

Les données et traductions publiées ici sont issues du
supplément *Iceland of Gold : Midnight Archipelago* publié par AEG.

Swashbuckling Adventures, 7th Sea & Les Secrets de la Septième Mer
sont des marques déposées par AEG et Asmodée/Siroz.

Le paradis des pirates : Le détroit des trépassés

L'Archipel de Minuit compte des centaines de petites îles qui n'ont jamais été explorées. Aucun drapeau ne flotte là et même la marine la plus puissante ne peut patrouiller partout. Des richesses immenses reposent ici, à la fois par les ruines Surneth qui s'y trouvent et par le nombre croissant de colonies théanes. A cause de cela, des pirates et d'autres personnages désagréables trouvent cet endroit irrésistible, se jetant les uns sur les autres, ainsi que sur tout navire croisant dans ces eaux éloignées. Mais même les chiens enragés ont besoin d'un endroit pour se reposer et dépenser leurs guilders si durement gagnés. Cet endroit est une petite chaîne d'îles connue sous le nom de Déroit des Trépassés.

L'origine de ce nom fait l'objet d'un vif débat. Certains disent qu'il provient de l'inhabituelle couleur rouge des récifs qui entourent ces îles, donnant une teinte sombre et rougeâtre aux eaux environnantes. D'autres disent que le nom vient d'une lanterne rouge secrète nichée dans le phare éclairant la chaîne et donnant la véritable voie pour naviguer sans encombre parmi les récifs mortels. Certains disent aussi que les eaux sont teintées par le sang des marins morts ici (*NDLT : En anglais, le Déroit des Trépassés est appelé The Straits of Blood, Le Déroit de Sang*). Quelque soit la façon dont il a trouvé son nom, le Déroit des Trépassés est connu de tous les marins au long cours. Peu d'entre eux oublient le bon temps passé en ces lieux.

Le Déroit est composé de six îles proches les unes des autres. La première aperçue par la plupart des marins est la Clé de Guivere où se trouve le Phare Sanglant. Elle est entourée de cinq autres îles, dont seulement deux possèdent des quais pour y aborder. La plus connue est Bilgewater, un village regroupant tout ce que l'on peut trouver de pire dans un port, à savoir des tavernes, des bordels et des tripots. L'autre port est Tumbledown. Seuls les capitaines et les officiers y sont autorisés, loin des nuits agitées de Bilgewater et de ses rues crasseuses. Les trois dernières îles : le rocher de Jackie, la plage aux galets et l'île des glaces, portent peu de signes de civilisation, bien qu'elles aient chacune leur utilité.

Histoire

Le Déroit a été découvert pour la première fois il y a une trentaine d'années par le capitaine Anatole Guivere. Celui-ci était un jeune corsaire prometteur

qui s'était fait une belle réputation de gentilhomme pirate. Il traitait toujours avec respect les navires qui se rendaient, et laissait toujours un bateau avec suffisamment de vivres pour qu'il puisse rentrer à bon port. Malgré cela, la plupart des ports n'aimant pas voir leur nom associé à des pirates, Guivere finit par trouver de moins en moins de refuges accueillants. Comme beaucoup d'autres capitaines avant lui, il se tourna vers les îles pour trouver un havre de paix. Son maître charpentier lui suggéra le Déroit. Avant cela, les marins passaient au large des récifs rougeâtres entourant ces îles, car beaucoup d'entre eux s'y étaient déjà échoués. Guivere passa des mois à chercher une voie sûre pour naviguer parmi les récifs, jusqu'à ce qu'il ait l'idée d'un plan astucieux. Il fit s'échouer plusieurs navires pleins de poudre à canon sur les rochers des plus hauts fonds, et y mit le feu. Les récifs cédèrent sous l'explosion, ouvrant ainsi un étroit passage vers les îles.

Guivere démarra alors la construction d'un phare pour marquer l'entrée du passage secret qu'il venait d'ouvrir. Pendant ce temps-là, ses hommes s'établirent sur l'île qui deviendrait plus tard Bilgewater. Guivere, cherchant un repos plus calme, emmena sa fidèle chienne Jackie vers un autre îlot. Quelques temps plus tard, lui et son équipage regagnèrent le continent et certains de ses marins s'engagèrent auprès d'autres navigateurs. D'autres vaisseaux vinrent ainsi à leur tour croiser près du Déroit. Il devint un port libre où un homme sans allégeance pouvait venir se reposer et partager le prix de son dernier pillage. Où l'or se trouve, la civilisation suit. Des membres d'équipage ouvrirent des commerces pour alimenter les marins. D'autres, incapables de rentrer à cause d'une blessure ou d'une maladie, se firent embaucher comme gardiens du phare ou ouvriers pour construire de nouveaux bâtiments dans ces villes émergentes.

Guivere était au centre de tout cela. Le Déroit des Trépassés passa ainsi d'une cachette où il pouvait se relaxer à un repaire pour contrebandiers en affaires. Comme les années passaient, il trouvait de plus en plus difficile de quitter sa maison. La petite bicoque qu'il avait construite de ses propres mains devint un impressionnant manoir pouvant accueillir des équipages entiers. D'autres capitaines vivaient sur ces îles, devenant gros et gras, vieillissant sur les tas de trésors qu'ils avaient trouvé ou volé au fil des ans. Bilgewater, d'un petit village de tentes faites de voiles,

devint une véritable petite ville avec des barreaux aux fenêtres de chaque devanture. Il y avait même une sorte de police, et l'île des glaces voit maintenant se dérouler un grand nombre de duels entre marins bagarreurs, réglant leurs différends avec honneur plutôt que de se battre dans les rues. Guivere apprit à apprécier la vie dans les îles, et passa son temps libre à élever sa fille unique, Annabelle. Mais même sa chair et son sang ne pouvaient le laisser longtemps sourd à l'appel du large et il partit pour une dernière aventure il y a dix ans à l'occasion du quinzième anniversaire d'Annabelle. Il n'a jamais été revu depuis.

Aujourd'hui, la fille de Guivere surveille Bilgewater et les îles du Détroit. Elle a déjà fait preuve d'une grande autorité sur la zone. La plupart des pirates comprennent bien l'idéal du lieu. Prendre du plaisir, chahuter, mais ne laisser aucun grief ici. L'île des glaces est faite pour cela. Annabelle voyage à travers la demi-douzaine d'îles, s'assurant que tout se déroule comme le souhaitait son père. Elle ne ménage pas sa peine pour que son rêve perdure et elle est probablement la seule personne sur Théah qui puisse aimer ce repère de scélérats autant qu'il a pu l'aimer lui-même.

