LA CITÉ DES GLACES

LA CLOCHE DU LEVIATHAN

Scenario independant



Scenario

Dungeons & Dragons 5e, règles 2014. Aventure indépendante pour 5 personnages de niveau 3, durée estimée : environ 3 heures.

Introduction



La Cloche du Léviathan

Une aventure indépendante pour D&D 5e

Accroche

Une ancienne relique liée aux légendes des profondeurs vient de tomber entre les mains de la Marine. Elle se trouve désormais à bord de **L'Invincible**, le navire de guerre le mieux gardé de Port-Écarlate. Pour l'équipage pirate du **Vent d'Écume**, commandé par la capitaine **Mara Vane**, une seule solution : infiltrer le port, monter à bord du bâtiment militaire et voler la **Cloche du Léviathan** avant son départ.

Fiche technique

Système : Dungeons & Dragons 5e
Version : règles 2014
Niveau conseillé : 3
Nombre de personnages : 5 personnages de niveau 3 ; prétirés fournis séparément
Durée estimée : environ 3 heures
Type d'aventure : cambriolage pirate, infiltration, interaction sociale, exploration légère, action maritime
Tonalité : aventure pirate cinématographique, d'abord rusée puis spectaculaire
Cadre : Port-Écarlate, L'Invincible et le Vent d'Écume
Difficulté pour le Maître du Donjon : moyenne ; la principale difficulté consiste à gérer un plan ouvert puis un climax très dynamique

Synopsis pour le Maître du Donjon

La Marine a récupéré une ancienne cloche de bronze correspondant aux récits sur la **Cloche du Léviathan**. Selon la croyance répandue, l'artefact permettrait de commander aux monstres des profondeurs. Mara Vane apprend que la Cloche doit être transférée à bord de **L'Invincible**, navire amiral mouillant à **Port-Écarlate**, et charge les personnages de la voler avant son départ.

Les personnages peuvent entrer dans le port par plusieurs moyens : tunnel de contrebandiers, quais, faux papiers, déguisements, corruption, diversion ou plan improvisé. Ils doivent ensuite monter à bord de L'Invincible et trouver la cale sécurisée où se trouve l'artefact.

À bord, ils peuvent croiser **Elias Rook**, quartier-maître méthodique, des marins de la Marine, un prisonnier pirate nommé **Diego « Le Requin » Vargas** et le **professeur Edmund Varell**. Varell a étudié les inscriptions de la Cloche et comprend que la légende est fausse : l'objet ne commande pas les créatures marines. Il les appelle.

Avant que les personnages puissent quitter le navire, la Cloche finit par sonner : test de la Marine, accident pendant une confrontation, choc violent sur le battant ou conséquence du chaos. Un **Jeune Léviathan** répond à l'appel et attaque L'Invincible. Le cambriolage devient une fuite à travers un navire en train de se disloquer.

Le Léviathan n'est pas un adversaire à vaincre en combat classique. C'est une catastrophe vivante. Les personnages peuvent repousser des tentacules, exploiter le décor, sauver des marins, utiliser les canons, désarrimer et éventuellement hisser la Cloche, rejoindre le pont et atteindre le Vent d'Écume lorsque Mara approche.

La dernière décision concerne l'artefact. Si la Cloche est jetée à la mer, le Léviathan plonge derrière elle et le Vent d'Écume peut s'échapper. Si elle est conservée, la créature poursuit le navire et les personnages doivent trouver une diversion supplémentaire. Toute solution crédible doit être examinée : la descendre à la mer avec un palan, l'abandonner sur L'Invincible, la transférer avec du matériel de levage ou la faire sonner ailleurs ou improviser un autre plan.

Objectifs de l'aventure

Objectif principal

Voler la Cloche du Léviathan à bord de L'Invincible et quitter Port-Écarlate vivant.

Objectifs secondaires

- Éviter de tuer inutilement les marins.
- Recueillir des informations sur la Cloche.
- Libérer un prisonnier.
- Saboter L'Invincible ou voler des documents.
- Sauver des membres de la Marine pendant la catastrophe.
- Empêcher la Marine de récupérer l'artefact.

Après l'arrivée du Léviathan, l'objectif immédiat devient de survivre et d'empêcher la créature de détruire le Vent d'Écume.

Préparer la partie

Ce que le MJ doit savoir

Le scénario fonctionne mieux si l'infiltration reste ouverte. Les options proposées ne sont pas une liste fermée : toute idée crédible des joueurs peut fonctionner, avec ou sans test selon le risque.

La vérité centrale doit rester secrète jusqu'à la rencontre avec Varell ou la découverte des inscriptions : la Cloche ne commande pas les créatures des profondeurs, elle les appelle. Cette révélation ne doit dépendre d'aucun jet obligatoire.

Le climax exige que la Cloche finisse par sonner. Les personnages peuvent retarder l'événement ou en changer les circonstances, mais l'activation de l'artefact est la bascule qui transforme le cambriolage en catastrophe maritime.

Introduire les personnages

Les personnages peuvent être les membres de l'équipage du Vent d'Écume. Si vous n'utilisez pas les prétirés, conservez au moins une raison claire pour laquelle Mara leur confie une mission risquée.

Accroches possibles :

- **Équipage pirate.** Les personnages servent déjà à bord du Vent d'Écume et Mara leur confie le cambriolage.
- **Dette envers Mara.** Les personnages doivent un service à la capitaine ou à son équipage.
- **Intérêt personnel.** Un personnage veut empêcher la Marine de disposer d'une relique maritime.
- **Contrat risqué.** Mara promet une part du butin, un passage sûr ou une faveur.
- **Rivalité avec la Marine.** Les personnages ont une raison personnelle de nuire à L'Invincible ou à Port-Écarlate.

Informations initiales

Les personnages peuvent savoir que :

- Port-Écarlate est un port militaire fortifié.
- L'Invincible est beaucoup plus imposant que le Vent d'Écume.
- La Cloche vient d'être récupérée par la Marine.
- Les rumeurs lui attribuent un pouvoir sur les créatures des profondeurs.
- Le navire doit bientôt quitter la baie.
- Ils ne savent pas encore que la rumeur est fausse.

Jetons de Préparation

Pour une partie courte ou de festival, le groupe peut disposer de **3 jetons de Préparation**. Un joueur peut dépenser un jeton pour déclarer rétroactivement une préparation raisonnable : uniforme récupéré, corde cachée près des quais, docker soudoyé, laissez-passer volé.

Un jeton ne supprime pas un obstacle majeur et ne remplace pas automatiquement un test. Il peut donner avantage, créer une opportunité ou rendre crédible une préparation. Cette mécanique est facultative.

Personnages importants

Mara Vane

Rôle : capitaine du Vent d'Écume et commanditaire du vol.
Apparence : non précisée par la source.
Personnalité : pragmatique, ironique, expérimentée et protectrice envers son équipage.
Motivation : récupérer la Cloche avant la Marine ou un autre équipage.
Ce qu'elle sait : elle connaît la légende répandue et croit d'abord que la Cloche pourrait commander aux créatures marines.
Ce qu'elle veut des personnages : entrer dans le port, récupérer la Cloche et revenir vivants.
Interprétation : directe, mordante, efficace. Elle donne l'objectif, pas la méthode.

Professeur Edmund Varell

Rôle : spécialiste des civilisations et légendes maritimes.
Apparence : homme âgé, vêtements civils usés, lunettes, sac rempli de notes et d'outils d'étude.
Personnalité : méthodique, prudent, passionné, très inquiet des décisions de la Marine.
Motivation : comprendre la Cloche et empêcher une catastrophe.
Ce qu'il sait : les inscriptions parlent d'appel ou de convocation ; aucune inscription crédible n'évoque le contrôle d'une créature.
Ce qu'il veut des personnages : empêcher que la Cloche soit utilisée.
Interprétation : lucide et alarmé. Il révèle le danger, sans résoudre la fuite.

Elias Rook

Rôle : quartier-maître de L'Invincible.
Apparence : officier propre, uniforme sévère, trousseau de clés, registre sous le bras.
Personnalité : méfiant, méthodique, autoritaire, pas particulièrement courageux.
Motivation : faire correctement son travail et éviter les problèmes avant le départ.
Ce qu'il sait : la Cloche est dans une cale sécurisée ; Varell est autorisé à y accéder ; certaines clés ouvrent les accès inférieurs.
Ce qu'il veut des personnages : qu'ils justifient leur présence ou quittent les zones réservées.
Interprétation : administratif, soupçonneux, sensible aux explications cohérentes.

Diego « Le Requin » Vargas

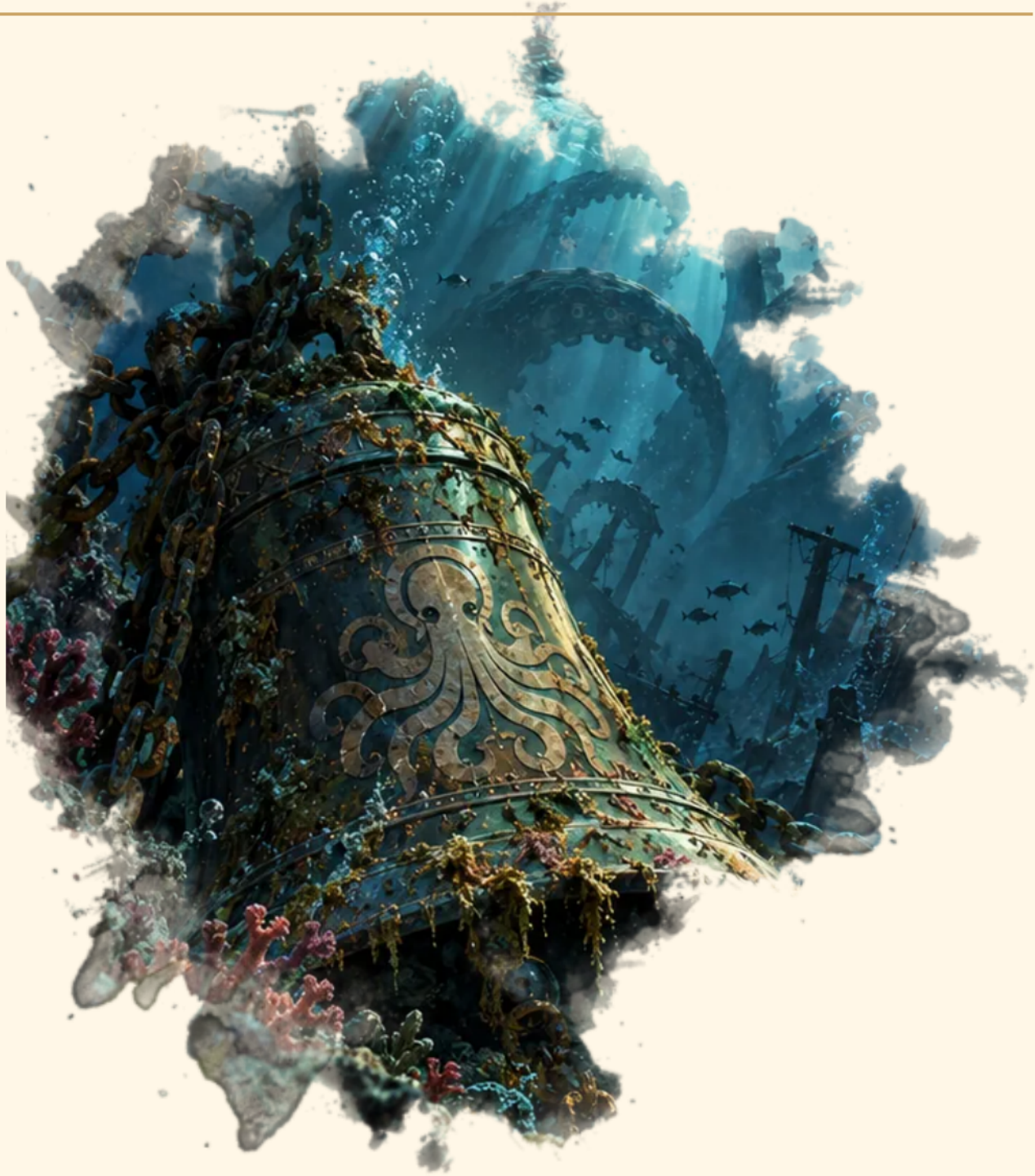
Rôle : prisonnier pirate des cales.
Apparence : pirate robuste, sourire provocateur, vêtements abîmés par la captivité.
Personnalité : bavard, charismatique, manifestement peu fiable.
Motivation : sortir de sa cellule.
Ce qu'il sait : plusieurs itinéraires à bord, certains changements de garde et un passage permettant de rejoindre plus vite le pont.
Ce qu'il veut des personnages : obtenir sa liberté.
Interprétation : utile mais intéressé. Il sert de filet de sécurité si la table est bloquée.

