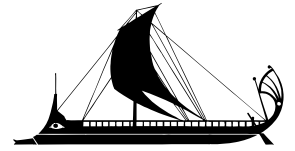


Table de 10 rencontres en mer

Une aide de jeu pour Kosmos BoL, par Pierre Cuvelier



Choisissez une entrée ou lancez 1d10. Plus le résultat est élevé, plus la rencontre est bonne.

1. Vents violents, pluie battante et vagues comme des montagnes : le navire est pris dans une affreuse tempête ! Les PJ ont-ils déplié à Zeus, Poséidon ou une autre divinité marine ? De fait, le naufrage est inévitable, tout comme la perte de tout le contenu du bateau. Gageons que les PJ pourront s'accrocher à une planche, mais où s'échoueront-ils et dans quel état ?

2. Une échine luisante plus longue que le navire émerge tout près du bastingage : c'est un *kétos*, un monstre marin en forme d'anguille géante, et il attaque ! Voyez le bestiaire de Kosmos pour le profil d'un *kétos*. Si les PJ réussissent l'exploit de le tuer sans besoin de Prières, ils doivent réussir un jet de mesure pour ne pas gagner 2 points de démesure.

3. Le temps est mauvais et la visibilité quasi nulle (nuit, brouillard, pluie...) quand un feu luit soudain comme un repère. Il a été allumé sur la côte par... des naufrageurs qui cherchent à attirer les navires sur les écueils de la falaise qui jouxte la plage. Test de manœuvre Impossible (-6) pour éviter la catastrophe, sinon perte de 4 points de coque, ou, en cas d'échec automatique, 8 points.

4. Un navire léger et rapide fond sur l'embarcation des PJ : ce sont des pirates esclavagistes thraces, qui comptent bien les priver de leurs biens et de leur liberté ! Ils ne sont pas très forts, mais ils sont trois à quatre fois plus nombreux que les PJ et leur chef, Amphiclastès, a la moitié supérieure du corps double (2 torsos, 2 têtes, 4 bras), ce qui le rend redoutable.

5. Des écueils affleurent sous l'eau sur la route du navire. Test de manœuvre Très difficile (-4) nécessaire pour ne pas les heurter. En cas d'échec, le navire perd 3 points de coque, ou, en cas d'échec automatique, 6 points.

6. La proue du navire disperse au passage des débris flottants, planches et tronçons de mât, vestiges d'un naufrage. Un ou une survivante à bout de forces s'accroche à une poutre et lance des appels à l'aide pitoyables. Le PNJ se montrera-t-il reconnaissant ou mal intentionné ?

7. Un navire léger s'approche, manœuvré par une dizaine de personnes à peine armées, qui saluent les PJ courtoisement dans une langue étrangère : des voyageurs engagés dans un long périple par cabotage. L'un d'entre eux a une langue en commun avec l'un des PJ. Loin de chez eux et de leur destination, ils sont en quête de renseignements sur les coutumes et les mythes locaux.

8. Un lourd navire marchand progresse paresseusement sur la mer. À son bord, un couple de prospères marchands grecs, quatre serviteurs et servantes libres à la manœuvre et une vingtaine d'esclaves aux rames. La coque renflée abrite 30 amphores de vin, 30 petits vases de parfums et d'onguents et 20 pièces de vaisselle peinte de luxe. Les PJ peuvent faire du troc et échanger des nouvelles des régions voisines. Anxieux devant les rumeurs de piraterie dans la région, les marchands cherchent une escorte.

9. Un banc de dauphins vient s'ébattre et jouer dans le sillage du navire. D'une intelligence remarquable, ils peuvent aider des PJ perdus à retrouver leur cap, orienter des PJ affamés vers un endroit poissonneux, les conduire vers quelque chose qu'ils pensent important (algues de soin, coquillage murex produisant un pigment pourpre précieux, épave avec trésor, dauphin blessé, enfant perdu juché sur un dauphin...), ou simplement les amuser.

10. Des créatures gracieuses nagent non loin du navire : une bande de phoques gras et luisants auxquels se mêlent les silhouettes fines ou plantureuses de nymphes des mers, des Néréides. Les PJ perdent 1 point de démesure devant ce spectacle d'harmonie divine. L'une des nymphes, d'humeur bienveillante, leur demande si elle peut les aider d'une manière ou d'une autre. Elle a tout le savoir et tout le pouvoir d'une divinité mineure.