Géographie

La Clé de Guivere (Le Phare Sanglant)

La première île devant laquelle passe chaque navire ne porte qu'un simple phare montrant le passage sans danger à travers les récifs. Bien sûr, comme dans le reste du Détroit, seuls les pirates sont acceptés au-delà des récifs. La lumière au sommet de la tour est fausse, destinée à embrouiller des poursuivants. La véritable lumière guidant les marins est une lanterne rouge située à mi-hauteur du phare. Elle est masquée de telle manière qu'elle n'est visible que de là où les récifs ont été déblayés. Il s'agit d'un passage relativement droit. Les gardiens du phare n'allument jamais la lumière rouge, sauf si un navire arborant un pavillon noir croise dans les parages. D'ordinaire, elle n'est visible que la nuit.

Le phare est entretenu par des marins trop blessés pour continuer à naviguer ou par des marins convalescents se remettant de maladies contractées lors de leurs voyages. Annabelle paie bien ces hommes. Elle sait que des gens sans foi ni loi pourraient prendre possession du phare et diriger des bateaux amis vers les récifs. Dans les dix années écoulées depuis la disparition de son père, deux groupes ont déjà tenté de mettre à exécution un tel plan et chaque fois cela a échoué. Les hommes s'occupant du phare apprécient l'argent que leur donne Annabelle – qui d'autre paierait aussi bien pour les services de marins estropiés ? – et se battent pour elle avec une loyauté fanatique.

Le rocher de Jackie

Le capitaine Guivere était fou de son terrier, Jackie, et cette chienne l'accompagnait dans tous ses voyages. Chaque marin de son équipage pouvait raconter une histoire différente à propos de la chienne. A les écouter, Jackie était capable de charger les canons, de manier les gréements, et de s'emparer du trésor d'un galion. L'équipage aimait cette chienne comme peu d'êtres humains, et Jackie a l'honneur d'avoir deux tavernes de Bilgewater à son nom. Comme le Détroit grandissait pour accueillir plus d'hommes et de femmes, Guivere se dit que sa chienne devait disposer de son propre espace pour s'ébattre tranquillement. La petite île qui sera connue comme « le rocher de Jackie » était parfaite. Elle était faiblement boisée et les plages avaient assez de bois flottant pour jouer avec. Guivere envisagea de construire une maison pour remplacer la cabane ventueuse qu'il habitait, et commanda une statue de Jackie pour mettre dans le jardin. Il partit pour son dernier voyage avant que la construction ne commence, et pour la première fois, sa chienne bien-aimée ne l'accompagna pas. Annabelle la trouva plus tard sur son île, survivant en mangeant des oiseaux et leurs œufs. Personne ne sait pourquoi Guivere a laissé sa chienne derrière lui et en effet, Annabelle est convaincue qu'elle était avec lui quand son maître est parti. Quand Jackie est finalement morte, Annabelle l'a enterrée sur son terrain favori et a interdit à quiconque d'ériger quelque construction que ce soit sur l'île. Elle vit toujours là, dans la maison que son père a commandée mais n'a jamais vue.

La statue elle-même est le sujet de quelques légendes. Elle a été sculptée par Pascal Vestanzi, le fameux artiste vodacci. Guivere voulait montrer à quel point son amie de toujours comptait pour lui, mais une telle extravagance ferait se soulever même le sourcil le plus décadent. Certains suggèrent que cela montre le niveau de richesse qu'avait atteint le pirate à la fin de sa carrière. Un homme pouvant louer les services de Vestanzi pour une statue de chien devait avoir de l'argent à jeter par les fenêtres. D'autres disent que la statue porte un indice sur la cachette secrète où se trouve le magot de Guivere. Les habitants de Bilgewater pensent que si vous introduisez une petite clé que Guivere a donné à sa fille dans l'œil droit de la chienne, sa mâchoire s'ouvre pour délivrer une carte pour trouver le trésor. Certains en profitent même pour faire commerce de « cartes au trésor de Guivere » pour les jeunes marins qui viennent pour la première fois à Bilgewater. Ces cartes mènent ces pauvres marins autour du Rocher de Jackie dans un effort futile pour creuser des trous, compter les pas et déchiffrer des énigmes.

La plage aux galets

Bien que Bilgewater joue un peu double jeu sur ce point, quelques fois justice doit être faite. Les contrevenants aux règles reçoivent généralement une visite du prévôt Artus Sicée de Sicée, qui n'est pas opposé aux procès à la pointe de l'épée. Si quelqu'un est coupable de récidive, le parti offensé a deux options. Il peut défier l'offenseur sur l'île des glaces, ou l'envoyer sur la plage aux galets.

Jusqu'à une époque récente, la plage aux galets était entièrement vide, seulement visitée par les victimes des « cartes au trésor de Guivere ». Le prévôt interdit le passage et a établi un petit poste de garde avec un vieux canon. Quand un prisonnier est envoyé sur la plage aux galets, il reçoit un petit seau en bois. Avant de pouvoir retourner à Bilgewater, il doit mettre un nombre déterminé de galets dans son seau. Le prisonnier le ramène alors au poste de garde et les pierres sont comptées. Trop peu, et le nombre est doublé. Trop et le coupable est renvoyé sur la plage, mais sans seau cette fois-ci. Quand le nombre est correct, le garde tire un coup de canon pour le signaler au prévôt. Le bateau vient alors ramener le prisonnier vers Bilgewater.

Quand Annabelle a imaginé ce système de punition pour la première fois, le prévôt y a ajouté son grain de sel. Certains seaux ont des trous dans leur fond pour que les galets en tombent un à un. Parfois le prisonnier doit ramener des galets d'une couleur ou d'une taille spécifique. Artus n'a pas non plus peur de donner une petite leçon d'escrime si c'est nécessaire ; ses compétences avec une lame sont assez impressionnantes et il n'a aucun scrupule à prendre l'avantage sur des escrimeurs inférieurs. Tout est bon pour maintenir la paix.

L'île des glaces

Quelques fois, les rivalités et les coups de sang entre les équipages de pirates font monter la température à Bilgewater. Le prévôt et ses hommes peuvent gérer les bagarres et les disputes, mais lorsque des hommes sont tués et qu'une vengeance est dans l'air, les partis impliqués peuvent prendre le ferry avec leurs armes pour aller sur l'île des glaces.

