

Pirate un jour, pirate toujours !

Capitaine Rogers

ORIGINES : "Où il convient de rendre à César..."

Ce scénario pour Warhammer est originellement paru dans le magazine Casus Belli numéro 71. *Scénario écrit par Pierre Lejoyeux et Patrick Leclercq.* Je l'ai adapté à l'univers de *Seventh Sea* et il suit idéalement *Les Îles d'Emeraude*.

Notes liminaires

Ce scénario s'adresse à des héros débutants et plutôt crédules. Cette aventure débute en Castille, à San Eliseo.

Préambule

12 Sextus 1626. Le capitaine Arkan, un célèbre pirate, rentrait à son repaire, ses cales pleines des fruits d'une campagne de rapines, de pillages et de razzias, lorsque son navire, Le Vautour, fut pris en chasse par trois de ses rivaux, tous aussi sanguinaires et impitoyables que lui.

Arkan essaya de leur échapper, mais en vain. Trop lourdement chargé, une de ses grands voiles déchirée lors du tout dernier abordage, Le Vautour fut rejoint et le combat s'engagea bientôt, au crépuscule, quelque part sur le Miroir. A trois contre un, autant dire que les dés étaient jetés. Arkan maudit le sort, mais en fait de sort, il s'agissait d'une trahison, celle de son second, Pajagón, soudoyé par les rivaux du capitaine.

Face à une mort inévitable, Arkan fit front, galvanisa son équipage et parvint même à couler un navire ennemi. Voyant que l'issue du combat était loin d'être certaine, Pajagón se glissa derrière le capitaine et, au plus fort du combat, le poignarda. Mortellement blessé, Arkan resta cependant debout et fixa son meurtrier. Dans son regard, la surprise fut vite chassée par une profonde haine, une haine si forte qu'elle repoussa la mort. Pris de peur, le traître se jeta à l'eau. Leur chef blessé, leur second les trahissant, les hommes d'équipage perdirent tout espoir. D'une démarche raide et peu assurée, Arkan descendit à fond de cale pour saborder son vaisseau, puis remonta se tenir droit à la barre, la dague de Pajagón encore plantée entre les omoplates. Le Vautour sombra en quelques minutes avec son capitaine à la

barre, entraînant dans les abysses toute sa cargaison et la majeure partie de l'équipage. Seuls deux hommes survécurent : Pajagón le traître, et Quevedo Velasquez, un simple matelot castillien tombé à l'eau au début du combat.

Introduction

San Eliseo, trente ans plus tard

07 sextus 1656, il fait beau en cette journée d'été, assez beau pour que les castilliens passent leur temps dehors au soleil, mais bien trop pour tout aventurier venu d'ailleurs... Aussi se réfugient-ils dans la fraîcheur et l'ombre d'une taverne. C'est là, si ce n'est déjà fait, que les héros se rencontrent.

Mais au fait, pourquoi sont-ils à San Eliseo ? Nous les avons laissé quelque part au large d'Avalon, après le scénario précédent *Les Îles d'Emeraude*. Et bien, à la suite de leur "coup d'éclat", nos héros ont préféré quitter l'Avalon précipitamment, le roi Piram commençant à s'intéresser d'un peu trop près à leur existence. Le premier navire disponible partait pour San Eliseo, mais les héros auraient aussi bien pu embarquer pour l'Empire du Croissant, l'Ussura ou le Vestenmannavnjar. Après quelque temps, ils présument que les choses se sont tassées et veulent retourner chez eux.

Mais s'il s'agit de votre premier scénario, voici plusieurs autres introductions possibles :

- Les héros ont été engagés comme mercenaires pour lutter contre les pirates. Ils ont participé à un ou deux abordages et ont touché leur solde.

- les héros ont escorté un riche marchand vendelar naviguant de Carleon à San Eliseo. Arrivé au terme du voyage, un différend les a opposés à leur patron qui s'est éclipsé dans le Grand Marché sans les payer. N'ayant pu retrouver l'indélicat, ils cherchent à présent à rentrer chez eux.

- Un personnage recherche sa fiancée, Lucia, vendue à des marchands croissantins par des trafiquants d'esclaves. Il rassemble ses amis pour la retrouver. La piste les mène à San Eliseo où ils apprennent que Lucia a été emmenée dans l'Empire du Croissant. (Retenez le nom de Lucia, il en sera fait mention plusieurs fois dans le scénario, pour ceux qui auront choisi ce background.)

- Les héros buvaient tranquillement dans une taverne de Charousse lorsqu'ils ont été drogués et se sont réveillés matelots à bord d'un bateau en partance pour San Eliseo. Une fois leur "contrat" achevé, ils cherchent à revenir en Montaigne.



Oiseau de proie, oiseau de haine

- Un héros marchand a été envoyé par un membre de sa famille ou de sa guilde pour étudier les méthodes commerciales des elisois et conclure des accords commerciaux.

- Un héros marin (pilote, marin, capitaine...) est venu pour trouver, d'une manière ou d'une autre, des cartes maritimes et des renseignements sur le Miroir et la Mer Oubliée.

- Ayant entendu parler de la répulsion des castillians pour les travaux manuels, un héros artisan est venu faire fortune à San Eliseo et a réussi à trouver du travail à un tarif trois fois supérieur à celui en vigueur en Montaigne. Après une année de dur labeur, il décide de retourner chez lui.

Dans tous les cas, le séjour à San Eliseo des héros touche à sa fin et ils sont en quête d'un bateau pour rallier leur destination prochaine qui peut être la Montaigne, l'Empire du Croissant ou une cité vodacci. De toute façon, peu importe, ce qui compte c'est que les héros embarquent.

Cela ne sera pas chose aisée et ce pour deux raisons. La première est le nombre des héros, quatre ou cinq en général, qui limite le choix des bateaux du fait des places disponibles à bord. En effet, tous les navires sont des nefes marchandes qui ne peuvent accueillir que très peu de passagers. La solution à ce premier écueil est de rechercher un bateau ayant à la fois des cabines libres et manquant d'hommes d'équipage, ce qui permettrait de "caser" tous les héros... et de faire des économies...

Le second problème est que les capitaines castillians n'aiment pas prendre à leur bord des passagers étrangers qui ne soient pas recommandés par quelqu'un d'honorable (marchand établi, capitaine, prêtre, etc.). Comme il n'y a pas pour l'heure de bateaux montagnais dans la baie, de telles recommandations sont nécessaires. Les diverses raisons de la présence des héros à San Eliseo devraient leur en fournir et finalement leur permettre d'embarquer, tout cela étant occasion à jeu de rôle et visite de quelques lieux de San Eliseo.

Acte I : Une Haine tenace

Trois coups de bâtons et le rideau se lève sur...

Le pont d'un navire au levé du soleil. Une brise marine légère balaie vos cheveux alors que des mouettes criantes volent au-dessus de vous.

Scène 1 : *El Loco* et San Eliseo

Décors : le navire *El Loco*, San Eliseo

Protagonistes : Pablo Antonio del Iguerra Zurekin de la Rocha Roja, ses deux gardes du corps eisenors, Quevedo Velasquez, une bande de brutes

Tel est le nom (littéralement *Le Fou*) du petit navire marchand transportant vin et fourrures qui prend à son bord les héros. Il s'agit d'une nef castilliane classique, aux flancs ronds, à la cale ventrue, au pont large et incurvé, aux deux mâts surmontés de poste de vigie et aux grandes voiles triangulaires semblables à celles des felouques croissantes. Deux châteaux, possédant chacun une baliste sur la plate-forme, ornent poupe et proue. Celui de poupe abrite les cabines des officiers et des passagers. C'est de sa plate-forme que l'on dirige les manœuvres et pilote le bateau. Celui de proue tient lieu de quartier à l'équipage. En cas d'attaque ou de mutinerie, le château arrière devient un véritable fortin où l'on peut se barricader en dernier recours.

El Loco compte vingt hommes d'équipage, plus le capitaine et son second. Il a besoin de trois matelots supplémentaires et dispose de six places de passagers (trois cabines de deux personnes) dont déjà quatre sont occupées.

La première cabine est occupée par un noble castillien, Pablo Antonio del Iguerra Zurekin de la Rocha Roja ; la seconde par ses deux gardes du corps, des mercenaires eisenors taciturnes ; et la troisième par un vieux marchand castillien, un certain Quevedo Velasquez...

Il y a deux places de libres en tant que passagers. Une avec le noble, l'autre avec le marchand. Si ce dernier ne fait aucune difficulté pour partager sa cabine, le noble, quant à lui, refuse catégoriquement. Un arrangement est trouvé par le noble lui-même : un de ses gardes du corps dormira dans le couloir, devant sa porte, ce qui libère une place pour un personnage. A n'en pas douter, les mercenaires risquent de ne pas apprécier.

Quant aux héros endossant le rôle de matelot, ils logent dans le château avant, parmi la forêt de hamacs tendus dans tous les sens...

Un charmant petit vieux

Petit, mince, les cheveux blancs, le sourire aux lèvres, Quevedo Velasquez est l'archétype du petit vieux sympathique, un rien philosophe, un rien grivois, intarissable sur les merveilles des pays lointains comme l'Archipel de Minuit ou l'Empire du Croissant et sur les mérites comparés de ses nombreuses conquêtes...

Il a beaucoup vécu, cela est certain. Et à la façon dont il parle, on imagine une jeunesse aventureuse avec de nombreux voyages, des explorations audacieuses, des combats difficiles, mais jamais, jamais on irait penser que ce vieil homme fut un pirate sauvage et sanguinaire...

Comme *El Loco* n'appareille que le lendemain, Quevedo Velasquez propose aux héros de leur faire visiter la ville, ce que ces derniers devraient accepter sans trop de réticence du fait que,

jusqu'à présent, leurs différentes activités ne leur en laissent pas le temps. Au programme : la prison des nobles, la place des exécutions, le Grand Marché, les églises, et bien sûr les tavernes de la vieille ville... Dans l'une d'elles, Quevedo est agressé par trois malandrins qui l'accusent d'avoir triché au jeu quelques jours auparavant, ce que Velasquez nie farouchement. Pris malgré eux dans la mêlée, les héros sont obligés d'intervenir. L'échauffourée est vite réglée, les assaillants ne sont pas très dangereux pour des héros. Suite à cet incident, Quevedo écoute la "visite" et retourne au *El Loco*. A partir de cet instant, le vieil homme débordera de reconnaissance pour les héros et recherchera leur compagnie et leur protection...

Scène 2 : Un voyage trop tranquille

Décors : *El Loco*

Protagonistes : Quevedo Velasquez, les marins du *El Loco*

Ayant pris la mer, la nef file toutes voiles dehors vers sa destination.

Les premiers jours de la traversée sont, au dire des marins, des plus tranquilles, trop tranquilles même. Pensez donc ! La tempête qui s'abat sur *El Loco* au cours de la première nuit n'emporte qu'un seul marin ; ni les pirates, ni les croissantins ne pointent le bout de leur étrave, c'est à peine si un bateau sans pavillon suit la nef pendant quelques heures ; et surtout, *El Loco* n'est le théâtre d'aucune bagarre ni règlement de compte, ce qui, connaissant la susceptibilité des castillians, est chose notable...

Pourtant ce ne sont pas les occasions qui manquent. Quevedo triche quand il joue avec les hommes d'équipage et les gardes du corps. Il est percé à jour mais personne n'ose le prendre à partie car Velasquez a subtilement fait comprendre à tous et à demi-mots que les héros étaient ses anges gardiens...

Les gardes du corps, spoliés d'un bon tas de guilders, regardent les héros avec d'autant plus d'animosité qu'ils sont, déjà à cause d'eux, obligés de dormir tour à tour sur une chaise. Les hommes d'équipage s'écartent de ceux des héros qui travaillent avec eux ; un perdant particulièrement rancunier peut même avoir un geste malveillant envers un personnage, par exemple mélanger diverses choses dans son repas, entailler les cordes du hamac pour qu'il cède durant la nuit ou pire encore, s'arranger pour qu'il tombe du mât ou le poignarder la nuit, lors d'une relève de quart.

Ainsi s'égrènent les jours, jusqu'à un certain soir...

Scène 3 : Au crépuscule sur le Miroir

Décors : *El Loco* et le *Vautour*

Protagonistes : Quevedo Velasquez, le capitaine Arkan, quantités de squelettes, spectres et zombies

Depuis le matin, Quevedo est sombre et mélancolique. Appuyé au bastingage, il fixe les flots. Son sourire proverbial a disparu, ses traits se sont durcis. Aux héros qui s'inquiètent de son état, Quevedo répond qu'un "grand malheur" est arrivé dans ces parages, voilà longtemps...

Il explique qu'il a perdu tous ses "amis" dans un naufrage. Là s'est finie sa vie d'"aventurier". Depuis, il n'avait jamais repris la mer... Le soleil saigne dans la mer et le ciel devient d'un rouge profond. Chacun vaque à ses occupations quand soudain, droit devant, la surface des flots bouillonne d'un noir absolu, comme si une monstrueuse pieuvre crachait toute son encre avant de jaillir des abysses.

Lentement, des mâts portant encore des lambeaux de voiles et de cordages émergent des flots et c'est bientôt tout un navire qui sort des profondeurs.

Quevedo l'identifie aussitôt comme étant *Le Vautour*, il devient blême et se réfugie derrière les héros qu'il ne quittera pas de tout le combat. Le capitaine du *El Loco* essaye de changer de cap mais trop tard...

Des spectres hurlants jaillissent du château arrière du *Vautour* et se jettent sur les vigies du *El Loco* qui, folles de terreur, sautent de leur poste pour venir s'écraser sur le pont ou plonger dans la mer. Sur le bateau à l'abordage, des dizaines de squelettes sortent des cales et brandissent des grappins qu'ils lancent sur la nef.

Tout à se battre contre les spectres, l'équipage du *El Loco* est incapable d'empêcher le vaisseau fantôme de se glisser le long de la nef. Alors que le soleil s'enfonce de plus en plus vite dans la mer, les premiers squelettes, dagues et sabres rouillés en main, prennent pied sur *El Loco* et viennent prêter main forte aux spectres.

Devant cette marée venue d'outre-tombe, toute résistance est vaine. Spectres et squelettes semblent naître de la cale du *Vautour*, peu importe combien d'entre eux sont abattus, d'autres les remplacent...

Quoi que fassent les héros, l'équipage se fait déchiqueter. Le château arrière n'offre qu'un abri illusoire, les spectres passent à travers les portes et les squelettes, à force d'acharnement, réduisent en lambeaux portes, parois et planchers et pénètrent de tous côtés dans le réduit...



