
Les Secrets de la Septième Mer

Campagne Larme Mundi

3^{ème} Partie

Déluge mortel

Ecrit par Grolf

Février 2008

http://pagesperso-orange.fr/le_capharnaum/

Tables des matières

Tables des matières	2
Synopsis.....	2
Introduction	3
Acte I : La tempête avant la tempête	3
Scène 1 : L'avertissement de la vigie	3
Scène 2 : Le repas de la fraternité.....	3
Scène 3 : Les ravages de la tempête.....	5
Acte II : Un accueil bienvenu	6
Scène 1 : A la recherche du bois perdu.....	6
Scène 2 : Des tribus accueillantes	6
Scène 3 : Le festin	7
Acte III : Le chasseur.....	9
Scène 1 : La tactique des pirates	9
La tactique de combat :.....	9
Les navires :.....	10
Les pirates :.....	11
Scène 2 : Retour en terre connue.....	12

Synopsis

L'Archipel de Minuit est composé de milliers d'îles, chacune portant des richesses naturelles inestimables et des trésors cachés hérités de civilisations millénaires. Mais toutes les bonnes choses ayant une fin, les personnages doivent quitter ce petit paradis pour rentrer vers le continent. Un beau navire fraîchement ravitaillé, un équipage aguerri, tout le monde se prépare pour un voyage sans souci majeur.

Mais c'est sans compter sur le mauvais temps, les pirates, et les dangers des îles de l'Archipel. Les personnages et leurs compagnons iront de Charybde en Scylla et risqueront de se retrouver dans les bras de Légion. Sauront-ils faire face à tous ces dangers ?

Introduction

Si vous avez joué le scénario « Vos derniers sanglots » :

Après avoir quitté l'île en catastrophe et embarqué à bord de la Découverte, le navire des Explorateurs, les personnages ont pu constater que leur propre bateau, le Frelon, avait été attaqué et détruit alors qu'il se trouvait encore à l'ancre. Quelques survivants ont pu alors être recueillis. Les Explorateurs décident de mettre le cap vers le continent, vers l'Avalon en particulier, mais acceptent de faire un détour par Marcina pour déposer l'équipage survivant du Frelon à Puerto Grande. Après cette étape, la Découverte fait voile vers le nord-est.

Si vous n'avez pas joué le scénario « Vos derniers sanglots » :

Les personnages se trouvent à bord de la Découverte, un navire de la Société des Explorateurs. Ils sont soit passagers, soit membres de l'équipage, tout dépend de leur passé... Le navire est en train de quitter l'Archipel de Minuit et met le cap vers l'Avalon...

Précision

Le fait que les personnages soient à bord du navire des Explorateurs est ici optionnel bien entendu. Ceci dit, cela permet d'une part d'ouvrir des opportunités de contacts et d'aventures entre les personnages des joueurs et les Explorateurs, et d'autre part, ce fait pourra être utile dans le scénario suivant de la campagne. Cela reste de toute façon facultatif.

Acte I : La tempête avant la tempête

Scène 1 : L'avertissement de la vigie

Quelques jours après leur dernière escale et alors que leur navire fait voile vers le nord-est, les personnages sont avertis par la vigie qu'une voile est visible très loin à l'horizon dans leur sillage. Après plusieurs heures d'observation, ils peuvent se rendre compte que le navire en question les suit tout en restant à distance. Le bateau les poursuivant semble arborer le pavillon des pirates, mais il se tient trop loin pour pouvoir réellement estimer la menace qu'il représente. Toutefois, cette scène doit amener les personnages à se poser des questions sur les risques qu'ils courraient s'ils se faisaient rattraper. Mais les pirates paraissent attendre le bon moment pour sauter sur leur proie.



Il est important pour le MJ d'utiliser cette scène et de la faire durer afin de faire monter la tension des joueurs et leur faire ressentir la menace qui pèse sur leurs personnages.

Scène 2 : Le repas de la fraternité

Alors que la nuit recouvre les flots et fait disparaître aux yeux de l'équipage les îles près desquelles vogue le navire, la cloche appelant pour le repas du soir est sonnée par le cuisinier du bord. Petit à petit, les membres « importants » de l'équipage et les personnages se rendent dans la salle à manger du bateau pour dîner tous ensemble.

