



L'Invisible Confrérie des Pirates de la Rivière Scaum

Depuis la cité d'Azenomeï jusqu'à la ville de Kain, et même au-delà, dans le golfe de Sanréal, des pirates écument les eaux. À bord de petits bateaux rapides et discrets, ces marins brigands, surarmés et téméraires, pillent les paisibles navires de commerce. Audacieux à la nuit tombée, ils disparaissent à la venue de la lumière écarlate de l'aube. Et malgré les primes et récompenses promises par le prince de Kain, jusqu'à présent, nul n'a pu venir à bout de cet engeance, d'où leur nom de Confrérie Invisible. Chose étrange de la part de ces ruffians sans foi ni loi, les villages de la vallée de la Scaum ont peu à souffrir de leurs dépravations. Ceci s'explique peut-être par le fait que les équipages sont composés de villageois et autres pêcheurs qui trouvent ainsi le moyen d'améliorer leurs pauvres revenus.

Prologue : Une Rencontre Fortuite

Les aventuriers sont sur un navire voquant sur la Scaum. Ils peuvent s'y trouver comme passagers, comme matelots (ou viéie ce qui serait amusant : effectuez alors un jet de résistance à l'indolence durant la nuit et déclarez le PJ ainsi désigné coupable de la suite des événements !) ou encore comme passagers clandestins.

Alors que la nuit vient de tomber, le navire dérive lentement avec le courant de la Scaum. Les viéies somnolent sous l'effet du léger roulis. C'est alors qu'une clameur formidable retentit, réveillant en sursaut les sentinelles, l'équipage et les passagers. Profitant de la nuit et du sommeil de l'équipage, des bandouliers se sont subrepticement rapprochés du navire et se sont lancés à l'abordage. Dans la panique qui s'ensuit, les PJ peuvent faire la démonstration de leurs talents martiaux.

La situation est cependant grave. Les aventuriers sont surpris, ou peu s'en faut, et de toute évidence en infériorité numérique. À l'issue de l'abordage, les aventuriers et l'équipage doivent être circonscris par ces bandits des eaux. S'avance alors le capitaine des pirates, **Tharn le Magnificent**. Sa tenue et ses poses altières soulignent fort bien son surnom. Avec emphase, il s'adresse à l'équipage et aux passagers :

« Vous voici entre les griffes des maîtres du fleuve. Pour passage en notre domaine nous demandons réparation. Ce bateau et sa cargaison suffiront amplement à couvrir les frais réels ou supposés de votre inconséquence et rétabliront les lois de l'équilibre, supprimant par la même l'injustice que nous avons subie. Quant aux passagers et à l'équipage, ma foi, ils seront vendus comme esclaves afin d'indemniser les pauvres hères que vous avez molestés durant cette juste redistribution des richesses ! »

Laissez vos aventuriers persuader le Capitaine **Tharn** de l'iniquité patente de ses propos, et proposez diverses autres solutions :



☞ Libérer les otages, laissant entendre que ces derniers ne formeraient pas de bons esclaves et donc seraient invendables. Le chef des pirates sera intéressé par cette solution : toutes les personnes ne présentant pas un intérêt commercial ou blessé ou par trop encombrante du fait de leur combativité seront jetées à l'eau !

☞ Envoyer des plénipotentiaires afin d'aller quérir une rançon conséquente (les joueurs dans leur magnanimité se proposent avec dévouement). Là aussi le Capitaine **Tharn** trouvera l'idée économiquement intéressante. Il pourra toujours rançonner ces mêmes personnes une seconde fois. Bien entendu, les PJ seraient remplacés par des membres plus fiables de son propre équipage.

☞ Devant tant d'ingéniosité ou de férocité (si les PJ ont succombé à l'attrait du combat), le Capitaine **Tharn** leur proposera d'intégrer son équipage.

Devant autant de choix et peut-être de persuasion de la part des joueurs, diverses possibilités s'offrent au MJ :

☞ Les joueurs sont jetés (ou se jettent à l'eau). Commence alors une errance le long de la Scaum parsemée de diverses tribulations. Nous ne saurons trop conseiller le Maître de Jeu en fond d'acquiescer l'opuscule « *The Scaum Valley Gazetteer* » afin de finir habilement la soirée.

☞ Les joueurs parviennent à convaincre les pirates de les laisser aller chercher une rançon. Outre les difficultés à réunir la somme (intendant ne voulant pas payer, héritiers heureux d'être enfin riches, parents rêvant de se débarrasser de leurs progénitures, autorités soupçonneuses et malveillantes...). Il y a là largement de quoi alimenter une série pour aventuriers cupides de niveau Cuçel ; malheureusement là n'est pas notre propos, mais votre dévoué serviteur y travaille.

☞ Les PJ acceptent de s'engager. Le capitaine leur fera la même proposition s'ils ramènent la rançon.

Conseil au MJ : Selon l'envie, vous pouvez choisir l'une de ces solutions ; quelques jets de Résistance et un peu de Persuasion vous suffiront à ne point vous laisser déborder par l'imagination de vos joueurs.

Voici donc les personnages de vos joueurs intégrant de leur plein gré (ou quasiment) une bande de fiers et courageux pirates sous les ordres du Capitaine **Tharn le Magnifique**. Comme vous l'expliqueront les différents membres de cette bande de redoutables bandouliers, la vie de pirate n'est qu'une sinécure où les épisodiques moments de tragédie et de douleur sont vite balayés par la fête et la joie d'un bienheureux pillage ! Leurs nouveaux amis leur décriront sans vergogne les innombrables moments de détente et de luxure qui parsèment une vie simple et nonchalante où le pire des périls est encore de se retrouver assoiffé lors de l'un des nombreux festins organisés chaque jour.

Les abordaiges ? De simples épisodes pathétiques où le nom de **Tharn le Magnifique** fait trembler les équipages les plus aguerris. De peu farouches demoiselles se jettent dans leurs bras, éblouies par le charme romantique de leur profession inavouable. Des trésors inépuisables s'écouleront de leurs doigts dépensiers pour le plus grand plaisir des bourgeois cupides qu'ils détrousseront par la suite.

La discipline ? « *De quelle discipline aurions nous besoin, nous, membres de l'Invisible Confrérie qui sommes comme des frères ? Tous travaillent dans le même élan. Mes ordres ne sont que caprices futiles que vous prendrez plaisir à satisfaire, tant ils vous sembleront légitimes !!!* » (Dixit **Tharn le Magnifique**).

Nos vaillants aventuriers se retrouvent donc sur une barque mal dégrossie en train de paçayer comme des forcenés pour remorquer leur galéasse vers la rive. À leur approche, des bosquets d'herbes fluviales et autres branchaiges s'écartent pour révéler un bras indolent de la Scaum, caché des regards indiscrets par cet astucieux camouflaige.



Là, les marchandises sont rapidement descendues à dos d'homme, de préférence ceux des aventuriers et de quelques membres d'équipage prisonniers, sous les quolibets des pirates. Une manifestation bravache du nouveau statut de vos joueurs leurs permettra de passer outre cet humiliante besoin.

Le Repos du Guerrier

Afin d'établir la nouvelle réputation de vos aventuriers et affirmer leur appartenance à l'Invisible Confrérie, une réunion est donc organisée à l'Auberge du *Mermelant Assoiffé*. En soirée, cette paisible taverne se remplit d'une faune interlope et pas toujours amicale pour les étrangers. Vos aventuriers pourront ainsi faire connaissance avec le reste de l'équipage, et parmi eux :

- Tharn le Magnificent,
- Les sœurs Parish, dites les Écorcheuses
- Borrino la Barrique
- Swandif la Sangsue
- Tandisfael, dit le Niais, cousin de Tharn
- La famille Dornifan, gestionnaire de l'auberge

À l'arrivée des PJ, un silence de mort tombe sur l'assistance. Les habitués des lieux sont tous des membres émérites de l'Invisible Confrérie. On compte ainsi des capitaines et une partie de leurs équipages, les chiens de guerre de **Nortaf le Terrible**, **Carmina** la Capitaine Pourpre connue pour son équipage exclusivement féminin et misandre.

Afin de se voir intégrés à la Confrérie Invisible, les PJ seront enjoint de se battre avec des bâtons rembourrés (rassurons-les, personne ne veut leur mort) au-dessus d'un bassin rempli de jeunes murènes d'eau douce affamées (ha cet humour bon enfant de pirate!). Fort heureusement, la dentition des murènes peu affirmée à cette période de leur maturité ne causera que de modestes égratignures à nos vaillants pirates. Tout participant à ce combat a un malus de 1

à ses jets de dés du fait de sa position en équilibre instable. Sur un échec lamentable, il tombe dans le bassin, et effectue alors un jet de santé.

Connaissant nos aventuriers chafouins, cette chaleureuse soirée entre pirates virils (enfin pour la majorité d'entre eux) devrait normalement finir en bonne veille bagarre d'auberge, au plus grand désespoir des gérants de l'auberge.

À cette occasion ils peuvent entendre parler de la considérable fortune amassée par leur capitaine en vue d'une prochaine redistribution ; en fait **Tharn** compte vendre les membres de sa bande contre une immunité du **Prince de Kaïn** et un titre de noblesse urbaine, les gains de ses rapines lui permettant de couler des jours heureux jusqu'à la fin de sa vie. Le but des joueurs, nous en sommes sûr, sera de mettre la main sur cette fortune et accessoirement de couper l'herbe sous le pied à ce capitaine scélérat ; soit en le dénonçant à son équipage, soit en le dénonçant eux-mêmes au **Prince de Kaïn**.