Oiseau de proie, oiseau de haine

Dans ces conditions, fuir n'est pas un déshonneur et les héros seraient sages d'y penser, à condition d'en avoir l'occasion. Lorsque les héros s'en préoccupent, la chaloupe du *El Loco* est justement en train d'être mise à l'eau par les gardes du corps du noble castillien. Il y aurait de la place pour tout le monde, mais les mercenaires l'entendent d'une autre oreille et refusent de laisser monter les héros, allant jusqu'à les repousser les armes à la main.

Si les héros, accompagnés de Quevedo, embarquent sur la chaloupe, ils assistent au naufrage du *El Loco*, mais ils ne sont pas sauvés pour autant (voir A la dérive ...).

S'ils sont, avec leur ami Quevedo, bloqués sur la nef, ils deviennent rapidement les seuls êtres vivants à bord. Le combat semble perdu, rien ne paraît plus pouvoir les sauver. C'est alors que les hordes du *Vautour* cessent d'attaquer, les squelettes fixent les héros de leurs orbites vides, leurs armes brandies, et les spectres survolent en un ballet sinistre *El Loco* qui coule lentement.

Paraît alors un squelette de plus de deux mètres, vêtu de lambeaux de vêtements somptueux, paré de nombreux bijoux et coiffé d'un chapeau en relativement bon état. Un zombie, une femme noyée de fraîche date, l'accompagne. Sur le passage de cet étrange couple, tous les squelettes réduits en miettes durant le combat se reconstituent et les valides s'écartent respectueusement.

"Viens à moi, Quevedo l'étripeur, lance la zombie, porte-parole d'Arkan, avec une voix d'outre-tombe, viens rejoindre ton capitaine. Il t'attend depuis si longtemps..." Velasquez est irrésistiblement attiré vers le squelette qui le prend à la gorge et le soulève de terre d'une main. "Où est Pajagón ?" demande la femme.

Quevedo gigote pathétiquement, et jure qu'il n'en sait rien. Les doigts se resserrent. Finalement, d'un geste vif du poignet, le squelette du capitaine Arkan lui brise le cou et Quevedo s'écroule comme un pantin désarticulé. Toute action des héros est vouée à l'échec, ne sont-ils pas entourés de squelettes et de spectres, acculés à la mer et dominés par la masse impressionnante du capitaine Arkan ? Après quelques minutes de flottement, Quevedo l'étripeur se relève, une lueur rouge dans le regard, et vient se placer à la droite de son capitaine.

"J'attends depuis très longtemps que le dernier membre de mon équipage reparaisse sur les mers, martèle la zombie. Puisque vous avez permis cela en lui sauvant la vie, j'épargne la vôtre. Cependant vous allez me rendre un petit service. Voici trente ans, un traître nommé Pajagón a causé la perte de mon navire et ma mort. Vous avez trente jours pour le retrouver et me le livrer. Sans cela je saurai vous retrouver..."

Alors que *El Loco* s'enfonce par l'avant, la zombie s'approche des héros et tend le bras. Dans sa main, paume ouverte, se trouve une petite statuette en os montée en pendentif, représentant un squelette. "Si vous acceptez, prenez cette statuette et jetez-la dans

l'eau en criant mon nom quand Pajagón sera entre vos mains. Sinon..." A ce mot, les squelettes brandissent leurs armes. Ils attendent une minute, temps réel, avant de se jeter sur les héros. Mais même si le combat s'engage, la zombie garde la main ouverte, attendant que l'un des héros prenne l'objet. Ceci fait, le capitaine Arkan, les zombies, les squelettes, les spectres et le bateau fantôme disparaissent en un battement de paupière.

Les héros ont juste le temps de rassembler leurs affaires avant que la nef sombre entièrement.

Scène 4 : A la dérive...

Décor : une chaloupe, l'océan

Protagonistes : -

Dans la chaloupe ou le radeau de fortune, les héros dérivent en pleine mer du Miroir.

Si les héros se sont enfuis à bord de la chaloupe, l'apparition du capitaine Arkan, la mort de Quevedo et la malédiction auront lieu le soir suivant, lors d'une seconde apparition du *Vautour*. Dans tous les cas donc, la situation n'est pas très bonne, si Arkan a pris rendez-vous pour dans un mois, la faim et la soif, elles, sont d'emblée présentes...

Deux jours s'écoulent, deux longs jours passés à écopier la chaloupe ou à voir lentement et inéluctablement sombrer le radeau. C'est alors que le ciel sourit aux naufragés ! Une voile se découpe à l'horizon et se rapproche d'eux...

Sauvés ! Oui, en quelque sorte...

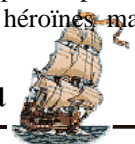
Acte III : Et Vogue la galère...

Scène 1 : Bienvenue à bord

Décor : la galère croissantine Al-Baz

Protagonistes : Abdul Alhazred, le capitaine Kemal Refik, Mehmet Esad, les marins croissantins de *Al-Baz*

Les héros dérivent depuis plusieurs jours lorsqu'une voile apparaît à l'horizon, celle d'une galère croissantine. Le navire s'approche rapidement et des grappins sont lancés. Un homme au teint basané parlant parfaitement le castillien demande aux naufragés de monter à bord. Toute tentative de fuite ou de résistance est impossible, des archers sont prêts à transformer les héros en porcs-épics. Les héros sont hissés sur le pont et fouillés par les pirates croissantins qui détaillent leur prise avec des commentaires railleurs. Certains ne se contentent pas de paroles et ont des gestes déplacés envers d'éventuelles héroïnes, mais



n'iront pas plus loin, plusieurs d'entre eux ayant été taillé en pièces par le Maître pour moins que cela...

La fouille est complète et minutieuse, chaque objet trouvé est longuement étudié, les doublures des vêtements sont déchirées, les coutures tranchées au couteau. Tout ce qui est bijoux, monnaie ou armes est partagé entre les pirates présents, le reste, dont la statuette, est jeté à la mer. Les symboles religieux subissent un sort particulier : les croissantins les piétinent et crachent dessus avant de les jeter par-dessus bord. Toutes les possessions des héros leur sont ainsi enlevées, y compris les vêtements qui sont remplacés par de simples pagnes de toile.

Apparaît alors le capitaine, Kemal Refik, le teint basané, les cheveux noirs, le port hautain. C'est un homme froid et méprisant qui parle le castillien avec un accent particulier, curieux mélange entre les intonations croissantines et les intonations vodaccis. Il se distingue de ses hommes par ses vêtements de soie, sa cuirasse rutilante et son grand sabre à deux mains (arme croissantine équivalente à une épée à deux mains). Il sert fidèlement Abdul Alhazred, le maître de la galère, par intérêt, car il lui a promis le commandement de l'armée sainte qu'il lancera un jour contre l'Occident.

Le suit de près Mehmet Esad, son second. Avec ses 2,10m, son importante musculature, son crâne chauve et son grand fouet, Mehmet est impressionnant. Fidèle ombre du capitaine, il lui est dévoué comme un chien et ne le quitte pratiquement jamais. C'est une sombre brute que même l'équipage craint et évite dans les limites du possible. Ses grands plaisirs sont de fouetter un esclave ou un marin, de donner la cadence aux rameurs avec le tambour et, lors des mouillages, de s'approcher silencieusement d'un marin pour le jeter à la mer d'un grand coup de pied tout en éclatant de rire. Les seules choses qu'il redoute sont la fureur de son capitaine et le Maître qui le terrifie. Sa connaissance du castillien est insuffisante pour mener une conversation soutenue et se limite à quelques termes simples comme : rame, tais-toi, plus vite, suis-moi, meurs, chien d'infidèle, etc., et quelques insultes que nous ne reproduirons pas ici.

Le capitaine prend les héros un à un et les interroge sur les circonstances de leur naufrage, tout en expliquant qu'il n'hésitera pas à faire fouetter ceux qui ne répondent pas aux questions. Si tous les héros racontent une histoire vraisemblable comme un incendie ou une tempête, Kemal n'ira pas plus loin. En revanche, si les héros racontent chacun une histoire différente, le capitaine pousse l'interrogatoire plus loin. Si un personnage parle de navire fantôme et de mort-vivants, il est emmené chez le Maître pour complément d'informations.

De même, si les Croissantins s'aperçoivent que la statuette est revenue au cou d'un héros, ce dernier n'échappera pas à une séance de coups de fouet avec Mehmet, suivie d'une "entrevue" avec Abdul.

Avant de conclure l'interrogatoire, Kemal demande aux héros s'ils servent le Second Prophète. En cas de réponse affirmative, il pose quelques questions théologiques afin de vérifier les dires du naufragé. Les menteurs sont attachés à un mât et reçoivent vingt

coups de fouet. Cette dernière formalité réglée, les héros sont enchaînés à un banc de rameur. C'est Mehmet qui a les clefs de tous les fers, il porte le trousseau à sa ceinture.

Si le groupe de héros comporte une femme, celle-ci est enfermée dans une cale sous la garde continue d'un eunuque et ce sans subir d'outrages particuliers. Elle sera même l'objet de nombreuses attentions (vêtements d'odalisque, bains, huiles parfumées, nourriture de choix, promenades régulières sur le pont), d'autant plus si elle est vierge. Si tel est le cas, le Maître tiendra à la garder en parfaite santé afin de la vendre dans l'Empire du Croissant ou d'être en mesure d'offrir un sacrifice spécial à un puissant démon. Dans le cas contraire, il compte bien s'amuser avec elle mais attend une semaine pour cela, le temps que la prisonnière reprenne des forces. La relative liberté qui est offerte à une aventurière peut lui permettre de s'évader et donc d'aider ses amis...

Scène 2 : le Maître

Décors : la galère croissantine Al-Baz

Protagonistes : Abdul Alhazred, Kemal Refik

De grande taille, le teint blafard, portant une longue robe noire et s'appuyant sur un bâton, Abdul Alhazred est un dangereux fanatique dont l'ultime ambition est de frapper un grand coup contre les Occidentaux en utilisant ses connaissances de démoniste. La piraterie et l'esclavage lui procurent l'argent nécessaire pour parvenir à ses sombres desseins, notamment pour obtenir des armes à feu pour équiper ses futures troupes. Ses origines sont obscures, il a surgi un jour des montagnes en se prétendant envoyé par le Second Prophète afin de détruire les infidèles. La galère lui a été vendue par un ancien pirate pour une somme importante, payée en pièces d'or portant des symboles très anciens. Il règne sur ses hommes par la terreur, n'hésitant pas à éliminer les fortes têtes en les faisant dévorer par un démon.

Comme tous les démonistes, Abdul souffre de divers handicaps physiques. Son odeur corporelle bizarre est de plus en plus persistante, il ne supporte plus la lumière du jour. En cas d'exposition à une lumière plus forte que celle du crépuscule, il n'explose plus ses dés et ne peut utiliser de dés d'héroïsme. Cette sensibilité à la lumière le rend très prudent.

Le Maître se réserve la plus grande des cabines, celle qui est située au-dessus des deux autres, comme pour les dominer, de la même façon que Mehmet et Kemal dominent le reste des pirates qui dorment à même le pont. De là, bien que la porte soit toujours fermée, il semble épier tout ce qui vit sur le pont.

La cabine d'Abdul est plongée dans une obscurité presque complète, la seule source de lumière étant une petite lanterne éclairant à peine ; d'épais tissus noirs protègent la pièce contre la lumière du soleil. Les senteurs entêtantes d'un parfum musqué émanent de la cabine, subterfuge du démoniste pour masquer l'étrange odeur qui émane de sa personne.



Le propriétaire de la galère apparaît sous la forme d'une silhouette noire, à peine visible dans la pénombre de la cabine, une présence étrange et menaçante qui parle avec une voix lente et rauque, pose des questions incisives et réclame des réponses claires. Si les héros font l'erreur de parler du bateau fantôme et de la malédiction, Abdul ne sera satisfait qu'après avoir entendu toute l'histoire, même s'il doit pour cela faire fouetter tous les héros ou même donner une héroïne à son équipage. En cas de refus obstiné, il appelle un démon pour les convaincre. Si cela ne suffit toujours pas, il fait exécuter l'un des héros. N'étant pas un nécromant, l'étude de la statuette et la découverte de ses curieuses propriétés ne lui apprennent rien de plus, mais l'intriguent considérablement.

Sa curiosité assouvie, il confie les héros à Kemal en lui demandant de les garder à l'œil et de lui rapporter tout événement inhabituel. Bien sûr, si la limite d'un mois est évoquée devant lui, il se débarrassera des héros avant cette date. Mais en attendant, "rame chien d'infidèle..."

Scène 3 : Routine

Décors : banc de nage de la galère

Protagonistes : les autres galériens

La plupart du temps, la galère se déplace grâce à ses voiles, mais les rameurs doivent prendre le relais lorsque le vent tombe et lors des abordages. Tous les deux ou trois jours, Kemal ordonne un exercice afin de tester la vigueur des rameurs qui doivent alors fournir un gros effort pendant plusieurs heures d'affilée. La cadence est donnée par Mehmet sur le grand tambour, situé à l'arrière du premier étage des bancs de nage. Ce tambour est haï par les galériens qui voient en lui le symbole de leur esclavage.

Les pirates croissantins, une cinquantaine, ont une taille légèrement inférieure à celle des montagnais, un teint basané, des yeux et des cheveux noirs. Ils ne parlent aucune langue occidentale et méprisent les esclaves. Lorsqu'ils n'exécutent pas des manœuvres nautiques, ils jouent aux dés, s'entraînent au combat, nettoient leurs armes, prient le Second Prophète et insultent les rameurs. La galère tire un filet qui est relevé plusieurs fois par jour. Le produit de la pêche sert à nourrir l'équipage, voire les esclaves si la prise est abondante. Dans ce cas, chacun d'eux a droit à un demi poisson cru.

La plupart des cent soixante rameurs sont des castillians ou des vodaccis, mais il y a aussi quelques montagnais, avaloniens ou vendelars et même deux mercenaires eisenors. Ce sont tous des hommes jeunes et vigoureux, les pirates exerçant une sélection impitoyable. Une grossière bouillie de céréales peu appétissante, mais nourrissante, est distribuée deux fois par jour, en même temps qu'un litre d'eau par rameur. Les malades incapables de ramer sont jetés à la mer.