En ce début de soirée, le temps se dégrade et le vent commence à ballotter le navire. Les vagues se font plus hautes et le timonier a fort à faire à la barre. A table, les personnages doivent régulièrement retenir leur verre ou leurs couverts pour éviter qu'ils ne tombent au sol.

Cela dit, c'est surtout l'occasion de discuter avec les officiers de l'équipage ou les passagers importants qui voyagent dans les cabines voisines.

Si vous avez choisi de faire voyager les personnages à bord de la Découverte avec son équipage habituel, vous pourrez retrouver autour de la table, entre autres, les personnes suivantes :

- **Cosette Saint-Clair**, capitaine de la Découverte (Héros, Flots de Sang, page 151) :
Ancien second de McCormick, elle possède de fortes valeurs morales et un grand amour des connaissances. Quand le comportement de Guy McCormick ne fut plus acceptable, elle se mutina contre lui et le força à fuir. Elle est depuis ce temps-là à sa recherche.
Elle parle avalonien, eisenör et théan, est apprentie de l'école du Pavois et possède l'arcane Psychologue.
- **Kristen Blumfeld**, exploratrice (Héros, Flots de Sang, page 152) :
Fille d'un marchand eisenör, elle a la passion des artefacts et en possède une grande collection. Elle s'ennuie en temps ordinaire et ne se réjouit que lorsqu'elle est en chasse de nouveaux objets ou qu'elle en étudie un qu'elle ne connaît pas.
Elle parle avalonien, eisenör et théan, est apprentie de l'école du Pavois et possède l'arcane Baroudeur, ainsi que l'avantage Beauté du Diable.
- **Vincent Calloway**, explorateur (Héros, Flots de Sang, page 153) :
Né sur un navire des Explorateurs, Vincent appartient à la Société depuis qu'il est tout petit. Il a été au service de Guy McCormick et a rencontré sa femme Rose à cette occasion. Il est plein d'entrain et d'humour
Il parle l'avalonien, l'eisenör et le théan, est apprenti de l'école du Pavois, possède l'arcane Obnubilé et les avantages Séduisant et Volonté indomptable.
- **Rose Calloway**, exploratrice (Héros, Flots de Sang, page 153) :
Rose a à peu près la même histoire que Vincent qui est devenu son mari et qui la complète parfaitement. Elle est calme, réservée et pleine de sang-froid ; c'est une scientifique remarquable et une bonne mathématicienne qui fait souvent office de navigatrice.
Elle parle l'avalonien et le théan, est apprentie de l'école du Pavois, possède l'arcane Maître de soi et l'avantage Sens aiguisés.
- **Solomon Bridgeman**, explorateur (Héros) :
Solomon est un avalonien de pure souche qui se passionne pour l'histoire depuis sa plus tendre enfance. Sa vie a toujours été tournée vers la mer, et dès que l'occasion s'est présentée d'embarquer à bord d'un navire et de partir pour l'Archipel de Minuit, il s'y est lancé tête baissée. Il est de taille moyenne, a les cheveux châtain et les yeux noisette. Il est curieux et enjoué, mais parfois maladroit.
Il parle avalonien, montagninois, théan et vendelar, possède le travers Curieux, et l'Avantage Sens aiguisés.
Si vous avez fait jouer le scénario précédent de la campagne, « Vos derniers sanglots », c'est Solomon Bridgeman que les personnages ont sauvé du sacrifice rituel.
- **Jack Porte Poisse**, marin (Héros, Flots de Sang, page 154) :
Marin depuis près de vingt ans, Jack est poursuivi par la malchance, mais celle-ci ne frappe que ses proches. Il aime conter les histoires de ses aventures passées et l'équipage se passionne pour ses récits.
Il parle l'avalonien et le montagninois, est apprenti de l'école Rogers, possède l'arcane Malchanceux, et les avantages Dur à cuire, Feinte de pirates (deux mains droites), et Porte poisse.

Parmi le reste de l'équipage :

- **Maggie Malone**, vigie (Homme de main, Flots de sang, page 155) :
Cette jeune femme rousse est pleine d'entrain et très agile. Elle se montre humble et obéissante. Elle a été trouvée sur une île Syrneath par Guy McCormick et personne ne sait grand-chose de son passé.
Elle parle l'avalonien et le théan, et possède les avantages Petite et Sens aiguisés.
- **Ross Kilgannon**, timonier (Héros) :
Le timonier Kilgannon est peu bavard, mais sacrément efficace. Sa carrure impressionnante lui permet de manier la barre sans difficulté même par gros temps. Ses talents de navigateur ne sont plus à démontrer et il s'entend parfaitement avec Cosette Saint-Clair. Il mesure 2m05 de haut et pèse plus de 110 Kg. Il a des cheveux châtain qui lui retombent sur les épaules et les yeux d'un bleu gris troublant.