La navigation sur mer ou sur fleuve est loin d'être une tâche pour des marins incompetents. N'hésitez pas à infliger à vos joueurs divers jets de dés pour des manœuvres maritimes, à moins qu'ils ne possèdent la compétence idoine. De même, le langage imagé des marins chevronnés pourra laisser dubitatifs plus d'un aventurier peu habitué aux spécificités du vocabulaire de la voile. Un simple « *Hissez les voiles!* » peut amener une intense réflexion et une inactivité inadéquate chez un apprenti pirate. Surtout, si devant son incompréhension la plus totale, un marin émérite et conciliant lui explique qu'il « *suffit de laisser filer les écoute et les amures et de tirer sur le carque-point enroulé sur l'écoute du plat-bord à tribord...* ». Devant la face stupéfaite ou les maladroites du PJ, notre vaillant professeur désabusé finira certainement par dire « *Tu vois la corde à ta droite ? Tire fort dessus...* ». Un autre univers étrange et merveilleux est celui des nœuds marins. Non seulement aucun d'entre eux n'est semblable, et plus leur usage sera insignifiant (ou incompréhensible aux yeux des profanes que sont les PJ) et plus ils seront d'une complexité gordienne. Là aussi, le recours à une compétence pertinente facilitera la tâche.



Acte Premier : En Avant pour de Nouvelles Aventures !

Voici quelques péripéties qui mettront en valeur les éventuelles appétences des aventuriers pour le métier de la piraterie.

Le capitaine **Tharn** convie ses nouveaux nervis (les PJ) à se rendre dans sa cabine. Au milieu d'un étroit local richement décoré par toute une vie de rapine, il leur expose son point de vue. De toute évidence, l'arrivée inopportune de nouveaux larrons dans son équipage ne rassure pas l'ensemble de ses hommes. Aussi pour parer à cette défiance toute légitime (en cette fin d'éon les honnêtes gens sont rares et quand bien même les aventuriers en seraient, ils ne fourniraient alors que de bons otages) il a décidé de leur confier une importante mission. Mission dont le succès garantira leur loyauté à son égard et sera déterminante quant à leur affectation et leur grade au sein de son équipage. Enfin, et le capitaine insistera sur ce dernier point plein de sous-entendus cruels, s'ils s'aventuraient à le trahir ou à faire preuve de leur incompetence, lui-même et ses hommes prendront les mesures nécessaires pour une juste punition... Il est évident que leur discrétion sera aussi mise à l'épreuve durant cette période.

La mission est excessivement simple, il s'agit pour les PJ d'enlever la fille d'un riche bourgeois de Taun Tassel (ou toute autre cité sur les bords de la Scaum qui conviendra au MJ) afin d'en tirer une substantielle rançon. La véritable raison en est la concupiscence de leur capitaine. La beauté de cette charmante ingénue étant largement reconnue le long de la Scaum, ce dernier a décidé d'en éprouver la virginité. Et si pour cela, le vaillant **Capitaine Tharn** doit faire montre d'une exceptionnelle générosité et galanterie, il n'hésitera pas à mettre son propre équipage dans l'embarras. Son plan est simple, alors que la demoiselle en détresse est kidnappée par d'infâmes pirates, lui-même, masqué et accompagné de ruffians embauchés dans une taverne du port, la libérera de son

triste sort, lors d'un vaillant assaut. Bien entendu, les PJ ne sont nullement au courant des désirs de leur capitaine.

Alors que l'équipage est reparti pour un temps vers son tranquille anonymat de pêcheurs, les PJ sont débarqués sur les quais de Taun Tassel, une petite cité bourgeoise. Leur amarrage (**Tharn le Magnifique** leur a aimablement prêté une barque non pontée) ne laissera pas indifférents les deux fonctionnaires des douanes affectés à la capitainerie. Outre les taxes d'amarrage, de débarquement (« *Vous comptez rester à bord ? Donc, vous devez payer une taxe de débarquement. C'est pourtant logique !* »), ils devront aussi s'acquitter des surtaxes sur les quotas de pêche (« *Vous transportez des marchandises ? Donc vous êtes pêcheurs !* ») Une réponse positive à cette question ne les exemptera pas de la surtaxe sur les marchandises..., et une taxe de séjour pour étrangers non résidents (s'il vous vient d'autres idées fantasmagoriques cher Maître de Jeu, n'hésitez pas, de nombreuses amendes peuvent aussi être distribuées pour insolence, trouble à l'ordre public, habillement contraire aux bonnes mœurs, etc.). En cas de troubles patents de la part des joueurs, ces deux fonctionnaires loin d'être intègres, feront appel aux miliciens locaux, qui admirent le talent des deux compères d'un air goûteux et connaisseur depuis la terrasse d'un débit de boissons tout proche.

Les deux douaniers : Deux tristes sires à la figure plate et aux uniformes militaires à la sombre bigarrure fortement ajustés et la gorge enserrée par un col fermé haut, leur donnent une allure étriquée et raide. Les pantalons sont bouffants et les képis à large visière sont à double étage. (Pour rappel Taun Tassel est un haut lieu de la chapellerie et le nombre d'étages des couvre-chefs indique le rang social de son porteur, pour plus de détails voir *Dying Earth* page 61)

Persuasion (abstrus) 8 / Rebuffade (vétilleux) 10 / Attaque (cautèle) 7 / Défense (esquive) 9

Les miliciens : Leur uniforme ressemble à ceux de leurs confrères mais sont plus décontractés et ornés de décorations martiales sur les épaules et la poitrine.

Dying Earth

Ils sont coiffés d'un casque au plumet extravagant (trois étages pour leur supérieur) et armés d'une épée courte et d'une rondache.

Persuasion (direct) 8 / Rebuffade (contrariant) 6 / Attaque (force) 18 / Défense (parade) 18 / Santé 10

Une fois les formalités administratives dûment remplies, les personnages peuvent déambuler tranquillement dans les ruelles de la cité; leur triste condition de pirate n'étant pas encore de notoriété publique.

Pendant ce temps, le **Capitaine Tharn** est arrivé incoñnito en ville sous le déguisement d'un spadassin. Il se rend dans une auberge du port et recrute un jeune mendiant du nom de **Athies** afin de surveiller les joueurs. Il commence ensuite à recruter quelques éredins de bas étage afin de l'aider pour la suite de son plan.

Alors que les PJ sont à la recherche de la belle **Estelle de Taun Tassel** (il s'agit de leur proie), un jeune garçon (**Athies**) leur propose de les éguider en ville et ceci pour une modique somme. S'ils refusent son aide, il se contentera de les suivre à distance appréciable pour leur proposer une nouvelle fois ses services en cas de problème.

Athies: Un jeune oisif, pour ne pas dire mendiant, d'une douzaine d'année à a livrée défraîchie. Son pantalon présente un subtil patchwork de pièces rapportées. Un béret crânement posé surmonte un visage enjoué constellé de taches de rousseur.

Persuasion (charmeur) 6 / Rebuffade (candide) 8 / Attaque (astuce) 6 / Défense (esquive) 7

La belle **Estelle de Taun Tassel** est une espiègle jeune fille d'à peine seize ans. Son père, **Maître Marbet**, est un redoutable négociant qui règne avec une autorité incontestée sur son entourage, seule sa fille semble échapper à son autorité. S'il se montre dépassé par les frasques innocentes de sa fille, il compense en chassant sans verçoigne les prétendants. Nombreux sont les

pendards rossés par la domesticité du maître des lieux pour s'être montrés trop empressés auprès de sa fille.

Il conviendra donc à nos rançonneurs en herbe d'approcher ladite demoiselle sans encourir les foudres de son père. Plusieurs solutions s'offrent à eux :

œ Se faire passer pour un docte précepteur (ou préceptrice) venu offrir ses services à **Maître Marbet** pour l'éducation de sa fille. Celui-ci risque fort d'accepter et de confier à notre imposteur l'éducation de sa fille **Lian** (11 ans et capricieuse), une petite peste qui risque de mettre à mal la patience et les plans de nos joyeux pirates.

œ Venir demander la main de sa fille. La réponse risque fort d'être négative, à moins que les prétendants fassent montre d'une pompe et d'une richesse telle qu'il serait inconvenant de les faire rosser. Un refus poli entre éens de qualité lors d'une soirée donnée en leur honneur en présence de la demoiselle serait alors plus convenable.

œ Tenter une intrusion dans la demeure (c'est tout à fait plausible par le fleuve) est une éaéure qui resterait vaine (ou pire encore qui pourrait les exposer à de nombreux sévices corporels de la part de la garde canine ou humaine) si elle n'était pas aidée par de multiples complicités internes et une parfaite connaissance des lieux.

œ Enfin, la solution la plus facile est de tenter un enlèvement lors d'une sortie en ville de la jeune **Estelle**. Dans ce cas, il leur faudrait être parfaitement renseignés, défaire l'entourage de la jeune fille et être suffisamment discrets pour ne pas alerter la milice.

Bien entendu, en cas d'enlèvement réussi, il leur faudra encore rejoindre leur embarcation. Ce qui peut supposer différentes péripéties: rencontre avec les fonctionnaires des douanes pour la taxe d'embarquement, tentative d'évasion de la jeune **Estelle**, et bien entendu une embuscade tendue par leur capitaine et quelques spadassins.



Alors qu'ils considèrent leur mission comme une parfaite réussite et un encouragement à persévérer dans leur nouvelle carrière, un homme (vous aurez deviné cher MJ qu'il s'agit là du **Capitaine Tharn**) s'interpose entre eux et la seule voie d'évasion possible. Ce ruffian est armé d'une longue rapière et son visage est dissimulé derrière un foulard et sous un ample chapeau à quatre étages. D'une voix posée, il réclame leur attention et la libération de leur captive. Si les PJ font mine d'attaquer, d'autres gredins surgissent pour protéger leur chef. Ce dernier se concentre sur le ou les PJ détenant **Estelle**. Il fait preuve de sa bravoure et de sa générosité en rossant allégrement les aventuriers mais en leur laissant la vie sauve, les laissant partir sous les quolibets, entourant la prisonnière d'un bras protecteur et viril.