Cette île a toujours été vue comme un endroit maudit. L'eau l'entourant est étrangement plus froide qu'ailleurs dans le reste de cette zone, et des sirènes y ont parfois été aperçues. Même le cartésien capitaine Guivere ne visitait que rarement l'île. Un cimetière improvisé a commencé à se former là dans un lieu connu comme le Jardin de Sainte Rose. Les ornements des tombes vont de la pierre sculptée au sabre rouillé planté dans le sol.

L'île a une autre utilité. Quand deux marins sont en conflit au point de risquer un bain de sang, ils

viennent sur l'île pour se battre en duel. Un des gardes de la ville prend le ferry pour s'y rendre et les deux marins l'accompagnent en ayant précédemment choisi leur arme aux docks de Bilgewater. Le garde jette l'ancre à une cinquantaine de mètres de la côte et les duellistes doivent nager jusqu'au rivage et doivent continuer à marcher jusqu'à être hors de vue de leur accompagnateur. Ils se débrouillent alors pour régler leur contentieux à leur manière. Le survivant nage ensuite pour revenir au bateau et rentrer à Bilgewater. Si aucun duelliste n'est de retour au coucher du soleil, le garde suppose que les deux marins se sont entretués et il rentre seul. Dans le Détroit, les équipages doivent respecter la règle de ces duels. Le parti survivant est dans son droit et le prévôt considère le conflit comme réglé.

La légende de l'île des glaces grandit. Des récits parlent de la venue une fois par mois d'un grand navire fantôme. Dans les ténèbres de la nouvelle lune, les esprits des morts de l'île se rassemblent dans le Jardin de Sainte Rose. Les âmes les plus torturées peuvent quitter l'île sur le bateau et chercher vengeance contre ceux qui les ont mis là. La justice a beau être servie, mais la vengeance ne meurt jamais.

Tumbledown

La piraterie n'est pas une carrière faite pour des gens souhaitant vivre longtemps, avec une vie heureuse et dorée. Toutefois, chaque règle compte des exceptions, et les hommes et les femmes de Tumbledown vivent tranquillement de biens mal acquis en haute mer. Le capitaine Guivere s'est installé là lorsqu'il a voulu établir son repaire dans le Détroit. D'autres capitaines visitant les lieux ont apprécié l'idée d'une retraite tranquille loin de la vie agitée des ports, et bientôt d'autres maisons ont commencé à apparaître à côté de celle de Guivere. Les maisons de Tumbledown furent bientôt occupées par des gens plus calmes et chaleureux que celles de Bilgewater.

Les maisons construites ici sont plus spacieuses et mieux conçues. Elles ont de grandes ouvertures, ainsi que de vastes patios et jardins. Certaines sont plus excentriques que d'autres et sont en général un reflet de leurs occupants. Tumbledown compte actuellement six maisons et une taverne. Le centre du village est marqué par une fontaine extravagante : un cadeau récent du capitaine Auguste d'Alroux. Elle vient de Charousse, sauvée des feux de la Révolution. Alors que la fontaine est ornée du soleil de l'Empereur autour de sa base, un plaisantin a affublé chaque visage d'un maquillage de clown. Pour le moment, aucun résident ne s'en est plaint.

Les docks

Bien moins spacieux que ceux de Bilgewater, les quais peuvent accueillir cinq navires, et huit de plus peuvent mouiller dans la baie. Les couchettes dans les entrepôts sont officiellement réservées aux résidents

de l'île. Le capitaine du port est compensé pour ce service par une ardoise n'expirant jamais au *couvre-chef du capitaine*. En général, il y a deux à quatre navires appartenant aux résidents à quai. La plupart des capitaines, bien qu'officiellement « à la retraite », ne peuvent résister longtemps au frisson de la voile, en particulier avec une ville pleine de marins juste à côté. Tous les habitants sont rarement chez eux en même temps, mais vous pouvez facilement savoir lesquels sont présents en connaissant les bateaux qui sont ancrés ici.

Le couvre-chef du capitaine

Cette taverne est située près des quais, et elle représente une affaire tranquille comparée à celles de Bilgewater. Elle est bien fournie en liqueurs fines et il y règne une ambiance plus proche de celle d'un club de gentlemen que de celle d'une taverne portuaire tapageuse. Le bar tire son nom du chapeau accroché au mur derrière le comptoir : un cadeau du capitaine Smith, qui affirmait le tenir du légendaire capitaine Justice Rogers en personne. Smith disait que sa femme de chambre Milady l'avait reçu du vieux capitaine en récompense de faveurs de nature « inconvenante ». Milady ayant entendu parler de cette histoire décida de donner une bonne leçon à son maître en lui servant une soupe de navet chaque soir pendant un mois. C'est la seule fois que Smith modifia l'une de ses petites histoires.

La taverne est tenue par Morgan Feder, le premier lieutenant de Guivere et son meilleur ami. Il resta à terre lorsque Guivere partit pour son dernier voyage à cause de sa femme Veronica, qui mourut l'hiver dernier d'une longue maladie. Feder vendit sa maison et s'installa au-dessus du bar, expliquant que le *couvre-chef du capitaine* était tout ce qui lui restait dans la vie.

Maison de Jorge Ochoa

Cette opulente maison a été achetée récemment par Jorge Ochoa, un corsaire castillan. Elle appartenait à Morgan Feder et son nouveau propriétaire a déjà commencé à en prendre possession. Il y a apporté quelques objets de son pays, et ses cuisiniers peuvent préparer des spécialités castillanes épicées qui ont fait de lui un hôte très populaire pour ses dîners. Il enseigne aussi lui-même comment jouer de la guitare. Le capitaine Ochoa est plus légitime que la plupart des autres résidents de Tumbledown. Il appartenait à la marine castillane mais la quitta par dégoût lorsque sa propre famille trahit sa nation lors de la guerre contre la Montaigne. Il a alors commencé à attaquer les navires montagnais pour en revendre la cargaison à bas prix à son propre pays. Quand la guerre s'acheva, il vint s'installer ici grâce à ses profits. Il a cédé son vaisseau, l'*Acier Trempé*, à un nouveau capitaine, et compte bien profiter d'une longue et heureuse retraite.