Ross Kilgannon (Héros)	
Gaillardise : 6 Dextérité : 3 Esprit : 3 Détermination : 4 Panache : 3 Réputation : 12 Épée de Damoclès : - Arcane : Maître de soi	Ecole de Finnegan (compagnon, Avalon, page 91) : Corps à corps 4, Déplacements circulaires 4, Désarmer (mains nues) 4, Exploiter les faiblesses (Finnegan) 4 Lutte : Prise 4, Coup de tête 4, Etreinte 2, Se dégager 2 Pugilat Attaque (Pugilat) 3, Direct 4, Jeu de jambes 5, Uppercut 3, Claque sur l'oreille 1 Armes lourdes : Attaque (armes lourdes) 3, Parade (armes lourdes) 2 Marin : Connaissance des nœuds 4, Equilibre 5, Escalade 1, Gréer 2, Connaissance de la mer 4, Navigation 5, Perception du temps 3, Piloter 5 Criminel : Déplacement silencieux 2, Filature 2, Parier 3, Tricher 2 Avantages : Trait légendaire (Gaillardise), Dur à cuire, Volonté indomptable, Grand

Scène 3 : Les ravages de la tempête

Avant même que le repas prenne fin, les vents commencent à sérieusement secouer le navire et la tempête prend vraiment de l'ampleur. Tous les matelots sont rappelés à leur poste et le capitaine vient prendre place près du timonier pour le seconder et donner les ordres à l'équipage. Tout le monde s'active pour tenter de manœuvrer le bateau et limiter les dégâts.

Les personnages peuvent faire jouer leurs compétences de marin (Gréer, Connaissance des nœuds, etc) afin de participer aux opérations.

Malheureusement, malgré tous les efforts de l'équipage et une lutte de plusieurs heures, quelques parties essentielles de la mâture et de la coque sont endommagées. La tempête se calme pendant la nuit, et au petit matin, le charpentier du bord fera un bilan sans appel : la réserve de bois présente dans les cales ne suffira pas pour effectuer les réparations indispensables à la poursuite du voyage. Le plus sage serait de faire halte sur l'île la plus proche pour y couper quelques arbres.

Qui plus est, la réserve d'eau douce a également été endommagée puisque des tonneaux mal arrimés dans la cale se sont fracassés les uns contre les autres, et le reste du stock est insuffisant pour atteindre l'Avalon sans être à sec au bout de quelques jours.

Une escale est donc prioritaire... justement la vigie signale une île toute proche...

Acte II : Un accueil bienvenu

Scène 1 : A la recherche du bois perdu

Dans la lumière du soleil levant et alors que les nuages peinent à se dissiper, l'île qui se profile à la proue du navire semble être comme un oasis d'espoir et de ressourcement pour l'équipage et pour les personnages. Un arrêt de quelques heures pour y récupérer du bois et de l'eau ne pourra qu'être profitable à tout le monde.

Malheureusement pour eux, ce qu'ils ne savent pas, c'est qu'il s'agit de **Sange Tara**, et que le Baron vient de se réveiller à nouveau en sentant leur présence...

*Pour plus d'informations sur **Sange Tara**, consultez le supplément Islands of Gold : Midnight Archipelago (de la gamme Swashbuckling Adventures) ou la traduction du chapitre consacré à Sange Tara publiée sur Le Capharnaüm de Grolf : http://pagesperso-orange.fr/le_capharnaum/.*

Le capitaine Saint-Clair donne immédiatement l'ordre de jeter l'ancre à proximité de l'île et demande au bosco de constituer une équipe en accord avec le charpentier de bord pour aller chercher du bois, de l'eau douce et si possible des victuailles (fruits, légumes et gibier).

Le but étant bien évidemment que les personnages descendent à terre, il faut les pousser à participer aux opérations de récupération du bois, de la nourriture et de l'eau, si jamais ils ne se proposent pas d'eux-mêmes. Au besoin, le capitaine pourra leur demander d'escorter et de protéger les marins qui vont débarquer. Laissez-leur autant que possible l'initiative d'organiser et de coordonner le groupe d'hommes à terre, tandis que le capitaine se charge de lancer les travaux de réparation à bord.