Les PJ pourront donc quitter la cité précipitamment, le jeune **Athies** les ayant dénoncé à la milice contre quelques terces sonnantes et trébuchantes, et sans avoir accomplis leur mission.

Ils retrouveront donc piteusement le **Capitaine Tharn** pour lui expliquer l'échec de leur mission. Ce dernier a la tête ceinte d'un bandage (« *une altercation avec quelques miliciens...* » prétendra-t-il). Il se contentera de hocher sombrement la tête à l'annonce de leur échec. Après un léger soupir, il annoncera qu'ils resteront pour l'instant de simples marins. Un PJ observateur pourra remarquer un chapeau à quatre étages passablement abîmé dans la cabine du capitaine (si un jour, ils y retournent).

En vérité, la belle **Estelle** a eu fort peu à souffrir des atteintes du capitaine à l'égard de sa virginité. Jouant les ingénues, elle l'accompagna jusqu'à une auberge proche de leur rencontre et profitant d'un moment d'inattention du beau capitaine, elle l'assomma d'un cruchon de vin, le délestant de son argent, elle put rentrer chez elle.

Il se peut que les joueurs, retors et intelligents, tentent de fausser ce scénario génial (notez bien qu'il s'agit là de pures spéculations présomptueuses : en effet, aucun cas ne s'est encore présenté à notre connaissance). Le plus important est de focaliser l'action sur l'enlèvement de la jeune fille, un plan des lieux, des

horaires, etc. Tout cela doit concourir à les convaincre que l'enlèvement est le nœud du problème. L'intervention d'**Athies** ne doit rester qu'un événement sans importance. L'absence du capitaine ou de tout autre espion est une marque de confiance. S'ils se méfient de cette absence de surveillance, faite intervenir **Athies**, ils seront rassurés !

Il est possible, que jouant de malchance ou devant l'intelligence et la pertinence des actions des PJ (!) ou encore par manque de force d'âme (ou de cruauté), vous laissiez les aventuriers molester leur capitaine et parvenir à s'échapper avec la belle. Dans ce cas, outre le fait que cette dernière mette tout en œuvre pour s'échapper (feindre l'évanouissement, jouer de l'éventuel intérêt érotique d'un PJ, leur proposer de l'argent, etc.), la rencontre avec leur capitaine aura une tournure plus ou moins similaire. Ce dernier, quelques blessures en plus, ne décollera pas sur le traitement ignoble qu'ils ont fait subir à la jeune fille (même si cette dernière n'a subi aucun outrage !). Il clamera bien fort que « *Jamais, ô grand jamais, un homme de sa prestance ne s'abaisserait à faire le moindre mal à une aussi ravissante représentante de la gente féminine !* ». Il conspuera les PJ pour cette ignominie que jamais il n'aurait ordonné. Puis il les jettera en dehors de sa cabine à coups de pied en les traitant de ruffians ! Dans un soupir, avant de refermer la porte et à voix basse, afin que la jeune fille n'entende rien de la conversation, il ajoutera qu'il leur accorde le grade de sous-officiers de bord. Ce qui, soit dit en passant, n'a strictement aucune signification pour la majorité de l'équipage. Il leur faudra alors faire preuve de leur nouvelle autorité par des moyens détournés. Toute plainte au capitaine aboutira au châtiement suivant : « *Puisque vous ne pouvez vous faire obéir, je vous dégrade au rang de simple matelot !* »

La jeune fille parviendra, par des méthodes bien éprouvées, à s'enfuir dans la nuit.



Acte Deuxième : Un Malheureux Abordage

Afin de faire taire de funestes rumeurs et ressouder l'équipage sous son autorité, le **Capitaine Tharn** décide de repartir à l'abordage afin d'assurer de subsides bénéfiques à ses forbans. Cependant, et afin de se prémunir d'un quelconque échec, il décide de se rendre à Kaïn afin d'obtenir de précieux renseignements sur les navires croisant sur la rivière.

Accompagnés de quelques nervis dont la réputation n'est pas encore arrivée jusqu'aux oreilles des autorités de la cité (a priori les joueurs font d'excellents candidats), il se rend à la *Sirène de Sanréal*: une auberge crasseuse du port. Il y dépose un message qu'un garçon de salle s'empresse de livrer contre quelques terces. Il s'agit là d'une demande de rencontre avec un administrateur de la ville de Kaïn : « *Rendez-vous à la Sirène de Sanréal à des fins de renseignements sur la piraterie.* » Si le message est intercepté par les joueurs et des comptes demandés au capitaine, ce dernier s'offusquera avant de s'expliquer. Ce message est adressé à l'un de ces informateurs afin d'obtenir des renseignements sur les navires à attaquer !!! La teneur en étant sibylline, cela permet de couper court à toute poursuite si les autorités judiciaires de la cité venait à prendre connaissance du message.

Il charge ensuite les pirates l'accompagnant de se promener sur le port afin de noter les différents navires qui y sont amarrés, les cargaisons et les équipages embarqués, et tous les détails susceptibles de l'intéresser.

Plusieurs navires sont à quais :

☞ L'Orgeuil de Sanréal est une galère à l'équipage nombreux remontant la Scaum jusqu'à Azenomeï, chargée de merveilles (dont la plupart sont des antiquités ou des objets magiques) pour la foire d'Azenomeï.

☞ La MarieGal (les autres lettres sont depuis longtemps illisibles) est une vieille galéasse faisant du cabotage le long de la côte et effectuant du commerce avec les villages de pêcheurs.

☞ Une felouque rapide (beaucoup trop pour le navire du capitaine Tharn) transporte des soieries et tapis précieux au delà du golfe de Sanréal.

La rencontre entre le capitaine et l'administrateur de la cité se fera de manière discrète loin des oreilles des PJ, dans une alcôve discrète de l'auberge. Devant l'interlocuteur le capitaine prouve sa bonne foi, et la légitimité de ses revendications comme prix de sa trahison. Un nouveau rendez-vous est pris sur les bords de la Scaum.

Ceci fait, le **Capitaine Tharn** n'a toujours aucun objectif maritime en vue, il lui faut donc rapidement le nom d'un navire à arraisonner. Il décide donc de pénétrer dans la capitainerie afin d'y dérober la destination et la date de départ de l'un des navires que les PJ ont repérés dans la journée.

Une incursion dans la capitainerie n'est pas impossible à condition de se montrer prudent. Tout d'abord, il est conseillé d'éviter de se faire remarquer par la milice qui patrouille la nuit sur le port. Ensuite, il faut pénétrer dans la capitainerie et neutraliser le gardien de nuit. Enfin, il faut ouvrir les coffres et consulter les archives. Bien entendu, si tout cela doit être effectué sans éveiller les soupçons afin d'éviter une remise en cause des départs et des changements de cargaison voir l'accompagnement de gardes armés. Ces précautions seront automatiquement prises en cas de suspicion de détournement d'informations à des fins de piraterie.

La solution la plus simple est de droguer le gardien de nuit. Ce dernier s'endormant à son poste laissera libre cours aux PJ d'exercer leurs talents de cambrioleur. Ou encore de lui faire gagner une importante somme d'argent (ou tout autre moyen d'assouvir ses vices pour une nuit) et se présenter comme remplaçant dûment agréé par la charte des gardiens de l'ordre.



Les renseignements ainsi obtenus permettront au **Capitaine Tharn** d'effectuer un choix des plus judicieux : la péniche **Bellem** transportera jusqu'à Azenomeï, une cargaison d'épices variées en provenance de la forêt de Da, des draps en toile d'araignées, un coffre de perles de Kauchique, plusieurs caisses d'antiquités des ruines de Kaïn et dix montures de choix. Son équipage sera composé de douze personnes et quatre gardes armés.

C'est donc avec ces bonnes nouvelles que le **Capitaine Tharn** et les PJ remontent à bord. Au dire de tous, c'est une véritable aubaine ! Et certains s'empressent déjà de jouer aux dés ou aux cartes leur part du butin, tant celui-ci risque d'être facile à s'approprier. Tout l'équipage se met au travail, on modifie le navire des PJ avec entrain : changement de nom, de nombre de sabords et passerelles d'abordage, embarquement de grappins, cordes, faux à haubans...

Et le jour dit, les amarres sont larguées dans la joie et la bonne humeur, aidés en cela par un tonneau de bière mis en perce par le capitaine pour fêter leur prochaine victoire !

À ce stade, vos joueurs, enclins au pessimisme, doivent redouter le pire. Rassurez-les : non seulement la péniche est bien au rendez-vous, mais en plus elle tente de s'enfuir dès les réelles intentions des pirates dévoilées (ce qui, au vu de l'état d'excitation de l'équipage, risque d'être plus rapide que prévu). Le capitaine se contentera d'admonester verbalement et mollement les fautifs : *«Après tout un peu d'action ne peut nous nuire ! En avant, camarades ! À l'abordage !»* Le navire pirate, plus rapide, n'a aucun mal à rattraper la lourde péniche. Et bientôt c'est l'abordage. Le capitaine, les gardes et quelques marins se bornent à une défense de la proue et sous l'injonction de leur chef, préfèrent rapidement déposer les armes.

Alors que l'affaire semble rondement menée, des coups répétés et d'une violence inaccoutumée pour une cargaison navale semblent provenir des écouteilles menant à la cale.

