nombre d'émissaires à Rebrock et au port du Canyon afin de reprendre contact avec la Rébellion. Un de ces émissaires est de retour et vient de lui communiquer une information de première importance : un navire affrété par un Stilfari va arriver au port dans un mois et demi, rester quelques jours avant de repartir pour... Vaeriel.

Massan a pensé avec raison qu'il devait en informer les Fusionnés. Il leur explique que, bien entendu, ils leur seraient d'un grand secours, ici, sur Sulustan... mais il n'y aura certainement rien à faire : pour vaincre la menace Stilfari, les PJs doivent se rendre sur Vaeriel.

C'est donc sous le regard triste mais plein d'espoir des exilés que les Fusionnés ressortent leur vieil équipement d'aventurier pour reprendre la route du Port.

Le voyage, qui dure environ six semaines, se passe sans gros problème. Les joueurs traversent successivement les Plaines Sanglantes, les Monts Bleus puis le Grand Désert, pour finalement arriver à destination.

#### LE PORT :

Les joueurs arrivent au port en milieu d'après-midi, en esquivant assez facilement, maintenant qu'ils en ont l'habitude, les patrouilles Vaerelliennes. Une fois au port, aucun doute n'est permis : le navire est bien là...

Il s'agit d'un gigantesque monstre d'acier de plus de trente mètres de long, surmonté de deux immenses cheminées et flanqué de deux roues à aubes.

Il est relativement aisé d'apprendre quand partira le navire... le lendemain, à la première heure ! Les fusionnés doivent donc embarquer dans la nuit.

Le port est en effervescence. Ainsi, même si les joueurs sont recherchés, il leur est assez facile de rester discret, pour peu qu'ils ne se fassent pas remarquer.

Les options pour embarquer à bord étant nombreuses, je me bornerais à décrire la façon dont est gardé le navire : le port est relativement milicé, et, sur le ponton, devant le bateau, sont postés en permanence deux gardes. De même sur le pont supérieur, six gardes sont répartis à intervalle régulier. Ils sont relativement peu alertes (qui irait attaquer un tel navire dans le port ?) et ont une compétence de repérage de 40 %. Le navire est illuminé par des torches qui créent une zone de visibilité jusqu'à 10 mètres autour du navire. Les gardes sont relevés toutes les 4 heures à partir de 16 h. Lors de la relève, ils se rejoignent à l'avant du navire pour discuter une vingtaine de secondes (il est alors possible d'en profiter pour pénétrer discrètement).

Un garde qui disparaît sur le port est remarqué le lendemain. Sur le navire, c'est lors de la relève suivante.

L'ancre est à l'avant et constitue l'un moyen de monter à bord. Les roues à aubes également (il faut réussir un jet d'Acrobatie Difficile pour rentrer). Le personnage se retrouve alors dans la zone des machineries (zone grisée à côté de la salle des machines. cf. plan.), dans le noir et doit tâtonner pour trouver une plaque à desceller (jet de Force Difficile) et pénétrer dans la salle des machines.

Il y a quinze matelots à bord durant la nuit (le reste est au port) et tous dorment dans leurs quartiers. Ils ne donneront l'alerte que s'ils sont menacés.

Les joueurs peuvent essayer de passer en finesse, mais aussi de rentrer dans le tas. Il arrive alors tous les 3 rounds une dizaine de gardes (puis quatre par round à partir du sixième round). Il reste alors aux joueurs à les tenir en respect et à persuader les matelots de faire démarrer le navire (10 rounds). 8 matelots minimum sont nécessaires pour faire fonctionner le navire.

Si les joueurs font du grabuge, mais arrivent à se cacher dans le navire, celui-ci sera fouillé par une vingtaine de garde, organisés par deux.

Bref, il se peut qu'un plan soigneusement préparé tourne au cauchemar.

Au petit matin, vers 8 h, embarquent le Stilfari Ovar Markyn, 20 gardes et la quinzaine de matelots restants.

Le navire quitte le port vers 9 h du matin...

## DANS LE NAVIRE :

La traversée dure une semaine. Si les joueurs sont déjà maîtres du navire, passez au chapitre suivant. Si les joueurs sont cachés à bord, il est peu probable qu'ils cherchent à bouger, et resteront discrets.

Toutefois...