Scène 2 : Des tribus accueillantes

Dans le courant de la matinée, des hommes prennent un certain nombre de chaloupes et débarquent dans une crique de l'île. Il s'agira alors de se répartir les tâches entre les personnes à terre : un groupe pour le bois, une groupe pour l'eau, d'autres pour chasser ou cueillir fruits et légumes, etc. C'est l'occasion d'utiliser quelques compétences peu courantes habituellement : Pêche, Survie, Pister, Flore, etc.

Les personnages pourront également faire quelques mauvaises rencontres avec des animaux sauvages dans la jungle et ils devront peut-être en affronter certains. Voir pour cela les animaux proposés dans les différents ouvrages de la gamme ou dans le scénario précédent de la campagne, « Vos derniers sanglots ».

Une partie de la journée est ainsi consacrée au ravitaillement du navire et aux préparatifs de ses réparations. Ce n'est qu'en fin d'après-midi que les personnages trouveront des traces d'occupation humaine de l'île.

Plusieurs possibilités sont envisageables pour une première rencontre avec les indigènes. La première pourrait être tout simplement que les personnages tombent sur un village. La seconde pourrait être une rencontre fortuite dans la jungle. Toujours est-il que les autochtones se montreront plutôt amicaux avec les étrangers, à moins que ceux-ci ne se comportent de manière agressive envers eux, bien sûr. Les indigènes ont la peau assez sombre, et ont en général un physique mince et élancé. Ils se nourrissent principalement de fruits et de poissons (voir la partie consacrée à Sange Tara dans le supplément *Islands of Gold : Midnight Archipelago* pour en savoir plus).

Bref, les indigènes, même s'ils ne comprennent pas le langage des étrangers, proposeront de les aider dans leur ravitaillement, et même de venir prendre un repas dans l'un de leurs villages.

Scène 3 : Le festin

Si les personnages se montrent réticents à accepter un repas au village :

- Soit les marins du groupe débarqué à terre tentent de les convaincre de rester pour se reposer et profiter de l'aide des indigènes,
- Soit les indigènes se montrent « offensés » si les personnages refusent leur invitation.



L'idée est ici de les faire participer à une grande fête tribale avec de grands feux de camp, un repas fastueux (grands paniers tressés remplis de fruits tous plus bizarres les uns que les autres, gros poissons cuits à la broche, et autres victuailles locales en abondance), des danses rituelles, des chants, des tambours, etc. La fête est grande, et les marins aussi bien que les indigènes sont heureux de partager un bon moment, chacun découvrant l'autre avec curiosité et surprise. C'est l'occasion pour les personnages de goûter des fruits exotiques ou des poissons aux formes et au goût étrange. Bref, l'ambiance est à la bonne humeur et à la ripaille !

Les invités surprise

Alors que la fête bat son plein, des cris commencent à se faire entendre en périphérie du village et certains indigènes se montrent apeurés. Au bout de quelques secondes, les personnages peuvent enfin apercevoir la cause de tout ces troubles : des humanoïdes à l'aspect étrange entrent dans le village (par un seul côté). Il s'agit de « silhouettes » et de « zombies ». Les deux sont des morts-vivants, mais les premières ne sont en fait que des peaux animées. Les nouveaux arrivants attaquent immédiatement toute personne vivante à leur portée, sinon, ils se déplacent vers l'endroit où se trouvent le plus de gens. Le combat s'engage donc assez rapidement. Le nombre d'ennemis est à doser en fonction de la puissance des personnages des joueurs, mais il faudrait sans doute compter un adversaire (silhouette ou zombie) par personnage. D'autres morts-vivants pourront intervenir en cours de combat (créés par le Baron ou arrivés plus tard au village). N'oubliez pas qu'il y a aussi les marins et quelques indigènes n'ayant pas encore pris la fuite.

Le Baron

Les morts-vivants sont en réalité contrôlés par le Baron Sange (qui pourra éventuellement en recréer à partir de nouveaux cadavres). Le Baron lui-même se tient à distance, mais entrera doucement dans le village. Il restera à l'écart, à moins d'être attaqué directement, sinon il se contentera de créer de nouveaux morts-vivants.