> Si vous avez fait jouer auparavant le scénario "Le trésor de l'île des pendus", vous pouvez remplacer Diego par Isabela Sang-Noir.

Sergent Bragg

Rôle : responsable d'une partie de la sécurité de Port-Écarlate.
Apparence : non précisée par la source.
Personnalité : fatigué, soupçonneux, pressé de terminer son service.
Motivation : éviter les problèmes.
Ce qu'il sait : ce que son poste lui permet de vérifier, sans information spéciale sur la Cloche.
Ce qu'il veut des personnages : savoir ce qu'ils font dans le port.
Interprétation : obstacle social léger, supprimable si le temps manque.

Scénario



LA CITE
DES GLACES

Déroulement de l'aventure

Acte I — La mission

Durée cible : 10 à 15 minutes.

Le Vent d'Écume se cache dans une crique proche de Port-Écarlate. Mara expose la mission : la Cloche a été transférée à bord de L'Invincible, et le navire doit bientôt quitter la baie.

> **À lire ou paraphraser**
>
> Port-Écarlate scintille au loin. Derrière ses murailles se dressent les mâts de plusieurs bâtiments militaires.
>
> Mara Vane pose la pointe de son poignard sur le dessin d'un immense navire.
>
> « L'Invincible. Soixante canons, près de deux cents marins et suffisamment de poudre pour nous expédier directement chez les dieux. »
>
> Elle déplace son poignard vers une marque dessinée dans les cales.
>
> « Et quelque part là-dedans se trouve la Cloche du Léviathan. Entrez. Trouvez-la. Ramenez-la. »
>
> Elle relève les yeux.
>
> « Et si quelqu'un vous demande qui vous êtes… mentez. Vous êtes des pirates. »

Mara peut répondre aux questions pratiques, mais ne connaît pas la vérité sur la Cloche. Elle sait seulement que la Marine a récupéré une relique que beaucoup croient capable de commander aux monstres marins.

Les personnages sont déposés à proximité des quais.

Carte des quais



Acte II — Entrer dans Port-Écarlate

Durée cible : 20 à 30 minutes. Les personnages choisissent une approche principale ; il n'est pas nécessaire de jouer toutes les options. Une idée originale ou une combinaison de plusieurs approches doit rester possible.

> **À lire ou paraphraser — Port-Écarlate**
>
> Port-Écarlate s'étend devant vous, immense, bruyant et grouillant d'activité.
>
> Des dizaines de navires encombrent les quais. Des dockers courbés sous le poids des marchandises se fraient un chemin entre les charrettes, tandis que des contremaîtres hurlent leurs ordres par-dessus le grincement des grues et le claquement des voiles.
>
> L'air sent le sel, le goudron chaud, le poisson et la fumée des forges. À gauche, les entrepôts commerciaux forment un labyrinthe de ruelles. À droite, des barrières et des postes de garde séparent les quais militaires du reste du port.
>
> Et, dominant tout cela, vous apercevez enfin L'Invincible. Sa coque noire se dresse comme une forteresse flottante. Trois rangées de sabords percent ses flancs ; des silhouettes s'agitent sur ses ponts.
>
> Une cloche retentit quelque part dans le port. Un officier presse aussitôt les dockers de terminer le chargement. Le navire prépare son départ.
>
> Il vous faut atteindre L'Invincible sans attirer l'attention de toute la garnison.

Port-Écarlate est un port militaire fortifié : quais commerciaux, entrepôts, casernes, tavernes, postes de garde et zone réservée aux bâtiments de guerre. L'effervescence du départ permet de se fondre dans la foule.

Trois occasions visibles, sans jet :

- derrière les entrepôts, une ruelle conduit à d'anciens accès souterrains ;
- des ouvriers et fournisseurs franchissent les contrôles pour charger le navire ;
- près d'un poste, une dispute entre un charretier et des soldats bloque la circulation.

Demandez : **« Comment comptez-vous approcher du navire ? »** Les options suivantes sont des appuis, jamais des passages obligés.

Option A — Le tunnel des contrebandiers

Exploration, discrétion et obstacle environnemental.

Nell ou un contact de Mara connaît un ancien passage sous les entrepôts. Cette route permet d'éviter le poste principal, mais pas nécessairement toutes les sentinelles.

A1 — L'entrée oubliée

À lire ou paraphraser

Derrière des entrepôts aux volets condamnés, les bruits du port s'estompent. Quelques caisses pourrissantes sont empilées contre un mur couvert de mousse.

En les contournant, vous découvrez un étroit escalier de pierre qui s'enfonce sous les bâtiments. Les premières marches sont humides ; plus bas, l'obscurité absorbe presque les bruits du port.

Une odeur de vase et de sel remonte des profondeurs. Sur le mur, quelqu'un a gravé trois traits et une flèche grossière.

Vous remarquez aussi des traces bien plus récentes : une corde effilochée, une empreinte dans la boue et les restes d'une chandelle.

Manifestement, ce passage n'est pas aussi abandonné qu'il y paraît.

À examiner :

- **Marques gravées :** Investigation DD 12 pour reconnaître des repères de contrebandiers indiquant une direction praticable.
- **Empreintes :** Survie DD 11 pour déduire que deux personnes sont passées récemment.
- **Corde abandonnée :** utilisable pour sécuriser une descente ou un passage difficile.
- **Chandelle consumée :** indique, sans jet, que le tunnel est encore fréquenté.

Les indices visibles ne nécessitent aucun test. Les jets donnent davantage de précision. Demandez si les personnages suivent immédiatement les marques ou prennent des précautions.

A2 — Le passage noyé

À lire ou paraphraser

L'escalier débouche sur une galerie voûtée, assez large pour avancer à deux de front. L'eau de mer vous arrive bientôt aux chevilles, puis aux genoux.

De petites vagues battent les pierres, comme si le tunnel respirait au rythme de l'océan.

Une dizaine de mètres plus loin, une portion du plafond s'est effondrée. Des blocs de pierre encombrent le passage. Entre eux, une poutre de soutènement semble prête à céder. L'eau noire disparaît sous les décombres, mais une ouverture subsiste au ras du mur.

Au-dessus de vos têtes, une charrette roule sur les pavés. Puis vous entendez une voix étouffée :

« Dépêchez-vous ! Le capitaine veut tout à bord avant la prochaine relève ! »

Vous êtes passés sous les quais militaires.

Le groupe peut résoudre l'obstacle de plusieurs façons :

- **Passer dans l'eau :** Athlétisme DD 12 pour franchir l'ouverture sans encombre.
- **Repérer les appuis :** Investigation DD 12 pour identifier les pierres stables et guider les autres.
- **Sécuriser avec une corde :** facilite le franchissement des suivants ; accordez l'avantage si la préparation est pertinente.
- **Déblayer les rochers :** possible sans jet si le groupe prend son temps, mais fait du bruit.

Complication : en cas d'échec ou de manœuvre brutale, une pierre bascule et frappe l'eau. Un objet non protégé peut être mouillé ; surtout, quelqu'un au-dessus peut entendre le choc. Ne bloquez pas le passage et n'infligez pas de dégâts automatiques.

A3 — La grille et les voix

À lire ou paraphraser

Le tunnel remonte légèrement. Devant vous, une lourde grille de fer rongée par la rouille barre le passage. Au-delà, un escalier rejoint une trappe en bois. Une lumière filtre entre ses planches.

Vous distinguez deux voix masculines.

« Je te dis qu'ils ont déjà descendu la caisse dans la cale. »

« Alors pourquoi le commandant exige-t-il deux sentinelles supplémentaires ? »

« Aucune idée. Et je préfère ne pas savoir. »

Des bottes raclent le sol. Les voix commencent à s'éloigner. La grille est fermée par un mécanisme que le sel a presque entièrement dévoré.

Outils de voleur DD 13 : ouvrir silencieusement la grille. **Athlétisme DD 14 :** la forcer, au prix d'un bruit métallique. Une articulation affaiblie, un levier ou l'attente du départ des voix constituent d'autres solutions.

En cas de bruit : un soldat vient regarder la trappe. Il peut être évité, trompé ou neutralisé. Ce n'est pas un combat obligatoire.

Issue : le tunnel débouche dans le sous-sol d'un entrepôt militaire. Des caisses frappées du sceau de la Marine attendent leur transfert à bord. Les personnages ont évité le contrôle principal et savent qu'une caisse particulière a déjà été descendue dans la cale de L'Invincible ; ils doivent encore gagner le navire.

Option B — Les quais et le poste de contrôle

Infiltration sociale, mensonge et négociation. Les personnages cherchent à passer pour des ouvriers, fournisseurs ou militaires. Une couverture cohérente peut leur ouvrir la coupée de L'Invincible sans nouvel obstacle majeur.

B1 — La confusion du chargement

À lire ou paraphraser

Le quai principal est un chaos parfaitement organisé. Des dockers chargent des tonneaux de poudre, des caisses de vivres et des rouleaux de toile sous les ordres de contremaîtres épuisés.

Un officier tente de faire correspondre une pile de registres à des cargaisons qui n'arrêtent pas de changer de place. Des marins jurent ; des charrettes grincent ; des soldats s'interpellent au milieu de la foule.

« Mais où sont passés les six hommes de la troisième équipe ? »

Un contremaître au visage rouge jette sa liste sur une caisse.

« Si personne ne m'apporte des bras supplémentaires, cette fichue cargaison restera ici jusqu'à demain ! »

Plus loin, deux soldats contrôlent les documents des ouvriers qui entrent dans la zone militaire. L'un paraît particulièrement contrarié de devoir vérifier chaque chargement.

B2 — Une occasion de se faire engager

Harlan Doss, contremaître débordé, a besoin d'ouvriers, pas de confidences. Il n'aide pas consciemment des intrus : il croit recruter des bras disponibles.

À lire ou paraphraser — Harlan Doss

« Vous cinq ! Vous savez porter une caisse sans la jeter à la flotte ? »

Il vous jauge rapidement.

« Parfait. J'ai besoin de bras, pas de héros. Deux voyages jusqu'à la coupée de L'Invincible. Après ça, vous disparaissez et je ne veux plus entendre parler de vous. »

Il vous tend un bon de chargement taché d'encre.

« Et si Bragg vous demande d'où vous venez, dites-lui que Doss vous envoie. Il adore quand on lui complique la vie. »

Accepter le travail fournit une **raison crédible** de rejoindre le navire, mais les personnages doivent transporter les marchandises. Ils peuvent aussi voler un laissez-passer (**Escamotage DD 12**), préparer des déguisements ou construire une autre couverture. Un uniforme crédible ou un jeton de Préparation peut donner avantage à un test pertinent.

Incident à jouer : une caisse tombe d'une charrette, manque de blesser un jeune docker et bloque le passage. Un personnage qui intervient gagne sa gratitude ; Doss peut alors l'accompagner personnellement au contrôle. Un autre peut profiter de la confusion pour dérober des papiers ou s'éclipser.

B3 — Le sergent Bragg

Bragg reste le responsable du contrôle présenté dans la liste des PNJ : fatigué, soupçonneux et soucieux d'éviter les problèmes. Il vérifie le motif d'entrée, la cargaison et l'autorisation, mais ne sait rien de particulier sur la Cloche.

À lire ou paraphraser — Le contrôle

Devant la barrière, un sergent de la Marine examine méthodiquement les ouvriers. C'est un homme trapu, au visage marqué, dont l'uniforme semble repassé avec une rigueur toute militaire.

Il relève les yeux, détaille vos vêtements, vos équipements et les caisses que vous transportez, puis tend la main.

« Les autorisations. »

Avant même que vous répondiez, il soupire :

« Et ne me dites pas que Doss a encore oublié de signer ses fichus papiers. »

Questions possibles de Bragg :

- « Vous étiez censés charger quoi, déjà ? » ;
- « Pourquoi je ne reconnais aucun de vos visages ? » ;
- « C'est qui, votre contremaître ? » ;
- « Pourquoi cette épée pour porter de la farine ? »

Posez une ou deux questions, pas toutes.

- **Bon de chargement cohérent :** passage possible sans jet si rien n'éveille les soupçons.
- **Fausse identité :** Tromperie DD 12 si l'histoire reste plausible.
- **Explication persuasive :** Persuasion DD 13 si Bragg hésite.
- **Laissez-passer subtilisé :** Escamotage DD 12 lors de son acquisition, puis contrôle du document.
- **Équipement suspect :** exige une justification crédible, éventuellement Tromperie DD 12.