Chaque rameur est attaché à son banc de nage avec une grosse chaîne métallique. Théoriquement, toutes les chaînes sont

vérifiées chaque jour, mais les pirates négligent souvent cette précaution, ce qui permet à certains de se libérer peu à peu.

Les galériens ne peuvent parler directement qu'avec ceux des bancs de nage proches. Des communications plus lointaines se font en relayant les messages de banc en banc, ce qui complique singulièrement les conversations.

Tout en ramant, les héros peuvent apprendre, de la part d'un voisin ancien pilote, la localisation du port d'attache de la galère (voir la fin de la pièce), et donc la destination du navire tôt ou tard. Bien que les rameurs ne voient jamais la couleur du ciel, ils savent que le véritable maître de la galère vit en reclus dans une des cabines à l'arrière et que ses hommes ont peur de lui. Certains parlent vaguement d'une présence étrange qui se déplace dans l'allée centrale des bancs de nage, certaines nuits. Si les héros insistent pour tout savoir, l'un des rameurs évoque à voix basse de mystérieuses disparitions qui se produisent alors parmi les rameurs. La raison en est que chaque fois qu'il appelle un démon, Abdul lui offre l'âme d'un esclave faible, récalcitrant ou, faute de cela, pris au hasard.

Scène 4 : Evasion

Décors : la galère croissantine Al-Baz, une île volcanique

Protagonistes : marins croissantins, autochtones sauvages

En essayant de se défaire de leurs chaînes, les personnages s'aperçoivent que d'autres rameurs y sont déjà parvenus mais le gardent secret. Ces hommes préparent une mutinerie basée sur l'utilisation de la pièce d'artillerie. Leur plan est mal préparé et ils n'ont aucune chance de réussir. Seuls les héros peuvent les raisonner et calmer leur impatience. Si la mutinerie a quand même lieu, ou si les héros décident d'y participer sans réfléchir, les croissantins auront tôt fait de reprendre les choses en main et les meneurs seront exécutés.

De toute façon, Kemal a prévu de faire escale, quatre jours après l'arrivée des héros, devant une petite île volcanique de 5 kilomètres de long sur 2 de large, faite de marais, de collines escarpées et de ravines encaissées couvertes de végétation, pour reconstituer les réserves d'eau et de vivres fraîches. Il a besoin pour cela de débarquer des esclaves. Si une rébellion a eu lieu, aucun des participants encore en vie ne descendra à terre.

La moitié des pirates part chasser, pendant qu'une dizaine d'esclaves, dont les héros, s'ils ont été "sages", sont choisis pour aller remplir des tonneaux à une petite source située au centre de l'île.

Arrivés sur place, les pirates surprennent une autochtone et veulent l'abattre. Gageons que les héros profiteront de cette occasion pour s'évader en tuant plusieurs gardiens.



Oiseau de proie, oiseau de haine

Rendus furieux par cette évasion, Kemal et Abdul installent un campement sur le rivage, y débarquent les deux tiers des pirates et organisent une traque impitoyable.

Pendant leur fuite, les héros ont l'occasion de découvrir des cavernes occupées par une petite tribu de descendants métis de croissantins, vodaccis et castillians, une quarantaine de membres dont dix guerriers. N'ayant pas la supériorité numérique, ces hommes n'attaquent pas les héros qui peuvent en faire des alliés pour peu qu'ils leur fassent comprendre qu'ils combattent le même ennemi. Sauver la femme, même si cela est hautement improbable, serait d'un grand secours dans cette démarche.

Si cette tentative échoue, les héros peuvent toujours tenter de les attirer vers le camp du rivage afin de créer une diversion pendant qu'ils se glissent à bord de la galère et libèrent les rameurs en s'emparant des clefs.

Cette action doit avoir lieu en plein jour ou au petit matin, pour qu'Abdul soit gêné par la lumière et ne puisse utiliser à fond ses capacités magiques. Il parvient tout de même à lâcher un molosse infernal sur les mutins avant de s'enfuir sur une monture démoniaque ailée, tout en maudissant les héros qui n'ont pas fini de le trouver sur leur chemin.

La cabine d'Abdul recèle le fruit de ses rapines qu'il n'a pas eu le temps d'emporter. En tout 3 000 guilders qu'il faudra partager avec tous les rameurs si les héros ne veulent pas être mis en pièces. De leur côté les autorités castillanes réclameront le tiers des prises et iront jusqu'à fouiller hommes et bateau. Toute fraude entraînera la confiscation de tous les biens du contrevenant.

Scène 5 : En attendant Arkan...

Décors : la galère croissantine Al-Baz

Protagonistes : les galériens, Kemal Refik, Mehmet Esad, Abdul Alhazred

Théoriquement, les héros ne vont pas rester galériens plus de quatre jours. Mais les choses peuvent mal tourner. Voici donc de quoi meubler un plus long séjour à bord... Pendant une nuit sombre, l'un des héros, plus sensible que les autres, se réveille et sent une présence se promener sur le pont, descendre au niveau des bancs de nage et se déplacer à côté des rameurs endormis. La présence s'arrête devant le héros et l'examine un instant avant de s'éloigner. Si le personnage parle ou tente de bouger, il sent une main glacée se poser sur son épaule et sombre dans un profond sommeil. Au petit matin, l'un des rameurs enchaînés à côté des héros aura disparu.

- Un navire de guerre de l'armada castilliane, *Le Poing de Theus*, surgit à l'horizon et se lance à la poursuite du bâtiment croissantin. La traque dure dix heures avant que la galère ne

puisse s'échapper, dix heures de cauchemar pour les rameurs qui doivent fournir un effort immense, sous un déluge de coups de fouet. Plusieurs esclaves craquent, cessent de ramer en pleurant et sont égorgés sur place pour l'exemple.

- Une nuit, les héros sont réveillés par un cri strident qui provient de l'extérieur du navire. L'un des rameurs croit avoir entendu un lourd bruissement d'ailes, au contraire d'un de ses camarades qui pense que c'était le bruit du vent dans les voiles, bien qu'il n'y ait eu aucun vent à ce moment-là.

- Le navire pirate traque et attaque un navire de commerce. Profitant de la puissance motrice fournie par les rameurs, la galère manœuvre avec rapidité et éperonne sa victime. Les pirates se jettent à l'abordage et massacrent tous les marins castillians, à l'exception d'une dizaine qui rejoignent les rameurs sur les bancs de nage.

- Rendu fou par le désespoir, un montaginois profite de la distribution de nourriture pour attaquer un pirate. En représailles, Kemal prive les rameurs d'eau pendant une journée et fait fouetter à mort le coupable.

Si tout va mal...

Si les héros n'arrivent pas à se libérer, Arkan apparaît à la date fatidique et massacre tout ce qui vit à bord de la galère, les pirates, les galériens et même ceux des héros qui ne peuvent griller un dé d'héroïsme pour éviter ce sort. Abdul s'échappe sur sa monture démoniaque et les héros survivants doivent prendre place à bord d'un radeau de fortune pour rejoindre San Eliseo. La statuette est de nouveau au cou de l'un d'eux, les compteurs sont remis à zéro...

Un aventurier tué réapparaît sur *Le Vautour* en tant que zombie, sauf si son âme a été dévorée par un démon, auquel cas Arkan ne peut s'en emparer...

Acte III : Où est Pajagón

Scène 1 : Retour à San Eliseo

Décors : San Eliseo

Protagonistes : Diego don Avila, hidalgo, Ignacio, son domestique

D'une manière ou d'une autre, les héros rentrent à San Eliseo. Soit ils sont fêtés en héros pour avoir capturé une galère croissantine et délivré une bonne centaine d'esclaves, soit leur radeau est repéré par un navire castillan à quelques miles des forteresses jumelles.



Les autorités font une rapide enquête auprès des héros sur la tragédie du *El Loco*. Pour elles, a priori, l'affaire est simple : la nef a disparu au cours d'une tempête ou s'est fracassée contre des récifs. Les héros seraient bien avisés de s'en tenir à de telles explications, car toute mention d'un vaisseau fantôme signifierait plusieurs jours perdus à répondre aux questions de divers enquêteurs et, surtout, la diffusion de rumeurs dans toute la ville, ce qui ne peut que gêner les héros par la suite.

Dans le cas où les héros auraient capturé la galère, leur nouvelle renommée va attirer toute une poignée de pauvres gens voyant en eux les sauveurs d'une fille enlevée ou d'un mari disparu en mer, et qui s'accrochent à eux pour quémander leur aide avec des histoires toutes plus déchirantes les unes que les autres. De plus, des hidalgos en quête d'honneur désirent faire partie du groupe des héros pour bénéficier de leur gloire et participer à leurs futurs exploits. L'un d'eux, Diego don Avila, est particulièrement tenace, allant, même après avoir essuyé un refus, jusqu'à suivre les héros dans tous leurs déplacements.

Grand, mince, portant de superbes moustaches et vêtu de vêtements de bonne facture mais élimés jusqu'à la corde, Diego don Avila est un hidalgo type. Complètement ruiné, il vit dans une minuscule mansarde d'une très vieille auberge. Le patron ne lui fait payer qu'un loyer symbolique, car il est fier de pouvoir dire qu'un noble de vieille souche réside chez lui. Toutes les conversations de Diego tournent autour de l'honneur et de la fierté d'être un hidalgo. Il méprise les activités manuelles et rêve de se voir remarqué par une dame de la cour.

Il est accompagné d'Ignacio, son laquais, un petit homme aux traits grossiers dont l'honneur est de servir les Avila ainsi que l'ont fait tous ses ancêtres. Ignacio est habile de ses mains et pourrait fort bien devenir artisan s'il ne concevait d'autre vie que celle de servir son maître. Il est fier de sa condition de laquais d'hidalgo et considère appartenir à l'élite de la domesticité. Il passe sa journée à mendier et à voler du pain et des fruits qu'il rapporte à son maître, se contentant pour lui-même du minimum.

Scène 2 : Enquête sur Pajagón

Décors : San Eliseo et ses bas-fonds

Protagonistes : Salas Espinel, Luis, des mendiants

Tout ce que les héros savent de Pajagón c'est qu'il s'agit d'un pirate, sans doute un castillien si l'on en croit son nom, et sûrement d'un vieil homme, s'il n'est pas déjà mort... C'est mince, d'autant que l'homme a dû changer de nom et prendre ses précautions pour effacer sa trace. Comment le retrouver alors ?

Deux hommes, deux anciens pirates, vont les mener à lui : Salas Espinel et Estebanillo Lujan. Le premier, Salas Espinel, maintenant un vieillard au visage tout crevassé, n'a pas pu payer la prison lorsqu'il fut arrêté pour vol. En conséquence, le bourreau lui a coupé les deux mains. Depuis, Salas survit de mendicité dans le quartier du port et fait partie de la Cour des Orangers. Le second, Estebanillo Lujan, gros et gras, a dépensé la

plus grande partie de son trésor de guerre pour payer ses années de captivité, laissant son compagnon Salas être mutilé.

Libéré au bout de vingt ans, il a refait sa vie et est devenu un marchand prospère ayant pignon sur rue dans le Grand Marché. C'est alors que Salas est venu le trouver, lui "offrant" d'oublier la perte de ses mains contre le versement régulier de sommes que Luis (voir plus loin) va chercher à la boutique du Grand Marché.

Lujan sait où se trouve Pajagón, du moins il sait où le traître s'est retiré voilà une bonne vingtaine d'années. Pajagón avait hébergé Lujan un peu avant qu'il se fasse prendre par la milice... Tout auréolés de la gloire de leur exploit maritime, les héros peuvent demander de l'aide aux autorités qui mèneront alors une enquête. Tout ce qu'elle pourra révéler, après une bonne semaine de recherches, sera le nom de Salas Espinel. Et surgiront aussitôt des difficultés supplémentaires car Salas, ayant appris que la milice posait des questions sur les anciens pirates, se fera alors d'autant plus discret et prudent.

Outre cette possibilité, les héros peuvent arriver à Salas par deux autres voies. Quevedo et Salas ont pu discuter ensemble devant eux, ou des informateurs des tavernes du port peuvent leur indiquer son nom contre menue monnaie. Venant d'étrangers, cette demande éveillera moins les soupçons que de la part de miliciens. Dans tous les cas, Luis, un petit orphelin qui sert d'"attendrisseur" et de "mains" à Salas, viendra trouver les héros pour arranger un rendez-vous. Ce dernier a lieu à la nuit tombée, dans une impasse sordide de la vieille ville, en bordure du quartier croissantin. Une vingtaine de mendiants, tous armés de couteaux ou de crochets de boucher, sont dissimulés dans les maisons, prêts à intervenir.

Salas se tient au fond de l'impasse, deux "crochets de pirate" fixés sur ses moignons. Selon les cas, c'est soit une embuscade destinée à massacrer les héros, soit une véritable entrevue.

Salas est un pirate dans l'âme, il n'a aucune intention d'aider des gens qui ne seraient pas comme lui. Pour être sûr des héros, il leur demande non de l'argent mais d'enlever et de lui livrer un enfant castillien des quartiers populaires ou une jeune fille croissantine. Salas explique que l'enfant est destiné à être estropié pour attendre les passants et la jeune fille à être vendue à une maison de tolérance.

Si les héros acceptent, rendez-vous est pris le lendemain soir, au même endroit. Là, ils obtiendront le nom d'Estebanillo Lujan en échange de l'enfant ou de la jeune fille. Devant un refus, Salas n'insiste pas. Il sait à présent qu'il n'a pas affaire à des "gens de confiance" et leur demande alors de l'argent : 500 guilders. Si les héros acceptent sans discuter, il double le prix. De toute façon, quelle que soit la somme, il les trompe en leur désignant un marchand qui n'a rien à faire dans l'histoire. Ayant découvert que Salas a menti, les héros n'auront d'autre choix que de le rechercher dans les tavernes du quartier du port et mettre la main sur lui.



Si combat il y a, les mendiants se jettent sur les héros, Salas fend l'air de ses crochets, Luis se glisse dans le dos des héros pour les poignarder. C'est à une véritable curée que se livrent les mendiants, comme des vautours déchiquetant une proie moribonde. Ils ne lâcheront prise que s'ils sont mis en minorité, d'une manière ou d'une autre.

Acculé, Salas essaiera de s'enfuir dans le labyrinthe des cours intérieures ou par les toits en terrasse, mais sans réelle chance de réussite car il est vieux et diminué.

Poussé dans ses derniers retranchements, il lâchera ce que les héros veulent savoir.