Est-ce bien raisonnable ?

Le Baron est l'incarnation d'un dieu et sa capacité spéciale de résistance ainsi que sa Détermination élevée en font un être quasiment indestructible, surtout s'il est secondé par d'autres morts-vivants qu'il crée à volonté à partir des cadavres environnants. Même des personnages puissants finiront par se faire abattre par lui, et un MJ « vicieux » pourra transformer un PJ mort en zombie...

Alors, est-il bien raisonnable de mettre le Baron face aux personnages ? Peut-être pas, mais des joueurs « sensés » se rendront vite compte du déséquilibre du combat et battront en retraite. Si ce n'est pas le cas, le MJ devra toujours leur laisser une porte de sortie pour qu'ils puissent prendre la fuite, mais bien leur faire comprendre, par exemple par la création régulière de nouveaux morts-vivants, que la lutte est vaine. Mieux vaut protéger les indigènes et donner l'occasion aux personnages de se montrer héroïques à travers quelques actions spectaculaires ou même comiques :

- Sauver un bébé arraché à sa mère par un zombie,

- Utiliser le feu contre les morts-vivants,
- Lutter contre un membre détaché du corps d'un zombie (un bras bougeant tout seul ?),
- Combattre des marins devenus morts-vivants à leur tour,
- Utiliser les lianes de la jungle environnante,
- Etc...

Quoiqu'il en soit, la fuite se révèle à plus ou moins court terme la seule solution viable pour se tirer vivant du village, voire de l'île. Il s'agira aussi de gérer le bois ou la nourriture déjà collectés par les personnages dans la journée.



La description détaillée des monstres et du Baron se trouvent dans la partie consacrée à Sange Tara dans le supplément sur l'Archipel de Minuit.

Baron Sange (Vilain, Islands of Gold, page 61)
Points : 300
Gaillardise : 5, Dextérité : 5, Esprit : 4, Détermination : 4,
Panache : 4
ND : 20
Attaque : 4g3
Dommages : 3g3
Compétences : Danse 4, Prise 5, Sauter 4, Eloquence 4, Déplacement silencieux 5, Pister 5, Signes de piste 3
Capacités spéciales :
<i>Résistance :</i> ignore les 20 premières blessures légères de chaque attaque, sauf pour les armes saintes ou les porteurs de Foi.
<i>Appel des morts :</i> peut transformer les cadavres disponibles en zombies.
<i>Tremblement de terre :</i> peut provoquer une secousse tous les 10 rounds. Les victimes doivent réussir un jet d'Equilibre contre un ND de 15 ou tomber au sol.

Silhouette (Vilain, Islands of Gold, page 61)
Points : 150
Gaillardise : 3, Dextérité : 3, Esprit : 1, Détermination : 2,
Panache : 3
ND : 20
Attaque : 4g3 (Prise)
Dommages : 3g2 (Etreinte)
Compétences : Etreinte 4, Prise 4, Sauter 4

Zombie (Vilain, Islands of Gold, page 62)
Points : 100
Gaillardise : 4, Dextérité : 2, Esprit : 1, Détermination : 2,
Panache : 1
ND : 10
Attaque : 5g3 (Griffes), 5g2 (Morsure)
Dommages : 2g2 (Griffes), 4g2 (Morsure)
Compétences : Prise 3 + les compétences possédées de son vivant

Acte III : Le chasseur

Après quitté Sange Tara et réparé leur navire, les personnages pensent prendre le large en toute tranquillité. Mais c'est sans compter avec le navire qui était à leur poursuite avant la tempête...

Est-ce bien raisonnable ? Encore !

Bon, à priori, les personnages sortent d'un gros combat et ils ont peut-être subit de lourds dommages. Les plonger à nouveau dans un affrontement dangereux et très risqué peut sans doute paraître lourd et superflu. Certes.

D'un autre côté, c'est aussi l'occasion avant de quitter l'Archipel de Minuit de mener une grande bataille navale contre des pirates dans ces eaux où pullulent leurs semblables. Une façon spectaculaire en somme de terminer ce scénario et ce petit séjour dans l'Archipel.

Cela dit, tout va dépendre de l'état des personnages (au besoin faire une ellipse de quelques jours pour leur permettre de se soigner et de se reposer) et de la durée du scénario. C'est au MJ de décider bien sûr, et de jauger en fonction de la durée théorique de cette dernière bataille navale pour savoir s'il souhaite faire jouer cet extra ou pas.

