

Invitation à Sargenne :

Caractéristiques :	
Nom :	Invitation à Sargenne.
Niveau :	Moyen.
Lieux :	Côte de Thanrk puis Sargenne.
Durée :	6 Heures.
Gain en Px :	Entre 1000 et 3000 px.
Gain en écus :	environ 100 PO de Sargenne.

Introduction :

Ce scénario permet d'amener des joueurs ne participant pas à la quête des bijoux étoiles sur les îles de Sargenne, la nouvelle partie d'Eléckasë présentée dans le supplément "Terre !".

Il est donc nécessaire de posséder ce supplément pour pouvoir le jouer.

Il est également conseillé de posséder le supplément "Entre Ombre et Lumières" car les règles concernant la navigation et les bateaux se trouvent de ce supplément.

La situation :

Les îles de Sargenne sont deux très petites îles se trouvant dans la mer des brumes (mer au sud des côtes du royaume de Thanrk).

Si, malgré les nombreux explorateurs prospectant cette région, elle est encore inconnue cela tient principalement à trois raisons :

La première est sa petitesse.

N'oubliez pas que la carte de Sargenne à une échelle de 1 cm : 10 km et que la carte d'Eléckasë, elle, à une échelle de 1 cm : 200 km.

Parcourir d'est en ouest les îles de Sargenne représente un trajet de 270 km environ ce qui est un peu moins que la distance entre Pachure et Anorien.

la seconde est le climat plutôt mauvais qui règne sur la mer des brumes.

Je vous conseille de ne vous servir qu'au départ de la table du climat donnée dans le livre puis de passer assez rapidement (+1d20/jours) à la tempête.

La troisième est la présence d'un puissant courant marin déviant les bateaux en provenance du continent contre une barrière de corail se trouvant au nord de Sargenne.

1 ère partie : Sur Eléckasë

Alors que vos joueurs voyagent le long des côtes du Royaume Huruk (pour des raisons que vous devrez déterminer), une violente tempête se lève et les forcent à se mettre à l'abri pour la soirée (par exemple dans une ferme Huruk).

La tempête dure plusieurs jours mais, un matin, le ciel est enfin dégagé et ils peuvent reprendre leur chemin.

Après quelques heures de voyage, ils découvrent un homme à terre au milieu de leur route.

Une fois réanimé, cet homme, qui porte des habits de marin, déclare ne se souvenir de rien.

Lorsqu'il aura repris ses esprits, il se rappellera son nom : Joaquim et celui de son bateau : Regard Lointain.

A part cela et des souvenirs confus de tempête il ne se souvient de rien.

Néanmoins, en présence de non-humain, il sera surpris et est certain de ne jamais avoir vu des

créatures semblables de sa vie.

Si un magicien utilise des sorts en sa présence, il sera également surpris et déclarera que cette manière d'utiliser la magie ne lui semble pas naturelle.

Il porte, autour de son cou, une étrange amulette. Interrogé sur ce sujet, Il déclarera que c'est un insigne du Dieu de la Mer sensé porter chance aux marins (un mage sentira une énergie étrange, mais très faible comme si c'était un objet très ancien, émaner de l'amulette).

En effet, Joaquim vient de Skad, la cité des religions et sa famille crois, depuis des générations, en un ancien dieu de la mer.

Si vos joueurs sont un peu malin, il penseront à chercher l'épave du Regard Lointain espérant y trouver des informations sur la provenance de cet étrange marin.

A vous de voir mais je vous conseille de leur permettre assez facilement de la retrouver et de leur faire découvrir, cachée dans la cabine une bourse contenant d'étranges écus (je vous rappelle que Sargenne dispose d'un écu différent de celui d'Eléckasë).

En effet, cela devrait leur permettre de conclure de Joaquim ne vient pas d'Eléckasë et, lorsqu'il seront sur Sargenne, cela leur évitera de coucher sous les ponts.