Scène 3 : Le marchand récalcitrant

Décors : San Eliseo et ses beaux quartiers

Protagonistes : Estabanillo Lujan, le marchand récalcitrant, Maria Micaela, sa jeune épouse volage, Isabelle, sa jolie servante, Pepito de Salcedo, l'amant pressant, Mateo le Cocu, comédien doué

Lujan est tous les matins au Grand Marché, laissant le reste du temps la garde de sa boutique à ses aides pour aller parader dans les rues avec sa magnifique épée. Abordé par les héros, il se montre tout d'abord aimable et volubile. Mais, à la moindre allusion à son passé, Lujan change de comportement, il devient nerveux, perd son sourire et baisse le ton. A la première occasion, il crie "au voleur !" ou "à l'agitateur !" s'il est au Grand Marché. Aussitôt tous les passants se précipitent à son aide, plus dans un souci de montrer leur valeur que d'aider leur prochain, et retiennent les héros en attendant la milice. Lujan profite de la confusion pour s'esquiver et va droit se réfugier chez lui, une maison de la nouvelle ville dont la façade donne sur une grande place.

En l'absence de témoins, les héros sont vite relâchés par les autorités. Leur problème, à présent, est d'arriver à tirer d'Estabanillo les renseignements dont ils ont besoin, ce que le marchand ne fera pas de bonne grâce.

Plusieurs solutions sont possibles selon le degré de subtilité des joueurs. La plus mauvaise est de tenter de l'enlever ou de forcer sa porte, parce que désormais Lujan se fait accompagner par deux spadassins et que les habitants de San Eliseo interviendront en masse comme la première fois. Le chantage n'est pas non plus une solution car l'homme ne manque pas de courage et il préférerait tout perdre que de céder à de telles pratiques. Crier aux quatre vents que Lujan est un ancien pirate n'aurait comme résultat que de faire perdre au pauvre Estabanillo son honneur, sa jeune femme et tout le crédit qu'il peut avoir dans la ville. S'en serait trop pour un seul homme et, en se suicidant, Lujan emporterait les renseignements avec lui dans la tombe.

En fait, Estabanillo n'a qu'une seule faiblesse, sa femme, Maria Micaela, une jeune dinde, folle de robes et de petits cadeaux. jaloux au dernier degré, Lujan garde sa femme enfermée dans sa maison, ne lui permettant de sortir qu'en sa compagnie, ce qui n'empêche pas la belle de "recevoir", avec la complicité de sa servante, pendant que son cornard de mari se pavane avec sa belle épée. Les héros peuvent découvrir ce détail en surveillant la porte de service de la maison située dans une petite ruelle. La servante, Isabelle, jolie et rusée, habite dans la maison mais est souvent à l'extérieur, soit au marché, soit au lavoir, soit encore dans les tavernes de la place où elle aime danser. Elle est la messagère de sa maîtresse. Comme Lujan la fouille chaque fois qu'elle sort à la recherche d'un billet doux, Isabelle apprend par cœur les lettres de Maria Micaela et les récite, dans telle ou telle taverne, à l'oreille d'un amant puis procède de la même manière pour les réponses.

Les seules choses qui peuvent forcer Lujan à parler sont une menace sur la vie de sa femme et l'irrépressible besoin de connaître le nom de l'amant, enfin d'au moins un...

Il y a cent moyens de faire connaître son infortune à Lujan, mais celle qui a le plus de panache et sans conteste de s'adjoindre les services de Mateo le Cocu.

Vieux, la voix frémissante, toujours bien habillé, Mateo le Cocu est un comédien de talent. Avec quelques amis, il joue des pièces de théâtre improvisées sur les places et obtient le plus souvent un grand succès. Son rôle favori, celui qui lui a fourni son surnom de Cocu, est celui du cornard superbe, le vieux mari jaloux qui surveille sans cesse sa jeune épouse volage et maligne mais n'arrive jamais à la prendre en défaut. Quand Mateo et sa troupe arrivent sur une place, tous les maris tremblent car la pièce s'adresse toujours à l'un d'eux en particulier. En effet, Mateo puise la substance de ses œuvres dans la réalité, inventant seulement ce qu'il ne peut pas découvrir. Il est passé maître dans l'art d'interpréter un regard féminin, de découvrir l'amant impatient dans une salle de taverne ou encore de faire parler laquais ou servante.

Ce personnage, les héros vont sans doute le remarquer, tournant autour de la maison de Lujan ou suivant, sans en avoir l'air, Isabelle dans sa tournée des tavernes.

Les pièces de théâtre des places n'ont pas besoin de planches, elles peuvent se dérouler n'importe où et commencent toujours par la rencontre de deux personnes bien habillées qui parlent très fort pour attirer l'attention. Les passants comprennent tout de suite que c'est le début d'une comédie et s'arrête pour savourer le spectacle qui ne dure jamais plus d'une demi-heure.

Comprenant que c'est de lui que l'on rit, Estabanillo se précipite dehors pour en savoir plus. Hors de lui, il donnera tous les renseignements que désirent les héros en échange du nom de l'amant, amant qu'il ira aussitôt provoquer en duel...



Scène 4 : La main de Dieu

Décors : Au croissantin étripé, une taverne mal famée

Protagonistes : Abdul Alhazred

C'est au moment où les héros apprennent l'existence de Lujan qu'Abdul Alhazred, arrivé clandestinement à San Eliseo, est prêt à frapper. Il est aidé en cela par toute une bande de contrebandiers castillians pratiquant l'anti-honneur avec le même excès que le reste de la population le fait avec l'honneur. Cette bande est en affaire avec Abdul depuis des mois, lui fournissant des armes à feu et des esclaves occidentales contre de l'or. C'est par cette filière que Lucia est passée dans l'Empire du Croissant...

Le premier geste d'Abdul est de faire brûler sa galère ancrée dans le port, si celle-ci a été capturée par les héros, pour qu'elle ne serve pas aux chiens d'infidèles. Cet incendie gagne d'autres bateaux et illumine la nuit de San Eliseo durant de longues heures.

A partir de cet instant, les héros vont être surveillés. Les contrebandiers engagent mendiants et gosses des rues pour cette tâche, tout ce petit monde rendant des comptes dans une taverne du quartier du port, toute proche des quais, Au croissantin étripé. Abdul veut tuer les héros, il est obsédé par cela, mais il sait attendre son heure. Pour le moment, il ne désire que contrecarrer leurs projets et c'est pourquoi il les surveille.

S'attaquer à un mendiant c'est s'attaquer à toute la Cour des Orangers, les héros devraient s'en rappeler s'ils découvrent qu'ils sont suivis. Ils seraient bien inspirés de préférer filer l'un des suiveurs que de vouloir s'en emparer (voir Sur les traces du croissantin fou).

Scène 5 : Aqualente

Décors : Aqualente

Protagonistes : Pajagón, les naufrageurs

Pajagón est à Aqualente, un petit village de la côte ouest de la Castille, à une semaine de cheval de San Eliseo à travers un pays presque désertique fait de canyons, de sierras, de rares oliveraies et bien sûr de brigands. Abdul l'apprend peu après le départ des héros, en torturant Lujan.

A première vue, Aqualente est un village comme les autres, constitué d'une trentaine de maisons de bois construites au milieu de collines boisées, à environ un kilomètre d'une falaise côtière, sur une partie désolée de la façade occidentale.

En fait, tous ses habitants sont des naufrageurs, ils attirent des bateaux sur les récifs en allumant des feux. Les pilotes ainsi trompés croient voir les fanaux d'un cap situé plusieurs dizaines de kilomètres plus loin et brisent leur nef en se dirigeant vers les feux.

Fidèle à l'adage "Pirate un jour, pirate toujours", Pajagón est leur chef. Le meurtrier d'Arkan est à présent un vieillard mais il a conservé ses petits yeux noirs fourbes et un penchant très net pour la paranoïa. En effet, pensant qu'on le rechercherait un jour, il a tout bonnement fait enterrer un inconnu, une victime des naufrageurs, sous son nom dans le cimetière du village... Tous les villageois interrogés disent la même chose. Pajagón est mort voilà plusieurs années, sept exactement. Cette précision, entendue aussi bien dans la bouche des vieux que des plus jeunes enfants, sonne comme une leçon bien apprise. Cela pourrait mettre la puce à l'oreille de certains. Les héros devraient se trouver bien décontenancés en découvrant la pierre tombale. Mais si le subterfuge peut abuser des êtres humains, il en va tout autrement d'Arkan. Il sait que Pajagón est vivant, son porteur peut sentir un froid intense gagner la statuette. Plus l'amulette est proche de Pajagón plus elle est glacée, en sa présence, elle sera carrément couverte de givre et brûlera son porteur.

Le village n'est pas très accueillant, les habitants sont même froids. Il y a bien une auberge mais personne, ni l'aubergiste, ni les deux servantes, ne font quelque chose pour retenir le client. Et plus encore en ce moment, car un bateau a été annoncé pour le soir. Dans ces circonstances, la présence des héros est gênante. Mais tant pis pour eux s'ils ne quittent pas Aqualente avant la nuit, les naufrageurs ne sont pas à quatre ou cinq victimes près.

Alors que, guidés par la statuette, ils déambulent dans le village à la recherche de Pajagón, les héros peuvent se rendre compte de plusieurs choses.

Tous les habitants, enfants y compris, les épient du coin de l'œil et chuchotent dans leur dos. Le village se vide peu à peu de ses habitants. De nombreux fagots sont emportés hors du village par des hommes qui font tout leur possible pour ne pas être vus des héros.

Pajagón vit dans l'auberge qui donne sur la place centrale. Dès qu'un étranger est signalé, il s'y réfugie en compagnie de ses deux fils qui lui tiennent lieu de gardes du corps. Six villageois se tiennent en permanence dans l'auberge qui est en même temps le quartier général des naufrageurs. En comptant l'aubergiste, les deux servantes et les deux fils de Pajagón, cela fait onze adversaires à défaire avant d'atteindre le traître. Possible mais difficile, d'autant que dès le combat débuté d'autres villageois ne tarderont pas à venir à la rescousse, assiégeant l'auberge s'il le faut.

Le trésor des naufrageurs est caché dans l'auberge, derrière une des pierres de la cheminée. Il n'y a là que ce que les brigands n'ont pas pu négocier, essentiellement des bijoux reconnaissables. Les héros ne peuvent pas en faire grand-chose, hormis les donner à l'Eglise, à moins qu'ils ne désirent être arrêtés en tant que voleurs.



Scène 6 : La nuit des naufrageurs

Décors : Aqualente, une plage de récifs

Protagonistes : Pajagón, Abdul Alhazred, le capitaine Arkan, zombies, squelettes, spectres, naufrageurs, naufragés

Le soir tombe. Le vaisseau est signalé. Les naufrageurs doivent se débarrasser des héros. Si ces derniers sont dans l'auberge, leur repas est empoisonné (la "sauce" est au choix du MJ). Dans tous les autres cas, des villageois en surnombre les attaquent alors que le reste de la bande, Pajagón y compris, se rend sur la côte. Les villageois ne lâcheront pas les héros, allant jusqu'à les traquer avec des chiens dans les alentours.

Quatre naufrageurs restent sur la falaise pour entretenir les feux en compagnie des femmes et des enfants chargés de transporter le butin. Les autres, Pajagón, ses fils et dix villageois, sont au pied de la falaise, noyés dans les ténèbres, des armes les plus diverses en main, attendant le naufrage pour massacrer les survivants.

Se trouvant près des feux, les naufrageurs ne voient pas grand-chose de ce qui les entourent. D'autant qu'ils sont distraits par les danses des femmes et les jeux des enfants. Aussi les héros peuvent-ils s'approcher près d'eux sans être repérés et même s'engager sur le sentier qui descend sur la grève. Mais attention ! Les gamins qui courent dans tous les sens en jouant au naufragé et au naufrageur risquent de voir les héros et de donner l'alarme. Ces gosses sont de véritables teignes qui mordent et poignent, ils sont vifs et peuvent se cacher virtuellement n'importe où.

Tôt ou tard, la statuette est jetée dans l'eau et *Le Vautour* apparaît au nom d'Arkan. Spectres et squelettes se jettent sur tous les êtres vivants, hormis les héros et Pajagón que se réserve Arkan. Le combat tourne rapidement au massacre, femmes et enfants ne sont pas épargnés, de même que les survivants du bateau si les héros le laissent s'échouer. Certains sont déchiquetés par des squelettes ; d'autres rendus fous de peur par les spectres se jettent du haut de la falaise ; d'autres encore, cachés, sont débusqués et abattus sans pitié. Aucun n'en réchappera.

Alors que tout semble joué, une immense chauve-souris surgit de la nuit. La créature fonce sur Pajagón paralysé de peur, l'enlève et parvient à échapper aux spectres d'Arkan. Privé de sa vengeance au dernier moment, le capitaine hurle sa déception via la zombie qui l'accompagne, un cri grave et rocailleux, d'autant plus inhumain qu'il est lancé par une femme. Les squelettes entourent les héros, Arkan les fixe de ses orbites vides, et tout disparaît...

La statuette retourne au cou d'un héros. Tout est à refaire...

Acte IV : Là où tout s'achève...

Scène 1 : Sur les traces du croissantin fou

Décors : San Eliseo et son quartier croissantin, la taverne du croissantin étripé

Protagonistes : Maria Micaela, Isabelle, un vieux croissantin, Isidro Contreras, un contrebandier implacable, des contrebandiers

Pour l'avoir déjà vue, les héros reconnaissent aussitôt la chauve-souris géante comme étant la monture démoniaque d'Abdul Alhazred. Comment a-t-il donc fait pour les retrouver ?