Il se peut qu'ils aillent piller dans les réserves, surtout s'ils n'ont pas prévu de vivres... il y a alors 10% de chance par jour (cumulatifs) que quelqu'un se rende compte du pillage. Sinon, au 5<sup>ème</sup> jour, un garde viendra « par hasard » dans la salle ou les Fusionnés se terrent et les découvrira (qu'il donne l'alerte ou que les PJs l'éliminent avant, le reste de l'équipage sera obligatoirement prévenu, ne serait-ce qu'à cause de la disparition du garde.). S'ensuivra une belle bataille à bord, entre des Fusionnés qui se battront pour leur survie et des gardes qui chercheront à s'équiper le plus vite possible des fusils enfermés dans l'armurerie...

Les matelots, eux, resteront neutres à moins qu'on ne les agresse, et se rallieront aux vainqueurs.

Les joueurs peuvent également choisir de sortir de leur cachette pour visiter... voici sur la table suivante leurs chances de rencontrer qui, où et quand :

**Table des Rencontres :**

Pont	Jour	Nuit	Type de rencontre		Cas particulier
			Garde	Matelot	
Supérieur	80%	70%	01-80	81-00	-
Intermédiaire	45%	10%	01-90	91-00	-
Equipage	60%	60%	01-30	31-00	Chaufferies: 6 matelots présents en permanence
Cales	10%	10%	01-20	21-00	Geôles : Un garde présent en permanence

Si les joueurs sont discrets, les PNJs rencontrés doivent faire un jet de repérage (compétence à 40% en moyenne).

Si les joueurs parviennent jusqu'au Stilfari, ils peuvent tenter de négocier avec lui. Si sa vie est menacée, il acceptera un compromis, mais tentera le plus tôt possible de leur jouer un sale tour. Sinon, ils se battra comme un lion.

Si les joueurs l'interrogent, il ne leur apprendra rien (sa présence sur Sulustan est en rapport avec la future invasion : il a apporté au port une nouvelle arme virale qu'un espion sur Tanaëphis sera chargé

de propager), si ce n'est qu'un rebelle est prisonnier dans les geôles.

Si les joueurs fouillent le navire, ils peuvent trouver :

-A l'armurerie : 20 fusils à dispersion (si les gardes ne les ont pas pris...) et des munitions.

-Dans les quartiers du Stilfari : 1000 dîmes et une plaque de quartz (vide) dans un coffre à forcer (armure : 30 ; PV : 40) ou à ouvrir avec un code que seul connaît le Stilfari.

-Dans les geôles : un prisonnier de la Rébellion, Lars. D'abord effrayé, il fini par se calmer si on lui dit lutter contre les Stilfari'n. Il était espion de la Rébellion sur Sulustan, plus particulièrement attaché au port. Il s'est fait prendre une semaine plus tôt, et le Stilfari l'emmenait visiblement sur le continent pour l'interroger. Il ne connaît pas Vaeriel, étant natif de Sulustan, et sera incapable d'aider les joueurs. Il connaît le nom d'un contact de la Rébellion à Palok : un certain Maxime, à la taverne des « Crocs Bleus ».

-Salle des cartes : Une carte de l'embouchure du tunnel de Vaeriel avec les détails des fonds marins. Egalement une carte complète et très détaillée des côtes de Tanaëphis.

Il est possible d'interroger les marins sur le continent. Ils ne connaissent que le port, savent qu'il existe des indigènes dans les jungles extérieures, que l'armée est en guerre avec eux et que le pouvoir Stilfari est oppressant. C'est, en gros, ce que les joueurs apprendront (libre au MJ d'en dire plus, mais autant essayer de conserver l'effet de surprise).

## FIN DU VOYAGE :

Le matin du 7<sup>ème</sup> jour les joueurs arrivent en vue d'une côte. Si les matelots sont encore en vie, ils réveilleront les PJs en hurlant « terre en vue » à tout va. A l'aide de la longue-vue du Stilfari, il est effectivement possible d'apercevoir, à une cinquantaine de kilomètres de là, la côte Vaerellienne... mais également un navire de combat de classe « Béhémot » !

Celui-ci se dirige droit sur eux en émettant des signaux lumineux codés. Seul un matelot peut les traduire : ils vont être abordés pour inspection...

Quelques instants plus tard, le cuirassé fait mettre une chaloupe à la mer. Un officier accompagné de six gardes (cotte de mailles, espadon) monte à bord du navire des PJs alors que le Béhémoth s'immobilise à une cinquantaine de mètres.