L'échange précède les dés : un test ne remplace pas une histoire vraisemblable.

Complication pendant le contrôle : un marin surgit :

> **À lire ou paraphraser**
>
> « Sergent ! Le capitaine réclame le dernier chargement de poudre. Ça doit être à bord immédiatement ! »
>
> Bragg ferme les yeux un instant.
>
> « Très bien. Mais je veux les noms de tous ceux qui passent cette barrière. Tous. »

Les personnages peuvent fournir de faux noms, solliciter Doss, accélérer le passage ou exploiter le contretemps. **En cas d'échec**, Bragg les retient pour appeler un supérieur : ils peuvent improviser, se dérober ou tenter une autre approche. N'ordonnez pas immédiatement une arrestation générale.

Issue : les personnages gagnent la zone militaire comme ouvriers, fournisseurs ou militaires supposés. Si leur couverture est solide, ils peuvent atteindre la coupée avec un chargement. Sinon, un soldat les accompagne et limite leur liberté de mouvement à bord.

Option C — La diversion

Improvisation, risque et conséquences. Cette option peut aussi compléter les autres. Les joueurs décident de la perturbation qu'ils souhaitent provoquer ; le MJ décrit comment les gardes réagissent.

C1 — Un poste sous pression

> **À lire ou paraphraser**
>
> Vous approchez du poste de contrôle lorsqu'un fracas éclate sur les quais. Une charrette chargée de tonneaux a heurté une pile de caisses.
>
> Le conducteur hurle contre les dockers, qui lui répondent avec une égale mauvaise humeur. Deux gardes quittent leur poste pour calmer la dispute. Un jeune soldat tente de dégager le passage, mais les curieux s'attroupent déjà.
>
> Les militaires semblent manquer d'hommes pour gérer les incidents. Une perturbation plus importante pourrait détourner leur attention — ou provoquer une alerte générale.

Demandez : **« Qu'essayez-vous de provoquer, et comment comptez-vous profiter de la confusion ? »**

C2 — Provoquer une ouverture

Voici quelques réactions possibles, à adapter au plan des joueurs :

Diversion	Réaction probable
Dispute entre dockers	Deux gardes interviennent.
Charrette renversée	Le passage se bloque et les soldats dégagent la voie.
Fausse alerte au vol	Une patrouille cherche le prétendu voleur.
Animal lâché	Plusieurs hommes tentent de le contenir.
Début d'incendie	Réponse plus importante, mais alerte dangereuse.
Sabotage mineur	Le chargement s'interrompt et un officier enquête.

Un plan crédible et bien préparé peut fonctionner **sans jet**. Sinon, demandez un test pertinent, **DD 12 à 14** selon le risque et l'exécution. Un incendie met réellement les civils en danger : les personnages peuvent devoir choisir entre porter secours et profiter de l'occasion.

C3 — Les gardes quittent leur poste

À lire ou paraphraser

Un cri traverse le vacarme des quais. Plusieurs têtes se tournent.

« Qu'est-ce qui se passe encore ? »

Un officier désigne deux soldats.

« Vous deux, avec moi ! Les autres, gardez ce passage ouvert ! »

La foule se déplace ; les ordres se contredisent. Pendant quelques instants, personne ne semble vraiment savoir qui commande.

Le contrôle est toujours surveillé, mais les soldats ont les yeux ailleurs. C'est probablement votre meilleure occasion.

Complication : un soldat remarque un mouvement tandis que le groupe passe.

À lire ou paraphraser

« Hé ! Vous là ! »

Il s'avance et plisse les yeux.

« Vous faites partie de quelle équipe ? »

Une explication immédiate, un document, un compagnon qui intervient ou une manœuvre discrète peut suffire. En cas d'échec, le soldat appelle un collègue : fuite, nouveau mensonge ou brève confrontation restent possibles. Ce n'est pas automatiquement un test de Discrétion.

Issue : les personnages gagnent les quais militaires pendant que les gardes gèrent la diversion. Une perturbation spectaculaire peut rendre les sentinelles du navire plus nerveuses ou accélérer son départ.

Relier l'acte II à l'acte III

Ne recommencez pas l'infiltration à zéro. La méthode adoptée doit déterminer la façon dont les personnages approchent et franchissent l'accès à L'Invincible.

- **Tunnel :** les personnages sortent dans un entrepôt militaire. Ils peuvent rejoindre une équipe de chargement, se déguiser ou approcher discrètement la coque ; ils ont contourné la grande barrière, pas encore embarqué.
- **Quais :** les personnages qui disposent d'un bon de chargement ou d'une couverture solide peuvent emprunter directement la coupée avec les ouvriers. N'exigez pas un second contrôle identique.
- **Diversion :** les gardes sont détournés momentanément. Le groupe peut se faufiler vers la coupée, les amarres ou un accès secondaire avant que l'attention revienne.
- **Approche compromise :** un soldat peut accompagner le groupe, demander des comptes à l'arrivée ou prévenir les sentinelles. Le navire reste accessible ; l'obstacle change de forme.

Transition à lire ou paraphraser :

À travers les cris des dockers et les ordres militaires, L'Invincible se rapproche enfin. Vous distinguez maintenant ses canons, la coupée gardée et les matelots qui préparent les derniers chargements.

Vous avez trouvé un chemin jusqu'au navire. Reste à l'emprunter jusqu'au bout.

Acte III — Monter à bord de L'Invincible

Durée cible : 10 minutes.

> **À lire ou paraphraser**
>
> À mesure que vous approchez, L'Invincible paraît encore plus massif.
>
> Sa coque noire s'élève au-dessus du quai comme une muraille. Trois rangées de sabords percent ses flancs, et des dizaines de marins circulent sur le pont au milieu des cordages et des pièces d'artillerie.
>
> Des soldats montent la garde près de la coupée. À côté de ce bâtiment, le Vent d'Écume semblerait presque être une chaloupe.

L'Invincible est l'un des principaux navires de guerre de la Marine. **Tenez compte de ce que les joueurs ont accompli à l'acte II** : cet acte doit être l'aboutissement de leur approche, pas une deuxième série des mêmes obstacles.

Si les personnages arrivent comme ouvriers

Avec le bon de Doss ou une couverture suffisante, la sentinelle les laisse porter les caisses jusqu'à la zone de chargement. Ils montent à bord **sans nouveau test**, sauf contradiction manifeste. Un marin peut leur indiquer où poser la cargaison. Ils devront ensuite quitter discrètement leur équipe pour explorer le bâtiment (acte IV).

S'ils viennent du tunnel

Depuis l'entrepôt, ils voient une équipe qui transporte des caisses vers la coupée. Ils peuvent la rejoindre, passer par les amarres ou tenter la coque. S'ils ont provoqué du bruit dans le tunnel, une sentinelle cherche simplement l'origine d'un bruit suspect ; elle ne connaît pas encore leur identité.

S'ils profitent d'une diversion

La coupée reste gardée, mais les soldats sont distraits ou moins nombreux. Accordez un passage opportun si le plan le permet. Un garde peut demander une explication rapide avant de retourner vers le désordre du port. Si la diversion est devenue une alerte sérieuse, les personnages doivent se glisser par un accès moins exposé.

Autres moyens d'accès

Les personnages peuvent escalader la coque, emprunter une chaloupe, grimper par les amarres, utiliser des uniformes ou improviser.

- **Athlétisme DD 12 :** escalader la coque, avec une prise ou une corde adaptée.
- **Discrétion DD 12 :** se dissimuler parmi les travailleurs ou profiter d'un angle mort.
- **Tromperie DD 13 :** passer pour du personnel militaire sans couverture établie.

Ne réclamez un test que si l'action présente encore un risque réel. Une bonne préparation acquise à l'acte II peut éviter le jet ou donner avantage.

En cas d'échec : un marin s'inquiète, un garde exige un supérieur, un détour devient nécessaire ou une alerte partielle se propage. La progression n'est pas bloquée ; elle devient plus tendue.

Fin de scène : lorsque le dernier personnage a posé le pied sur L'Invincible ou atteint un accès inférieur, lisez le texte ci-dessous puis passez à l'acte IV. Si les personnages sont accompagnés d'un garde ou occupés à porter des caisses, commencez cet acte avec cette contrainte déjà en place.

> **A lire ou paraphraser**
>
> Le bois du pont grince sous vos pas. Autour de vous, l'activité du port laisse place à une organisation beaucoup plus rigoureuse.
>
> Des marins courent dans les gréements, des canonniers inspectent leurs pièces et des soldats circulent entre les écoutilles.
>
> Un officier aboie un ordre depuis le gaillard d'arrière.
>
> Non loin de vous, un escalier étroit disparaît sous le pont.
>
> Vous êtes enfin à bord de l'Invincible.
>
> Reste maintenant à trouver la Cloche sans être découverts.

Acte IV — À bord de L'Invincible

Durée cible : 30 à 40 minutes.

L'objectif est de **localiser la cale sécurisée et d'y accéder**, pas de visiter tout le navire. Jouez une approche, une rencontre significative et, selon le temps disponible, une scène facultative. Les choix faits aux actes II et III continuent de compter : ouvriers, passagers clandestins ou intrus recherchés ne rencontrent pas les mêmes difficultés.

IV-1 — Sous le pont : trouver son chemin

> **À lire ou paraphraser**
>
> En descendant sous le pont, vous laissez derrière vous les cris des dockers. Le vacarme devient un grondement de pas, de poulies et de bois qui travaille.
>
> Les coursives sont étroites, le plafond si bas que les plus grands doivent parfois baisser la tête. L'air sent le goudron, le linge humide et la poudre. Des lanternes protégées par des grilles éclairent des portes numérotées.
>
> À un embranchement, des marins poussent un chariot chargé de matériel. L'un crie :
>
> « Laissez le passage ! Les dernières caisses doivent être arrimées avant la relève ! »
>
> Sur une cloison, trois indications peintes à la main : « Officiers », « Arsenal » et « Pont inférieur ». Plus bas, une quatrième flèche a été barrée puis repeinte : « Cales ».

À donner sans jet : la Cloche se trouve quelque part dans les profondeurs du navire ; les escaliers vers le pont inférieur constituent la direction la plus évidente. Les personnages peuvent suivre les indications, interroger un marin, se mêler aux manutentionnaires ou chercher un autre passage.

Rendre la coursive vivante : faites passer un chariot encombrant, un marin qui réclame de l'aide ou deux matelots qui se disputent au sujet de caisses « gardées comme un coffre royal ». Cette agitation crée des occasions, pas une succession de tests obligatoires.

Trois voies à proposer selon leurs actions :

- **Descendre directement :** le trajet le plus court ; un contrôle attend près des accès réservés.
- **Explorer les quartiers des officiers :** trouver des renseignements ou des clés, mais risquer de croiser Rook.
- **Passer par l'arsenal :** profiter des livraisons et d'une écoutille de service pour rejoindre le niveau inférieur.

IV-2 — Le quartier-maître Elias Rook

Rook peut intervenir **une seule fois**, à un moment qui a du sens : contrôle d'une cargaison, porte réservée ou sortie des quartiers des officiers. Évitez de le faire apparaître automatiquement si les personnages ont déjà trouvé un chemin convaincant.

> **À lire ou paraphraser**
>
> Un officier surgit au détour de la coursive, un registre serré contre la poitrine. Son uniforme est impeccable ; à sa ceinture pend un trousseau de clés trop fourni pour un simple marin.
>
> Il s'arrête. Ses yeux glissent de vos visages à vos bottes, puis aux objets que vous transportez.
>
> « Vous cinq. Je n'ai pas souvenir d'avoir autorisé votre présence ici. »
>
> Il ouvre son registre du pouce.
>
> « Votre affectation, et vite. Le capitaine ne tolérera aucun retard. »

Interpréter Rook : précis, administratif, soupçonneux mais sensible à une explication vérifiable. Il veut surtout éviter un incident avant le départ. Il ne connaît pas le véritable fonctionnement de la Cloche.

Questions possibles : « Qui vous a envoyés ? » ; « Pourquoi avez-vous quitté le chargement ? » ; « Qui vous a donné accès au pont inférieur ? » Ne posez qu'une ou deux questions avant de laisser les personnages agir.

Faire jouer la rencontre avec Rook

Les personnages ne sont pas tenus de combattre. Choisissez la résolution adaptée à ce qu'ils présentent :

- **Tromperie DD 13 :** justifier une fausse affectation ou un ordre inventé.
- **Persuasion DD 14 :** obtenir un passage pour une tâche utile ou urgente.
- **Intimidation DD 12 :** le faire reculer momentanément ; il cherchera ensuite à prévenir quelqu'un s'il le peut.
- **Couverture déjà établie :** un bon de Doss, une cargaison réelle ou une explication cohérente peuvent suffire **sans nouveau jet**.
- **Autres plans :** détourner son attention, subtiliser une clé, le suivre ou le neutraliser discrètement restent possibles.