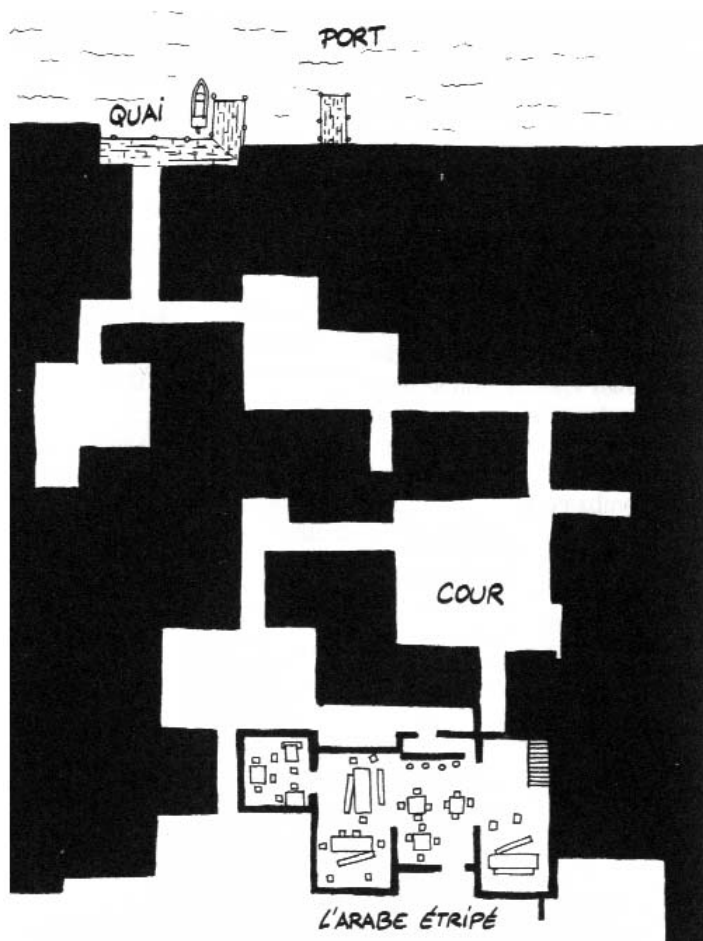
La réponse se trouve à San Eliseo. Lujan vient juste d'être enterré lorsque les héros y sont de retour ; sa veuve, éplorée juste ce qu'il convient, est réconfortée par ses galants ; Isabelle danse comme à son habitude dans les tavernes. Par l'une ou l'autre, les héros apprennent ce qui s'est passé. Un après-midi, Lujan quittait le Grand Marché quand trois hommes habillés en croissantins, des croissantins donc car aucun castillien ne se vêtirait ainsi, s'emparèrent de lui pour disparaître dans le quartier croissantin tout proche. La milice fouilla le quartier mais Lujan n'y fut pas retrouvé. C'est un mendiant qui le découvrit le lendemain, mort sous d'horribles tortures. Aussitôt cet événement connu, des citoyens indignés se vengèrent sur des croissantins. La milice, chose rare, dut même intervenir pour que la "légitime colère" ne tourne pas au massacre général. Les mendiants et les enfants qui épiaient les héros alors qu'ils s'occupaient de Lujan continuent de les surveiller. C'est grâce à eux notamment que les héros peuvent remonter au croissantin, en les filant jusqu'à la taverne du croissantin étripé.

Les héros peuvent également aller enquêter directement dans le quartier croissantin. Ses habitants ne sont pas d'un abord facile, ils ont peur et fuient les occidentaux. Cependant, devant des marques de bonne volonté de la part des héros, un vieil homme se montrera et écouter ce que les héros ont à dire.

Ce vieillard est l'un des sages du quartier. Il écoute, scrute, essaye de lire derrière les paroles et finalement tranche. Si les héros veulent l'aide des croissantins, alors ils doivent leur apporter leur aide d'abord, par exemple en allant délivrer une ou plusieurs filles prisonnières dans le quartier du port.

Bien sûr, toute cette démarche peut être facilitée si cette aide a déjà été apportée par les héros, en empêchant par exemple une lapidation ou un enlèvement à un moment de l'histoire où ces pauvres êtres opprimés leur étaient inutiles (par exemple avant le départ du *El Loco*). Bien sûr également, toutes les belles paroles des héros resteront inutiles si eux-mêmes ont commis des exactions envers les croissantins.





Du vieux sage, les héros apprennent que les ravisseurs de Lujan sont en fait des castillians à la solde d'Isidro Contreras, un sombre individu, dont le quartier général est une taverne du quartier du port : Au croissantin étripé.

Cet endroit est un bouge sordide, lieu de rencontre de tout ce qu'il y a de plus bas dans le quartier du port. Assassins, kidnappeurs, criminels en tous genres s'y retrouvent. Isidro Contreras, un tenant de l'anti-honneur, règne sur cette lie. Pour lui tout est bon pour gagner de l'argent, que ses commanditaires et victimes soient occidentaux ou croissantins le laisse indifférent. La seule différence à ses yeux est qu'il bénéficie d'une certaine immunité pour s'attaquer aux croissantins. C'est avec ce triste sire qu'Abdul est en affaires pour obtenir des armes à feu et des esclaves occidentales comme Lucia.

Abdul n'a que du mépris pour les croissantins de San Eliseo qu'il considère comme des mépris corrompus par l'âme occidentale. Pour lui ils ne sont rien et ne valent rien, le fait que Contreras les opprime ne l'émeut pas une seconde.

Le croissantin étripé est proche des quais, ce qui facilite les opérations de contrebande. Abdul y passe ses journées, cloîtré dans une chambre tous volets fermés, et se fournit en ingrédients pour ses sorts (essentiellement des cœurs humains) sur des pauvres victimes amenées par les sbires de Contreras. Abdul refuse que les corps soient enlevés de la chambre tant qu'il est là, il aime voir la terreur dans les yeux des sacrifiés qui attendent souvent une journée entière avant d'être tués.

Contreras est un homme prudent, il s'attend à la venue des héros. Aussi ses hommes, vingt au total, montent-ils bonne garde, pistolet en main, dans les alentours et à l'intérieur de la taverne. Il n'est pas homme à laisser des ennemis aller et venir à sa guise. Si les héros se montrent trop menaçants il prend les devants, passant outre les désirs d'Abdul. Lâches assassinats et empoisonnements sont le credo de Contreras, les héros ne devraient pas tarder à s'en apercevoir...

Scène 2 : Le destin de Pajagón

Décor : San Eliseo et son port

Protagonistes : Abdul Alhazred, Pajagón, six molosses infernaux

Il est prévu qu'Abdul s'embarque de nuit sur une nef chargée d'armes à feu, pistolets et tromblons, à destination de l'Empire du Croissant. Les caisses sont déjà à bord mais le démoniste retarde son départ pour jouer avec les héros. Ils veulent Pajagón, soit, ils vont l'avoir mais pas en entier... Dès que les héros s'approchent trop près du repaire d'Abdul, ce dernier leur fait porter un message par un enfant des rues. En substance, il indique que si les héros veulent Pajagón, ils doivent se rendre le soir même dans le quartier croissantin. Six molosses infernaux et une mauvaise surprise les y attendent. Les démons, tapis sur les toits en terrasse les guettent. Plusieurs passants ont déjà fait les frais de leur présence, ils gisent, éventrés, le visage déformé par la terreur, ça et là dans les rues.

La mauvaise surprise est que Pajagón n'est plus qu'une coquille vide, une enveloppe fripée et ratatinée. Son âme, ce qu'en fait Arkan désire, a été extirpée de son corps par Abdul et enfermée dans une petite fiole, dans la grande tradition des djinns. Le traître est devant les héros, gisant mort au beau milieu d'une rue, mais la statuette ne refroidit pas, ni ne disparaît pour autant. C'est quand les héros se perdent en conjectures que les démons attaquent.

Ce piège peut être facilement évité, tout simplement parce que la statuette ne refroidit qu'en s'approchant de la taverne.

Scène 3 : Dilemme

Décor : San Eliseo et son port

Protagonistes : Abdul Alhazred, Isidro Contreras, ses contrebandiers, le capitaine Arkan, zombies, squelettes et spectres

Au cours de la nuit des démons, Abdul s'embarque pour l'Empire du Croissant. Les héros ont juste le temps de se frotter aux hommes de Contreras et d'arriver sur les quais pour voir la nef d'Abdul lever l'ancre avec le croissantin fou et Contreras à son bord. Abdul est sur le pont et nargue les héros. Il a fait parler



Pajagón avant de le “tuer” et sait que ceux-ci ne peuvent prendre le risque de déclencher la colère d’Arkan ici.

Peut-être va-t-il être surpris. Sans doute, si les héros sont trop inconscients ou irresponsables pour jeter la statuette dans le port. Si tel est le cas, l’histoire s’arrête là. *Le Vautour* apparaît dans le port de San Eliseo, les squelettes assaillent la nef, massacre tout ce qui vit à bord. Abdul parvient à s’envoler sur sa chauve-souris, la fiole de Pajagón à la main, mais tous les spectres se jettent sur lui et il s’écrase en plein quartier du port.

La vengeance d’Arkan tourne alors au cauchemar, à la tête de son armée de squelettes, il avance dans le quartier du port, balayant toute résistance, massacrant tout sur son passage, jusqu’à atteindre la fiole qui gît dans le caniveau, les doigts d’Abdul encore serrés autour d’elle. Seule personne à pouvoir s’interposer, l’archevêque de San Eliseo accouru à la hâte avance courageusement. Volonté contre volonté, haine contre compassion, il parvient à retenir les hordes d’Arkan une demi-heure entière, le temps que les héros trouve la fiole. Quand celle-ci est enfin brisée et l’âme avalée par Arkan, on compte pas moins de deux cents morts et autant de blessés. Certes les héros ont atteint leur but, mais à quel prix... Il faut espérer que personne n’apprenne jamais que ce sont eux les responsables, sinon tous les dés d’héroïsme du monde ne pourraient les sauver.

Si Abdul a vu juste, les héros ne peuvent que le regarder s’éloigner en serrant les poings. Mais ce n’est que partie remise. La dernière manche va avoir lieu en plein désert...

Scène 4 : La porte du désert

Décors : une crique dans le désert croissantin

Protagonistes : contrebandiers castillians et fanatiques croissantins

Les héros savent où va Abdul (voir Et vogue la galère), ou ils peuvent l’apprendre de la bouche d’anciens galériens (dans le cas contraire, tant pis pour eux !). Reste à s’y rendre le plus discrètement possible. Le meilleur moyen est sans nul doute de traverser le Miroir à bord d’un petit bateau de pêche croissantin. Il en existe des dizaines dans le port de San Eliseo, les habitants du quartier croissantin tirant l’essentiel de leur nourriture de la pêche. Bien sûr, les héros peuvent en voler un. Mais s’ils ont de bons contacts avec les croissantins, ils peuvent aussi demander à en emprunter un. Dans ce dernier cas, le propriétaire accompagnera les héros jusqu’à la côte croissantine et les y attendra.

La traversée dure vingt jours. A l’aube du vingt-et-unième, la crique encaissée d’Abdul se découpe dans la côte rocheuse de l’Empire du Croissant. La nef de Contreras est mouillée au fond, à quelques brasses d’une plage de sable. Ni Abdul, ni Isidro ne sont là. Il ne reste que l’équipage castillien à bord du navire vidé de sa cargaison et qui s’apprête d’ailleurs à repartir.

Sur la plage, six gardes, trois croissantins et deux castillians, veillent, tous armés de mousquets. Autant de dromadaires sont attachés près d’eux au début d’un chemin raide qui monte sur le plateau. Ce combat n’est pas nécessaire. Les héros n’ont rien à y gagner. Un éventuel prisonnier croissantin feint de céder et les conduit en plein désert au lieu de les mener à l’oasis d’Abdul. Là, il se suicide, promettant les héros à une mort horrible. Heureusement que, dans tous les cas, la statuette les remet sur le chemin de l’oasis s’ils savent interpréter ses changements de température.

Quant aux chameaux, certes ils peuvent faire gagner beaucoup de temps aux héros mais les monter n’est pas chose aisée car ses animaux sont totalement inconnus des occidentaux. Imaginez par exemple la détresse d’un vesten agrippé au cou d’un chameau, ses grandes jambes battant dans le vide...

Scène 5 : L’oasis

Décors : une oasis dans le désert croissantin

Protagonistes : Abdul Alhazred et ses fanatiques, Isidro Contreras et ses contrebandiers, le capitaine Arkan et ses zombies, squelettes et spectres

Abdul s’est réfugié à l’endroit même où il eut sa “vision”, un oasis situé à deux jours de chameau (ou trois à pied) de la crique à travers un désert de rocailles puis de dunes. C’est un endroit de paradis au milieu d’un enfer. Une vaste palmeraieenserme un petit lac à l’eau légèrement salée, l’ultime vestige d’une ancienne mer. Le tout se trouve au milieu d’un vaste cirque de hautes falaises, ce qui rend toute approche discrète de jour totalement impossible... à moins d’être invisible ! Des gardes armés de mousquets ou de pistolets veillent aux quatre coins de la palmeraie. Abdul a installé un camp de toile au bord du lac. Là se trouve la centaine d’armes à feu qu’il destine à ses futurs partisans, son harem d’esclaves occidentales qui lui servent de monnaie d’échange lors de tractations avec les tribus du désert (Lucia est parmi elles) et les quartiers de ses derniers hommes : vingt-cinq en tout.

C’est donc de nuit que les héros doivent s’introduire dans l’oasis, se glisser dans la palmeraie où rôdent des molosses infernaux et parvenir jusqu’au lac pour y jeter la statuette.

A cet instant, Abdul travaille dans sa tente et Contreras s’amuse dans celle des esclaves.

Une dernière fois, *Le Vautour* apparaît. Gardes, squelettes, démons et spectres se déchirent dans un terrible combat. Abdul lance sort sur sort, appelant toujours plus de démons. Quand il se trouve à cours de cœurs humains, il se jette sur ses esclaves et même sur ses propres hommes pour continuer à invoquer jusqu’à plus soif. Certains des démons échappent à son contrôle et attaquent les gardes et même les autres démons, ajoutant au cauchemar.



Oiseau de proie, oiseau de haine

La fiole de Pajagón se trouve en compagnie de dizaines d'autres (toutes étiquetées en croissantin) dans un coffre, dans la tente d'Abdul. La briser devant Arkan arrête le carnage. Une silhouette grisâtre en sort et le supplice de Pajagón commence, déchiqueté par Arkan en quatre tours. Alors la zombie pousse un profond râle de contentement et s'écroule, Arkan disparaît tous les squelettes tombent en morceaux et *Le Vautour* se couche sur le côté, en plein oasis.

S'il reste des adversaires, les héros doivent alors s'en occuper seuls...

Conclusion

Décors : une oasis dans le désert croissantin

Protagonistes : -

Le traître a payé, Abdul et Contreras sont morts, Lucia est retrouvée. Tout est bien qui finit bien... ou presque...

Les héros ont sans doute brisé quelques fioles... les esprits emprisonnés les prennent alors pour cible et ils se retrouvent victime d'une sorte de schizophrénie grandissante avec l'âme qui est entrée dans leur corps.