A partir de cet instant, tout est possible : Les joueurs peuvent tenter de bluffer les Vaerelliens, fuir avec le navire, attaquer le cuirassé (suicidaire : compter sur la présence de trois Stilfari'n, d'une dizaine d'élus et de 80 gardes), etc... Au final, les membres d'équipage du Béhémoth comprendront vite que le navire est aux mains d'intrus et feront feu à coups de canons à fluide...

Les joueurs présents à bord ont 20% de chance d'être touchés tous les trois rounds et d'encaisser des dommages de type K (RU déterminé par 1D10).

Leur meilleure option est la fuite (Nage ou Téléportation).

Utiliser une chaloupe de sauvetage ne fait que déplacer le problème car le cuirassé n'a pas l'intention de les laisser fuir...

Finalement, les joueurs finissent par accoster sur le sable aride des côtes Vaerelliennes.

L'aventure peut enfin commencer...

## RÉCOMPENSES :

---

30 points d'humanité pour avoir épargné les matelots.

20 points supplémentaires pour avoir tenté de les protéger lors de l'assaut du Béhémoth.

10 points par garde épargné.

10 points pour avoir libéré le rebelle.

30 points pour avoir posé des questions concernant le nouveau continent.

Et 3 points de prestige pour la route.

---

Twinky.

## Fiche de personnage : Stilfari Ovar Markyn

FORCE	14
ENDURANCE	15
AGILITE	12
RAPIDITE	13
PERCEPTION	14
VOLONTE	17

POUVOIRS INNES	
Machine pensante (repérer)	70%
Machine pensante (envoyer un message)	50%
Machine pensante (envoyer un ordre)	50%
Machine pensante (donner un ordre)	60%
Libération du Fluide	70%
Capture du Fluide	60%

POUVOIRS ACQUIS						
Pouvoir	Niveau	Type	Init.	Portée	PF	Utilisation
Attaques Multiples	50%	Phys	34	Pers	3	2 Attaques au même round
Attaque Mentale	60%	Ment	17	Vue	6	Dom G ; Armure magique
Champ protection	70%	Ment	17	Pers	5	Prot+5 ; RU rounds
Onde de Choc	60%	Phys	13	10 m	7	Dégâts F et assommants
Sentir le Fluide	80%	Ment	34	Touch.	2	Sent le Fluide
Stase temporelle	50%	Ment	17	Vue	10	Bloqué RU rounds

Att. Brutale	30%
Att. Normale	70%
Att. Rapide	20%
Feinte	15%
Parade	25%
Esquive	60%
Tir	70%

Points de vie	30
---------------	----

Points de Fluide	34
------------------	----

Acrobaties	30%
Artisanat	40%
Astronomie	50%
Commandement	70%
Connaissance	40%
Course	20%
Discretion	30%
Equitation	-
Lire et écrire	70%
Marchandage	20%
Médecine	30%
Nage	10%
Repérage	60%
Séduction	15%
Stratégie	30%
Tactique	30%

ARMES DE CONTACT ET BOUCLIERS					
Arme	Initiative	Dégats	Solidité	Compétence	Notes
Epée bâtarde	-2	H	20	AN+10%	-

ARMURE			
TYPE	Vêtements cuir (+2)	PF	
Options	Utilisation	Coût (PF)	

ARMES A DISTANCE									
Arme	Cadence	+25%	+00%	-25%	-50%	Dommages	Munitions	PF	Coût (PF)

EQUIPEMENT	
3 Shakrans de platine, épée bâtarde, cuir.	

Ovar Markyn est un Stilfari proche de Karl Veris, venu sur Sulustan pour délivrer un échantillon du virus et récupérer un prisonnier rebelle. C'est quelqu'un d'intelligent, mais peu puissant : si des problèmes se déclarent sur le navire, et que son équipage à le dessous, il préfère négocier pour sauver sa vie plutôt que d'affronter un adversaire trop puissant.

### Shakrans :

#### TYPE DE SHAKRAN : PLATINE N°1

FORCE	12
ENDURANCE	16
AGILITE	18
RAPIDITE	18
PERCEPTION	18
VOLONTE	14

POUVOIRS		
Pouvoir	Coût (PF)	Utilisation
Griffes	2	Dommages D
Griffes	2	Dommages D
Chignole	1	Dommages F

Att. Normale	50%
Parade	25%
Esquive	40%
Tir	50%

Acrobaties	25%
Course	25%
Discretion	45%
Repérage	25%

PV	16	Fluide	25
----	----	--------	----

Armure	12	Prestige à gagner	4
--------	----	-------------------	---

NB : Un personnage a 25% de malus pour toucher un Shakran en raison de sa vitesse.