Maison du capitaine Voyageur Smith

Voyageur Smith est le plus grand capitaine du monde... selon lui en tout cas. Sa maison est remplie

d'objets étranges, et d'un bric-à-brac des quatre coins de Théah. Il a une histoire pour chaque objet, et il est heureux de partager ces récits avec n'importe qui. Il est accompagné par sa domestique, Gayle, qu'il appelle Milady, même s'il n'y a rien de vraiment romantique entre eux. Ils forment un couple atypique : il est dans la fleur de l'âge et Milady a trente ans de plus que lui. Voyageur est vraiment son prénom. A l'écouter, il a entendu son nom dès sa naissance et n'a pas cessé de pleurer jusqu'à ce qu'il ait trois ans. A ce moment-là, ses parents le sentirent près à voyager sur un bateau. Il est le capitaine du *Vaisseau de Milady*, un navire réputé pour avoir des capacités spéciales héritées de la sorcellerie et d'artefacts Synchroneth.

Maison du capitaine Auguste d'Alroux

La maison du capitaine d'Alroux est relativement simple pour un montagnais. Les fenêtres sont toujours fermées et il reçoit rarement d'invités. De temps en temps, des relents de sorcellerie Porté émanent de l'intérieur. Les quelques chanceux qui ont pu entrer là disent qu'Auguste possède une collection d'artefacts croissantins et cathayans qui rivalise avec les plus belles pièces de Voyageur Smith. Son navire, le *Voyageur Solitaire*, est pratiquement en permanence à quai et Auguste a acquis une réputation de vieil ermite reclus. L'amour de sa vie a été tué pendant la Guerre de la Croix et il n'en a plus eu d'autre depuis. Il est apparemment obsédé par l'ouverture d'une nouvelle route vers le Cathay qui ne passerait pas par le Couloir de Feu.

Maison du capitaine Thomas Launds

La maison du capitaine Launds emploie les meilleurs cuisiniers du monde. Il fait venir de la nourriture de tous les pays et un dîner chez lui ne ressemble à aucun des précédents. Launds passe ses journées à la taverne et ses soirées à manger chez lui. Son vaisseau, la *Spicy Serena*, est toujours chargé de provisions qui permettent à Thomas de ne jamais être en rupture de stock. Lui et Voyageur ont un petit contentieux. Launds pense que Smith n'est qu'un vantard et un moulin à paroles. Smith demande tout haut pourquoi Launds possède un bateau alors que son équipage aurait juste besoin d'une voile pour naviguer sur son ventre monumental. Jusqu'à présent, cette rivalité est restée bon enfant et n'est pas allée plus loin que quelques traits d'esprit. Cela pourrait changer si un jour l'un des deux hommes voulait s'approprier quelque chose que l'autre possède, ou s'ils avaient le même objectif ou la même envie.

Maison du capitaine Grey Jackson

Le capitaine Grey, comme elle aime se faire appeler, a beaucoup d'amis parmi les guildes vendelares. Elle leur a vendu une cargaison qu'elle avait volée et ils lui ont offert une confortable retraite. Sa maison a plusieurs équipements modernes et c'est la seule bâtisse qui n'ait pas été construite avec le bois de l'île. Grey a tout fait venir d'ailleurs et se rend fréquemment dans l'archipel de Vendel à bord du

Cieux Gris. Elle est amie avec le capitaine Smith et joue avec lui chaque semaine aux échecs. Grey est une joueuse de premier rang, et Smith plaisante souvent en disant qu'ils devraient jouer pour déterminer s'il peut la demander en mariage ou pas. Elle réfléchit encore au sujet de cette proposition.

Bilgewater

Bilgewater est le principal port du Détroit des Trépassés. Les bagarres et les disputes sont le mot d'ordre ici, et quelqu'un cherchant une nuit de lecture tranquille ou de sommeil ferait mieux d'aller à Tumbledown ou sur le Rocher de Jackie. L'île résonne de chants avinés et de cris incompréhensibles jusqu'à des heures avancées du petit matin. La plupart des activités ne commençant pas avant midi, les résidents et les marchands profitent de la matinée pour se réapprovisionner, se reposer ou réparer les dégâts de la nuit précédente, ou pour faire un petit somme eux-mêmes.

La ville est disposée en forme de deux « L » placés dos à dos. La rue principale, connue comme la « rue coupe-gorge », est jalonnée de bordels, de tavernes et de cercles de jeu. Un seul constructeur de navires vit près des quais, et les commerces se trouvent dans les rues sur les côtés de la « rue coupe-gorge ». Les marins peuvent y acheter ou y vendre tout un tas de marchandises pour la plupart issues de rapines et de pillages. Une salle de réunion se trouve au bout de la rue à l'opposé des docks, où la garde de la ville fait son travail et où des assemblées peuvent être tenues chaque fois que cela est nécessaire.

L'autre moitié de l'île est connue comme le Dernier Foyer de Caruther. Alphonse Caruther était un membre apprécié de l'équipage de Guivere. Il a donné à Guivere le nom de son premier bateau et était un excellent escrimeur avant de perdre sa main droite. Il a erré dans les bois une nuit après avoir fait le « championnat de Launds » (c'est-à-dire bu un coup dans chaque taverne de Bilgewater). Deux jours plus tard, Morgan Feder a retrouvé son squelette dans la jungle. Les os en avaient été complètement nettoyés. Depuis lors, Artus Sicée de Sicée interdit l'accès à la jungle, mais quelques intrépides chiens de mer s'y aventurent de temps à autre. Aucun n'a encore réussi à trouver la cause de la mort de Caruther et aucun nouveau squelette n'a été découvert.

Les docks de Bilgewater

Les quais sont situés au bord d'une baie profonde, et peuvent accueillir une quinzaine de navires, et une vingtaine d'autres peuvent jeter l'ancre dans la baie. Pour éviter les tarifs exorbitants (et les querelles) des frères Vecini, les échanges entre navires ont souvent directement lieu sur les quais. Le négoce se réduit habituellement à un marchandage et aucun argent n'entre en ligne de compte. Les frères Vecini pressent Annabelle de déclarer cette pratique illégale, mais elle s'y refuse. Ils font assez d'argent avec les visiteurs et

les résidents du Détroit pour tolérer un peu de concurrence.