Ce que Rook peut laisser échapper :

> *« Les marchandises ordinaires vont à bâbord. La caisse du professeur ? C'est autre chose. Accès réservé, pont inférieur. Et personne n'y entre sans autorisation. »*

Il peut désigner la direction des cales sur un registre, sans révéler la nature réelle de la Cloche. Son trousseau comprend une clé des accès inférieurs, **pas une clé universelle ouvrant toutes les serrures de la cale**.

En cas d'échec : Rook exige que les personnages attendent un supérieur ou qu'un marin les escorte. Laissez-leur l'occasion de changer d'histoire, de s'éclipser pendant un incident ou de choisir un autre chemin. S'il est neutralisé, sa disparition sera constatée plus tard ; évitez une alerte immédiate à tout le navire.

IV-3 — Les quartiers des officiers (facultatif)

Cette courte scène récompense les personnages qui cherchent des informations plutôt que de descendre directement.

À lire ou paraphraser

Derrière une porte entrouverte, une cabine étroite sent la cire et l'encre fraîche. Une table est recouverte de listes de chargement, d'ordres de service et d'une carte sommaire des ponts.

Un manteau d'officier est suspendu près du bureau. Dans un tiroir entrouvert, plusieurs fiches ont été raturées à la hâte. On entend des pas dans la coursive, mais personne ne semble encore vous avoir remarqués.

Découvertes utilisables :

- **Sans jet :** un ordre indique que le « colis ancien » a été transféré à la cale sécurisée du pont inférieur. Le professeur Edmund Varell figure parmi les personnes autorisées à s'en approcher.
- **Investigation DD 12 :** les documents signalent la relève de deux sentinelles et un bref passage possible à l'heure du changement de garde.
- **Fouille ou initiative cohérente :** un manteau et un laissez-passer vierge constituent une couverture imparfaite, utile pour improviser.

Complication : un jeune secrétaire de bord revient récupérer un registre. Il s'arrête en apercevant les intrus : « Pardon… vous cherchez quelqu'un ? » Il n'est pas armé. Un mensonge, une diversion ou une sortie discrète suffisent ; ne déclenchez pas un combat par défaut.

IV-4 — L'arsenal et l'écoutille de service (facultatif)

Proposez cette voie aux personnages qui évitent les officiers, arrivent avec des caisses ou souhaitent préparer un sabotage.

À lire ou paraphraser

Des râteliers de sabres et de piques longent les cloisons. Des caisses de poudre fermées sont empilées derrière une barrière de bois ; un maître canonnier vérifie une liste en râlant contre le retard des livraisons.

Une écoutille de service est ouverte à l'extrémité du local. Un palan descend vers le pont inférieur ; le bruit des chaînes couvre par moments les conversations.

« La poudre ici ! Les autres caisses en bas ! Et qu'on ne me bloque pas cette trappe ! »

Possibilités : suivre les marchandises, descendre par le palan, utiliser le chargement comme couverture ou subtiliser un petit équipement. **Discrétion DD 12** si les personnages veulent passer hors de vue des canonniers ; **Athlétisme DD 12** pour une descente précipitée sans dispositif adapté. Une caisse transportée sur ordre crédible ne nécessite aucun jet supplémentaire.

Risque : bousculer une caisse ou détacher un palan fait du bruit et attire un marin. La poudre n'explose pas spontanément ; un sabotage volontaire demande une action consciente et entraîne des conséquences graves.

IV-5 — Le pont inférieur et les cellules

L'accès aux cales est proche. Cette scène permet une rencontre facultative qui peut aider le groupe à préparer la suite.

À lire ou paraphraser

Le pont inférieur est sensiblement plus froid. Entre les membrures épaisses de la coque, l'eau clapote contre le bordage et les lanternes balancent doucement.

Un couloir plus étroit s'enfonce vers la poupe. Derrière des barreaux de fer, plusieurs cellules contiennent des ballots confisqués, des chaînes et les traces d'anciens occupants.

Dans l'ombre, une silhouette assise relève la tête à votre approche.

Un sourire se dessine.

« Tiens donc. Voilà des gens qui n'ont pas vraiment l'air à leur place. »

La rencontre est **facultative**. Dans la version autonome, il s'agit de **Diego « Le Requin » Vargas**. Pour la suite de *Le Trésor de l'Île des Pendus*, remplacez-le par **Isabela Sang-Noir** uniquement si sa capture par la Marine correspond à ce qui a été joué. Si les personnages contournent les cellules, laissez-les poursuivre : le prisonnier n'est pas indispensable.

IV-6 — Un marché derrière les barreaux

Diego, bravache et intéressé, veut être libéré. Il reconnaît des intrus à leur hésitation ou à leurs vêtements, mais ne connaît pas nécessairement leur identité.

> **À lire ou paraphraser — Diego**
>
> « Je ne vais pas crier. Pas si nous trouvons un arrangement. »
>
> Il s'approche des barreaux et baisse la voix.
>
> « Vous cherchez quelque chose en bas, non ? Moi, je connais le chemin. Et je connais surtout celui qui permet de remonter avant que tout ce beau monde vous tombe dessus. »
>
> Il sourit de toutes ses dents.
>
> « Ma liberté contre un renseignement. Ça me paraît honnête. »

Si le prisonnier est Isabela, privilégiez sa personnalité et la continuité avec Mara :

> **À lire ou paraphraser — Isabela**
>
> « Eh bien… si ce n'est pas l'équipage de Mara Vane. »
>
> Elle se lève lentement, le sourire aux lèvres.
>
> « Vous êtes venus me sauver ? Non ? Dommage. J'allais presque être touchée. »
>
> Son regard se fait plus sérieux.
>
> « Je connais deux ou trois choses utiles sur ce rafiot. Ouvrez cette porte, et on pourra discuter. »

Ce que le prisonnier peut donner : un emplacement approximatif de la cale sécurisée ; le nom de Varell ; une indication sur la relève des gardes ; un escalier secondaire permettant de revenir rapidement vers le pont. Il **ne connaît pas** la véritable fonction de la Cloche.

Négociation : les personnages peuvent promettre une libération ultérieure, ouvrir la cellule (**outils de voleur DD 13**), subtiliser une clé à un garde, ou refuser. Diego peut exagérer ce qu'il sait ; Isabela peut négocier plus fermement. Sur une tentative ratée, la serrure résiste et des pas approchent, mais une autre méthode reste possible.

Conséquence : un prisonnier libéré peut les accompagner, attirer l'attention ailleurs ou décider de chercher sa propre issue. Un prisonnier laissé derrière peut tout de même lâcher une dernière indication s'il y trouve son intérêt.

IV-7 — L'escarmouche (facultative)

À utiliser **uniquement** si l'infiltration a été compromise ou si la table souhaite un moment d'action. Deux ou trois marins de L'Invincible (profil des annexes) interpellent le groupe dans une coursive étroite. Leur priorité est de contenir les intrus et de donner l'alerte, pas de mourir pour les arrêter.

> **À lire ou paraphraser**
>
> Une lanterne pivote au bout du couloir. Trois silhouettes barrent le passage ; le premier marin pose la main sur son sabre.
>
> « Halte ! Reculez et montrez-moi vos autorisations ! »
>
> Son compagnon jette un regard vers l'escalier, prêt à courir chercher du renfort.

Enjeu immédiat : empêcher qu'un marin prévienne le poste supérieur, se replier ou convaincre les hommes de les laisser passer. Une reddition simulée, un mensonge opportun ou une fuite sont aussi valables qu'un combat. Si un affrontement éclate, limitez-le à **environ 10 minutes** ; les marins peuvent battre en retraite ou se rendre.

IV-8 — La porte des profondeurs

Concluez l'acte dès que les personnages ont obtenu une direction crédible. Ne leur imposez pas de passer par Rook, les quartiers des officiers, l'arsenal **et** les cellules : une ou deux découvertes suffisent.

> **À lire ou paraphraser**
>
> Au bout du pont inférieur, le mouvement des marins se raréfie. Les murs sont plus épais, les portes moins nombreuses. À plusieurs endroits, de nouvelles ferrures renforcent les cloisons.
>
> Deux soldats traversent une coursive perpendiculaire, échangent quelques mots et s'éloignent avec leurs lanternes.
>
> Devant vous, un escalier descend encore. Une inscription récente indique : « Accès réservé — cale sécurisée ».
>
> Quelque part au-dessous, vous percevez le frottement d'une chaîne sur du bois.
>
> Vous approchez de votre objectif.

Transition vers l'acte V : les renseignements obtenus permettent de choisir comment atteindre la porte sécurisée : attendre la relève, utiliser une clé, avancer sous couverture, emprunter le passage de service ou progresser discrètement. La lourde porte à deux serrures

et sa cl
faites p

Acte V — La cale interdite

Durée cible : 20 à 25 minutes.

Cette scène marque l'aboutissement du cambriolage. Les personnages découvrent enfin la Cloche, mais comprennent progressivement que la Marine a récupéré quelque chose de bien plus dangereux qu'une arme.

L'acte se déroule en quatre temps : l'accès à la cale, la découverte de l'artefact, la rencontre avec Varell et la décision de repartir avec la Cloche.

V1 — La porte des profondeurs

> **À lire ou paraphraser**
>
> Les bruits du navire deviennent plus sourds à mesure que vous descendez.
>
> L'air est humide, presque étouffant. Les lanternes se font rares et les cloisons portent les traces de réparations anciennes.
>
> Au bout de la coursive se dresse une lourde porte renforcée de bandes de fer.
>
> Deux serrures et une épaisse chaîne condamnent l'accès.
>
> Sur le bois, une inscription récente a été peinte en lettres rouges :
>
> **ACCÈS RÉSERVÉ — ORDRE DU COMMANDANT**
>
> De l'autre côté, vous distinguez le raclement d'une chaîne, puis le bruit sourd d'un outil posé sur du bois.
>
> Quelqu'un travaille près de ce que vous êtes venus chercher.

Situation : la porte est verrouillée, mais pas infranchissable. Si les personnages ont obtenu les clés de Rook à l'acte IV, ils peuvent ouvrir les serrures sans jet. La chaîne reste à retirer.

Solutions possibles :

- **Outils de voleur DD 14 :** ouvrir les serrures.
- **Athlétisme DD 16 :** forcer la porte ou arracher ses fixations.
- **Investigation DD 12 :** examiner les mécanismes et repérer un point faible permettant de faciliter une tentative.
- **Autres méthodes :** clé de Rook, outils, magie, diversion ou intervention d'un personnage disposant d'une autorisation crédible.

Une réussite discrète permet d'entrer sans attirer l'attention.

Complication en cas d'échec : la chaîne tombe bruyamment ou une serrure se bloque. Des pas résonnent alors dans la coursive voisine. Une patrouille approche, mais les personnages peuvent encore se cacher, improviser une explication ou achever leur manœuvre.

Ne bloquez jamais définitivement l'accès à la cale.

V2 — La Cloche du Léviathan

> **À lire ou paraphraser**
>
> Lorsque la porte s'ouvre, vous découvrez une vaste cale éclairée par des lanternes. Des caisses, des tonneaux et des cordages sont rangés contre les bordages ; un établi couvert d'outils occupe le fond de la pièce.
>
> Au centre, un énorme berceau de bois renforcé de ferrures retient la Cloche du Léviathan. **Elle repose couchée sur le flanc**, et non suspendue. Huit chaînes obliques relient le berceau à des anneaux solidement ancrés dans le plancher.
>
> Le bronze sombre est couvert de sel, de corail et de concrétions marines. Des inscriptions anciennes entourent les silhouettes de créatures abyssales. Sa taille dépasse de loin celle d'une cloche ordinaire.
>
> Chaque roulis tend légèrement les chaînes, mais l'immense masse ne bouge pas. Elle n'a pas été exposée comme un trophée : **elle a été arrimée comme une cargaison que l'on redoute de voir se déplacer.**

Ce que montre la carte : la Cloche est couchée sur son berceau central ; huit chaînes rejoignent les ancrages du pont. Les établis, caisses, cordages, outils et escaliers latéraux sont utilisables. Les grilles au sol sont des ouvertures d'aération et d'écoulement, **pas des trappes assez grandes pour extraire l'artefact**.