#### TYPE DE SHAKRAN : PLATINE N°2

FORCE	12
ENDURANCE	16
AGILITE	18
RAPIDITE	18
PERCEPTION	18
VOLONTE	14

POUVOIRS		
Pouvoir	Coût (PF)	Utilisation
Lumière	2	Rax5 ou aveuglé 1D6+2 tours (-25%)
Auto-destruction	1	Dommages H sur 5m

Att. Normale	50%
Parade	25%
Esquive	40%
Tir	50%

Acrobaties	25%
Course	25%
Discretion	45%
Repérage	25%

PV	16	Fluide	25
----	----	--------	----

Armure	12	Prestige à gagner	4
--------	----	-------------------	---

NB : Un personnage a 25% de malus pour toucher un Shakran en raison de sa vitesse.

#### TYPE DE SHAKRAN : PLATINE N°3

FORCE	12
ENDURANCE	16
AGILITE	18
RAPIDITE	18
PERCEPTION	18
VOLONTE	14

POUVOIRS		
Pouvoir	Coût (PF)	Utilisation
Projecteur Holo	5/min	Illusion visuelle (jet Vox5)

Att. Normale	50%
Parade	25%
Esquive	40%
Tir	50%

Acrobaties	25%
Course	25%
Discretion	45%
Repérage	25%

PV	16	Fluide	25
----	----	--------	----

Armure	12	Prestige à gagner	4
--------	----	-------------------	---

NB : Un personnage a 25% de malus pour toucher un Shakran en raison de sa vitesse.

## MATELOTS

Option :	Attaque Normale
Toucher :	30 %
Initiative :	11
Dommages	F

Protection :	0 (Aucune)
--------------	------------

## EQUIPEMENT :

Armes improvisées, 3 Dîmes.

PV	PV	PV	PV	PV
28	28	28	28	28
Ar.	Ar.	Ar.	Ar.	Ar.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

PV	PV	PV	PV	PV
28	28	28	28	28
Ar.	Ar.	Ar.	Ar.	Ar.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

PV	PV	PV	PV	PV
28	28	28	28	28
Ar.	Ar.	Ar.	Ar.	Ar.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

PV	PV	PV	PV	PV
28	28	28	28	28
Ar.	Ar.	Ar.	Ar.	Ar.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

PV	PV	PV	PV	PV
28	28	28	28	28
Ar.	Ar.	Ar.	Ar.	Ar.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

PV	PV	PV	PV	PV
28	28	28	28	28
Ar.	Ar.	Ar.	Ar.	Ar.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Les matelots ne prennent les armes que si leurs vies sont mises en danger. Dans le cas contraire, ils se contentent de se rallier aux vainqueurs.

## SOLDATS VAERELLIENS

Option :	Attaque Normale
Toucher :	60 %
Parade :	30 %
Initiative :	13
Dommages	H

Option :	Tir
Toucher :	40 %
Initiative :	13
Dommages	H

Protection :	8 (Cotte de mailles)
--------------	----------------------

## EQUIPEMENT :

Epée bâtarde, Bouclier (Sol : 50), Cotte de mailles, Fusil (0-10 ; 11-30 ; 31-60 ; 61-200 ; Dom : H ; Mun : 10 ; PF : 10 ; 1 PF/tir), 5 Dîmes.

PV	PV	PV	PV	PV
30	30	30	30	30
Tir	Tir	Tir	Tir	Tir
Ar.	Ar.	Ar.	Ar.	Ar.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