Scène 1 : La tactique des pirates

Le navire pirate qui poursuit les personnages apparaît en vue de la **Découverte** lorsque celle-ci commence à s'éloigner des côtes de Sange Tara. Ce navire porte le pavillon noir bien reconnaissable des pirates, et une petite inspection à la longue vue permettra de lire son nom sur la coque : « **EI Matarife** » (en castillan : « *Le Boucher* », au sens du boucher d'abattoir). Ce nom semble indiquer que ces pirates sont castillans.

Leur navire se met en chasse immédiatement alors que la **Découverte**, sous les ordres de son capitaine tente de prendre ses distances. Il revient au MJ de décider à quel moment, mais **EI Matarife** finira par se montrer plus véloce et il gagnera alors rapidement du terrain sur sa proie. Dès qu'il est à portée, l'équipage du **Matarife** met en œuvre sa tactique imparable d'abordage...

La tactique de combat :

La technique d'abordage des pirates du Matarife est bien rôdée et obéit à des règles visant à écraser l'adversaire en un temps record pour ne pas lui laisser l'opportunité de riposter ni même de réfléchir à une éventuelle contre-attaque. En effet, l'équipage compte des compétences suffisamment variées pour permettre d'utiliser différents types d'attaque à distance. D'autre part, il possède aussi une « arme secrète » lui permettant de déstabiliser l'adversaire et de faire basculer le sens de la bataille en sa faveur.



- A moins de **200 mètres** de son adversaire, le **Matarife** fait entrée en action sa batterie de canons et lance une série de salves pour affaiblir sa proie.
- A moins de **140 mètres**, quelques archers passent à l'action avec des flèches enflammées. Ils visent les voiles afin de les dégrader au maximum et ainsi ralentir le navire visé.
- A moins de **75 mètres**, des marins s'alignent près du bastingage avec des mousquets. Ils tirent eux-aussi quelques salves pour éclaircir les rangs adverses. Un moucheur calé au niveau de la vigie pourra aussi tenter d'éliminer les officiers du navire cible.

- A partir de moins de **30 mètres**, des grappins peuvent être lancés et la manœuvre d'abordage en tant que telle est enclenchée. Une fois les deux navires **bord à bord**, les pirates attaquent au corps à corps et passent autant que possible sur le bateau qu'ils veulent capturer et piller.

L'arme secrète

L'équipage du *Matarife* compte un individu particulier : un sorcier montagnois. Sa présence a permis d'améliorer encore la tactique de combat des pirates. En effet, ce sorcier a pour habitude d'ensangler une ou deux flèches avant l'attaque. Ensuite, il confie ces flèches à un archer qui est chargé de les tirer à un endroit stratégique du navire attaqué, soit sur le gaillard d'avant, soit sur la dunette arrière, près du timonier. Il ne reste ensuite plus au sorcier qu'à ouvrir un portail pour rejoindre l'une de ses flèches. Il est presque tout le temps accompagné d'un escrimeur chevronné pour le protéger. Le sorcier possède également un objet ensanglanté à bord du *Matarife* afin de pouvoir se replier en cas d'urgence ou de danger.

La rupture du combat

Quand se termine la bataille ? A priori lorsque l'un des deux partis est vaincu, mais il est aussi possible que le navire le plus en difficulté choisisse de se retirer (dans la mesure du possible bien sûr). Dans ce cas, il faudra couper les cordes des grappins et manœuvrer le navire pour se dégager au plus vite, éventuellement en sabotant l'autre bateau.

Les navires :

Les deux navires sont à priori de force équivalente (35 points), mais ils ont chacun leurs avantages et leurs défauts.