Le chantier du vent d'ouest

Kjorik Sveldison est le meilleur charpentier naval local. Il fait payer le prix fort pour son travail, mais quoique vous vouliez à bord de votre navire, il peut le faire. Alors que ses prix avoisinent les 200 % des prix normaux, peu de gens connaissent sa faiblesse. Kjorik est un amateur de grands récits d'aventures. Il a tous les livres de la série de Rémy et collectionne maintenant les *Kadla et Skald* écrits par Joern Morden. Quelqu'un lui apportant la dernière édition de la série bénéficiera des prix normaux. Bien sûr, il débattrait pendant des heures en langue vesten sur les parties qu'il préfère dans les autres livres, et quiconque souhaite marchander avec lui devra endurer des heures et des heures d'analyse de personnages et de point de vue sur les intrigues pour y arriver.

La salle d'assemblée

Le plus grand bâtiment de Bilgewater est aussi le moins utilisé. La salle d'assemblée fut construite avec du bois importé de Montaigne et fut bien fortifiée. Son cellier contient une citerne et une réserve de nourriture prélevée aux Vecini. Annabelle prévoit de s'en servir en cas de siège prolongé du Détroit. Elle n'a pas servi pour une assemblée depuis que le fameux acteur Wendell Bainbridge est venu y jouer sa pièce *Julius et Rowena* il y a plus d'un an. Apparemment, les pirates ne s'intéressent pas trop au théâtre : Bainbridge a failli être tué quand les spectateurs avinés se sont aperçus que le rôle de Rowena était tenu par un homme. Depuis lors, Artus a transformé ce lieu en prison et armurerie pour la garde. Il a ses quartiers ici, et profite de l'espace restant pour y entretenir une cave à vin, les meilleurs crus en dehors de Tumbledown.

Les entrepôts Vecini

Les quatre entrepôts contiennent des biens achetés et vendus aux navires à quai. Les entrepôts achètent aux navires et revendent aux résidents de l'île. Guivere les utilisait à l'origine comme entrepôts communs, mais les quatre frères Vecini les ont acquis peu après leur arrivée sur l'île. Ils sont tous vodaccis, mais chacun est né d'une mère différente liée à un Prince différent. Ils gardent un œil sur chacun de leurs commis vendant des biens aux commerces locaux, et tout malfaisant (navire ou boutique) est banni de leurs entrepôts. Bien que Fortunado, Gianinni, Leone, et Michelangelo fassent front commun contre les étrangers, ils se disputent souvent entre eux. Quand un nouveau capitaine arrive en ville, chacun d'entre eux lui tombe dessus pour faire affaire avec lui, maudissant ses « concurrents » et faisant tous les tours les plus pendables pour gagner. Quand un vaisseau revient au port, le frère concerné doit tout faire pour conserver son business avec son capitaine, car les trois autres frères n'hésiteront pas à le lui chiper. Quand cela se produit, le frère offensé jure de lancer une vendetta contre l'autre. Rien n'en arrive

jamais vraiment jusque-là, mais cela peut se révéler assez comique. Le nombre de « vendettas » entre les quatre frères se compte par douzaines.

L'école de danse de Dane

Ce bordel tourne sous l'apparence d'un théâtre et d'une salle de danse. Les hommes souhaitant être en compagnie d'une dame sans la vulgarité de la prostitution peuvent simplement dire à leurs amis : « Je vais danser, les gars ». Le propriétaire de cette maison, Len Dane, encourage les musiciens à venir jouer ici en leur offrant des boissons gratuites. C'est lui qui a organisé la venue de Wendell Bainbridge à la salle d'assemblée et il a bien amèrement regretté cette décision.

Le cabot scorbutique

C'est l'une des deux tavernes baptisées grâce à Jackie, la chienne d'Anatole Guivere. Chacune se réclame avoir été la première taverne dédiée à Jackie, et chacune prétend avoir reçu la bénédiction de Guivere pour être la seule « officielle ». Elle est souvent confondue avec *le cabot veinard*, bien que le propriétaire corrige cette erreur en permanence. Il stocke une meilleure liqueur que celle de l'autre établissement, mais n'autorise pas le jeu dans ses locaux. Le tavernier est un croyant vaticin qui pense que tant qu'il ne succombe pas à l'attrait du jeu, tous les péchés commis dans sa taverne seront pardonnés.

Le hamac du matelot

Cette maison de mauvaise réputation compte de grands hamacs qui s'étendent d'un bout à l'autre du bâtiment. Il y a six hamacs par mur et chacun peut accueillir trois ou quatre personnes. Des rideaux peuvent être tirés entre les hamacs pour un peu plus d'intimité. Les hamacs du premier étage sont les plus chers et les filles et leurs clients les louent souvent pour des ébats impromptus.

Aux cloches et sifflets

Grady O'Toole a été maître artilleur à bord d'un vaisseau avalonien pendant près de vingt ans et il en est devenu presque complètement sourd. Il ne peut même pas entendre une personne juste à côté de lui dans le brouhaha d'une taverne pleine de pirates, alors il a imaginé un système pour que les clients puissent l'appeler pour commander leurs boissons : ils font sonner une cloche sur leur table pour un demi de bière et utilisent un sifflet pour une pinte. Les résidents appellent souvent cette taverne « *Le Calliope* », ce qui permet de distinguer les habitants permanents des visiteurs occasionnels.

A l'eau de rose

L'eau de rose est la seule maison close de l'île officiellement tenue par un membre de la guilde des Jennys. Elle tire son nom des bols d'eau de rose disposés un peu partout pour adoucir l'odorat des clients. Maîtresse Malreaux est à l'origine venue sur l'île pour affilier tous les bordels à la guilde, mais a finalement décidé de se mettre leur cotisation

d'adhésion directement dans la poche. Les autres maisons n'en ont rien à faire ; le tribut qu'elles lui paient est toujours largement inférieur à ce qu'elles devraient payer à la guilde.

Au cabot veinard

Il s'agit de l'autre taverne nommée d'après Jackie, le terrier du capitaine Guivere. Une rivalité de longue date existe entre les deux tavernes et régulièrement les deux patrons font les quatre cents coups pour prouver qui est le meilleur. Aux dernières nouvelles, les « scorbutiques » se sont vengés des « veinards » (qui avaient remplacé toute la bière de leurs tonneaux par de l'eau croupie) en truquant tous les dés du *cabot veinard*. Le prochain tour pendable est attendu pour bientôt. Cela semble tourner autour de trous dans la toiture.