Voici quelques idées d'ennemis d'Abdul Alhazred emprisonnés : un démoniste croissantin concurrent, une houri récalcitrante, un prêtre vaticin trop zélé, un capitaine mercenaire eisenor ayant mené une révolte à bord de la galère, un noble montagnois parti en ambassade dans l'Empire du Croissant, un capitaine de drakkar vesten, un autochtone de l'Archipel de Minuit, etc. Le principal étant que l'esprit qui hante le personnage soit à l'opposé

de ce dernier ; un duelliste se retrouvera ainsi avec l'esprit d'une faible mais sexy houri, une noble montagnaise devra se battre avec l'esprit d'un sauvage baerserk, etc. Amusez-vous. Voici le prétexte à d'autres aventures.

Sinon, le retour à San Eliseo se fait sans encombre, à moins que le MJ n'en décide autrement ou enchaîne sur un ou plusieurs scénarios en dans l'Empire du Croissant.

Récompenses

Points d'expérience

- 1 point d'expérience pour leur passage dans les galères ;
- 1 point d'expérience pour l'ingéniosité de leur évasion ;
- 1 point d'expérience pour retrouver Pajagón avant les trente premiers jours ;
- 2 points d'expérience pour se débarrasser de la malédiction d'Akran et du perfide Abdul Alhazred.

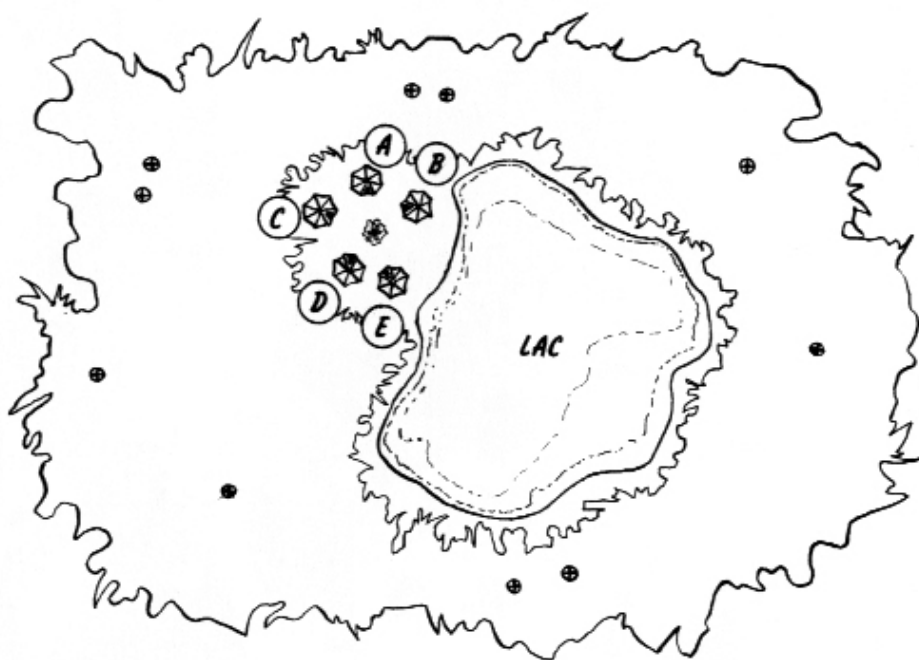
Points de réputation

- Théah : 3 points ;
- Castille : 4 points ;
- Empire du Croissant : 2 points ;
- Les Pirates : 2 points.

Autres récompenses

- Les âmes des prisonniers d'Alhazred hantent maintenant les héros...

Fin



L'Oasis

A: tente d'Abdul

B: harem

C: entrepôts

D: quartiers 7 hommes

E: quartiers 6 hommes

⊕ gardes

Générique

Les rôles principaux

Le capitaine Arkan

Vilain, Capitaine castillien mort-vivant

Description

C'est un squelette de plus de deux mètres, vêtu de lambeaux de vêtements somptueux, paré de nombreux bijoux et coiffé d'un chapeau en relativement bon état. Un zombie, une femme noyée de fraîche date, l'accompagne.

Caractéristiques

Elles ne sont pas fournies, les héros ne peuvent le vaincre.

Background

Arcane : Impitoyable

Épées de Damoclès : Vendetta (4 PP)

Avantages : Mort-vivant (Dégoûtant, Squelettique, Yeux démoniaques) ; autres avantages au goût du MJ.

Acquis & connaissances

Ils ne sont pas fournis, les héros ne peuvent le vaincre.

Le capitaine Kemal Refik

Vilain, Capitaine croissantin fanatique

Description

Kemal Refik a le teint basané, les cheveux noirs, le port hautain. C'est un homme froid et méprisant qui parle le castillien avec un accent particulier, curieux mélange entre les intonations croissantines et les intonations vodaccis. Il se distingue de ses hommes par ses vêtements de soie, sa cuirasse rutilante et son grand sabre à deux mains (arme croissantine équivalente à une épée à deux mains). Il sert fidèlement Abdul Alhazred, le maître de la galère, par intérêt, car il lui a promis le commandement de l'armée sainte qu'il lancera un jour contre l'Occident.

Caractéristiques

Gaillardise : 2

Finesse : 4

Esprit : 4

Détermination : 3

Panache : 3

Réputation : -43

Background

Arcane : Fanatique

Épées de Damoclès : Obligation (envers Abdul Alhazred)

Avantages : Accoutumance à la chaleur ; Appartenance – Les Corsaires ; Dimlekiri en acier damasquiné ; Ile cachée ; Loup de mer ; Polyglotte : Castillien, Croissantin (L/E), Vodacci ; Sur son domaine (Al-Baz).

Acquis & connaissances

Ecole d'escrime ; Sersemlik (Maître) : Exploiter les faiblesses : Arme lourde 5, Feinte 5, Marquer 5, Tourbillon 6, Voir le style 5.

Métiers :

◆ **Capitaine** : artillerie navale 0 (d'où la recherche d'un artilleur sur le bateau), cartographie 4, commander 4, corruption 2, galvaniser 3, guet-apens 3, intimidation 4, logistique 3, observation 4, qui-vive 3, stratégie 3, tactique 4.

◆ **Forban** : attaque (escrime) 1, canotage 2, connaissance de la mer 4, connaissance des nœuds 2, équilibre 4 (ND : 35), escalade 4 (ND : 35), fouille 3, nager 3 (ND : 32), navigation 5, gréer 2, observation 4, sauter 3 (ND : 32).

◆ **Incendiaire** : architecture 2, calcul 3, cartographie 4, dissimulation 2, observation 4, orientation citadine 2, sciences de la nature 1.

◆ **Marin** : canotage 2, cartographie 4, connaissance de la mer 4, connaissance des nœuds 2, équilibre 4 (ND : 35), escalade 4 (ND : 35), nager 3 (ND : 32), gréer 2, perception du temps 2, piloter 2, sauter 3 (ND : 32), sens de l'orientation 3.

◆ **Marine** : attaque (escrime) 1, attaque (armes à feu) 3, canotage 2, connaissance des nœuds 2, équilibre 4 (ND : 35), escalade 4 (ND : 35), fouille 3, nager 3 (ND : 32), observation 4, sauter 3 (ND : 32).

Entraînements :

◆ **Armes lourdes** : attaque 5, parade 4 (ND : 35).

◆ **Armes à feu** : attaque 3, recharger 2.

◆ **Athlétisme** : acrobaties 3 (ND : 32), amortir une chute 3, course d'endurance 1, course de vitesse 3 (ND : 32), escalade 4 (ND : 35), jeu de jambes 3 (ND : 27), lancer 1, nager 3 (ND : 32), pas de côté 3, roulé-boulé 2, sauter 3 (ND : 32).

◆ **Escrime** : attaque 1, parade 1 (ND : 18).



Abdul Alhazred

Vilain, Démoniste croissantin fanatique

Description

De grande taille, le teint blafard, portant une longue robe noire et s'appuyant sur un bâton, Abdul Alhazred est un dangereux fanatique dont l'ultime ambition est de frapper un grand coup contre les occidentaux en utilisant ses connaissances de démoniste. La piraterie et l'esclavage lui procurent l'argent nécessaire pour parvenir à ses sombres desseins, notamment pour obtenir des armes à feu pour équiper ses futures troupes. Ses origines sont obscures, il a surgi un jour des montagnes en se prétendant envoyé par le Second Prophète afin de détruire les infidèles. La galère lui a été vendue par un ancien pirate pour une somme importante, payée en pièces d'or portant des symboles très anciens. Il règne sur ses hommes par la terreur, n'hésitant pas à éliminer les fortes têtes en les faisant dévorer par un démon.

Comme tous les démonistes, Abdul souffre de divers handicaps physiques. Son odeur corporelle bizarre est de plus en plus persistante et il ne supporte plus la lumière du jour. En cas d'exposition à une lumière plus forte que celle du crépuscule, il n'explose plus ses dés et ne peut utiliser de dés d'héroïsme. Cette sensibilité à la lumière le rend très prudent.

Caractéristiques

Gaillardise : 2 Finesse : 2 Esprit : 5
Détermination : 6 Panache : 2 Réputation : -115

Background

Arcane : Rancunier

Epées de Damoclès : -

Avantages : Age et sagesse (vieux) ; Appartenance – L'Agiotage ; Appartenance – Novus Ordum Mundi ; Armateur (Al-Baz) ; Expression inquiétante (Hideux) ; Foi ; Polyglotte : Avalonien (L/E), Castillien (L/E), Cathayan (L/E), Croissantin (L/E), Cymrique (L/E), Fidheli (L/E), Haut-eisenor (L/E), Montaginois (L/E), Ussuran (L/E), Théan (L/E), Teodoran (L/E), Vendelar (L/E), Vodacci (L/E) ; Université.

Acquis & connaissances

Ecole de Sorcellerie ; Démonisme (Adepté) : Convocation des molosses infernaux 4, Convocation d'une monture infernale 4, Mettre l'âme en bouteille 5, Hurlement de la mort 4, Vol de connaissances 5.

♦ *Convocation des molosses infernaux* : permet à Alhazred d'appeler 1d10 molosses infernaux qui doivent le servir. Vous trouverez les caractéristiques de ceux-ci un peu plus bas.

♦ *Convocation d'une monture infernale* : permet à Alhazred d'appeler une monture infernale qui doit le servir. Vous trouverez les caractéristiques de cette dernière un peu plus bas.

♦ *Mettre l'âme en bouteille* : après avoir torturé quelqu'un plus d'une journée et l'avoir fait sombrer dans l'inconscience,

Alhazred peut toucher son front et aspirer son âme dans de petites fioles en verre déjà préparées. Ce rituel lui permet de disposer d'âmes qui lui servent pour ses deux autres rituels.

♦ *Hurlement de la mort* : Alhazred peut utiliser les âmes dont il dispose pour produire ce rituel. Il ouvre une fiole, laissant l'âme s'enfuir et lui indiquant une victime, cette dernière doit alors subir un hurlement mental qu'elle seule entend. Une fois qu'elle est inconsciente, l'âme s'approprie le corps et se met au service de Alhazred. L'attaque utilise le niveau du rituel et la Détermination du lanceur et doit passer un seuil égal à Détermination x 5. Tout seuil de 10 au-dessus fait perdre 1 point de Détermination, si ces derniers tombent à 0, la cible sombre dans l'inconscience et est possédée par l'âme. Sinon, l'âme est détruite.

♦ *Vol de connaissances* : Alhazred peut soutirer aux âmes qu'il a emprisonné une partie de leurs connaissances. Cela détruit l'âme en question mais lui permet d'apprendre une compétence de cette dernière. Pour cela, il doit effectuer un jet de Vol de connaissances + Détermination contre Détermination x 5 de la cible. S'il réussit, il acquiert la compétence de l'âme (-1 rang) mais la détruit.

Métiers :

♦ *Compétences* : Alhazred dispose de toutes les compétences dont vous avez besoin pour lui au niveau 4. Il a absorbé les connaissances de milliers d'âmes depuis trente ans. Ne figure ci-dessous que les compétences dont il dispose à 5.

♦ *Alchimiste* : observation 5, occultisme 5, poison 5, recherches 5, sciences de la nature 5.

♦ *Bourreau* : comportementalisme 5, interrogatoire 5.

♦ *Erudit* : astronomie 5, démonologie 6, occultisme 5, recherches 5, sciences de la nature 5, théologie 5.

♦ *Espion* : déplacement silencieux 5, filature 5, fouille 5, hypnotisme 5, interrogatoire 6, mémoire 5, observation 5, poison 5, qui-vive 5.

♦ *Prêtre* : éloquence 5, étiquette 5, intimidation 5, observation 5, théologie 5.

♦ *Shirbaz* : comportementalisme 5, éloquence 5, étiquette 5, mémoire 5, observation 5, qui-vive 5.

♦ ND : 22 (quelle que soit la compétence).

Pajagón

Scélérat, chef des naufrageurs castillien

Description

Le meurtrier d'Arkan est à présent un vieillard mais il a conservé ses petits yeux noirs fourbes et un penchant très net pour la paranoïa. Plus l'amulette est proche de Pajagón plus elle est glacée, en sa présence, elle sera carrément couverte de givre et brûlera son porteur.



Caractéristiques

Gaillardise : 3 Finesse : 3 Esprit : 3
Détermination : 3 Panache : 2 Réputation : -37

Background

Arcane : Envieux

Epées de Damoclès : Maudit (le capitaine Arkan veut son âme !)

Avantages : Arthrite, Expression inquiétante (Laid) ; Grand buveur ; Polyglotte : Castillian (L/E), Théan (L/E) ; Sens du temps ; Volonté indomptable.

Acquis & connaissances

Ecole d'escrime ; Rogers (Compagnon) : Corps à corps (combat de rue) 4, Désarmer 4, Exploiter les faiblesses : Escrime 4, Lier (Escrime) 4, Voir le style 4. Feintes de pirate : Sabre au poing, Tir éclair.

Métiers :

◆ **Arnaqueur** : comédie 4, comportementalisme 2, corruption 3, déguisement 4, éloquence 3, jouer 2, observation 3, sens des affaires 4, sincérité 4.

◆ **Contrebandier** : canotage 4, connaissance des bas-fonds 4, corruption 3, déplacement silencieux 4, évaluation 5, marchandage 3, observation 3, qui-vive 2.

◆ **Forban** : attaque (escrime) 4, canotage 4, connaissance de la mer 3, connaissance des nœuds 2, équilibre 3 (ND : 25), escalade 2 (ND : 22), fouille 4, gréer 1, nager 3 (ND : 25), navigation 4, observation 3, sauter 3 (ND : 25).