Exhortés par leur chef, qui se maintiendra à une distance respectueuse, les pirates ouvrent l'une des écouteilles et se retrouvent nez à nez avec un mermelant, les yeux agrandis par la frayeur. Ces bêtes de somme embarquées sous la dénomination « montures de choix » détestent l'élément aqueux et à plus forte raison être enfermées au milieu dudit élément et soumises à la violence d'un abordage. Si les différentes drogues et affirmations de leur dresseur les avaient fait tenir coites jusqu'à présent, l'intervention des pirates les a mises dans un état de panique telle qu'elles ont rompu leur licols et qu'elles commencent à défoncer coque et bastinaçage de leurs ruades désordonnées. Aussitôt l'écouteille de la cale ouverte, elles tentent de se hisser sur le pont. L'odeur de la bière (dont elles sont friandes) risque fort de les entraîner à essayer de sauter sur le pont du navire pirate. Un contre-abordage en quelque sorte.

UN MERMELANT (ET IL Y EN A DIX)

Attaque (force) 12 / Défense (aplomb) 9 / Santé 10

Jetons un voile pudique sur ce qui se passe alors sur le pont de la péniche, une vingtaine d'hommes fait peu de poids face à des quadrupèdes de 500 kg fous furieux alternant ruades, morsures et piétinement. Des jets d'esquive, ou d'athlétisme sont requis pour éviter moult horions. Quelques hommes décidés et téméraires peuvent tenter d'emporter quelques richesses de ce navire de malheur. Les perles se trouvent dans la cabine du capitaine, les caisses sont trop lourdes pour être maniées à moins de quatre personnes, et les sacs d'épices et les ballots de toile, s'ils peuvent être portés par une seule personne ne supporteront pas un passage prolongés dans l'eau (les sacs d'épices couleront, tandis que les toiles verront leur valeur diminuée par deux au moins).

Et tandis que l'équipage pirate tente de maîtriser les animaux, les marins de la péniche reprennent courage et décident de contre-attaquer. Rapidement, et surtout si l'un des mermelants est parvenu à monter à bord de la nef pirate, les forbans reçoivent leur bord. À moins que vos PJ ne fassent preuve d'un courage exemplaire et d'un sang froid incroyable, et n'aient pu soustraire quelques



babioles de ce désastre, c'est piteusement que les pirates s'éloignent d'un butin si facile.

Il est possible que vos aventuriers soient à la hauteur de leur réputation et parviennent à contenir les mermelants dans la cale et à maîtriser l'équipage récalcitrant. N'hésitez en aucune manière: sous les coups déchainés des mermelants, une voie d'eau s'ouvre dans la cale et menace de faire sombrer la péniche. Évidemment, toute la carçaison est perdue sauf les perles de Kauchique (espérons que ce coffret d'une centaine de perles, soit d'une valeur de dix mille terces fassent taire les mécontents).

Acte Troisième : La Chasse au Trésor

Évidemment après un tel revers de fortune, les langues vont bon train. Le capitaine n'hésite pas à désigner les PJ comme seuls coupables de ce fiasco. En effet, si les renseignements qu'ils avaient fournis étaient plus conséquents, un tel désastre n'aurait pas eu lieu. Certains membres d'équipage, parlent même de retourner à leur paisible vie de pêcheurs ou pire encore de trouver un autre capitaine avec qui naviguer. Afin de re-motiver son équipage, le **Capitaine Tharn** décide de lui offrir un somptueuse bamboche dans l'auberge de Bornifan. Ce dernier point soulève une faible ovation parmi les pirates, et le navire met le cap vers son port d'attache.

Grâce aux nombreux pichets de vin et autres boissons alcoolisées, l'ambiance se détend sensiblement. Le capitaine se montre encore plus enjoué que d'habitude et pardonne même aux PJ ses propos un peu trop durs, mais s'explique t-il: « *il fallait reprendre l'équipage en main, leur redonner confiance, ressouder la fraternité autour d'un chef incontesté afin de pouvoir reprendre les choses en main efficacement...* ». Durant cette conversation, un marin ivre de l'équipage de **Serques le Serpent des Mers du Sud** apostrophe le groupe « *votre trésor doit être bien minable si toutes vos rapines sont aussi infructueuses!* ». Vertement remis à sa place par le capitaine, il continue son soliloque sur

l'immense richesse détenue par le **Capitaine Serques** sur un îlot du golfe de Sanréal. Même le capitaine tend l'oreille à ces propos d'ivrogne. Et, certainement aidés par les PJ, il tente de tirer les vers du nez à cet ivrogne bavard.

Arnoy: Le bonnet phrygien qui lui tombe sur le front masque mal un regard chassieux. **Arnoy** n'est vêtu que d'une chemise tachée et d'un corsaire carmin retenu par une ceinture de tissu. Il empeste une horrible vinasse.

Persuasion (volubile) 8 / Rebuffade (contrariant) 7 / Attaque (cautèle) 6 / Défense (intuition) 8 / Santé 6.

Après quelques verres, si l'île abritant le trésor semble peu ou prou localisable, la position exacte du trésor reste encore sujet à caution et l'état d'ébriété semble de plus en plus avancé. Le capitaine décide alors d'emmener l'ivrogne à son bord tandis que les PJ rassemblent rapidement les marins les plus à même d'embarquer. Il ne faudrait pas que le **Capitaine Serques** se doute un instant de leur destination. Si l'un des PJ souhaite accompagner le capitaine, sous un prétexte quelconque et pour éviter un traquenard ou une malversation de sa part, effectuez un jet de persuasion et de rebuffade avec une limite de zéro (le temps presse!).

N'ayez aucun scrupule à martyriser vos joueurs lors du rassemblement du tas d'ivrognes qu'est devenu l'équipage durant cette mémorable soirée. Pour accentuer encore ces difficultés, le **Capitaine Serques** peut surger dans l'auberge afin de mettre aux pas les saouleurs bavards qui traînent dans cette auberge. Une bagarre digne des meilleurs récits de pirates peut alors commencer, suivie d'une fuite éperdue. Pour mettre toutes les chances de son côté, une tentative de sabotage peut être décidée contre le navire du **Capitaine Serques** afin de rendre impossible toute poursuite immédiate: couper des cordages, saboter le gouvernail... Attention toute tentative de destruction du navire « ennemi » sera extrêmement mal vue et fortement déconseillée par le **Capitaine Tharn**; cela équivaldrait à une trahison et à une radiation de la confrérie avec toutes les conséquences funestes et mortelles que cela pourrait avoir.



Si le **Capitaine Serques** retrouve son navire en parfait état, une course-poursuite maritime aura alors lieu. Vous pouvez alors régler cela par une compétition de matelotaže avec cumuls. Vous commencez avec un cumul de 1 (vous avez pris un peu d'avance par rapport au bateau adverse). Le **Capitaine Tharn** est sur le pont donnant des ordres aux PJ, le personnage qui possède le meilleur score en matelotaže se trouve à la barre, les autres à la manœuvre. Ce sont les PJ qui effectuent les jets de matelotaže, avec une limite de 0 pour chaque jet. S'ils réussissent, tant mieux, le cumul est positif (voir *Dying Earth* page 35). S'ils ratent leurs jets, ils se font aussitôt rabroués et aidés par le capitaine qui peut effectuer un jet à leur place. Si le résultat est toujours un échec, alors le cumul devient négatif. Lorsque le cumul est de 5, ils sont hors de vue du navire adverse (celui-ci peut s'enliser sur l'un des nombreux bancs de sable de la Scaum, ils peuvent profiter d'un banc de brume, ou tout simplement les prendre de vitesse). Si le cumul est de -5, le navire adverse parvient à les aborder. Il faudra alors beaucoup d'imagination pour trouver des arguments justifiant tout ce remue-ménaže (le capitaine en trouvera : « *Dans cette obscurité nous pensions avoir affaire à l'une de ces nefš guerrières de la milice fluviale de Kaïn. Quelle chance que ce ne soit que vous, noble Serques...* »). En dernier recours, et si les PJ n'ont pas eu le temps de trouver une cachette pour le fujitif, il livrera le traître à l'équipaže de **Serques** (il a de toute façon assez de renseignements pour retrouver l'île au trésor). Bien entendu, dans ce dernier cas, il faudra s'attendre à retrouver sur place l'équipaže de **Serques** mettant en sûreté leur trésor.

Après quelques jours de navigation dans le golfe de Sanréal, le navire des PJ parvient enfin à l'île tant recherchée. Si **Arnoy**, le traître, est encore avec eux, il pourra les prévenir de la présence de sirènes dans les paražes et permettra ainsi à l'équipaže d'éviter ce péril. Dans le cas contraire, bercés par les chants suaves de ces créatures et trompés par leurs apparences divines, les hommes d'équipaže sauteront à l'eau. Seuls les sœurs Parish, et les PJ féminins pourront alors leur être d'un quelconque secours.

Les Sirènes

FAITS CONNUS

Il est de notoriété publique que les étendues marines (et parfois même fluviales) ont, de tout temps, été hantées par des esprits féminins. Profitant de la faiblesse des hommes, éloignés de leurs compağnes par de longs voyages hasardeux, elles les séduisaient par leurs chants et leur ęrâce avant de les entraîner dans les profondeurs aquatiques. Leurs proies étaient alors sujettes au plus pur des ravissements ou aux pires tortures. Ce qui est sûr c'est que bien peu en revenait pour en témoiğner.

CONJONCTURES ÉRUDITES

Les sirènes sont des créatures marines à la faim insatiable. Illusion des désirs inassouvis, elles aiment paraître sous la forme de la plus belle créature qui soit. Malheureusement, chaque homme porte en lui une part d'ombre, et l'illusion ne tarde pas à se chanęer en son plus horrible cauchemar. Ces entités non incarnées, purs fantasmes de nos esprits imparfaits, se nourrissent de nos sentiments telles des succubes avant de nous dévorer. Ne laissant qu'une enveloppe vide et sans âme là où, auparavant, pensait un être sain. Ces épaves humaines, parfois rejetées sur nos côtes, délirantes et bavantes sont la preuve irréfutable de l'existence de ces créatures. Leur naissance ne doit rien à la nature, mais à l'anęoisse et la solitude des marins soumis aux longues traversées. Afin d'éviter ces rencontres indésirables qui risquent fort de coûter la vie d'un équipaže entier et la perte d'un précieux navire, il convient de faire relâche dans une escale propre à aider les hommes à assouvir leurs besoins élémentaires.