La charmante luronne

Les filles travaillant ici sont sélectionnées parmi les plus belles femmes de la ville. Quand un client entre, toutes les filles se présentent dans leurs plus beaux atours et avec un masque. Au moment de se payer leurs services, le marin peut donner un supplément pour que la fille retire son masque. Plus souvent qu'on ne croit, les marins pensent que le supplément en vaut le coup, mais certains préfèrent garder le mystère et imaginer que la fille est la plus belle de toutes.

Fin sourire et chevilles menues

Ce bordel rend service aux hommes qui ont besoin d'une accompagnatrice. Les filles d'ici sont spéciales dans le sens où l'on peut louer leurs services hors de cette maison et pour partir en voyage. Elles ont de bonnes manières et sont bien éduquées, suivant les enseignements d'une courtisane vodacci. Elles sont les grandes rivales des filles de *la charmante luronne* et elles se lancent régulièrement des pics en public. Bien que cela n'en soit pas encore venu aux mains, certains hommes à leur bras se battent en duel pour elles.

La dernière demeure de Guivere

Cette taverne contient des reliques tirées des navires sur lesquels Guivere a navigué au cours de sa carrière. La barre du *Canard sans Merci* repose ici, ainsi qu'un canon de la *Cannonbelle*. Le propriétaire, Jacques de Charousse, fût le premier à vendre des « cartes au trésor de Guivere » à des marins crédules venant chez lui. Il est suffisamment costaud pour décourager ceux qui prendraient mal la plaisanterie et tenir tête à ceux qui oseraient porter la main sur lui.

Le cercueil

Cette taverne est aussi paisible qu'une chapelle. Les hommes viennent rarement ici pour boire, mais plutôt pour parler affaire ou échanger des secrets que personne d'autre ne doit entendre. Le tavernier a une ouïe très fine et a pris l'habitude de coucher sur le papier tout ce qu'il peut entendre. Il vend parfois ces secrets aux gens intéressés, mais ses prix sont rarement donnés.

La fille du capitaine

Ce bâtiment est à la fois une taverne et un bordel. Une jolie fille se tient sur une plateforme. Une corde est attachée à cette plateforme. Un marin peut payer un guildier pour y monter et embrasser la jeune fille. Les autres marins buvant en dessous font tout pour faire tomber le marin en secouant la corde, en lui jetant des choses ou en le perturbant du mieux qu'ils peuvent. Si le marin parvient à grimper et à embrasser la fille, il peut monter dans sa chambre. S'il échoue, il ne peut pas retenter sa chance à nouveau durant le reste de la nuit, et il doit boire une tasse entière d'eau de vaisselle. Le propriétaire insiste pour que la fille ressemble toujours à Annabelle Guivere.

Aux draps de soie

Les marins ayant un goût pour l'exotisme peuvent venir dans cette maison peuplée de filles venues de contrées lointaines. Ce bordel compte des croissantines douées pour la danse des sept voiles, des Kosares venues d'Ussura, et plusieurs filles indigènes de l'Archipel de Minuit. La propriétaire, une cathayane nommée Lin Xiue Shen, a commencé en vendant ses charmes à Bilgewater mais elle a gagné assez d'argent pour ouvrir sa propre affaire. Elle raconte avoir amené elle-même de son pays natal les draps de soie qui ornent les lits de son établissement.

L'enjeu

La plus grande maison de jeu de Bilgewater est aussi la plus dangereuse. Alors que les autres tavernes autorisent le jeu, celle-ci est faite pour cela. Les patrons parient sur quoique ce soit à l'intérieur et à l'extérieur de cette maison. L'établissement permet toutes sortes de jeux de dés, roulettes, et de jeux de cartes, mais des paris encore plus étranges sont faits ici. Les marins peuvent parier sur quel pirate attaquera prochainement, quelle nation gagnera telle guerre, quel sera le prochain roi à mourir, et ainsi de suite. L'une des attractions les plus populaires est la course de crabes qui a lieu dans une arène ouverte derrière le bâtiment. Le propriétaire prétend entraîner lui-même les crabes, mais personne ne le croit. Bien que *l'enjeu* ne tolère pas les armes, les couteaux ne sont pas considérés comme étant en violation de cette règle.

La pipe du bosco

Cette auberge est propre et bien tenue. Alors que la plupart des marins titubent jusqu'à leur navire ou passent la nuit dans un bar, beaucoup apprécient l'idée d'un lit douillet et d'un bon petit déjeuner. Cette auberge est tenue par un homme et son épouse qui se sont rencontrés à bord d'un navire et les regarder se chamailler est un autre des attraits du lieu.

Secrets du MJ et idées d'aventures

- Un groupe de pirates renégats pourrait battre les hommes d'Annabelle sur la Clé de Guivere et saboter le phare. Ils pourraient alors éteindre la lanterne rouge pour que les navires en attente tournent autour du Déroit et envoyer des vaisseaux pour les aborder. Bien sûr, s'ils ont réussi à prendre possession du phare, c'est qu'ils se sont sans doute aussi emparés de Tumbledown et de Bilgewater. Etant donné que Guivere n'est pas du genre à se laisser faire, si elle est retenue prisonnière chez elle, elle pourra demander de l'aide aux personnages. Une évasion spectaculaire est un bon point de départ pour une grande aventure nocturne.
- L'île des glaces est un endroit excitant pour un duel. Deux pirates marchent sur la plage... et un seul en revient. La plupart du temps les duels opposent deux partis qui se sont affrontés à Bilgewater, mais de vieilles querelles peuvent aussi y être réglées. Imaginez ce qui se passerait si quelqu'un était à tort défié en duel par un escrimeur imbattable. Ils auraient jusqu'au lever du soleil pour se préparer à rencontrer Theus... alors que les amis du provoqué en duel auraient seulement quelques heures pour trouver la vérité sur cette fausse offense et régler l'affaire avant le lever du soleil.
- La rivalité entre *le cabot scorbutique* et *le cabot veinard* est devenue comique et légendaire à Bilgewater. Toutefois, certaines personnes la prennent parfois au sérieux et les bouffonneries des deux patrons peuvent quelques fois compliquer la vie d'innocents spectateurs. Des bourses peuvent être subtilisées, de belles chemises déchirées et toutes sortes de mésaventures peuvent arriver aux deux taverniers.
- Annabelle Guivere peut aussi être l'objet d'une intrigue. Le Déroit fait une excellente escale pour un voyage vers l'Ouest et des ambassadeurs théans peuvent chercher à signer une alliance avec elle. Le MJ peut arranger un dîner chez le capitaine Launds, avec des personnalités importantes de chaque nation de Théah. Les personnages pourraient représenter le Déroit ou même être les représentants de l'une ou l'autre des nations présentes.
- Un personnage indigène ou marin d'eau douce pourrait acquérir une « carte au trésor de Guivere » qui l'enverrait à la plage aux galets, mais le personnage y découvre un véritable trésor. Comment retourner à Bilgewater sans éventer son secret ? Et qu'arrivera t'il à la garnison de l'île si des pirates assoiffés d'or rappliquent en masse ?
- La fête de Saint Roger est marquée par des festivités masquées et du vin coulant à flots dans les rues. Tout le monde porte un masque jusqu'à la fin de la soirée. Le matin suivant, les personnages se