A partir de là, à vous de voir comment les joueurs s'embarqueront pour Sargenne et quelles renseignements ils pourront obtenir mais il ne faut pas oublier que Sargenne est totalement inconnue du continent (personnellement, après qu'ils aient questionné un érudit au sujet des pièces d'or étrange, je leurs ai laissé lire la légende de Salvet).

2 ème partie : la mer des brumes

Toutes les informations utiles pour la navigation se trouvent dans le supplément. Néanmoins, le temps doit virer à la tempête lorsque les PJs s'approcheront des côtes de Sargenne. Si vous voulez éviter de perdre vos PJs je vous conseille de vous arranger pour les faire accompagner par un ou des marin(s) professionnel(s).

Idéalement, ils doivent approcher de Sargenne de nuit car ils verront alors les lumières d'une ville (Amarige, Sandorill ou Hafalaha au choix).

Alors qu'ils sont en train de se réjouir de leur découverte, les choses s'accélèrent : ils découvrent qu'un puissant courant les entraîne.

Et alors qu'ils luttent contre ce courant, ils aperçoivent le banc de corail.

C'est bien sur le naufrage et là, à vous de voir combien de test de nage ils auront besoin pour rejoindre la côte, n'oubliez pas deux choses : les joueurs ne sont pas censés mourir noyés, cette scène doit être aussi tragique et stressante que possible.

Faites leur faire des jets d'endurance, pour la fatigue, des jets de puissance, pour se maintenir sur l'eau s'ils se sont plantés à leur jet de natation, etc. etc. noter gravement vos résultats mais arrangez vous pour qu'ils arrivent tous à bon port.

N'oubliez pas que, le banc de corail a été aperçu au loin, ceux qui portent une armure ont le temps de l'enlever (ils perdent néanmoins leurs armures).

Puis, au moment où ils n'en peuvent vraiment plus, les joueurs s'échouent sur la plage et s'évanouissent.

3 ème partie : Sargenne

Lorsque les joueurs se réveillent ils se trouvent sur une plage inconnue (à vous de voir si leurs éventuels compagnons de voyages et Joaquim ont survécu) et ne savent quoi faire.

A partir de là, c'est à eux de découvrir les îles.

En Annexe : Joaquim

Joaquim est un marin en provenance de Skad, la ville des religions. Il appartient à une famille de marin vivant dans le port qui vénèrent un ancien dieu de la mer appelé Urakol.

Si il a survécu au naufrage ou si les joueurs s'intéressent à ses origines, il ne sera pas difficile de retrouver sa famille car le seul lieu de Sargenne où les religions sont présentes est Skad et, une fois à Skad, il suffit d'interroger quelques marins pour en trouver un étant au courant de la disparition de Joaquim.

(Comme récompense donnez plutôt de l'expérience que de l'or car les pêcheurs sont rarement riches).

En Annexe : Quelques idées et réflexions sur Sargenne

Premièrement, je vous conseille de mener rapidement vos PJs à Sandorill puis, à partir de là, de les promener sur les deux îles lors de missions pour le compte d'un prince marchand.

En effet, les autres villes sont trop typées (ville des maîtres d'armes, ville des élémentalistes, ville des bûcherons...) pour pouvoir servir véritablement de fond pour de nombreux scénarios (d'après mon expérience personnelle).

Evitez la cité du jeu sauf pour des missions ponctuelles et rapides ou prévoyez des jeux de groupe car, si vous laissez vos PJs jouer individuellement, ils vont vite se fatiguer d'attendre leur tour de jouer ou vous allez vous trouver engagé dans une belle pagaille.

Evitez les affrontement avec la Horde (sauf si vos PJs sont niveau 15) car ce sont de vrais monstres.

Mes joueurs ont eu quelques idées sympa sur l'utilisation de l'huile d'ascale (p. 15) : en enduire un lame pour en faire une épée enflammée (+1D6+2 Pv de dégâts), l'utiliser pour faire brûler des chariots lors d'un attaque de caravane etc. etc. Si les vôtres ont d'autres idées sympa envoyez moi un [mail](#), je créerai peut être un page sur les ressources intéressantes de Sargenne.