Certains marins libidineux, dont les propos ne sont étayés par aucun argument scientifique, prétendent même que ces créatures sont bien matérielles ; et qu'au lieu de se nourrir uniquement de vağues sentiments, elles



aiment à s'accoupler avec des humains avant de les dévorer. Cet accouplement permettant ainsi à ces créatures de se reproduire. Leur apparence idéalisée ne serait due qu'à un vulgaire chant hypnotique et leurs véritables formes seraient le malheureux mariage d'une murène et d'une anémone de mer. Nul doute que de telles balivernes ne fassent pour beaucoup dans l'obscurantisme que nous devons combattre chaque jour afin d'établir la vérité sur toute chose !

CARACTÉRISTIQUES LUDIQUES

Persuasion (charmeuse) 12 / Rebuffade (candide) 8 / Attaque (finesse) 14 / Défense (esquive) 8 / Santé 10.

Les sirènes sont capables de générer une illusion sonore et visuelle extrêmement attractive. Toute personne qui y est soumise doit réussir un jet de lubricité (limite 0) ou y succomber et ce, chaque round durant l'exposition. Se boucher les oreilles et fermer les yeux suffit à ne pas céder.

Plusieurs cas s'offrent à vous :

Sans **Arnoy**, le navire peut aller droit au naufrage, ou du moins subir de graves avaries sur les récifs. Dans ce cas, il leur reste la possibilité de jouer un temps les robinsons pour réparer les avaries ou attendre que le **Capitaine Serques** vienne sur l'île pour rechercher son trésor. Si ce dernier met tant de temps à rejoindre l'île, c'est qu'il a malencontreusement rencontré une forte résistance en abordant une goélette de Canaspara...

S'ils sont parvenus à échapper à **Serques** et que **Arnoy** est à bord, ils peuvent facilement éviter les sirènes et les récifs (à moins que vos PJ ne fassent d'inexcusables maladresses lors de jets de matelotaže ou que vous n'en décidiez autrement – jours de tempête, gouvernail cassé, etc.). Le **Capitaine Serques** à leur poursuite arrivera quelques heures ou jours plus tard selon vos envies et cette fois-ci en pleine possession de ses moyens (aucune goélette, ne serait-ce de Canaspara, n'aurait pu le dérouter de son but).

Malheureusement, une fois sur place, **Arnoy** ne sait pas où se trouve le trésor. Fouiller l'île devient donc indispensable. Le temps leur est cependant compté, **Serques** risquant fort d'arriver à tout moment.

Tout dépend alors de vos envies, cher MJ, de la volonté et de la compétence de vos joueurs. Ils peuvent très bien trouver le trésor ou repartir bredouilles. Afin de mettre un peu de piment dans cette chasse au trésor, le capitaine peut décider de capturer l'une des sirènes pour la négocier avec un magicien ou quelque tenancier qui pourrait trouver intérêt à se procurer d'une telle marchandise.

S'il parviennent à trouver le trésor, le capitaine en distribuera une partie et gardera la plus grande quantité pour la mettre de côté pour ses vieux jours. Une telle somme le rendra d'autant plus fébrile et impatient de passer à la suite de son plan.

Acte Quatrième : Un pacte avec le diable

Après leurs dernières aventures, les joueurs devront mettre en lumière la duplicité de leur capitaine s'ils ne veulent pas finir sur les bancs de nage d'une galère de Kaïn.

C'est en espérant rejoindre son contact à la cour de Kaïn que le capitaine jettera l'ancre près des ruines lugubres d'une antique cité des éons passés. Cachée dans ces ruines, se trouve une auberge sordide mais aux murs et aux portes solides. L'équipage est invité à s'y rendre pour se délasser. Le capitaine, quant à lui, compte y rencontrer un émissaire du Prince de Kaïn. Celui-ci doit lui remettre un parchemin qui assurera l'immunité princière à son porteur. Les deux hommes discuteront quelques temps afin de mettre au point le plan d'action prévu par le capitaine. Toute la discussion aura lieu dans une loge de la galerie à l'abri des regards et des oreilles indiscretes.



Et les PJ dans tout cela ? Deux possibilités :

œ Ils se sont montrés particulièrement soupçonneux (ce qui est normal lors d'une partie de jeu de rôle, et a fortiori pour une partie de *Dying Earth*) et intelligents (ce dernier point étant sujet à caution, parlons plutôt de ruse ou de duplicité). Le capitaine s'en sera rendu compte et afin de circonvenir leurs actions, il les consigne à bord pour garder le navire.

œ Ils ne sont pas à la hauteur de leur réputation (et encore moins, de leurs prétentions) et, si vous n'y prenez pas garde, ils se porteront certainement comme volontaires pour servir d'appâts vivants lors des chasses aux Erbs de la cour du Prince de Kaïn. N'ayant rien à craindre de leurs aïssissements, ils sont alors invités avec le reste de l'équipage à étancher leur soif dans la taverne.

Voici comment se dérouleront les événements de la soirée.

Dans le premier cas, vos retors joueurs tâcheront certainement de mettre au point un plan d'une complexité redoutable afin de déjouer les plans de leur capitaine. Laissez-les faire et au moment où ils voudront passer à l'action survient le drame. Silencieusement, et sans doute parce que les PJ tentaient d'échafauder des complots machiavéliques au lieu de surveiller les environs, silencieusement donc, des goules de mer se glissent à bord. L'action sera rapide et guère sanglante. Les guetteurs ainsi qu'une partie de la cargaison seront emmenés par les monstres. Bien entendu, vos joueurs peuvent tenter une défense symbolique, voir désespérée, mais le nombre et la surprise auront raison de leur combativité. Au pire, les combattants seront désarmés et assommés avant d'être emportés. Une fois à l'eau, les goules plongent et les entraînent sous l'eau. Puis, la compagnie se glisse dans une grotte sous-marine avant de refaire surface. Les PJ sont hissés sans ménagement sur la grève rocheuse d'une grotte. La seule sortie semble être le conduit inondé par lequel ils sont venus. Dans le noir, entourés de goules, vos apprentis pirates ne seront guère rassurés, d'autant plus que certaines goules supputent les qualités nutritives de leurs chairs et la quantité de

viande qu'ils pourront tirer de leurs corps. Des mains poisseuses se risqueront même à tâter bras et jambes. Après quelques minutes d'une insupportable attente, ils entendent une goule sortir de l'eau. Elle leur adresse la parole :

« fshhhhhh, vos petites carcasshhhh donneront quelques journées, fshhhh, de répit à notre faim, fshhh... Mais vous pourriez éviter shhhe shhinishhhre deshhtin en nous rendant un inshhiñifiant shhervishhhe... »

La goule leur explique alors qu'il leur faut voler un pendentif, en forme de poisson, à un certain **Yolin**, un homme à forte carrure, au ventre rebondi et aux oreilles décollées.

Sans vouloir nous montrer présomptueux, les joueurs accepteront certainement les termes de ce marché. Dans le cas peu envisageable où ils déclinerait l'offre, ils seront les invités privilégiés – pour ne pas dire des mets de choix – du prochain festin de leurs amis aquatiques.

Une fois les termes du contrat acceptés par les deux partis, les PJ seront convoyés par les tunnels sous-marins jusqu'à une autre grotte.

Celle-ci est de toute évidence de manufacture humaine, les parois en sont taillées, des arcades conduisent à d'autres tunnels ou d'autres salles éclairées par des lanternes. Les goules les laissent en leur disant que c'est en ces lieux qu'ils trouveront le dénommé **Yolin**.

Après quelques déambulations curieuses, nos explorateurs pourront tirer de banales conclusions quant à l'utilisation de ces souterrains : des marchandises sont stockées en grand nombre dans plusieurs pièces. Il n'existe que deux issues couramment empruntées (d'autres issues existent mais elles sont bloquées par des éboulements ou des inondations), l'une est le souterrain immergé par lequel ils sont arrivés, la seconde une porte fermée à la serrure imposante (un jet réussi de doigt agile permettra de l'ouvrir, toute autre méthode comme user de la force ou mettre le feu attirera immanquablement **Oylin**).

Dying Earth

Une fois la porte ouverte, les PJ pourront avancer à travers une succession de caves voûtées et d'escaliers montant avant d'arriver dans le cellier de l'auberge. Là, ils pourront – si vous y aigrer cher MJ – surprendre la conversation entre l'émissaire du Prince de Kaïn (le très noble **Yrtinn**, Baron de la Chaussée Montante) et le **Capitaine Tharn**. Ce dernier rassurera son comparse, cet incident (l'abordage par des ghoules et la perte d'une partie de l'équipage) ne change en rien leur accord.

À partir de ce moment, les PJ peuvent, soit quitter l'équipage et s'enfuir vers les hautes terres (ils apprendront par la suite la forfaiture de leur capitaine), soit rejoindre l'équipage (dans ce cas, vous pouvez passer à la suite). Dans ces deux cas, ils risquent fort de devoir un jour ou l'autre rendre des comptes aux ghoules de mer. Enfin, s'ils le désirent, ils peuvent voler le pendentif de **Yolin**.