Ce que les personnages découvrent :

- **Sans jet :** l'objet pèse plusieurs tonnes. Même à cinq, il est impossible de le porter dans les coursives ou de le hisser dans un escalier. Il faut employer le matériel de manutention du navire.
- **Investigation DD 12 :** les chaînes sont munies de tendeurs et de verrous accessibles ; les trois grandes étapes sont détendre l'arrimage, sangler la Cloche et la lever.
- **Histoire DD 13 :** les motifs ne correspondent à aucune tradition maritime courante connue du personnage.
- **Arcane ou Religion DD 13 :** les symboles évoquent un appel ou une convocation, sans en révéler tout le sens.

Éléments interactifs : les outils de l'établi, les cordages, les verrous et les chaînes peuvent servir immédiatement. Des notes de Varell sont disposées sur la table du fond.

Moyen de sortie : une **grande écoutille de chargement se trouve dans le pont au-dessus du berceau**, hors champ de cette carte qui représente seulement le niveau inférieur. L'Invincible possède un palan de cale et un mât de charge manœuvrés depuis le pont supérieur. C'est par là que la Marine a descendu la Cloche. Les personnages peuvent réutiliser ce dispositif, à condition d'ouvrir l'écoutille et de libérer le treuil. Aucune sortie par les escaliers ordinaires n'est possible pour l'artefact.

Le berceau et ses chaînes ne sont pas magiques. **La Cloche peut résonner si son battant intérieur heurte le bronze**, notamment lors d'un choc violent ou d'une manipulation volontaire ; son simple désarrimage ne la fait pas sonner automatiquement.

V3 — Le professeur Edmund Varell

À lire ou paraphraser

Un froissement de papier vous fait brusquement tourner la tête.

Dans un recoin de la cale, derrière une table couverte de parchemins, un vieil homme relève les yeux.

Ses lunettes glissent sur son nez.

Il observe vos visages, puis vos armes, avant de regarder la porte ouverte derrière vous.

« Vous n'êtes pas les hommes du commandant. »

Il pose très lentement sa plume.

« Je suppose que vous êtes venus chercher la Cloche. »

Il marque une pause.

« Alors, pour une fois, j'espère que vous aurez la sagesse d'écouter un vieil homme avant de commettre une erreur. »

Interprétation : Varell est inquiet, lucide et épuisé. Il ne cherche pas à défendre la Marine. Il veut empêcher que quelqu'un fasse sonner la Cloche.

Il sait que les personnages ne sont probablement pas autorisés à se trouver ici, mais n'a aucune raison de déclencher l'alarme si cela risque de provoquer un incident avec l'artefact.

La conversation avec Varell

Laissez les joueurs l'interroger librement.

Pourquoi la Marine possède-t-elle la Cloche ?

> *« Ils pensent avoir découvert une arme. Imaginez un seul navire capable de commander aux monstres des profondeurs. Quel amiral ne rêverait pas d'un tel pouvoir ? »*

Que disent réellement les inscriptions ?

> *« C'est précisément là que réside leur erreur. Ils ont traduit ces caractères comme des ordres. Mais ce ne sont pas des ordres. »*
>
> *Il désigne une ligne gravée sur le bronze.*
>
> *« Ce sont des appels. Des invitations, si vous préférez. »*

Que se passe-t-il lorsque la Cloche sonne ?

> *« Quelque chose entend. Je ne peux pas vous dire quoi, ni à quelle distance. Mais je peux vous assurer d'une chose : ce que cette Cloche appelle n'est soumis à personne. »*

Pourquoi ne pas simplement la détruire ?

> *« Parce que nous ignorons ce qu'elle est réellement. Vous pourriez briser un morceau de bronze ordinaire… ou libérer quelque chose que nous ne comprenons pas. »*
>
> *« Je ne vous demande pas de la conserver. Seulement de ne pas agir à l'aveuglette. »*

Peut-il aider les personnages ?

> *« Si vous voulez l'emporter, il faudra dégager les chaînes, immobiliser son battant et faire ouvrir l'écoutille de chargement. Sans le treuil du pont, vous n'irez nulle part. »*
>
> *Il regarde nerveusement vers la porte.*
>
> *« Mais je vous conseille de faire vite. Le commandant attend toujours une démonstration de son pouvoir. »*

La révélation essentielle

Si les personnages ne posent pas les bonnes questions, ou si la conversation doit être abrégée, utilisez directement ce passage.

À lire ou paraphraser

Varell s'approche de la Cloche et pose une main hésitante sur son support.

« Vous pensez qu'elle permet de commander aux monstres marins ? »

Il secoue lentement la tête.

« C'est exactement ce que pense la Marine. »

Il montre les inscriptions qui courent sur le bronze.

« Mais regardez ces symboles. Ils ne décrivent ni domination, ni obéissance. »

Sa voix devient presque un murmure.

« Cette chose ne donne aucun ordre. »

Il retire sa main.

« Elle appelle. »

Cette révélation ne dépend d'aucun jet. Si les personnages se méfient de Varell, ses notes et les inscriptions confirment qu'il ne s'agit pas d'un artefact de commandement.

V4 — Le choix du cambriolage

Les personnages possèdent désormais l'information essentielle. Ils doivent décider comment procéder.

Préparer le vol de la Cloche. Varell montre les tendeurs des huit chaînes, les points de sanglage et le moyen d'immobiliser le battant intérieur. Il explique que le palan du pont supérieur, au-dessus de la cale, est le seul moyen normal de lever une telle masse. Les personnages peuvent préparer le désarrimage pendant cet acte ; leurs réussites compteront à l'acte VI.

Obliger Varell à les accompagner. Il accepte s'il pense pouvoir empêcher l'utilisation de l'artefact. Il n'est pas combattant et ralentira légèrement la fuite, mais pourra fournir des informations précieuses.

Laisser la Cloche sur place. Varell leur rappelle que le commandant compte poursuivre ses expériences. Ils peuvent chercher à empêcher l'essai, saboter le support ou avertir la Marine. La mission de Mara reste cependant inachevée.

Tenter de la détruire ou de la faire sonner. Varell proteste immédiatement. Ne provoquez pas automatiquement la catastrophe avant que l'intention et les conséquences aient été clairement établies.

Une interruption au mauvais moment

Lorsque la décision est prise, ou si la discussion s'éternise, faites entendre des pas dans la coursive.

À lire ou paraphraser

Un bruit de bottes résonne derrière la porte.

Puis une voix autoritaire traverse le bois.

« Professeur Varell ! »

Un bref silence.

« Ordre du commandant. Le dispositif doit être prêt pour l'essai. »

Vous entendez le cliquetis d'un trousseau de clés.

Varell pâlit.

Il se tourne vers vous et murmure :

« Je vous en prie… ne les laissez pas la faire sonner. »

Situation à jouer : deux marins viennent prévenir Varell que la démonstration approche. Ils ne savent pas nécessairement que des intrus sont présents.

Les personnages peuvent se cacher, prétendre être des assistants du professeur, détourner les marins, les neutraliser ou préparer leur départ.

Une justification convaincante peut suffire. En cas d'incertitude, utilisez **Tromperie DD 13** ou **Persuasion DD 14**, selon l'approche.

En cas d'échec, les marins deviennent soupçonneux et cherchent à prévenir leur supérieur. Une courte confrontation peut suivre, sans être obligatoire.

Ne forcez pas la sonnerie immédiatement. Cette interruption sert à accentuer l'urgence et à préparer l'acte VI.

Transition vers l'acte VI

Lorsque les personnages ont choisi leur méthode, laissé la Marine poursuivre son essai ou déclenché eux-mêmes un incident, passez à **l'acte VI — La Cloche sonne**.

Si les personnages ont préparé les tendeurs, le sanglage ou l'immobilisation du battant, conservez leurs acquis. Le défi de l'acte VI doit porter sur ce qu'il reste à faire, et non leur faire recommencer les mêmes opérations. La Cloche ne peut quitter la cale que par l'écoutille de chargement et le treuil du pont.

La Cloche doit néanmoins finir par sonner pour déclencher le climax. Privilégiez une cause cohérente avec les événements : essai ordonné par la Marine, intervention des soldats, déplacement précipité ou accident provoqué par le chaos.

Acte VI — La Cloche sonne

Durée cible : 10 à 15 minutes.

La sonnerie fait basculer le cambriolage dans la catastrophe. Respectez les précautions prises à l'acte V : ne faites pas échouer un plan réfléchi par un accident arbitraire. La Marine peut néanmoins ordonner l'essai malgré les avertissements, ou un personnage peut provoquer volontairement la résonance.

VI-1 — L'appel des profondeurs

Déclenchement possible : le commandant fait actionner le battant pour son essai ; un marin le libère malgré Varell ; un choc secoue la Cloche non sécurisée ; les personnages décident eux-mêmes de la faire sonner. **Un simple mouvement du berceau ou le retrait d'une chaîne ne suffit pas.**

> **À lire ou paraphraser**
>
> Un bruit métallique éclate dans la cale. Puis une vibration grossit, traverse le berceau, les chaînes, les poutres et vos os.
>
> **DOOOOOONG.**
>
> Pendant quelques instants, il n'existe plus rien d'autre que ce son. Puis le silence retombe. On entend seulement l'eau glisser contre la coque.
>
> Varell devient livide.
>
> « Trop tard. Quelque chose nous a entendus. »

Laissez les joueurs réagir ; ne montrez pas encore la créature.

VI-2 — La coque cède

> **À lire ou paraphraser**
>
> Un premier coup sourd fait trembler le plancher. Puis un deuxième, si violent que les lanternes se balancent et que des caisses basculent.
>
> Au troisième choc, des poussières tombent des poutres. Une lanterne se brise. Des cris et des ordres éclatent au-dessus de vous.
>
> L'eau jaillit soudain par une jointure du bordage. Les huit chaînes du berceau vibrent ; l'une d'elles claque contre le bois.
>
> « VOIE D'EAU ! ÉVACUEZ LES PONTS INFÉRIEURS ! » hurle une voix dans la coursive.

Une caisse peut barrer un passage ; une lanterne brisée menace les débris ; une voie d'eau s'ouvre près du bordage. Les personnages peuvent résoudre un incident avec une action adaptée, sans multiplier les jets. L'eau monte progressivement, pas instantanément.

VI-3 — Désarrimer et lever la Cloche

La Cloche ne se porte pas à bras. Les personnages doivent la dégager du berceau, la sangler puis utiliser le treuil de chargement, commandé depuis le pont supérieur, pour la faire monter **verticalement par la grande écoutille située au-dessus**. Les escaliers et les grilles de plancher ne sont pas des issues pour elle.

Utilisez **3 réussites avant 2 échecs**, DD moyen **13**, pour représenter le désarrimage et la préparation du levage, et non huit jets distincts pour les huit chaînes :

- **Athlétisme DD 13 :** détendre un jeu de chaînes à l'aide d'un levier.
- **Outils de voleur DD 13 :** déverrouiller les tendeurs ou les verrous d'arrimage.
- **Investigation DD 12 :** identifier l'ordre de desserrage et les points de sanglage.
- **Perception DD 12 :** repérer une fixation fragilisée avant qu'elle cède.
- **Action pertinente :** employer les cordages, outils ou sorts disponibles, selon leur effet réel.

Préparatifs de l'acte V : une étape réellement accomplie compte comme une réussite acquise ; ne faites pas refaire le même test. Varell peut conseiller, sans accomplir le défi à la place des personnages.

Premier échec — Une chaîne lâche :

> **À lire ou paraphraser**
>
> Une chaîne se détend brusquement avec un claquement de fouet. Un crochet s'arrache, le berceau grince et la Cloche glisse de quelques centimètres avant d'être arrêtée par les autres amarres.
>
> « Bloquez-la ! » crie Varell. « Si elle roule, nous ne la retiendrons plus ! »

Un personnage proche peut retenir une pièce, s'écarter ou protéger un compagnon. Un test approprié DD 12 évite une chute ou **1d6 dégâts contondants**. La Cloche ne sonne pas automatiquement une seconde fois.

Deuxième échec — La voie d'eau s'aggrave :

> **À lire ou paraphraser**
>
> Une planche de bordage se fend. L'eau se précipite entre les caisses, emporte des outils et inonde les premières marches. Au-dessus, la cloche d'alarme du navire retentit sans discontinuer.

Le défi échoué entraîne du retard, du matériel perdu ou une extraction plus dangereuse, **pas un blocage définitif** : les derniers verrous cèdent sous une secousse, ou un marin vient aider à actionner le dispositif en croyant sauver une cargaison précieuse.

VI-4 — L'écoutille de chargement

Une fois la Cloche sanglée et désarrimée, il reste à **ouvrir les panneaux de chargement sur le pont et à manœuvrer le treuil**. Un personnage peut rejoindre la commande par l'escalier ; un autre peut guider la charge depuis la cale. Les marins du bord peuvent également être convaincus de lever ce qu'ils pensent être une cargaison à sauver.