réveillent et trouvent Artus Sicée de Sicée prêt à les arrêter pour un crime horrible. Il tient le masque de l'un des personnages qui a été retrouvé sur les lieux. Qui pourrait lui en vouloir ? Et comment le véritable coupable a t'il pris possession du masque ?

Le Jour de Saint Roger

Chaque année le 30 de Septimus, le Déroit des Trépassés accueille une fête spéciale pour les pirates : le Jour de Saint Roger. Le capitaine Roger fût le premier pirate légendaire et à l'origine du nom du drapeau pirate, le *jolly roger*. Les traditions de la haute mer stipulent qu'aucun navire ne doit en attaquer un autre du lever au coucher du soleil le Jour de Saint Roger. Les marins ont aussi la permission de célébrer la naissance de l'un des hommes les plus célèbres des sept mers, et peu de bateaux naviguent ce jour-là. Tout vaisseau violant ces règles est considéré comme maudit et tout capitaine ordonnant une attaque le 30 de Septimus a intérêt à avoir un équipage de confiance avec lui.

Les célébrations dans le Déroit sont fantastiques. A midi, tous les habitants se rassemblent pour la Messe des Prophètes dans la salle d'assemblée. Toutes les boutiques sont fermées, même les entrepôts. Les frères Vecini ont bien essayé de rester ouverts une année mais les résidents ont failli les mettre à la mer. Un prêtre de passage (habituellement un chapelain de bord) dit la messe, entend les gens en confession, et donne même aux plus irrécupérables une chance de se racheter de leurs péchés.

Une fois le soleil couché, le péché est de retour. La rue coupe-gorge rouvre et chaque taverne concourt avec les boissons les moins chères, les filles les plus faciles et les jeux les plus simples à gagner. Les rues sont remplies de marins qui s'en tiennent toujours à la règle d'interdiction des querelles jusqu'au prochain lever de soleil. Toute l'île vibre de remous que même le canon le plus puissant ne pourrait générer. Le jour suivant, tout est fermé jusqu'à ce que les habitants se reposent, se remettent et tentent de déterminer à quel équipage les marins comateux appartiennent.

Personnages

Annabelle Guivere

La femme maintenant la cohésion du Déroit des Trépassés est Annabelle Guivere, la fille unique d'Anatole Guivere, le fameux pirate. Elle est née sur le pont du *Canard sans Merci*, et a grandi en mer et dans le Déroit. Anatole a toujours traité sa fille comme son premier et seul garçon. Il ne l'a jamais dorloté ou habillé en jeune fille. Il lui a appris à se battre, transpirer, faire des nœuds, et naviguer aussi bien que lui. C'était la seule chose qu'il savait faire et elle était un marin né. Elle roulait les boulets de canon sur le pont à huit ans et grimpait dans le nid de la vigie à l'âge de dix. Il fut emplé de fierté le jour où elle engueula un marin pour un mauvais nœud, et il éclata de rire quand elle laissa tomber un boulet sur le pied d'un autre pour avoir osé l'appeler « Mademoiselle ».

Quand elle eût douze ans, son père lui dit qu'il n'aimait plus la mer et qu'il passerait plus de temps avec elle. Durant quelques années, elle vécut avec lui dans le Déroit et le suivit partout où il allait. Il commença à voir cet endroit comme un gouverneur plus que comme un capitaine. Elle écoutait tranquillement pendant qu'il forgeait la paix entre les habitants et les entraîna à vivre ensemble. Il devint également plus tendre, lui achetant des robes et des fleurs ainsi que des choses que sa mère aurait voulu pour elle.

Elle se réveilla seule à son quinzième anniversaire, sans explications. Juste avec plein de questions et un canot pour rejoindre Bilgewater. Elle sauta dans la barque et rama pendant pratiquement deux jours en tentant de parcourir la distance séparant les deux îles. Elle s'évanouit de soif et de faim le second jour. Elle se réveilla le lendemain matin. Le soleil se levait à peine et les vagues brillaient comme des milliers d'anges. Dans ce bref moment, elle comprit pourquoi son père était reparti pour un dernier voyage. Elle alla voir l'équipage que son père avait laissé derrière lui. Ils lui donnèrent la sagesse qui lui manquait et l'aiderent à s'établir comme leader compétent. Ils virent le charisme et la volonté de son père dans ses yeux et se sentirent en confiance avec elle. Ils l'aiderent aussi à construire la maison que Guivere avait commandée et respectèrent son vœu de quitter l'île toute seule.

Comme elle devenait une jeune femme, elle développa une beauté que peu aurait pu soupçonner quelques années plus tôt. Des soupirants tentèrent de la séduire, mais elle trouvait les jeux de l'amour ridicules. Dans son esprit, les gens font des choses stupides à cause de l'amour. Ils risquent leur vie, deviennent fous et laissent tomber tous les autres. Annabelle jura assez tôt qu'elle ne se laisserait jamais distraire par de telles bêtises.

Dix ans ont passé depuis qu'elle est devenue gouverneur du Déroit et les îles sont maintenant florissantes sous son autorité. Elle règle les problèmes rapidement et efficacement ; elle a même pris le temps de visiter quelques-uns des établissements mal famés de la rue coupe-gorge. Tout le monde à Bilgewater considère Annabelle comme l'une des leurs : mère, amoureuse et fille de ces îles. Annabelle est une beauté brune, vêtue d'habits peu féminins mais accordés à son état d'esprit. Elle a quelques habits de luxe pour les grandes occasions où des nobles visitent l'île, et elle porte toujours le médaillon que son père lui a offert à ses dix ans. Elle n'est pas une grande escrimeuse, mais sa grâce naturelle et son penchant pour les armes improvisées en font une combattante respectée.