Dans le deuxième cas, celui où les joueurs ne sont que d'indécrottables naïfs, les PJ seront invités par le capitaine à prendre un peu de bon temps avant de remonter à bord. À vous alors, cher MJ, de favoriser le destin de vos joueurs en leur dévoilant une partie des plans du capitaine. Durant la soirée, la cloche du navire retentira, preuve d'un danger. Les PJs, aidés du reste de l'équipage et du capitaine, pourront alors repousser les ghoules, non sans que celles-ci n'aient pillé une partie de la cargaison du navire. Les déloger du navire sera une tâche que même le capitaine tentera de relever (sans équipage, ni navire à livrer, plus d'immunité !). Une intervention permettra de sauver une partie de la cargaison ainsi que les marins qui étaient restés à bord et peut-être même de capturer une ghoul... Cette dernière leur dira alors comment sauver les marins enlevés et récupérer leurs biens : un certain **Yolin** les tient en leur pouvoir grâce à une amulette d'une grande puissance. Détruire cette amulette leur permettra de récupérer la cargaison et leurs compagnons vivants, en s'assurant l'amitié des ghoules (!?).

Le capitaine sera fort étonné d'une pareille histoire. **Yolin** est le gérant de l'auberge et, en aucun cas il ne provoquerait sa ruine en spoliant ses propres clients avant même qu'ils n'aient réglé leurs dus !

Une enquête rapide où s'entremêlent questions indiscrètes et démonstrations de force fournira un début de réponse : **Oylin**, le frère jumeau de **Yolin**, utilise les caves de l'établissement pour un juteux commerce de recel et, d'où proviennent tant de marchandises si ce n'est d'une fructueuse collaboration avec les ghoules ? Il ne reste plus aux PJ qu'à spolier **Oylin** de son bien pour pouvoir récupérer leurs compagnons et la cargaison du navire.

EN POSSESSION DE L'ARTEFACT

Détruire l'artefact est une très mauvaise idée, cela libérera les ghoules certes, mais celles-ci détruiront l'auberge (ou du moins tenteront de le faire, les murs sont solides, mais les joueurs n'ont-ils pas laissé la porte de la cave ouverte ?) et se vengeront de leur tortionnaire. Les PJ seront alors repris et mangés (ou sacrifiés) à moins qu'ils ne parviennent à s'enfuir. Voler l'artefact et obliger les ghoules à leur obéir serait faire preuve d'une duplicité à la hauteur d'un habitant de la Terre Mourante. Ils pourront alors s'enfuir mais les ghoules les poursuivront de leur inimitié. Enfin, si le capitaine apprend l'existence de l'amulette, son obtention sera sa priorité.

Le plus simple pour vous, cher MJ et de provoquer la destruction de l'artefact, soit par la bêtise de vos joueurs (il vous suffira de les laisser faire, ils parviendront seuls à ce résultat) soit en faisant en sorte qu'un PNJ soit à l'origine de sa destruction (le capitaine, une ghoul, etc.).

L'AUBERGE

Construite sur les ruines d'un ancien temple, aux divinités aujourd'hui oubliées, l'auberge est on ne peut plus biscornue. Reconstituée au fil des incendies volontaires ou accidentels, des crues du fleuve, elle a aussi été maintes fois agrandie pour accueillir de nombreux visiteurs ou au contraire certaines parties trop vétustes ont été abandonnées. Pleine de recoins et de passages plus ou moins empruntés (et donc condamnés ou ouverts), il n'est pas rare que même



un habitué s'y perde en cherchant à rejoindre sa chambre ou en voulant aller aux toilettes.

La salle principale, très spacieuse, est entourée d'une galerie à laquelle on accède par des échelles. L'auberge accueille de nombreux équipages de pirates et leurs capitaines peuvent discuter tout à leur aise dans les loges aménagées dans la galerie.

Seconds Rôles

Yolin et Oylin : deux frères jumeaux, l'un Yolin est le tenancier de l'auberge et l'autre Oylin est un contrebandier et un receleur. Oylin trouva un jour sur la plage une amulette ; attaqué par les goules de mer alors qu'il était en mer, il s'aperçut que cet objet lui permettait de se faire obéir de ces créatures. Il décida alors de monter sa propre affaire. Utilisant les anciens égouts de la cité et plusieurs goules, il entreprit de se livrer au pillage des navires de passage. Les marchandises sont entreposées dans des caves sous l'auberge et les goules s'y rendent par les anciens égouts. Se méfiant à juste titre de ces monstres, il leur a dit s'appeler Yolin...

Son frère, s'il est au courant de ses activités illégales et tout à fait content du pourcentage que lui octroie son frère pour l'entreposage des marchandises, ignore tout de son accointance avec les goules et de l'utilisation de l'objet.

OYLIN ET YOLIN

Persuasion (volubile) 7, Rebuffade (vétilleux) 11, Attaque (Force) 6, Défense (parade) 8, Santé ~

Si l'un des deux frères est attaqué, il tentera d'appeler à l'aide. Des serviteurs de l'auberge, des marins, et peut-être même des goules pourraient intervenir.

L'amulette est un pendentif d'argent en forme de poisson, les yeux sont faits de corail rouge. Son porteur a la particularité de se faire obéir des goules de mer. Oylin le porte à même la peau sous sa chemise, il est donc invisible pour des personnes extérieures.

Les Goules de Mer

FAITS CONNUS (D'UNE VAINES IGNORANCE)

Les goules de mer habitent les récifs proches des côtes, elles semblent être apparentées aux goules communes, à ceci près qu'elles se sont adaptées au milieu marin. Leur corps est couvert d'écailles. Elles ne présentent pas de branchies mais sont capables de tenir un temps indéterminés sous l'eau. Tout comme leurs consœurs terrestres, elles raffolent de la chair humaine et ne dédaignent pas à l'occasion se nourrir de quelques marins imprudents. De même, elles semblent hanter des ruines de la plus haute antiquité.

CONJONCTURES ÉRUDITES (MAIS NÉANMOINS ENTACHÉES D'INCONGRUITÉS)

☞ Il est fort possible que les goules de mer n'aient aucun rapport avec les goules communes nonobstant leur bestialité et leur férocité. Il est même probable, qu'il s'agisse là de représentants d'un peuple aquatique. Certes leur dédain pour les outils manufacturés et les vêtements pourrait suffire à les classer comme peuplade primitive voir bestiale. Mais, une once de compassion et de diplomatie pourrait certainement ouvrir à l'humanité la porte de domaines marins inconnus jusqu'alors. Reste à savoir qui verrait un intérêt à ne serait-ce que visiter ces sinistres fosses abyssales ? D'autant plus



que leurs mœurs cannibales ne facilitent aucunement des relations suivies.

Les ŷoules de mer n'ont aucune parenté avec les ŷoules communes. Il s'agit d'horribles rejets d'une entité démoniaque invoquée sur Terre lors d'un conflit au XVIII^{ème} éon. Vaincue par une coalition d'archimaŷes, dont Pandu Slaye et Simbilis, elle se retrouva engloutie dans la Mer de Cutz. Toujours vivant, même s'il est emprisonné dans sa prison liquide, le démon envoya ses rejets continuer le combat. Aujourd'hui encore ces derniers pullulent le long des côtes septentrionales de l'Almérie. Certaines colonies ont cependant été aperçues bien plus au sud.

Les ŷoules de mer sont des hybrides créés par le maŷe Follinense pour orner les bassins aquatiques du Koi Kutt le Fou. Libérées par celui-ci, elles ont trouvé en mer un élément idéal pour vivre et se reproduire. Cependant, la maŷie qui les avait amenés à la conscience ne les avait point pourvues d'intelligence et de discernement. Manquant de défailir par manque de nutriment, elles se tournèrent vers la seule source de nourriture qu'elles connaissaient, l'Homme. Et ce régime leur réussit assez bien finalement, pour le plus grand malheur des habitants des rivaŷes de l'Almérie.

CARACTÉRISTIQUES LUDIQUES

Persuasion (direct) -, Rebuffade (Obtus) -, Attaque (Force) 1,5-, Défense (Intuition) 2-, Santé -, Athlétisme 2-, Furtivité 4, Perception 4, Survie 4

Et pis... logue

Sans preuve, il sera difficile d'accuser le capitaine. Les PJ pourront aussi tenter d'organiser une mutinerie pour prendre la place du capitaine. S'ils y parviennent, passer directement au dernier scénario (sans expérience, les PJ ont abordé un navire de mercenaires Tarshites).

S'ils font preuve d'un peu plus de sagacité (ce qui est fort possible étant donné leur propension à jouer à des jeux de rôle tels que *Dying Earth*), ils fouilleront la cabine du capitaine et pourront en extirper une preuve indéniable : un parchemin promettant l'immunité du **Prince Kandive le Doré**. Le **Capitaine Tharn** arguera que ses hautes qualités de diplomate lui ont permis de *soutirer cet accord en échange d'un arrêt des rapines et des autres activités illégales, et qu'il vaut pour tous les membres de l'équipage, sauf bien entendu, les PJ qu'il soupçonnait depuis un temps de malversations envers la confrérie, d'ailleurs leurs récents échecs leur en incombent totalement...*

Un autre moyen plus subtil serait de déjouer les plans du capitaine et de monter leurs propres escroqueries astucieuses.

De toute manière le temps leur est compté, car le capitaine s'est assuré d'une information particulièrement intéressante : un riche navire doit croiser au large de Kaïn et aborder le port dans la journée. Les richesses qu'il contient pourront contenter tout l'équipage et leur valoir une vie de prince pour le reste de leurs jours. À juste titre, les PJ pourront se demander où le capitaine a pu obtenir de telles informations alors qu'ils n'ont fait qu'une escale dans un lieu peu salubre et plutôt fréquenté par des ŷoules de mer. Ce dernier ne se laissera pas abattre et rétorquera qu'il possède un réseau d'espions bien informés, pour peu que de tristes individus ne viennent contredire ces renseignements par des allégations mensongères.

Il ne reste donc plus beaucoup de temps aux PJ pour parvenir à déjouer les manigances de leur peu recommandable capitaine. Le navire à aborder est en



effet rempli de mercenaires Tarshites particulièrement vindicatifs. Si à ce stade de l'intrigue les PJ n'ont toujours pas compris les tenants et aboutissants de cette série, vous pouvez sans verçoêne les livrer pieds et poings liés au **Prince Kandive le Doré**.