Si personne ne peut commander le treuil, la Cloche reste dans la cale. Ne transformez pas sa masse en objet transportable à la main : les personnages peuvent fuir sans elle ou improviser un autre plan crédible.

> **À lire ou paraphraser**
>
> Au-dessus du berceau, les grands panneaux du pont s'écartent dans un fracas de bois. Une bande de ciel gris apparaît. Le crochet du palan descend lentement au bout d'un lourd cordage.
>
> La Cloche quitte enfin ses cales de bois, centimètre après centimètre. Les chaînes libérées traînent sur le plancher. Chaque secousse du navire fait osciller la charge et craquer le gréement.
>
> Puis un hurlement retentit sur le pont :
>
> « QUELQUE CHOSE SORT DE L'EAU ! »

Conséquence concrète : si le levage réussit, la Cloche atteint le pont supérieur, près du mât de charge, **pas directement le Vent d'Écume**. Pendant l'acte VII, il faudra encore choisir comment la transférer au navire de Mara ou l'abandonner. Si le levage n'a pas eu lieu, elle reste dans la cale ; aucun choix ultérieur ne doit présumer qu'elle est à bord du Vent d'Écume.

VI-5 — Remonter vers le désastre

> **À lire ou paraphraser**
>
> L'Invincible gémit de toute sa charpente. Des marins se ruent vers les échelles en criant des ordres contradictoires. Vous gagnez l'écoutille supérieure dans un fracas de vagues et de bois brisé.
>
> L'air marin vous frappe au visage. Devant vous, le pont est méconnaissable.

Passez à l'acte VII. Il n'est pas nécessaire d'ajouter un second défi de groupe pour remonter. Si les joueurs abandonnent la Cloche, conservez cette décision et laissez l'attaque suivre son cours.



Acte VII — Le pont de L'Invincible

Durée cible : 30 à 35 minutes.

Le cambriolage est terminé. Les personnages doivent désormais survivre à l'attaque du Léviathan et rejoindre le Vent d'Écume.

Le Léviathan est une catastrophe vivante, pas un monstre à vaincre dans un combat classique. La créature évoque un mélange de serpent marin, de céphalopode et de prédateur abyssal : appendices gigantesques, gueule démesurée, excroissances osseuses, yeux pâles et peau couverte de cicatrices.

Sa taille exacte importe peu. Elle doit sembler impossible à vaincre directement.

Jouez les quatre phases suivantes dans l'ordre, mais adaptez leur rythme aux initiatives des personnages. Les tests proposés sont des possibilités, jamais les seules solutions.

VII-1 — Premier assaut

> **À lire ou paraphraser**
>
> Vous débouchez sur un pont méconnaissable.
>
> Des cordages fouettent l'air. Des marins tentent de dégager un canon renversé tandis que d'autres courent vers les chaloupes.
>
> Une immense fissure traverse le bastingage tribord.
>
> Au-delà, l'océan bouillonne.
>
> Quelque chose tourne sous la surface.

Marquez une courte pause. Laissez les personnages réagir à la situation avant de révéler la créature.

> **À lire ou paraphraser**
>
> Une gigantesque silhouette tourne sous les eaux noires.
>
> Quelque chose surgit soudain le long de la coque.
>
> Un appendice aussi épais qu'un mât s'abat sur le pont dans une explosion de bois.
>
> Des hommes sont projetés au sol.
>
> Puis une tête monstrueuse apparaît entre les vagues. Deux yeux pâles s'ouvrent sous une masse de cornes, de nageoires et de chair couverte de cicatrices.
>
> Varell murmure :
>
> « Par tous les dieux... »

Situation : un tentacule frappe le pont à proximité des personnages. Deux marins sont renversés, dont un coincé sous des débris. Un second appendice s'enroule autour du bastingage.

Les soldats encore présents peuvent croire que les personnages sont responsables du désastre. Leur méfiance doit toutefois rapidement céder devant la nécessité de survivre.

Actions possibles :

- **Attaquer un tentacule :** utilisez le profil des annexes. À 0 PV, il se retire sans être détruit définitivement.
- **Libérer un marin :** Athlétisme DD 12 pour soulever les débris ou utiliser un levier.
- **Couper un cordage :** libérer une voile ou un élément du gréement pour gêner momentanément un appendice.
- **Utiliser un canon :** aider les canonniers à orienter une pièce vers la créature.
- **Exploiter le chaos :** se déplacer vers les chaloupes, le gréement ou le mât de charge.

Conséquence : sauver les marins permet d'obtenir leur coopération. Un canonnier reconnaissant peut notamment aider les personnages à manœuvrer le matériel de levage.

Ne faites pas intervenir tous les tentacules simultanément. Un seul adversaire actif suffit pour donner l'impression d'un assaut massif.

VII-2 — L'effondrement du grand mât

Lorsque les personnages ont entrepris une première action, le Léviathan frappe à nouveau.

> **À lire ou paraphraser**
>
> Un craquement sec retentit au-dessus du fracas.
>
> Le grand mât se courbe.
>
> Pendant une seconde impossible, toute la structure semble rester suspendue dans les airs.
>
> Puis les haubans cèdent les uns après les autres.
>
> « À TERRE ! »
>
> Le mât s'effondre dans une pluie de bois, de cordages et de toile déchirée.
>
> Une partie du pont disparaît sous les débris.

Jet de sauvegarde de Dextérité DD 12 : les personnages exposés à la chute subissent **2d6 dégâts contondants** et tombent à terre en cas d'échec. Une réussite permet d'éviter les débris.

Les personnages placés à l'abri ou ayant anticipé l'effondrement ne sont pas obligés d'effectuer ce jet.

Le mât devient un élément du décor :

- Il bloque une partie du pont et rend certains déplacements difficiles.
- Ses cordages peuvent servir à traverser une zone endommagée.
- Sa voile effondrée offre une couverture temporaire.
- Une longue section de bois peut devenir une passerelle improvisée vers une embarcation suffisamment proche.

Un choix immédiat : un marin reste accroché à un cordage, suspendu au-dessus de l'eau.

> **À lire ou paraphraser**
>
> « À L'AIDE ! »
>
> Un jeune marin se balance au bout d'un cordage, plusieurs mètres au-dessus des vagues.
>
> À chaque mouvement du navire, la corde frotte contre une pièce de bois brisée.
>
> Ses fibres commencent à céder.
>
> « JE VAIS TOMBER ! »

Les personnages peuvent utiliser une corde, le rejoindre, le hisser ou trouver une autre solution.

Athlétisme DD 13 : le ramener sur le pont par la force. Une approche ingénieuse peut éviter ce test ou donner avantage.

En cas d'échec, le marin tombe à l'eau, mais peut encore être secouru.

Important : le grand mât effondré n'est pas le mât de charge utilisé pour la Cloche. Le dispositif de levage reste utilisable à ce stade, bien qu'exposé aux prochaines attaques.

VII-3 — Le navire prend de la gîte

> **À lire ou paraphraser**
>
> L'Invincible se soulève brutalement sur bâbord.
>
> Le pont bascule sous vos pieds.
>
> Des tonneaux, des caisses et même un canon commencent à glisser vers la mer tandis que les marins s'agrippent aux cordages et aux rambardes.
>
> Sous la coque, quelque chose pousse encore.
>
> Un craquement sinistre traverse toute la structure du navire.
>
> Puis un officier hurle :
>
> « LA COQUE CÈDE ! PRÉPAREZ L'ÉVACUATION ! »

Situation : le Léviathan frappe la poupe et entraîne progressivement L'Invincible sur le côté. Le pont penché constitue désormais un environnement dangereux.

Conséquences immédiates :

- Les zones encombrées deviennent du terrain difficile.
- Les objets non arrimés glissent vers le bastingage.
- Des cordages tendus permettent de se déplacer plus sûrement.
- Les marins abandonnent progressivement leurs postes pour rejoindre les embarcations.

Les personnages peuvent choisir d'aider les marins, de protéger Varell, de préparer leur fuite ou de poursuivre le transfert de la Cloche.

Le sort de la Cloche

Si les personnages ont réussi à la faire hisser depuis la cale, l'artefact se trouve sur une plateforme de chargement renforcée ou reste suspendu au dispositif de levage.

La Cloche pèse plusieurs tonnes : elle ne peut pas être transportée à bras d'homme.

Le mât de charge, indépendant du grand mât, permet encore de déplacer l'artefact au-dessus du bord.

Pour l'emporter, les personnages doivent disposer d'une embarcation ou d'une plateforme capable de supporter sa masse. Le Vent d'Écume possède un emplacement renforcé pouvant recevoir la Cloche, mais les deux navires doivent se rapprocher suffisamment.

Manœuvres possibles :

- **Athlétisme DD 13 :** aider à manœuvrer les cordages et stabiliser la charge.
- **Investigation DD 12 :** repérer un arrimage fragile ou un angle de levage dangereux.
- **Outils appropriés ou expérience maritime :** sécuriser le palan et contrôler le transfert.
- **Autre solution :** magie, intervention des marins, modification du gréement ou dispositif improvisé.

Un échec provoque une complication : charge qui oscille, cordage qui se détend, poulie endommagée ou perte de temps.

N'exigez pas une nouvelle série de tests si les personnages ont déjà correctement préparé l'opération.

Si la Cloche est restée dans la cale, les personnages peuvent décider de l'abandonner. Revenir la chercher est encore envisageable, mais les dégâts rendent cette décision très risquée.

Un dernier obstacle

Si les personnages tardent à agir, un tentacule frappe à proximité du mât de charge.

À lire ou paraphraser

Un appendice gigantesque surgit le long de la coque.

Il s'abat sur le bastingage à quelques mètres du dispositif de levage.

Les poulies tremblent.

Une chaîne se tend brutalement.

Le bronze de la Cloche résonne faiblement contre son support.

Un marin se retourne, les yeux écarquillés.

« SI ÇA CÈDE, TOUT PART À LA MER ! »

Le groupe doit choisir : repousser le tentacule, sécuriser le dispositif ou abandonner la manœuvre.

Cette complication n'est à utiliser que si elle apporte une décision intéressante. Ne détruisez pas automatiquement le dispositif de levage.

VII-4 — L'arrivée du Vent d'Écume

Lorsque les personnages ont pris leurs décisions essentielles, faites intervenir Mara.

À lire ou paraphraser

Une détonation éclate au milieu du vacarme.

Un boulet frappe l'eau près d'un tentacule et soulève une gerbe d'écume.

Puis une voix familière retentit au-dessus des vagues.

« HÉ ! BANDE DE MOULES ! »

À travers la fumée et les débris, vous apercevez une silhouette à la proue d'un navire plus petit.

Le Vent d'Écume.

Mara Vane se tient près du bastingage, une main agrippée aux cordages.

« VOUS AVEZ LA CLOCHE ? »

Un nouveau choc fait trembler L'Invincible.

Mara regarde l'immense silhouette qui se déplace sous les vagues.

« EN FAIT, JE M'EN FOUS ! SAUTEZ ! »

Situation : Mara approche suffisamment pour permettre l'évacuation, mais le Vent d'Écume ne peut pas rester longtemps contre un navire en train de sombrer.

Moyens de rejoindre le Vent d'Écume :

- **Sauter depuis le bastingage :** Athlétisme DD 12 si la distance ou l'état du pont rendent le saut difficile.
- **Utiliser un cordage :** traverser en se balançant, avec un test seulement si la situation est réellement dangereuse.
- **Improviser une passerelle :** exploiter une section du mât effondré.
- **Utiliser une embarcation :** rejoindre le Vent d'Écume depuis une chaloupe encore disponible.
- **Autre solution :** toute manœuvre crédible proposée par les joueurs.

Un échec ne doit pas condamner immédiatement un personnage. Il peut tomber à l'eau, rester suspendu à un cordage ou nécessiter l'aide d'un compagnon.

Emporter ou abandonner la Cloche

Si la Cloche est prête à être transférée : le mât de charge peut la déposer sur la plateforme renforcée du Vent d'Écume lorsque les navires sont suffisamment proches. Les personnages peuvent diriger la manœuvre tandis que Mara maintient son bâtiment à portée.

Un test adapté, généralement **DD 13**, peut résoudre le transfert si la situation reste incertaine. Une bonne préparation et l'aide des marins peuvent dispenser de jet.

Si le transfert est impossible : les personnages peuvent abandonner la Cloche, la larguer à la mer ou imaginer une autre solution. Ne transformez pas son transport en condition obligatoire de réussite.