La Découverte (35 points de navire)

Gaillardise : 5
Dextérité : 9
Esprit : 7
Détermination : 6
Panache : 7
Modifications : Equipage bien entraîné (2)
Défauts : -
Tirant d'eau : 6
Cargaison : 6
Equipage : 8
Réputation : 37

El Matarife (Corvette, 35 points de navire)

Gaillardise : 7
Dextérité : 8
Esprit : 6
Détermination : 6
Panache : 8
Modifications : Groupe d'abordage (5), Mâts renforcés (1)
Défauts : -Espace de cargaison mal agencé (4), Petite quille (2)
Tirant d'eau : 6
Cargaison : 5
Equipage : 8
Réputation : -18

Les pirates :

Le groupe d'abordage du *Matarife* est composé des individus suivants :

Javier Mendez, garde du corps du sorcier (Vilain)	
Gaillardise : 3 Dextérité : 4 Esprit : 3 Détermination : 3 Panache : 3 Réputation : -5 Arcane : Présomptueux ND : 25	Ecole d'escrime de Soldano (Apprenti) : Double parade (Escrime / Escrime) 3, Exploiter les faiblesses (Soldano) 3, Marquer (Escrime) 4, Tourbillon (Escrime / Escrime) 3 Athlétisme : Course de vitesse 3, Escalade 2, Jeu de jambes 4, Lancer 2 Escrime : Attaque 4, Parade 4 Espion : Déplacement silencieux 2, Dissimulation 1, Filature 2 Marin : Connaissance des nœuds 2, Equilibre 3, Escalade 2, Gréer 1 Avantages : Réflexes de combat, Castillan (L/E), Montagnois (P), Appartenance : Guilde des Spadassins Armes : 2 rapières

Hubert-Marie de Nauzière, sorcier Porté (Vilain)	
Gaillardise : 2 Dextérité : 2 Esprit : 4 Détermination : 3 Panache : 2 Réputation : -10 Arcane : Arrogant ND : 20	Sorcellerie Porté (Maître) : Atteindre 5, Attirer 5, Attraper 5, Ensanglanter 5, Harmonisation 5, Poche 5 Athlétisme : Course de vitesse 2, Escalade 1, Jeu de jambes 3, Lancer 2 Armes à feu : Attaque 3, Recharger 2 Escrime : Attaque 3, Parade 3 Courtisan : Danse 2, Eloquence 3, Etiquette 1, Mode 1 Erudit : Histoire 1, Mathématiques 2, Philosophie 1, Recherches 2 Avantages : Beauté du Diable, Noble, Castillan (L/E), Montagnois (L/E), Avalonien (L/E), Théan (L/E) Armes : rapière, pistolet

Pirates chevronnés (3 hommes de main)
Gaillardise : 2 Dextérité : 3 Esprit : 2 Détermination : 2 Panache : 2 Escrime : Attaque 3, Parade 3 Arme : sabre d'abordage ND : 20

Pirates (6 bandes de brutes)
Niveau de menace : 3 ND : 20 Initiative : 3g3 Attaque : [nb]g3 Dommages : 6 (sabres)

El Matarife, capitaine du navire (Vilain)	
Gaillardise : 3 Dextérité : 4 Esprit : 3 Détermination : 3 Panache : 3 Réputation : -20 Arcane : Fier ND : 40 (Parade (Escrime) + 10 du Maître Gallegos)	Ecole d'escrime de Gallegos (Maître) : Exploiter les faiblesses (Gallegos) 5, Feinte (Escrime) 5, Riposte (Escrime) 5, Marquer (Escrime) 5 Athlétisme : Course de vitesse 3, Escalade 3, Jeu de jambes 3, Lancer 2 Armes à feu : Attaque 3, Recharger 1 Couteau : Attaque 3, Parade 3, Lancer 2 Escrime : Attaque 5, Parade 5 Criminel : Déplacement silencieux 3, Filature 1, Guet-apens 2, Parier 3, Tricher 2 Marin : Cartographie 2, Connaissance de la mer 3, Connaissance des nœuds 3, Equilibre 4, Escalade 3, Gréer 2, Nager 1, Navigation 3, Piloter 2 Avantages : Appartenance : Guilde des Spadassins, Œil d'aigle, Réflexes éclairs, Séduisant, Sens aiguisés, Castillan (L/E), Montagnois (L/E), Théan (L/E), Vendelar (P), Avalonien (P) Armes : rapière, dague

Scène 2 : Retour en terre connue

Après une dernière escale dans un petit port tranquille du nord-est de l'Archipel de Minuit pour ravitailler, la Découverte fait enfin voile vers l'Avalon à plusieurs centaines de miles nautiques de là.

Quelques semaines plus tard, par un beau matin, le brouillard laisse enfin apparaître les côtes fragmentées des environs du port de Cardican, et la vigie crie « Terre ! Terre droit devant ! ».

L'arrivée en Avalon sera l'objet du quatrième épisode de la campagne, « Du brouillard sur les lacs »...