◆ **Malandrin** : connaissance des bas-fonds 4, contacts 4, fouille 4, observation 3, orientation citadine 1, sens des affaires 4.

◆ **Marin** : canotage 4, cartographie 1, connaissance de la mer 3, connaissance des nœuds 2, équilibre 3 (ND : 25), escalade 2 (ND : 22), gréer 1, nager 3 (ND : 25), navigation 4, perception du temps 4, piloter 1, sauter 3 (ND : 25), sens de l'orientation 3.

◆ **Navigateur** : astronomie 2, canotage 4, cartographie 1, connaissance de la mer 3, connaissance des nœuds 2, équilibre 3, escalade 2 (ND : 22), nager 3 (ND : 25), navigation 4, perception du temps 4, piloter 1, sens de l'orientation 3.

Entraînements :

◆ **Armes à feu** : attaque 3.

◆ **Athlétisme** : amortir une chute 3, course de vitesse 3 (ND : 25), escalade 2 (ND : 22), jeu de jambes 4 (ND : 22), lancer 2, nager 3 (ND : 25), sauter 3 (ND : 25).

◆ **Combat de rue** : attaque (armes improvisées) 2, attaque (combat de rue) 4, coup à la gorge 2, coup aux yeux 3, coup de pied 1, parade (armes improvisées) 2 (ND : 22).

◆ **Escrime** : attaque 4, parade 5 (ND : 30).

Les seconds rôles

Quevedo Velasquez

Petit vieux castillien sympathique

Description

Petit, mince, les cheveux blancs, le sourire aux lèvres, Quevedo Velasquez est l'archétype du petit vieux sympathique, un rien philosophe, un rien grivois, intarissable sur les merveilles des pays lointains comme l'Archipel de Minuit ou l'Empire du Croissant et sur les mérites comparés de ses nombreuses conquêtes...

Il a beaucoup vécu, cela est certain. Et à la façon dont il parle, on imagine une jeunesse aventureuse avec de nombreux voyages, des explorations audacieuses, des combats difficiles, mais jamais, jamais on irait penser que ce vieil homme fut un pirate sauvage et sanguinaire...

Caractéristiques

Gaillardise : 2 Finesse : 4 Esprit : 3
Détermination : 2 Panache : 3 Réputation : 15

Background

Arcane : Chanceux

Epées de Damoclès : Maudit (le capitaine Arkan veut son équipage au complet)

Avantages : Age et sagesse ; Loup de mer ; Petit ; Polyglotte : Avalonien, Castillian, Croissantin, Langue de l'Archipel, Montaginois, Vodacci ; Routard.

Acquis & connaissances

Ecole d'escrime ; Rogers (Apprenti) : Corps à corps (combat de rue) 2, Désarmer 3, Exploiter les faiblesses : Escrime 1, Lier (Escrime) 2, Voir le style 2. Feintes de pirate : Tiens bon la bière.

Métiers :

◆ **Arnaqueur** : comédie 4, comportementalisme 4, corruption 2, déguisement 2, discrétion 3, éloquence 3, jouer 5, observation 4, pique-assiette 3, séduction 3, sens des affaires 3, sincérité 4, tricher 4.

◆ **Forban** : attaque (escrime) 3, canotage 3, connaissance de la mer 3, connaissance des nœuds 3, équilibre 2, escalade 2, fouille 2, gréer 3, nager 2, navigation 1, observation 4, sauter 2.

◆ **Marin** : canotage 3, connaissance de la mer 3, connaissance des nœuds 3, équilibre 2, escalade 2, fouille 2,



Oiseau de proie, oiseau de haine

gréer 3, nager 2, navigation 1, observation 4, piloter 1, sauter 2, sens de l'orientation 1.

◆ *Marchand* : évaluation 4, marchandage 5, observation 4, tailleur 4.

Entraînements :

◆ *Athlétisme* : amortir une chute 2, course de vitesse 3 (ND : 20), escalade 2 (ND : 17), jeu de jambes 4 (ND : 17), lancer 2, nager 2 (ND : 17), sauter 2 (ND : 17).

◆ *Combat de rue* : attaque (combat de rue) 4, attaque (armes improvisées) 4, Coup à la gorge 3, Coup aux yeux 3, parade (Armes improvisées) 5 (ND : 25).

◆ *Escrime* : attaque 3, parade 3 (ND : 20).

Mehmet Esad

Bosco croissantine sadique

Description

Avec ses 2,10m, son importante musculature, son crâne chauve et son grand fouet, Mehmet est impressionnant. Fidèle ombre du capitaine, il lui est dévoué comme un chien et ne le quitte pratiquement jamais. C'est une sombre brute que même l'équipage craint et évite dans les limites du possible. Ses grands plaisirs sont de fouetter un esclave ou un marin, de donner la cadence aux rameurs avec le tambour et, lors des mouillages, de s'approcher silencieusement d'un marin pour le jeter à la mer d'un grand coup de pied tout en éclatant de rire. Les seules choses qu'il redoute sont la fureur de son capitaine et le Maître qui le terrifie. Sa connaissance du castillien est insuffisante pour mener une conversation soutenue et se limite à quelques termes simples comme : rame, tais-toi, plus vite, suis-moi, meurs, chien d'infidèle, etc., et quelques insultes que nous ne reproduirons pas ici.

Caractéristiques

Gaillardise : 5 Finesse : 2 Esprit : 1
Détermination : 4 Panache : 3 Réputation : -26

Background

Arcane : -

Epées de Damoclès : -

Avantages : Dur à cuire ; Grand ; Polyglotte : avalonien (N), castillien (N), croissantin, montagnois (N), Vodacci (N) ; Vétéran.

Acquis & connaissances

Ecole d'escrime ; Zepeda (Maître) : Désarmer 5, Exploiter les faiblesses : Fouet 5, Lier 5, Marquer 5, Voir le style 5.

Métiers :

◆ *Forban* : attaque (escrime) 1, canotage 4, connaissance de la mer 2, connaissance des nœuds 4, équilibre 4 (ND : 35), escalade 4 (ND : 35), fouille 4, nager 3 (ND : 32), navigation 2, gréer 3, observation 4, sauter 4 (ND : 32).

◆ *Marin* : canotage 4, connaissance de la mer 2, connaissance des nœuds 4, équilibre 4 (ND : 35), escalade 4 (ND : 35), nager 3 (ND : 32), gréer 3, piloter 3, sauter 4 (ND : 32).

◆ *Marine* : attaque (escrime) 1, attaque (armes à feu) 2, canotage 4, connaissance des nœuds 4, équilibre 4 (ND : 35), escalade 4 (ND : 35), fouille 4, nager 3 (ND : 32), observation 4, sauter 4 (ND : 32).

Entraînements :

◆ *Arbalète* : attaque 3, facteur d'arcs 2.

◆ *Arme lourde* : attaque 3, parade 3 (ND : 25).

◆ *Athlétisme* : course d'endurance 5 (ND : 30), course de vitesse 4 (ND : 27), escalade 4 (ND : 27), jeu de jambes 2 (ND : 15), lancer 1, nager 3 (ND : 25), sauter 4 (ND : 27) soulever 5.

◆ *Combat de rue* : attaque 4, attaque (armes improvisées) 3, coup à la gorge 4, coup aux yeux 3, coup de pied 1, parade (armes improvisées) 2 (ND : 22).

◆ *Fouet* : attaque 5, emmêler 4, saisir un objet 3, se balancer 5.

Diego don Avila

Hidalgo castillien

Description

Grand, mince, vêtu de vêtements de bonne facture mais élimés jusqu'à la corde, Diego don Avila est un hidalgo type. Complètement ruiné, il vit dans une minuscule mansarde d'une très vieille auberge. Le patron ne lui fait payer qu'un loyer symbolique, car il est fier de pouvoir dire qu'un noble de vieille souche réside chez lui. Toutes les conversations de Diego tournent autour de l'honneur et de la fierté d'être un hidalgo. Il méprise les activités manuelles et rêve de se voir remarqué par une dame de la cour.

Caractéristiques

Gaillardise : 2 Finesse : 3 Esprit : 2
Détermination : 3 Panache : 2 Réputation : 18

Background

Epées de Damoclès : endetté

Avantages : Gaucher ; Noble ; Polyglotte : castillien (L/E), montagnois, théan (L/E) ; Université.



Acquis & connaissances

Ecole d'escrime ; Caballo Rojo (Apprenti) : Coup puissant 3, Charge 3, Exploiter les faiblesses : Escrime 2, Saut monté 3, Voir le style 2.

Métiers :

- ◆ *Estudiant* : contacts 1, débrouillardise 2, calcul 1, héraldique 3, histoire 2, jouer 2, orientation citadine 4.
- ◆ *Courtisan* : cancanier 3, danse 3, diplomatie 1, éloquence 2, étiquette 4, héraldique 3, jouer 2, mode 4, observation 2, pique-assiette 4, politique 1, séduction 4, sincérité 1.
- ◆ *Guide* : déplacement silencieux 2, équitation 4 (ND : 20), escalade 1 (ND : 12), guet-apens 3, observation 2, orientation citadine 4, qui-vive 2, sens de l'orientation 2.

Entraînements :

- ◆ *Athlétisme* : acrobatie 2 (ND : 15), amortir une chute 2, course d'endurance 1 (ND : 12), course de vitesse 1 (ND : 12), escalade 1 (ND : 12), jeu de jambes 4 (ND : 15), lancer 1, pas de côté 2, roulé-boulé 2, sauter 2 (ND : 15).
- ◆ *Cavalier* : dressage 1, équitation 4 (ND : 20), sauter en selle 3, voltige 3.
- ◆ *Escrime* : attaque 4, parade 4 (ND : 20).

Salas Espinel

Mendiant castillien

Description

Salas Espinel, maintenant un vieillard au visage tout crevassé, n'a pas pu payer la prison lorsqu'il fut arrêté pour vol. En conséquence, le bourreau lui a coupé les deux mains. Depuis, Salas survit de mendicité dans le quartier du port et fait partie de la Cour des Orangers. De plus, Salas est toujours accompagné de Luis, un petit orphelin qui lui sert d'"attendrisseur" et de "mains".

Caractéristiques

Gaillardise : 2 Finesse : 0 Esprit : 3
Détermination : 3 Panache : 2 Réputation : -37

Background

Epées de Damoclès : -

Avantages : Crochets (aux deux mains), Polyglotte : castillien, vodacci.

Acquis & connaissances

Métiers :

◆ *Bagnard* : attaque (combat de rue) 3, connaissance des bas-fonds 5, corruption 3, débrouillardise 4, dissimulation 3, intimidation 4, qui-vive 4.

◆ *Forban* : attaque (escrime) 1, canotage 2, connaissance des nœuds 3, équilibre 3 (ND : 15), escalade 3 (ND : 15), fouille 3, gréer 2, nager 1 (ND : 10), observation 5, sauter 3 (ND : 15).

◆ *Mendiant* : comédie 3, connaissance des bas-fonds 5, débrouillardise 4, déguisement 1, déplacement silencieux 3, dissimulation 3, filature 4, mendicité 4, observation 5, orientation citadine 5.

Entraînements :

◆ *Athlétisme* : amortir une chute 3, course d'endurance 2 (ND : 12), course de vitesse 3 (ND : 15), escalade 3 (ND : 15), jeu de jambes 4 (ND : 12), sauter 3 (ND : 15).

◆ *Combat de rue* : attaque 3 ; attaque (crochet) 4 ; coup aux yeux 2 ; coup de pied 4 ; parade (crochet) 4 (ND : 17).

Estebanillo Lujan

Marchand castillien récalcitrant

Description

Estebanillo Lujan, gros et gras, a dépensé la plus grande partie de son trésor de guerre pour payer ses années de captivité, laissant son compagnon Salas être mutilé. Libéré au bout de vingt ans, il a refait sa vie et est devenu un marchand prospère ayant pignon sur rue dans le Grand Marché. C'est alors que Salas est venu le trouver, lui "offrant" d'oublier la perte de ses mains contre le versement régulier de sommes que Luis (voir plus loin) va chercher à la boutique du Grand Marché.

Caractéristiques

Gaillardise : 2 Finesse : 1 Esprit : 2
Détermination : 3 Panache : 2 Réputation : 9

Background

Epées de Damoclès : Obnubilé (sa jeune épouse)

Avantages : Appartenance : guilde marchande ; Polyglotte : Castillien (L/E), Théan (L/E).

Acquis & connaissances

Métiers :

◆ *Courtisan* : danse 1, étiquette 3, héraldique 1, mode 1, observation 3, politique 1, sincérité 2.

◆ *Forban* : attaque (escrime) 3, canotage 2, connaissance de la mer 1, connaissance des nœuds 1, équilibre 2 (ND : 10), escalade 2 (ND : 10), gréer 2, navigation 1, observation 3, sauter 2 (ND : 10).



Oiseau de proie, oiseau de haine

- ◆ *Marchand* : banquier 2, chapelier 4, comptabilité 4, évaluation 4, marchandage 5, observation 3.

Entraînements :

- ◆ *Athlétisme* : course de vitesse 2 (ND : 10), escalade 2 (ND : 10), jeu de jambes 3 (ND : 7), lancer 1, sauter 2 (ND : 10).
- ◆ *Escrime* : attaque 3, parade 4 (ND : 15).

La Chauve-souris géante

Description

Cette monture démoniaque ressemble à une gigantesque chauve-souris de 3 mètres de long, aux yeux jaunes. Elle peut emporter deux cavaliers et vole de façon erratique.

Caractéristiques

Gaillardise : 5 Finesse : 3 Esprit : 1
Détermination : 4 Panache : 2 Réputation : -

Background

Avantages : Résistance à la douleur.

Niveau de peur : 2 et elle peut utiliser une action pour augmenter ce dernier de deux grâce à son horrible cri strident.

Acquis & connaissances

- ◆ *Athlétisme* : voler 3 (ND : 20).
- ◆ *Griffes* : attaque 5 (dégâts 3g2 + GAI).

Les figurants

Les joueurs malchanceux

Caractéristiques

Niveau de menace : 1
Armes utilisées : armes improvisées
ND pour être touché : 10
Avantages : La Castille.
Compétences : -

Les spectres du Vautour

Caractéristiques

Niveau de menace : 4

Armes utilisées : paralysie (quand ils touchent un adversaire, ce dernier se retrouve paralysé et à la merci des autres morts-vivants)

ND pour être touché : 25

Avantages : Le Vaisseau Fantôme.