Si la Cloche est restée dans la cale : les personnages peuvent sauver leur vie et partir sans elle. Cette décision aura des conséquences sur la conclusion de l'aventure.

Dernière image de L'Invincible

À lire ou paraphraser

Le Vent d'Écume commence à s'éloigner du bâtiment militaire.

Derrière vous, L'Invincible gémit sous les assauts de la créature.

Son grand mât brisé disparaît dans les vagues.

Des marins se jettent à l'eau tandis que les dernières chaloupes s'écartent de la coque.

Puis une masse gigantesque émerge une dernière fois à proximité du navire.

Pendant un instant, elle domine les derniers vestiges de ce qui était encore, quelques heures auparavant, la fierté de la Marine.

Un craquement immense retentit.

L'Invincible commence à sombrer.

Transition vers l’acte VIII

Si les personnages ont emporté la Cloche, le Léviathan s’oriente vers le Vent d’Écume. Le groupe doit comprendre que l’artefact attire toujours la créature.

Si la Cloche est restée à bord de L’Invincible ou a été jetée à la mer, le Léviathan demeure attiré par elle. Le Vent d’Écume peut alors profiter de cette diversion pour s’éloigner, sans que cela signifie nécessairement que le danger est définitivement écarté.

Passez à **l’acte VIII — Le choix final** en utilisant la situation correspondant aux décisions des personnages.



Acte VIII — Le choix final

Durée cible : 10 à 15 minutes.

Le Vent d'Écume s'éloigne de L'Invincible en perdition. Les personnages ont survécu à l'attaque, mais le sort de la Cloche détermine encore celui de leur navire.

Cette dernière scène ne doit pas devenir un nouvel affrontement. Elle repose sur une décision : conserver une relique dangereuse, l'abandonner ou trouver un moyen d'échapper à l'attention du Léviathan.

Choisissez l'ouverture correspondant à la situation réelle de la Cloche. Ne jouez pas les deux.

VIII-1 — Si les personnages ont emporté la Cloche

À lire ou paraphraser

Le Vent d'Écume s'arrache enfin au chaos de L'Invincible.

Derrière vous, le navire de guerre disparaît progressivement dans la fumée et les embruns.

Pendant quelques secondes, la distance augmente.

Les marins de Mara poussent des cris de soulagement. Certains rient nerveusement, d'autres s'effondrent sur le pont.

Puis la mer derrière vous se soulève.

Une longue masse sombre fend l'eau.

Elle change de direction exactement lorsque votre navire vire de bord.

Le Léviathan vous suit.

Ou plutôt...

Il suit ce que vous avez ramené avec vous.

Laissez les personnages observer et réagir.

Sans jet, ils peuvent constater que la créature corrige sa trajectoire pour suivre le Vent d'Écume, malgré les manœuvres de Mara.

S'ils ont besoin d'une confirmation, Varell intervient.

À lire ou paraphraser

Le professeur Varell observe longuement les vagues.

Puis son regard se tourne vers la Cloche, solidement arrimée sur sa plateforme de chargement.

Son expression se décompose.

« Il ne poursuit pas notre navire... »

Il relève les yeux vers la silhouette gigantesque.

« Il suit la Cloche. »

Mara se retourne brusquement.

« Alors dites-moi que vous avez une idée pour nous débarrasser de cette saleté ! »

Un silence s'installe.

Tous les regards se tournent vers vous.

Demandez : « Qu'est-ce que vous faites ? »

Laissez les joueurs proposer leur solution avant d'évoquer les possibilités suivantes.

VIII-2 — Si la Cloche est restée sur L'Invincible

Cette ouverture concerne les personnages qui ont volontairement abandonné l'artefact ou n'ont pas réussi à le transférer.

À lire ou paraphraser

Le Vent d'Écume prend de la vitesse.

Derrière vous, L'Invincible disparaît lentement sous les vagues.

Son grand mât brisé dépasse encore de l'eau, entouré de débris et de chaloupes.

Puis la surface de l'océan se déforme.

L'immense silhouette du Léviathan tourne autour de l'épave.

Elle ne vous poursuit pas.

Elle décrit un large cercle, plonge, puis réapparaît près de l'endroit où le bâtiment militaire a sombré.

Varell observe la scène, le visage grave.

« Il est resté près de la Cloche. »

Mara regarde l'océan, puis les personnages.

« Alors nous avons peut-être une chance de sortir d'ici vivants. »

Elle se tourne vers son équipage.

« Toutes voiles dehors ! »

Conséquence : le Vent d'Écume peut quitter la zone sans nouvelle poursuite immédiate.

La mission confiée par Mara n'est pas accomplie, mais les personnages ont survécu et empêché la Marine d'exploiter immédiatement l'artefact.

La Cloche demeure au fond de l'océan, avec le Léviathan à proximité.

Ce résultat constitue une conclusion valide. Il n'est pas nécessaire de forcer un nouveau danger pour punir les joueurs d'avoir abandonné l'objectif initial.

VIII-3 — Les solutions possibles

Les options suivantes concernent principalement les personnages qui ont récupéré la Cloche.

Elles ne constituent pas une liste fermée : toute proposition cohérente mérite d'être examinée.

Option 1 — Jeter la Cloche à la mer

Les personnages décident de se débarrasser de l'artefact.

La Cloche pèse plusieurs tonnes : il faut utiliser le dispositif de levage du Vent d'Écume, libérer son arrimage ou exploiter une solution ingénieuse pour la faire passer par-dessus bord.

Si le groupe a conservé le dispositif de manutention opérationnel, la manœuvre peut réussir sans test.

Si le Léviathan se rapproche dangereusement, demandez éventuellement un test adapté, **DD 13**, pour coordonner le largage dans l'urgence.

Un échec complique la manœuvre sans l'interdire définitivement.

À lire ou paraphraser

Les dernières attaches cèdent.

L'immense masse de bronze glisse lentement au-dessus du bastingage.

Pendant un instant, la Cloche reste suspendue au-dessus des vagues.

Puis elle tombe.

Un fracas gigantesque soulève une colonne d'écume.

La Cloche disparaît sous les eaux noires.

Pendant quelques secondes, rien ne se passe.

Puis l'immense silhouette change brutalement de direction.

Le Léviathan plonge.

Son dos disparaît sous la surface, suivi de sa longue queue.

Quelques instants plus tard, l'océan redevient presque calme.

Presque.

Résultat : le Léviathan suit la Cloche dans les profondeurs. Le Vent d'Écume peut s'échapper.

Les personnages perdent l'artefact, mais empêchent la créature de poursuivre leur navire.

Option 2 — Conserver la Cloche

Les personnages refusent d'abandonner la relique malgré le danger.

À lire ou paraphraser

Derrière le Vent d'Écume, la silhouette du Léviathan reste visible sous les vagues.

Toujours à la même distance.

Toujours dans votre sillage.

À chaque changement de cap, elle modifie sa trajectoire.

Sur sa plateforme, la Cloche laisse échapper un léger frémissement métallique.

Elle n'a pourtant pas sonné.

Mara observe l'artefact, puis l'océan.

« J'espère que vous savez ce que vous faites. Parce que cette chose n'a pas l'air décidée à nous laisser tranquilles. »

Situation : le Léviathan continue de suivre la Cloche. Le conserver exige donc un second plan permettant de rompre la poursuite.

Les personnages peuvent notamment :

- utiliser une diversion maritime ;
- attirer temporairement la créature vers un autre point ;
- exploiter les récifs ou la configuration de la côte ;
- dissimuler l'artefact dans un endroit sûr, si une occasion crédible se présente ;
- tenter une manœuvre risquée pour distancer le Léviathan.

Ne considérez pas une simple accélération comme une solution suffisante : le Léviathan doit représenter une menace persistante.

Résolution : si les joueurs proposent un plan cohérent, utilisez un test adapté, généralement **DD 13 à 15**, ou une courte succession d'actions complémentaires.

Une réussite permet d'échapper à la poursuite immédiate, sans garantir que la Cloche soit désormais inoffensive.

Un échec entraîne une complication : voile endommagée, détour dangereux, nouvelle attaque contre le gréement ou nécessité d'abandonner finalement l'artefact.

Ne lancez pas un second combat complet.

Option 3 — Utiliser la Cloche comme diversion

Les personnages comprennent que l'artefact attire le Léviathan et tentent d'exploiter cette propriété.

Ils peuvent notamment :

- déposer la Cloche sur une embarcation suffisamment robuste ;
- la laisser sur une plateforme ou une épave ;
- la larguer près d'un récif ;
- organiser une diversion avant de s'en éloigner ;
- la faire sonner volontairement pour attirer l'attention de la créature vers une autre zone.

Attention : Varell rappelle que les effets d'une nouvelle sonnerie ne sont pas entièrement connus. Il est possible qu'elle attire d'autres créatures ou aggrave la situation.

À lire ou paraphraser — Varell

« Vous pouvez tenter de détourner son attention. »

Varell désigne la Cloche.

« Mais souvenez-vous de ce que je vous ai dit. Nous ignorons combien de créatures peuvent entendre cet appel. »

Il regarde l'immense silhouette sous les vagues.

« Une seule a répondu cette fois. »

Il marque une pause.

« Rien ne garantit qu'elle soit la seule. »

Résultat : une diversion correctement préparée peut permettre au Vent d'Écume de s'échapper.

Si les personnages abandonnent la Cloche sur un autre navire ou dans une zone habitée, faites apparaître les conséquences morales de ce choix. Ils peuvent sauver leur équipage en exposant d'autres personnes au danger.

Option 4 — Une solution improvisée

Les personnages peuvent imaginer une stratégie que le scénario n'a pas prévue.

Magie, navigation audacieuse, utilisation du relief côtier, négociation avec la Marine ou manœuvre collective : toute idée compatible avec la fiction doit être considérée.

Pour le MJ : évaluez d'abord la logique du plan. Un test n'est nécessaire que si son exécution reste incertaine.

Évitez de refuser une solution simplement parce qu'elle ne figure pas parmi les options précédentes.

Le choix final doit réellement appartenir aux joueurs.

VIII-4 — La dernière décision

Si les personnages hésitent trop longtemps alors que la Cloche est encore à bord, faites intervenir Mara.

À lire ou paraphraser

Une vague plus haute que les autres frappe le flanc du Vent d'Écume. Le navire se soulève brutalement. Au loin, une immense masse sombre se rapproche sous la surface.

Mara saisit le bastingage.

« Écoutez-moi bien ! »

Elle vous regarde tour à tour.

« Je vous ai envoyés voler une Cloche. Pas sacrifier mon équipage pour elle. »

Son regard se porte sur l'artefact.

« Alors décidez-vous. » Elle désigne l'océan.

« Parce que la mer, elle, ne nous attendra pas ! »

Laissez les personnages prendre leur dernière décision.

S'ils ont un plan réalisable, donnez-leur l'occasion de le mettre en œuvre. S'ils doivent abandonner la Cloche, laissez cette décision avoir du poids.

VIII-5 — Quitter Port-Écarlate

Lorsque la menace immédiate est écartée, concluez par une dernière description.

À lire ou paraphraser

Le Vent d'Écume s'éloigne enfin des eaux de Port-Écarlate. Derrière vous, la fumée s'élève encore au-dessus des derniers vestiges de L'Invincible.

Les marins travaillent en silence, épuisés par les événements. Certains pansent leurs blessures.

D'autres observent longuement l'océan, comme s'ils craignaient de voir surgir une nouvelle fois l'immense silhouette. Mais les vagues restent calmes.

Pour la première fois depuis votre arrivée dans le port, personne ne crie d'ordre. Personne ne court. Personne ne se bat.

Il n'y a plus que le vent dans les voiles et le bruit de la mer contre la coque.

Vous avez survécu. Et quelque part, sous ces eaux, demeure le souvenir du Léviathan.

Passez ensuite à la **Conclusion** correspondant au sort de la Cloche et aux décisions des personnages.

Conclusion

Si la Cloche est perdue

Mara peut regarder l'océan tandis que le Vent d'Écume s'éloigne.

> *« Donc vous avez infiltré le port le mieux gardé de la côte, cambriolé un navire de guerre et réveillé quelque chose qui aurait dû rester au fond de l'eau. »*
>
> *Elle marque une pause.*
>
> *« Et vous revenez sans la Cloche. »*
>
> *Puis elle sourit.*
>
> *« J'ai connu de pires journées. »*

La Marine a perdu le contrôle de l'artefact. La Cloche repose désormais quelque part dans les profondeurs, mais personne ne sait si le Léviathan continuera de la garder ni si quelqu'un pourra un jour la retrouver.

Si les personnages conservent la Cloche

Mara observe l'artefact et les dégâts autour d'elle.