Le plan du **Capitaine Tharn** est simple : durant la poursuite et peu de temps avant l'abordage, il déclenche une voie d'eau dans la cale. Exhortant ses hommes à monter sur le navire adverse, il reste lui même en arrière, prudemment. Alors que ces hommes maîtrisent rapidement l'équipage, il profite de la mêlée pour mettre à l'eau une chaloupe, hisser la voile et mettre le cap sur Kaïn. À ce moment, les mercenaires cachés dans la proue et la poupe du navire surgissent, prenant l'équipage par surprise et en tenaille. Toute fuite est inutile, leur navire prend l'eau menaçant de faire chavirer le navire des mercenaires Tarshites. Il faudra couper les amarres et autres çrappins d'abordage afin de sauver l'un des deux navires (de préférence celui qui ne sombre pas, ce qui ne paraît pas évident pour les PJ dans le feu de l'action).

Pendant ce temps, le capitaine disparaît dans l'une de ces brumes matinales qui surgissent à cette heure dans la baie de Sanréal. Dans sa chaloupe, il a pris soin de cacher quelques vivres et les derniers butins intéressants de ses rapines.

Le plan du capitaine ne pourra être déduit par les joueurs, que s'ils s'adonnent à une surveillance renforcée et à une fouille minutieuse. La lettre d'immunité cachée dans la cabine, un bouchon de liège et de chiffon bloquant une voie d'eau dans la cale, la préparation de la chaloupe sont autant de signes de trahison.

LES MERCENAIRES TARSHITES

Oriçinaires des vastes déserts occidentaux, ces féroces mercenaires au faciès totalement çlabre et décoré d'arabesques tatouées, se vantent d'être les derniers çuerriers sous un soleil mourant. Il est fort possible qu'ils aient raison...

Persuasion (direct) 8 / Rebuffade (obtus) 8 / Attaque (force) 2~ / Défense (aplomb) 2~ / Santé 10

Ont collaboré à ce scénario :

Écriture : Patrick Bystry.

Mise en page : Christophe Coupiçny



Annexe

Les membres d'équipage

THARN LE MAGNIFICENT

Un visage avenant, orné d'une moustache précieuse, des goûts raffinés, un charisme impressionnant, le capitaine Tharn mérite amplement son surnom de Magnificent. Et il ferait probablement un courtisan habile et talentueux. Mais le destin en a décidé autrement, et pour l'instant il est obligé de se muer en gentleman de fortune. Ses talents de capitaine étant bien moindres que ceux d'orateur, sa carrière de pirate risque d'être fort courte.

Persuasion (charmeur) 1,5⁻ / Rebuffade (circonspect) ⁻ / Attaque (finesse) 2⁻ / Défense (feinte) 1,5⁻ / Santé ⁻
Magie (vigoureux) 5 / Évaluation 5 / Matelotaçe 6 / Étiquette 5 / Imposture 6 / Pédanterie 7 / Séduction 6 / Sanç-froid 5.

Indolence 1 – Goinfrerie 1 – Arçutie 0 – Lubricité 0 – Avarice 0.

LES SŒURS PARISH, DITES LES ÉCORCHEUSES

Ces sœurs jumelles athlétiques et gracieuses semblent bien moins qu'humaines. Distantes et rêveuses (certains diraient hautaines), elles ne semblent trouver d'excitation que dans le combat. Elles se transforment alors en furies. Ne parlant que rarement, la raison de leur présence à bord est un mystère et certains parlent de sorcellerie. Certains hommes ont bien tenté un rapprochement de nature

érotique, mais leurs réactions excessives et violentes les ont tous découragés jusqu'à maintenant.

Persuasion (direct) 7 / Rebuffade (Contrariant) 9 / Attaque (Férocité) 14 / Défense (esquive) 8 / Santé 11
Matelotaçe 5

BORRINO LA BARRIQUE

Un tour de taille comme on en a rarement vu. Borrino présente la peau hâlée des çens du sud, et s'habille çénéralement d'un pantalon corsaire rayé maintenu par une ceinture de soie carmin. Le torse nu et çras, il aime impressionner les nouveaux venus de mouvements amples de sa masse d'arme imposante.

Persuasion (comminatoire) 6 / Rebuffade (saçace) 8 / Attaque (force) 8 / Défense (Aplomb) 10 / Santé 8
Matelotaçe 5 / Sanç-froid 6 / Athlétisme 3

SWANDIF LA SANGSUE

Courtaud, le regard chafouin, il ne doit sa longévitè dans la piraterie qu'à sa propension à se trouver des protecteurs. Ses vêtements sombres et un chapeau de feutre ample lui assurent une totale discrétion. Il pourra en toute occasion faire preuve d'une lâcheté peu commune.

Persuasion (Abstrus) 7 / Rebuffade (Circonspect) 8 / Attaque (Cautèle) 5 / Défense (vexation) 8 / Santé 7
Matelotaçe 5 / Furtivité 6 / Jeu 4 / Doigt Açile 5 / Dissimulation 3



TANDISFAEL DIT LE NIAIS

Cousin de Tharn et mousse. Particulièrement musclé, Tan comme l'appelle l'équipage, pourrait attiser les passions féminines s'il n'avait ce regard bovin qui en dit long sur son intelligence. Heureusement pour lui, l'intelligence n'est pas forcément la qualité la plus recherchée par ces mêmes dames. Tan aime à sinçon l'habillement de son cousin, à qui il obéit aveuglément, malheureusement il le fait en dépit d'un bon goût vestimentaire qui le rend ridicule.

Persuasion (direct) 8 / Rebuffade (candide) 5 / Attaque (force) 10 / Défense (parade) 6 / Santé 10
Matelotaçe 3 / Athlétisme 6

MACINOS

Un aventurier bravache et sans scrupule. Il a toute la confiance de Tharn (en fait ce dernier s'en méfie horriblement et tentera de s'en débarrasser ou d'en faire un bouc émissaire auprès de l'équipage qui ne l'apprécie guère). Il est toujours vêtu d'un ample manteau de cuir aux boutons d'argent, d'un tricorne usé et manie la rapière avec dextérité.

Persuasion (volubile) 10 / Rebuffade (vétilleux) 9 / Attaque (astuce) 11 / Défense (Intuition) 8 / Santé 7
Matelotaçe 5 / Athlétisme 3 / Évaluation 4 / Jeu 6 / Perception 4 / Survie 4

TORUS LE VIEUX

Marin d'expérience, il est le plus souvent à la barre, une casquette à visière rivée sur la tête et marmonnant quelques prières aux déités aquatiques dans sa barbe poivre et sel. Comme tout bon marin il se déplace pieds nus et d'un pas chaloupé.

Persuasion (éloquent) 8 / Rebuffade (saçace) 7 / Attaque (astuce) 8 / Défense (parade) 6 / Santé 6

Matelotaçe 7 / Perception 6 / Jeu 4 / Survie 5

SPALUTES

Moine détroqué de l'église troçlodyte, Spalutes traîne sa maladresse et sa bonhomie de taverne en pont de navire. Seuls ses sourcils épilés rappellent son ancienne confession. Une chemise et un pantalon de soie chamarrée ont fait de lui un marin comme un autre.

Persuasion (Abstrus) 6 / Rebuffade (contrariant) 9 / Attaque (cautèle) 5 / Défense (intuition) 9 / Santé 8
Matelotaçe 1 / Médecine 4 / Comméraçe 3

Quelques Incidents Mineurs venant épicer la trop Monotone Croisière de nos PJ

Des nuaçes noirs emplissent l'horizon, tandis que le vent change de direction et se met à souffler en bourrasque. En quelques minutes, la lumière pourpre du soleil laisse la place à un crépuscule froid et humide. Un crachin mouille l'équipage avant de se chançer en averse. La mer, quant à elle, s'est muée d'un paysage de plaines moutonneuses en un univers de collines en mouvement. Des vaçues çigantesques balaient le pont emportant tout ce qui n'est pas solidement attaché. Le navire, ballotté en tout sens, doit affronter une tempête.

Dying Earth

Tous les PJ doivent effectuer un jet de Matelota ge. En cas d' chec, ils ont le mal de mer et subissent un malus de 1 pour tous leurs jets de d s durant la temp te.

Les t ches sont nombreuses et il faut se les répartir :

  **Ferler la voile.** C'est   dire monter dans la mature pour la r duire. Cela n cessite des jets d'Athl tisme. Un aventurier poss dant la comp tence Matelota ge pourra y recourir.

  **Tenir la barre.** C'est   dire  viter que le navire ne se mette sur le flanc et chavire. Cela n cessite des jets d'Athl tisme. Un aventurier poss dant la comp tence Matelota ge pourra y recourir. Poss der le style Force en Attaque permet de b n ficier d'une relance de 1.

  ** coper.** A fond de cale, un syst me de pompe archa que permet de vider le trop plein d'eau. Aucune comp tence n'est n cessaire mais simplement de l'Endurance. Pour chaque heure pass e dans la cale   pomper, le personnage doit effectuer un jet de Sant . Lorsque le total de ses points de Sant  arrive   0, il tombe de fati ue et doit  tre remplac . Les points perdus sont r cup r s apr s une nuit et une journ e de repos.

L'un des membres d' quipa ge vient de s'apercevoir qu'un objet de valeur lui a  t  d rob . Il exige que sa propri t  lui soit remise dans l'heure sinon le coupable sera s v rement ch ti . Si cet objet a  t  d rob    l'un des PJ celui-ci r agira  videmment comme il l'entend. La suspicion est   son comble et les rumeurs vont bon train. Au bout d'une heure, la victime va se plaindre au capitaine demandant une fouille du navire. Ce dernier acceptera et dirigera les op rations avec quelques membres d' quipa ge. Qui est le coupable ? Nul ne le sait, pour l'instant... Mais ce dernier pourrait bien d cider de faire porter le chapeau   l'un des nouveaux venus en  lissant son butin dans leur couchette ! Et que ferait un PJ s'il d couvrirait l'objet du vol dans ses effets ? Leur voudrait-on du mal ?