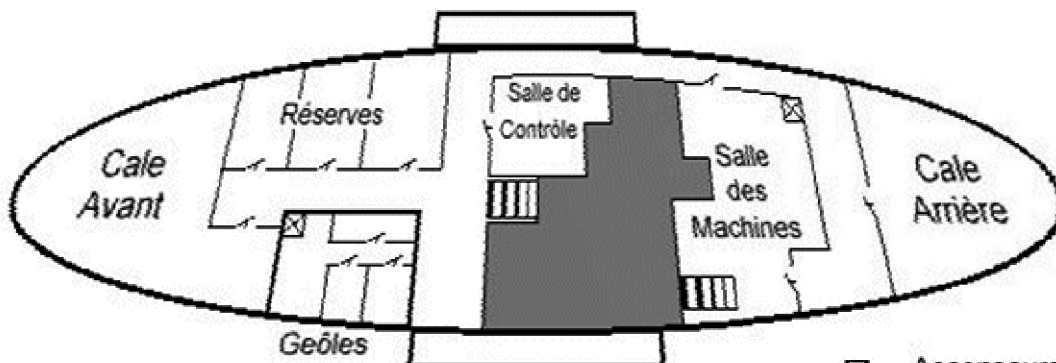
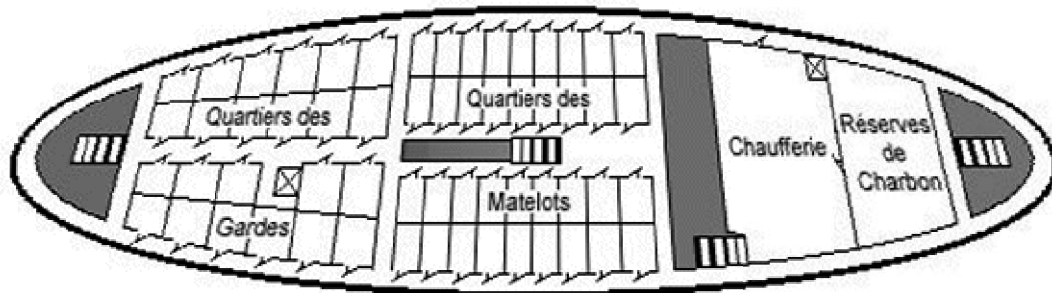
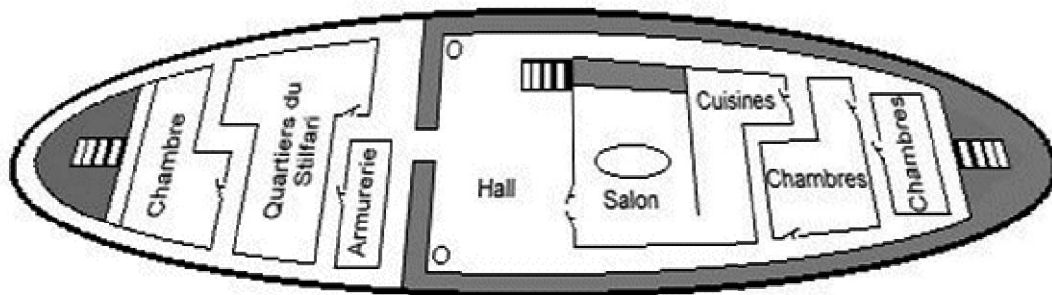
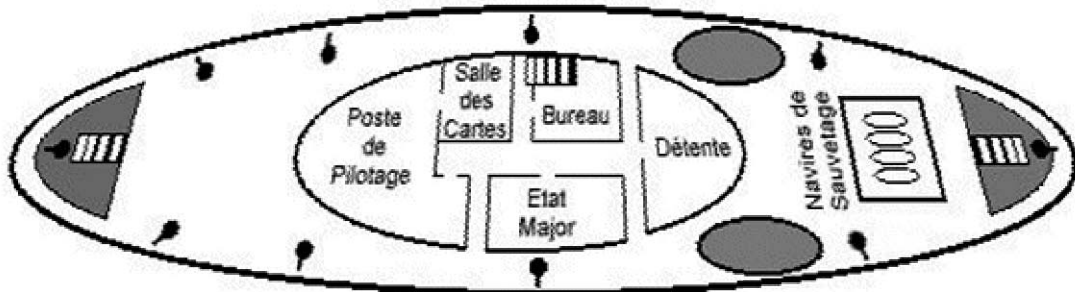
PV	PV	PV	PV	PV
30	30	30	30	30
Tir	Tir	Tir	Tir	Tir
Ar.	Ar.	Ar.	Ar.	Ar.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

PV	PV	PV	PV	PV
30	30	30	30	30
Tir	Tir	Tir	Tir	Tir
Ar.	Ar.	Ar.	Ar.	Ar.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

PV	PV	PV	PV	PV
30	30	30	30	30
Tir	Tir	Tir	Tir	Tir
Ar.	Ar.	Ar.	Ar.	Ar.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Les soldats Vaerelliens se battent tant qu'Ovar Markyn est en vie. Après la mort de leur supérieur, ils rendent les armes si les PJs leur en laissent l'occasion.

# Navire Stilfari classe "Vengeur"



5 mètres

⊠ Ascenseurs  
▮ Escaliers