> *« Tout ça pour une foutue cloche. »*
>
> *Elle regarde les dégâts autour d'elle.*
>
> *« J'espère qu'elle valait le coup. »*

Le groupe a réussi à rompre la poursuite immédiate du Léviathan sans abandonner l'artefact.

La Cloche demeure toutefois dangereuse. Sa présence à bord du Vent d'Écume constitue autant une promesse de richesse et de pouvoir qu'une menace pour l'équipage.

Mara devra décider avec les personnages où la dissimuler et à qui, s'il existe quelqu'un, confier son étude.

Ouverture facultative

Si vous voulez laisser une amorce, Varell peut découvrir une inscription partiellement dissimulée : **I / VII** ou **Prima Campana Profundorum**. Cette ouverture suggère l'existence d'autres artefacts, mais elle n'est pas nécessaire à la conclusion.

Le scénario est terminé lorsque les personnages échappent à L'Invincible, décident du sort de la Cloche, permettent au Vent d'Écume de quitter la zone et neutralisent la menace immédiate du Léviathan.

Cartes du scénario









Personnaliser l’aventure

Relier l’aventure aux personnages

- Un personnage a servi dans la Marine ou connaît ses protocoles.
- Un personnage a déjà entendu une légende sur les créatures des profondeurs.
- Un personnage doit une faveur à Mara ou au Vent d’Écume.
- Un personnage veut empêcher la Marine d’utiliser une relique dangereuse.
- Un personnage reconnaît un prisonnier ou un marin à bord de L’Invincible.

Adapter le cadre

Port-Écarlate peut devenir n’importe quel port militaire fortifié. L’Invincible doit rester un navire de guerre supérieur au bâtiment des personnages, et le Vent d’Écume peut être remplacé par tout navire pirate ou contrebandier.

Remplacer certains PNJ

Diego Vargas peut être remplacé par un prisonnier lié à l’historique d’un personnage. Mara peut être remplacée par une capitaine, un commanditaire ou une figure de la pègre maritime, tant que la mission reste un vol audacieux plutôt qu’une opération officielle.

Ajuster la durée

Version courte

- Utiliser les jetons de Préparation.
- Commencer directement près des quais.
- Supprimer Bragg.
- Supprimer l’escarmouche facultative.
- Faire de Diego une source directe vers la cale.
- Ouvrir déjà la porte de la cale si l’heure tourne.

Version complète

Suivre le rythme normal : briefing, entrée dans Port-Écarlate, infiltration de L’Invincible, exploration intérieure, prisonnier, cale, révélation de Varell, son de la Cloche, fuite, choix final.

Développer l’aventure

Pour une partie plus longue, développez les patrouilles du port, les quartiers des officiers, l’arsenal, les conséquences morales du choix final ou la relation entre Mara, Varell et la Marine.

Gestion du temps

Temps indicatif	Acte	Étape
0:00–0:10	I	Présentation des personnages et mission
0:10–0:35	II	Infiltration de Port-Écarlate
0:35–0:45	III	Monter à bord de L’Invincible
0:45–1:20	IV	Exploration intérieure, Rook et prisonnier
1:20–1:45	V	Cale interdite, Cloche et révélation de Varell
1:45–2:00	VI	Sonnerie, désarrimage et extraction
2:00–2:40	VII	Léviathan, transfert éventuel et fuite
2:40–3:00	VIII	Choix final et conclusion

Repères pour le MJ :

- **À 0 h 35 :** les personnages devraient avoir franchi les contrôles de Port-Écarlate.
- **À 0 h 45 :** ils devraient être à bord de L’Invincible.
- **À 1 h 20 :** ils devraient avoir trouvé l’accès à la cale interdite.
- **À 1 h 45 :** la Cloche et son véritable fonctionnement devraient être connus.
- **À 2 h 00 :** la Cloche devrait avoir sonné et le Léviathan commencé son attaque.
- **À 2 h 40 :** les personnages devraient être sur le Vent d’Écume ou en train de l’atteindre.
- **À 2 h 50 :** le sort de la Cloche devrait être décidé afin de conserver dix minutes pour conclure.

Garder le rythme en festival

Ces durées sont des objectifs, pas des limites rigides. Ne jouez pas toutes les scènes facultatives : privilégiez une seule approche à l’acte II, une rencontre significative à l’acte IV et deux ou trois complications marquantes pendant l’attaque du Léviathan.

Si le temps manque, supprimez une rencontre secondaire ou une complication environnementale plutôt que la révélation de Varell, les décisions concernant la Cloche ou la conclusion.

Le désarrimage, le levage et le transfert de la Cloche ne doivent pas devenir trois défis de groupe successifs. Les préparatifs des personnages doivent permettre d’accélérer les manœuvres.

Annexes



Annexes

Marin de L'Invincible

Soldats disciplinés et entraînés au combat naval, les marins de L'Invincible assurent la sécurité du bâtiment et de ses cargaisons. Habitués à combattre en équipe, ils privilégient les ordres de leurs officiers et la défense des accès stratégiques.

Marin de l'Invincible

Humanoïde moyen (humain), loyal neutre

Classe d'armure 14 (armure de cuir clouté, entraînement)
Points de vie 22 (4d8 + 4)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Compétences Athlétisme +3, Perception +2
Sens Perception passive 12
Langues commun
Facteur de puissance 1/2 (100 PX) **Bonus de maîtrise** +2

Discipline militaire. Le marin a l'avantage aux jets de sauvegarde contre l'état effrayé tant qu'un officier allié conscient se trouve à 9 m ou moins de lui.

Donner l'alerte. Le marin peut utiliser son action pour appeler des renforts. Si son appel est entendu, une patrouille peut arriver après 1d4 rounds, selon les circonstances.

Actions

Sabre d'abordage. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d8 + 2) dégâts tranchants.

Arbalète légère. *Attaque d'arme à distance :* +4 pour toucher, portée 24/96 m, une cible. *Touché :* 6 (1d8 + 2) dégâts perforants.

Tactique

Le marin combat en équipe, protège les accès stratégiques et cherche à prévenir ses supérieurs.

Il ne combat pas jusqu'à la mort. Isolé, gravement blessé ou dépassé, il peut battre en retraite ou se rendre.

Lorsque le Léviathan attaque, sa priorité devient la survie du navire.

Officier de la Marine

Militaire expérimenté, l'officier de la Marine commande les patrouilles et coordonne la défense du navire. Autoritaire et méthodique, il représente une menace plus sérieuse qu'un simple marin grâce à sa capacité à diriger ses hommes.

Officier de la Marine

Humanoïde moyen (humain), loyal neutre

Classe d'armure 15 (armure renforcée)
Points de vie 32 (5d8 + 10)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)

Compétences Athlétisme +4, Intimidation +3, Perception +3
Sens Perception passive 13
Langues commun
Facteur de puissance 1 (200 PX) **Bonus de maîtrise** +2

Autorité militaire. Les marins alliés situés à 9 m ou moins de l'officier ont l'avantage aux jets de sauvegarde contre l'état effrayé tant que celui-ci est conscient.

Actions

Sabre d'officier. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d8 + 2) dégâts tranchants.

Arbalète légère. *Attaque d'arme à distance :* +4 pour toucher, portée 24/96 m, une cible. *Touché :* 6 (1d8 + 2) dégâts perforants.

Réactions

Ordre de repli. Lorsqu'un marin allié situé à 9 m ou moins est touché par une attaque, l'officier peut lui ordonner de se déplacer de 3 m sans provoquer d'attaque d'opportunité.

Ce déplacement intervient après la résolution de l'attaque et ne peut pas annuler ses dégâts.

Tactique

L'officier coordonne les marins, défend les accès importants et cherche à empêcher les intrus d'atteindre les cales.

Il privilégie les ordres et les manœuvres collectives plutôt qu'une confrontation isolée.

Il peut négocier, ordonner une retraite ou se rendre si la situation devient désespérée.

Tentacule du Léviathan

Appendice colossal d'une créature abyssale, chaque tentacule est capable de broyer les structures du navire, de balayer le pont et de saisir ses occupants. Il ne constitue qu'une infime partie du Léviathan, dont la puissance dépasse celle des aventuriers.

Comportement

Le tentacule frappe les personnages, les marins et les structures situées près du bastingage, des canons ou du dispositif de levage.

Il cherche à agripper ses cibles, à perturber les manœuvres et à endommager le navire.

Le Léviathan demeure principalement attiré par la Cloche.

Tentacule du Léviathan

Appendice monstrueux gigantesque, non aligné

Classe d'armure 14 (peau épaisse)
Points de vie 45 (6d10 + 12)
Vitesse 0 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	10 (+0)	14 (+2)	3 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

Immunités aux états charmé, effrayé, à terre
Sens Perception passive 10
Langues —
Facteur de puissance 2 (450 PX) **Bonus de maîtrise** +2

Appendice du Léviathan. Le tentacule appartient à une créature gigantesque. Il ne possède aucune autonomie et ne peut pas se déplacer indépendamment du Léviathan.

Allonge monstrueuse. Les attaques du tentacule possèdent une allonge de 4,50 m depuis son point d'émergence.

Retrait. Lorsque le tentacule tombe à 0 point de vie, il se retire sous les vagues. Il n'est pas détruit définitivement.

Toute créature qu'il agrippe est immédiatement libérée.

Cible imposante. Le tentacule peut être attaqué comme une créature distincte. Les dégâts qu'il subit ne réduisent pas directement les points de vie du Léviathan.

Actions

Frappe tentaculaire. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché :* 9 (1d10 + 4) dégâts contondants.

Si la cible est de taille G ou inférieure, elle est également **agrippée** (évasion DD 14).

Le tentacule ne peut agripper qu'une créature à la fois.

Balayage dévastateur (recharge 5–6). Le tentacule balaie une zone de 3 m de rayon dont le centre se trouve à 4,50 m ou moins de son point d'émergence.

Chaque créature dans cette zone doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 14 ou subir 9 (2d8) dégâts contondants et tomber à terre.

En cas de réussite, elle subit la moitié des dégâts et ne tombe pas à terre.

Cette action remplace la frappe tentaculaire pour le tour.

Agrippement

Une créature agrippée peut utiliser son action pour tenter de se libérer avec un test de Force (Athlétisme) ou de Dextérité (Acrobaties) DD 14.

Un allié peut utiliser son action pour tenter de libérer la victime par une méthode appropriée.

Isabela Sang-Noir

Humanoïde moyen (humaine), chaotique neutre

Classe d'armure 15 (armure de cuir clouté)
Points de vie 65 (10d8 + 20)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	15 (+2)

Jets de sauvegarde For +4, Dex +5, Sag +2
Compétences Athlétisme +4, Tromperie +4
Sens Perception passive 10
Langues commun
Facteur de puissance 2 (450 PX) **Bonus de maîtrise** +2

Audace de capitaine. Isabela a avantage aux jets de sauvegarde contre l'état effrayé tant qu'elle peut voir au moins un allié conscient à 9 m ou moins.

Jamais jusqu'à la mort. Si Isabela tombe à 15 points de vie ou moins et qu'une issue reste possible, elle cherche à battre en retraite, à négocier ou à utiliser le terrain pour s'échapper.

Actions

Attaques multiples. Isabela effectue trois attaques au corps à corps : deux avec son **sabre** et une avec sa **dague**. Elle peut remplacer une attaque de sabre par une attaque de **pistolet** ou d'**arbalète légère** si elle dispose de l'arme correspondante.

Sabre. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6 + 3) dégâts tranchants.

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché :* 5 (1d4 + 3) dégâts perforants.

Pistolet ou arbalète légère. *Attaque d'arme à distance :* +5 pour toucher, portée selon l'arme utilisée, une cible. *Touché :* 7 (1d8 + 3) dégâts perforants.

Réactions

Parade. Isabela ajoute 2 à sa CA contre une attaque de corps à corps qui devrait la toucher. Pour cela, elle doit voir l'attaquant et manier une arme de corps à corps.



La Cloche du Leviathan

Une ancienne relique liée aux légendes des profondeurs vient de tomber entre les mains de la Marine. Elle se trouve désormais à bord de L'Invincible, le navire de guerre le mieux gardé de Port-Écarlate.

Pour l'équipage pirate du Vent d'Écume, une seule solution : infiltrer le port, monter à bord du bâtiment militaire et voler la Cloche du Léviathan avant son départ.

Une aventure indépendante de cambriolage pirate, d'infiltration et d'action maritime, conçue pour une partie dynamique d'environ trois heures.

Dungeons & Dragons 5e, règles 2014. 5 personnages de niveau 3. Durée estimée : environ 3 heures.



LA CITÉ DES GLACES

LACITEDESGLACES.FR