Compétences : -

Les squelettes et zombies du Vautour

Caractéristiques

Niveau de menace : 3

Armes utilisées : sabres

ND pour être touché : 20

Avantages : Le Vaisseau Fantôme.

Compétences : jeu de jambes -2.

Les fanatiques du Al-Baz

Caractéristiques

Niveau de menace : 3

Armes utilisées : cimeterre, fronde

ND pour être touché : 20

Avantages : Les Corsaires du Croissant, Athlétiques.

Compétences : -

Les mendiants de San Eliseo

Caractéristiques

Niveau de menace : 2

Armes utilisées : arme improvisée

ND pour être touché : 15

Avantages : La Castille.

Compétences : -

Les naufrageurs de Pajagón

Caractéristiques

Niveau de menace : 2

Armes utilisées : sabre, mousquet

ND pour être touché : 15

Avantages : La Castille.

Compétences : équilibre 1, jeu de jambes 1.

Les contrebandiers de Contreras

Caractéristiques

Niveau de menace : 3

Armes utilisées : rapière, mousquet

ND pour être touché : 20



Oiseau de proie, oiseau de haine

Avantages : La Castille, Rats d'égouts.

Compétences : course de vitesse 1.

Les molosses infernaux

Ce sont d'énormes chiens blancs de deux mètres de long, aux yeux jaunes luisants et à la mâchoire hypertrophiée.

Caractéristiques

Niveau de menace : 4

Armes utilisées : crocs, griffes

ND pour être touché : 25

Avantages : Durs au mal. Effrayantes : Niveau de peur de 2 et ils peuvent utiliser une action pour augmenter ce dernier de un grâce à leurs aboiements rauques.

Compétences : course de vitesse 2, jeu de jambes 1, sauter 2, pister 3.

Le calendrier des Evènements

Attention : cette aide de jeu n'est destinée qu'au MJ.

Afin que vous puissiez suivre avec précision le développement de cette aventure, vous trouverez ci-dessous les moments importants de l'intrigue. Notez qu'à partir du moment où les héros entrent dans la partie, le déroulement des événements peut être légèrement modifié.

07 sextus 1656

Nos héros trouvent place sur le *El Loco* afin de rejoindre la Montaigne. Ils font la connaissance des autres passagers, en particulier de Quevedo Velasquez.

08 sextus 1656

Le *El Loco* quitte le port. La vie à bord suit son cours.

12 sextus 1656

Apparition du *Vautour*. Les morts-vivants attaquent *El Loco* et le coulent. Les héros et Quevedo Velasquez parviennent à fuir sur une chaloupe. Le capitaine Arkan monte alors à bord, prend la vie de Velasquez et annonce aux héros qu'ils ont 30 jours pour retrouver Pajagón. En attendant, ils sont naufragés...

14 sextus 1656

Nos héros sont embarqués comme galériens sur le navire croissantin *El Baz* (le Faucon).

18 sextus 1656

Halte du navire sur une île volcanique. Fuite possible des héros et fraternité avec des indigènes. Puis reprise du navire. Abdul s'enfuit sur une monture démoniaque (une sorte de gigantesque chauve-souris).

21 sextus 1656

Arrivée à San Eliseo comme des héros ayant libérés des prisonniers d'infidèles. Des écornifleurs s'accrochent à leurs basques, en particulier Diego don Avila. Ils peuvent maintenant tenter de retrouver ce Pajagón.

OU

Viol des éventuelles héroïnes par Abdul Alhazred si ceux-ci sont toujours à bord d'*El Baz*.

24 sextus 1656

Luis aborde les héros afin de les mener à Salas Espinel. Le rendez-vous à lieu en soirée dans une ruelle sombre. Soit les héros se comportent comme tel et se font escroquer (avec le nom

d'un faux marchand), soit ils se comportent en monstres et Salas leur donne rendez-vous pour le lendemain soir sans se présenter. Ils viennent alors de perdre une précieuse journée.

25 sextus 1656

Rendez-vous manqué avec Salas Espinel.

OU

Les héros s'aperçoivent qu'ils ont été bernés et doivent maintenant rechercher Espinel. Il leur faudra environ deux jours pour y parvenir.

27 sextus 1656

Où les héros approchent Estebanillo Lujan, montent une arnaque au sujet de son épouse volage et découvrent que Pajagón vit maintenant dans un village du nom d'Aqualente, à une semaine de cheval !

03 julius 1656

Arrivée des héros à Aqualente. Ils tombent très mal, puisque le soir même, ces derniers, qui sont en fait des naufrageurs veulent faire échouer un bateau.

Pendant la nuit, nos héros vont pouvoir approcher de Pajagón et jeter la statuette d'Arkan dans la mer. Les zombies de ce dernier massacrent les naufrageurs.

Malheureusement, Alhazred réapparaît et enlève Pajagón au nez des héros et d'Arkan.

09 julius 1656

Retour de nos héros à San Eliseo. Enquête sur Alhazred et la mort de Lujan. Dans la soirée, bagarres et poursuites à partir de *Le Croissantin étripé* contre la bande d'Isidro Contreras.

Découverte du fait qu'Alhazred a mis l'âme de Pajagón dans une fiole. Alhazred fuit devant leurs yeux à bord d'une nef à destination de l'Empire du Croissant. Les héros peuvent lancer la statuette dans le port mais vont faire des milliers de victimes. Sinon, ils n'ont plus qu'à prendre un navire (20 jours de trajet jusque dans l'Empire du Croissant).

28 julius 1656

Arrivée sur les côtes de l'Empire du Croissant. Utilisation de la statue qui les mène à une oasis. Libération d'Arkan dans l'oasis. Massacre des pirates croissantins. Les héros sont libérés de la malédiction d'Arkan mais en récoltent une nouvelle. En effet, quelques âmes emprisonnées dans ses fioles ont choisi les corps des héros comme hôtes...



Et pendant c'temps là...

Vous trouverez ici quelques-uns des événements de la Grande et de la Petite Histoire de Théah. Cela vous permettra de donner un peu de corps à l'univers qui entoure les héros avec quelques rumeurs et nouvelles hors de leur aventure.

Le 17 sextus 1656, en Montaigne sort La Servante et la Faute. Hubert Saint-Michel de Glavène peint La Servante et la Faute, une toile qui représente une jeune domestique – elle n'a pas plus de onze ans – tremblant de peur devant la main levée d'une noble courroucée, un plateau renversé et une théière brisée se trouvant au sol à proximité d'eux.

Le 23 sextus 1656, en Eisein, débute la construction du château d'Eulestein qui se terminera en 1661. Les architectes construisent une structure aérienne et merveilleuse, à laquelle ils intègrent chaque élément du conte de fées "Les trois Hiboux" sur les ordres de Georg von Hainzl, le baron d'Hainzl. Ce château est construit à Atemlos, la capitale de la baronnie.

*Le 03 julius 1656, en Avalon, est marqué par la mort d'Edwina Coleson. Elle meurt lors de l'exploration d'un site dans les montagnes vodaccis. **Attention, cette information n'est accessible qu'à un membre de la Société des Explorateurs.***

*Le 07 julius 1656, en Avalon, voit la nomination de Vincent Bernvadore comme directeur de la Société des Explorateurs par les six doyens. **Attention, cette information n'est accessible qu'à un membre de la Société des Explorateurs.***

Le 08 julius 1656, en Ussura, Dreng v'Riasanovich est relégué au couvent d'Astradastan. Ne voulant pas condamner son frère à mort, le knias de la Gallenia, Tamara Breslau Fyodnava v'Riasanova relègue son frère au couvent Sud'ya d'Astradastan où s'est déjà

retirée sa mère. Afin qu'il ne puisse s'échapper, elle y envoie également un contingent d'une centaine de Lyontosh pour le surveiller.

*Le 11 julius 1656, en Avalon, Gérard Trainer rejoint Les Frères de la Liberté. Après avoir quitté les services de Uwaine Garloise de Camlann, Gérard Trainer est engagé par les Frères de la Liberté comme mercenaire. Il devient très rapidement un membre à part entière de cette cellule de l'Alliance de la Guérilla, une branche de la Rilasciare. **Attention, cette information n'est accessible qu'à un membre de la Rilasciare.***

Le 17 julius 1656, en Inishmore, on assiste à l'apparition de l'école Fadh-Righ. L'astucieux guerrier sidhe connu sous le nom de Long-Arm (Fadh-Righ en cymrique) s'installe dans les montagnes du centre de l'Inishmore et commence à enseigner son style de combat aux inishs qui le souhaitent.

Le 24 julius 1656, en Vendel, débute la construction de l'horloge de la place Hanns-Carlsen. Sur la place principale de Kirk, en face du Grand Hôtel de la Ligue, la célèbre scientifique avalonienne Ravenild Hibbot construit une horloge parmi les plus magnifiques de tout Théah. Il s'agit d'un cadeau de l'empereur Leon-Alexandre XIV, symbolisant l'amitié entre la Ligue de Vendel et la Montaigne.

*Le 27 julius 1656, en Avalon, Sydney O'Brien rejoint die Kreuzritter. Sydney O'Brien, mercenaire œuvrant à Liumnech met ses talents d'arbalétrier (qui a dit tireur d'élite ?) Au service des chevaliers de l'Ordre. **Attention, cette information n'est accessible qu'à un membre des Kreuzritter.***



La Gazette

Al-Baz, la galère croissantine

Al-Baz (ce qui signifie Le Faucon) est un navire de guerre rapide et meurtrier, long de 40 mètres et large de 5, conçu pour naviguer aussi bien à la voile qu'à la rame. Près de cent soixante esclaves rameurs répartis sur trois rangs la propulse à grande vitesse lors des combats, où la technique habituelle est d'éperonner le navire ennemi avant de passer à l'abordage. La vitesse de déplacement à la voile avec un bon vent peut atteindre par jour 120 km en régime de cabotage près des côtes, et 240 km en pleine mer. Une galère à pleine vitesse peut aller trois à quatre fois plus vite qu'un navire à voile, mais la cadence ne peut être prolongée plus de quelques heures.

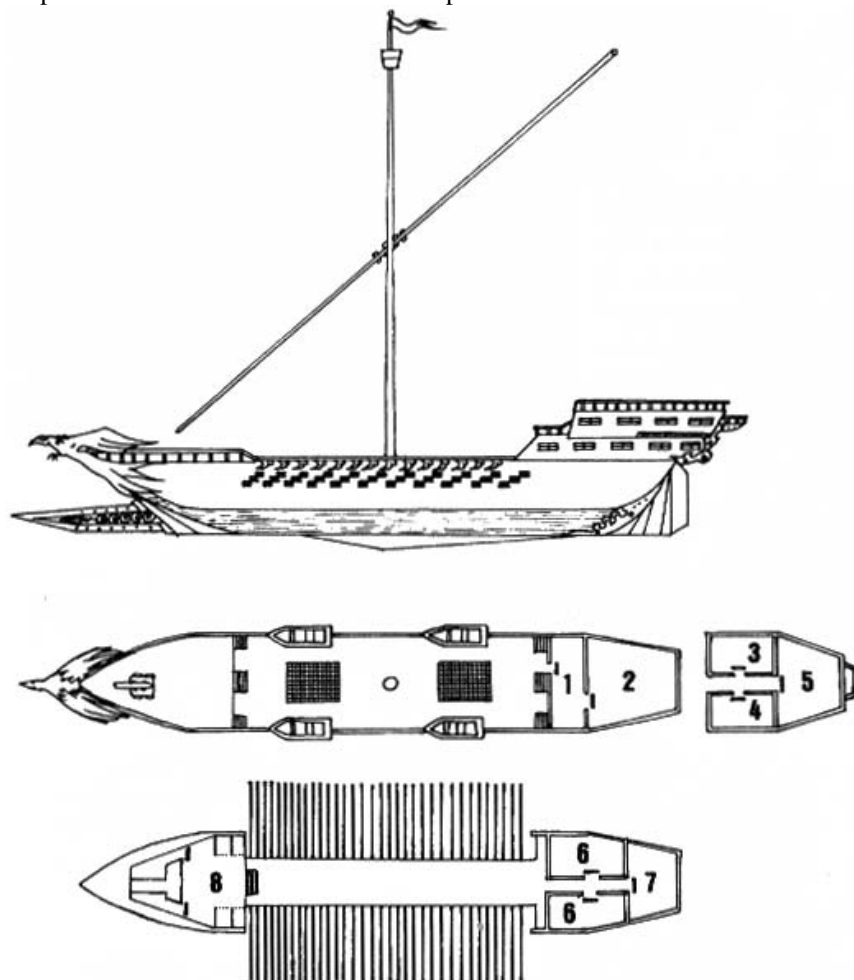
Ce type de navire, conçu uniquement pour la guerre, ne peut pas transporter plus d'une tonne de fret. Cette limitation oblige les pirates à ne récupérer que l'essentiel (l'or, des rameurs en remplacement de ceux perdus et quelques esclaves de choix) sur les navires capturés avant de les couler.

À l'avant de la galère est placée une petite pièce d'artillerie dérobée sur l'épave d'un navire marchand. Aucun pirate n'ose

s'en servir par peur d'une explosion, mais le capitaine Kemal ne désespère pas de trouver un esclave pouvant lui en apprendre le fonctionnement. Il traitera particulièrement bien tout personnage prétendant connaître les canons. Un des rameurs est un ancien officier artilleur, mais il tait sa connaissance pour mieux pouvoir l'utiliser contre les croissantins le moment venu.

Le pont est large et protégé de chaque côté par de hauts bastingages en bois renforcés de métal qui servent de bouclier. Les bancs de rame sont situés sous le pont et sont entièrement recouverts par lui. Des escaliers placés à chaque extrémité du navire permettent d'accéder aux bancs de rame et aux cales situées à l'avant. Celles-ci ne contiennent que des vivres et des cellules pour les prisonniers de choix ou des pirates avant leur exécution. Un garde veille sur elles à toute heure du jour et de la nuit.

Trois petites cabines sont situées à l'arrière du navire, dans un château qui domine le pont. L'une d'elles est habitée par le capitaine Kemal Relik et sert également de salle de navigation. Le second Mehmet Esad occupe la plus petite des cabines, à côté de celle de Kemal, qui sert aussi d'infirmerie.



Galère

- 1: armurerie & réserves de poudre
- 2: dortoir des pirates
- 3: cabine de Kemal Relik
- 4: cabine de Mehmet Esad
- 5: cabine de Abdul Alhazred
- 6: dortoir des pirates
- 7: réserves
- 8: cellules & réserves