Depuis quelques jours, l'une des deux s eurs Parish passe beaucoup de temps avec l'un des PJ. Au d but, cela pourrait passer pour du hasard :   la man uvre, le PJ se retrouve   c t  de la donzelle, ils sont de quart ensemble, etc. Puis les choses se pr cisent, m me si elle ne semble pas lui montrer d'int r t, elle se trouve souvent au m me endroit. Ils se croisent dans un couloir, dans une taverne ils se retrouvent   la m me table. A partir de ce moment, un jet de Luxure doit  tre effectu  pour r sister   la tentation de se laisser aller   quelque flirt innocent. Flirt, qui   l' tonnement de l'int ress , trouve une r ponse certes discr te, mais une r ponse positive tout de m me.

Le joueur pourra alors d cider de passer   des exercices d'une nature plus sensuelle que de simples atouchements ou baisers. Bien entendu, cette romance n'est pas sans cons quence. La s eur de l'amoureuse est jalouse et veillera    touffer dans l' uf cette histoire. De plus, les s eurs  tant jumelles, notre soupirant risque fort de se tromper. Un ma tre de jeu enclin   la charit  pourrait d cider qu'une s duction particuli rement r ussie permettrait au Casanova de combler les deux jeunes femmes et d' viter toute jalousie. Mais si vous  tes particuli rement ironique, cette solution pourrait bien f cher les deux amantes. Enfin, il est possible que tout cela ne soit un jeu particuli rement cruel imagin  par les deux jumelles et dans ce cas, le malheureux pr tendant risque d'en faire les frais.

Suite   une mauvaise man uvre, impliquant peut- tre l'un des PJ, la coque est endommag e (troncs d'arbre d rivant,  cueils au ras de l'eau, etc.). Il faut vite r parer et  coper (voir ci-dessus pour la man uvre d' copa ge). La r paration consistera   plaquer sur la coque du navire un bouchon d' toupe, de tissus et de  oudron maintenu par des poutres. Malheureusement, dans le m me temps, une  al re des  ardes fluviaux de Ka n appara t au d tour d'un m andre du fleuve !

Il n'existe que deux solutions : se faire passer pour d'humbles marchands (peut- tre m me attaqu s par des pirates) ou prendre la fuite.



Dans le premier cas, il faudra réussir à persuader le capitaine de la galère de leur innocence. Ce dernier ne se privera pas pour monter faire une inspection à bord et leur infliger quelques amendes pour irrespect des lois maritimes en vigueur. Le prendre en otage pourrait constituer une bonne idée. La galère tentera néanmoins de les suivre.

La fuite, quant à elle, sera handicapée par l'état du navire. Une retenue de 1 sera appliquée à tous les jets de dés de Matelotaçe. Il faudra réussir un cumul de 3 pour échapper aux poursuivants.

Le capitaine de la galère : Rebuffade 9, Matelotaçe 8.

Un malheur n'arrive jamais seul et en voici un qui donnera du fil à retordre à tout l'équipage : la mascotte de bord, un rat dodu, s'est enfui. Il faut absolument le retrouver avant d'encourir les foudres du destin. Une fouille complète du navire est organisée : prions pour que le rat ne s'est pas noyé en essayant de quitter le navire !

Si certains de vos PJ trouvent l'idée d'un rat totalement futile, n'hésiter pas à mettre en œuvre toute votre perversité, cher MJ, pour leur prouver qu'il n'en est rien. Le mécréant qui met en doute les lois de la destinée et du hasard sera la cible d'une série de malchance telle qu'il n'en a jamais eu :

- œ Alors qu'il est de quart sur la hune, tout en haut du mat, il se met à pleuvoir ! Non il n'a pas pris de ciré, vous en êtes sûr cher MJ.
- œ Il glisse sur un savon laissé sur le pont.
- œ Durant une tournée de tafia, il n'y en a plus pour lui et c'était la dernière bouteille.
- œ Inutile de dire qu'il perd à tous les jeux de hasard.
- œ Il perd l'une de ses possessions, qui tombe à la mer.

œ Un coup de vent rabat sur lui les ordures que le bosco venait de jeter à la mer.

œ Alors qu'il monte dans la mature, un bout se casse (il voit clairement un rat le ronger, la mascotte !) et il tombe à l'eau (qui a dit requin ?).

Bref, toutes ses mésaventures risquent de lui faire bien comprendre qu'il vaut mieux qu'il retrouve cette damnée mascotte (mais oui c'est lui qui la retrouvera, et une morsure sera sa récompense pour toute sa peine).

ESCALE DANS LES TAVERNES

Dans les établissements idoines, moult activités récréatives sont disponibles pour les matelots harassés par un long voyage :

œ **Les jeux** : jeux de cartes, de dés, en général tout les jeux de hasard permettent de dilapider et, souvent de perdre une fortune. Mais on peut aussi trouver des jeux d'adresse, fléchettes, boules tronquées (seulement au nord de la Scaum), fouets (il s'agit d'un jeu d'équipe mêlant dextérité et courage – l'un des joueurs tient un brin d'herbe entre ses lèvres tandis que l'autre tente de lui enlever d'un coup de fouet). Des courses de rats, mais aussi des combats de rats, de poissons combattants, de coqs, de chiens contre des rats, d'hommes contre des rats (le marin est placé dans une petite arène les mains attachées dans le dos et à genoux, il doit tuer avec ses dents un certain nombre de rats), des combats aux poings avec ou sans règle, bras de fer. Le tout fait évidemment l'objet de nombreux paris.

œ **Les délices érotiques** de quelques jeunes filles ou jeunes hommes, plus ou moins jeunes et plein d'entrain, apportant son lot de plaisir, de déception ou de maladie.



☞ **Les plaisirs de la table**: restauration plus ou moins recherchée, diverses boissons au degré d'alcool varié, herbe à fumer aphrodisiaque, hallucino-gène... et autres produits excitants.

☞ **Contes et racontars**. Disons-le sans ambages, les pirates de la Scaum sont de fieffés menteurs et d'incroyables vantards. Tous profitent de ces escales pour raconter histoires vraies ou fausses, légendes ou rumeurs, agrémentées de nombreuses digressions et avis contradictoires.

☞ **Et puis surtout, on s'amuse**, on chante, on rigole et on dépense sans compter au lendemain. Et au vu des tarifs pratiqués par les aubergistes et des sommes dépensées, on se demande parfois qui sont les véritables profiteurs de la piraterie. Et pourquoi ces établissements ne sont jamais la proie de leurs meilleurs clients ?

COMBAT DE GROUPE

En vertu de la règle dite de l'efficacité absolue et afin de simplifier les combats de groupe, les caractéristiques en Attaque, Défense et Santé des adversaires représentent le groupe entier d'opposants. Plutôt que de détailler une horde d'adversaires insignifiants mais possédant chacun leurs caractéristiques propres (ce qui vous vaut cher MJ un travail minutieux d'archive, peu compatible avec la rapidité et le stress de toute scène de démonstration martiale), la totalité des adversaires présentent un pool de compétences guerrières communes. Lorsque vous ratez un jet de Santé, considérez que l'un de ses adversaires vient de subir une blessure et qu'il est alors hors de combat (le faquin peut être cruellement blessé, s'enfuir, faire le mort, ou même, être mort). Là aussi, il est possible de varier la Force des adversaires par rapport à vos joueurs en multipliant par un facteur quelconque la somme des compétences martiales des PJ. Dans ce cas, le signe ~ représente la somme des compétences des PJ.

Le MJ peut décider d'un seuil au delà duquel le groupe arrêtera le combat. Ce seuil peut être appliqué à la valeur de la caractéristique Attaque, Défense ou Santé.

BAGARRES DE TAVERNE

Les bagarres de taverne se font généralement dans une insouciance violente : seules les armes improvisées sont utilisées. L'utilisation d'armes mortelles ou conventionnelles, entraînera soit un arrêt du combat, soit le désarmement ou la mise hors d'état de nuire de l'impudent violant une des lois de la piraterie (il ne lui en sera tenu nulle rigueur pour cette fois).

Le combat se fait donc à main nue (se reporter page 47 pour les combats sans arme). Certains personnages peuvent utiliser le style Astuce en Attaque grâce à l'utilisation d'armes improvisées. Dans ce cas, ils bénéficient, comme indiqué dans les règles, d'une prime de 2 points si l'adversaire est désarmé (page 47) ou d'une prime de 1 point si l'adversaire n'est pas familier avec les armes improvisées, c'est à dire qu'il ne possède pas le style Astuce (page 45).

Dans un tel contexte les armes improvisées sont légion et nous ne citerons que les plus courantes : chope, bouteille, tonnelet, tonneau, tabouret, chaise, table, bûche (enflammée ou non), bougeoir, balai, seau, pot de fleur, marmite, casserole, poêle, louche, rouleau à pâtisserie, jambon (pas une tranche, mais un jambon à l'os entier), etc.

Les acrobaties les plus insensées sont de rigueur (un jet d'Athlétisme sera alors nécessaire), saut d'une table à l'autre, combat sur des tables, saut d'un étage à l'autre, se balancer à un lustre, se battre en équilibre sur des tonneaux en mouvement.

Et afin de mettre hors d'état de nuire un plus grand nombre, la possibilité de se défaire de ses adversaires en les lançant l'un sur les autres, ou à travers une fenêtre reste un moyen usuel (un jet d'Attaque avec le style Force est alors nécessaire).