Secrets de MJ

Annabelle a reçu une lettre de son père lui indiquant où il a enterré son trésor. Ce n'est pas dans le Déroit, mais elle sait exactement où cela se trouve et a mémorisé la route pour y aller. Deux objets spécifiques – une longue-vue exposée dans *la dernière demeure de Guivere* et un compas caché sous les escaliers du *cabot veinard* – se combinent pour former une clé qui ouvrira le coffre au trésor. Annabelle ne voit aucune raison d'aller chercher le magot de son père tant qu'elle n'en a pas vraiment besoin. Sa vie est suffisamment heureuse pour aller chercher des ennuis inutiles.

Annabelle peut représenter un intérêt romantique pour un personnage habitué à flatter les dames et à séduire les filles de taverne. Elle donnera toutefois du fil à retordre aux beaux parleurs.

Annabelle Guivere – Héros

Gouverneur du Déroit des Trépassés

Gaillardise 2, Dextérité 3, Esprit 2, Détermination 2, Panache 3

Réputation : 35

Épées de Damoclès : –

Arcane : Volontaire

Avantages : Montaigne (L/E), Avalonien (L/E), Vodacci (L/E), Grand buveur, Gaucher

Courtisan : Danse 1, Mode 1, Eloquence 3

Marin : Escalade 2, Connaissance des nœuds 4, Gréer 4

Escrime : Attaque (escrime) 4, Parade (escrime) 3

Armes à feu : Attaque (armes à feu) 4, Recharger (armes à feu) 2

Couteau : Attaque (couteau) 4, Parade (couteau) 3

Artus Sicée de Sicée

Artus Sicée de Sicée a grandi avec l'habitude de côtoyer les choses les plus raffinées. Comme membre de la prestigieuse famille Sicée de Sicée, il avait toujours une bouteille de bon vin à la main. Contrairement à son père, il apprit à en faire autre chose que de la vider. Artus a étudié auprès de Xavier de Croix, le maître de Scarron, qui maintient que le talent du combattant vient de l'homme et non de son arme. Un combattant bien entraîné devrait pouvoir se défendre quelque soit l'arme qu'il a en main. Artus utilise tout pour se défendre, que ce soit un gobelet ou une jolie jeune femme. Son style peu orthodoxe l'empêcha de rejoindre les Mousquetaires, alors il voyagea à travers Théah comme spadassin, forgeant ses compétences et son esprit.

Puis la Révolution survint et emporta sa famille. Sans le sou, seul et pourchassé par ses compatriotes, Artus commença à utiliser les bouteilles de vin pour leur usage originel. Il se souvient peu de cette période. Il se rappelle qu'il se battait toujours en duel. Il se souvient aussi de ne pas vouloir les gagner. La première chose qu'il se rappelle à Bilgewater est d'avoir tiré sa lame pour défendre Annabelle. Les hommes qui l'attaquaient étaient mauvais et peu entraînés, mais dans son état il était à peine capable de les battre. Elle l'a ramené chez elle ce soir-là et lui a fait une proposition. Elle a senti en lui un bon combattant capable de le redevenir. Elle avait besoin de quelqu'un comme lui pour maintenir la paix dans le Détroit et éviter les bagarres. Mais il devait lui-même vouloir être meilleur. S'il voulait se saouler à mort, elle lui offrit une bouteille de vin empoisonné. C'est le premier vin qu'il refusa de sa vie.

Depuis ce jour, il retrouva l'habileté et la confiance qui avaient fait de lui un grand combattant. Il pense que les pirates ne peuvent pas le battre car il se bat pour une cause juste. Il a recruté des miliciens pour l'aider et a fait un boulot formidable pour empêcher le chahut de dégénérer à Bilgewater.

Artus patrouille dans Bilgewater chaque soir après le coucher du soleil. Toutes les tavernes le laissent boire gratuitement et même s'il ne l'admettra jamais, les bordels lui offrent aussi quelques services. Certains le trouveront arrogant et il sera d'accord. Mais sa confiance est tempérée par sa volonté de garder Bilgewater à l'abri d'éléments indésirables. Il porte

toujours un chapeau à large bord spécialement renforcé pour servir d'arme de défense.

La Lame du Mystère d'Artus est antirouille (elle est immunisée aux effets du climat) et a une capacité de Brise-lame. En terme de 7^{ème} Mer, cela signifie que le porteur appuie sur un bouton secret lorsqu'un adversaire pare la Lame du Mystère et une partie de la garde surgit pour briser l'arme de l'opposant. Le porteur dépense un Dé d'Action et fait un jet de Gaillardise contre un ND de 30 ; la Gaillardise du porteur valant 4 dans ce cas-là. En cas de réussite, l'arme est brisée et inutilisable. Une arme lourde a un ND de 35, et le MJ pour donner des bonus et des malus suivant les cas.

Secrets de MJ

Bien qu'Artus soit éternellement reconnaissant à Annabelle de l'avoir sauvé, il sait que son âme sœur est ailleurs. C'est un homme de parole, mais si la femme de sa vie venait à passer par le Détroit, il aurait du mal à respecter son vœu de servir Annabelle.

Artus constitue un excellent moyen de venir en aide à des personnages s'étant attiré les foudres de plus forts qu'eux. Il flirte avec les demoiselles et aime par-dessus tout défier des femmes en duel. S'il gagne, il ne les laisse jamais oublier qui les a battues. S'il perd, il les harcèle pour avoir une revanche.

Artus Sicée de Sicée – Héros

Prévôt de Bilgewater

Gaillardise 2, Dextérité 4, Esprit 2, Détermination 2, Panache 4

Réputation : 30

Épée de Damoclès : Obligation

Arcane : Hédoniste

Avantages : Montaginois (L/E), Avalonien (L/E), Castillan (L/E), Grand buveur, Charge, Petite noblesse, Lame du Mystère (Antirouille, Brise-lames)

Courtisan : Danse 1, Éloquence 1, Étiquette 2, Mode 1

Combat de rue : Attaque (combat de rue) 3, Attaque (arme improvisée) 3, Parade (armes improvisée) 2, Lancer (arme improvisée) 2

Escrime : Attaque (escrime) 3, Parade (escrime) 2

Ecole de Scarron (Apprenti) : Corps à corps 1, Double parade (arme improvisée / escrime) 3, Marquer (arme improvisée) 3, Exploiter les faiblesses (Scarron) 1

