Pirates !

Scénario pour Athala dans le monde de Rayhana.

Nombre de joueurs	2 à 5
Grade des personnages	1 à 2
Type de scénario	Roleplay & évasion
Lieu(x)	Île au large du golfe de Drash, Vervande.
Résumé	Capturés par des pirates et emprisonnés sur leur île, les personnages vont devoir trouver un moyen de gagner leur liberté.
Objectif principal	S'échapper de l'île.
Objectifs secondaires	- Gagner au moins 3 épreuves - Gagner toutes les épreuves - Sauver les deux prisonniers rançonnés des pirates. - Sauver l'ensemble des prisonniers des pirates.

Evinal le terrible

Evinal commença sa carrière de pirate lorsqu'il fuit lui même emprisonné par des pirates lors de l'abordage de son navire. Il était alors un jeune homme en fuite. Il choisit de prendre son destin en main. Il se débrouilla pour assassiner le chef des pirates et prendre sa place, s'imposant aux autres en étant le plus terrifiant possible. Sa première décision fut de faire exécuter l'ensemble des personnes qui voyageaient avec lui sur le bateau...

Des années plus tard, sa réputation était faite et Evinal n'eut bientôt plus besoin d'être aussi cruel même s'il semblait y avoir pris habitude. Les affaires marchaient bien pour Evinal mais son ancienne vie plus casanière lui manquait. Il commençait a se lasser de la rengaine pillage, viol tuerie qui rendait ses hommes fous et l'obligeait à l'être encore davantage. Il décida de créer Espérance, un ville royaume dont il serait le seul maître. Son immense fortune amassée au cours des années lui permit d'acquérir très rapidement les matériaux nécessaires pour ériger Espérance en un temps record.

Aujourd'hui Evinal approche de la soixantaine, sa ville est un succès même si la plus grosse partie de fortune est passée dans ce projet. Evinal sort encore en mer pour entretenir le physique et surtout le moral des troupes. Il commence à réfléchir à un successeur avant qu'il ne soit trop tard...

Introduction

Les personnages se trouvent sur un bateau au départ ou en direction de Bedguer. Si vous enchaînez depuis le scénario La chose, les PJ se trouvent sur l'île ou sont emprisonnés les frères Pharsini. La route des PJ croise un bateau de pirates...

L'espadon

Le bateau des pirates est un deux mâts de bonne taille. Il est dote d'une imposante figure de proue : un grand espadon de bois sculpté et peint. A bord se trouve une vingtaine d'hommes, tous des pirates. Les pirates savent au minimum comment manœuvrer le bateau et comment aborder un navire. Ils savent bien entendu tous se battre au corps à corps et avec une arme de tir ou de lancer.

Lorsque le bateau pirate est en phase d'attaque, un drapeau noir orné d'une tête de mort est hissé et les pirates se regroupent tous sur le pont, hurlant des chants guerriers et des cris de guerre tout en brandissant leurs nombreuses armes. Lorsqu'ils attaquent des navires plus petits qu'eux cela dissuade généralement toute résistance.

Si les PJ décident de résister à l'attaque, faites leur vite comprendre que la seule issue est la mort. Après une blessure ou deux la raison prendra la main : mieux vaut se rendre pour le moment.

Arrivée à Espérance

Dépouillé de leur équipement (ils ont été fouillés grossièrement), les PJ sont à fond de cale avec l'ensemble des marins et voyageurs de leur bateau. Une période qui semble interminable (plus de 24 heures) est interrompue par un grincement. Le bateau est à quai. Les PJ ont passé plus d'une journée dans la cale, ils ont faim et soif, tout le monde est épuisé.

Les PJ montent enfin sur le pont, une cagoule sur la tête et les mains liées dans le dos. Il fait apparemment nuit. Les PJ sont vite emmenés dans une geôle commune avec l'ensemble des voyageurs et marins. Ont leur ôte cagoules et liens. De l'eau leur est distribué mais pas de nourriture. La matin, l'ensemble des prisonniers sont convoqués un à un dans la maison d'Evinal pour interrogatoire.

Si un des PJ est d'ascendance noble, il pourra la faire valoir afin de bénéficier d'un traitement de faveur et faire parti des rançonnés.

Faites en sorte qu'Evinal ne le croit pas : «jamais entendu parlé de cette famille !». Sinon, le joueur va passer une bonne partie du scénario dans une geôle, les rançonnés ne devant pas voir Espérance.

Les seuls à être mis de coté (dans une maison sans fenêtre) seront deux frères (note : si vous jouez ce scénario à la suite de La chose, il s'agit des frères Pharsini). Tous les autres sont conduits à visage découvert dans les geôles de l'île ou il rejoindrons les autres prisonniers des pirates. Ils pourront ainsi voir Espérance et ses alentours en allant de la maison d'Evinal aux geôles.

Le geôlier est un artiste

Filéan, le geôlier, un ancien pirate qui n'a pris la mer depuis longtemps est très consciencieux et protocolaire. Il applique les consignes à la lettre. Si les PJ discutent un peu avec lui, il assez facile de se rendre compte qu'il a deux passions dans la vie : l'art sous toutes ses formes et son chien «Fortiche», un chien de combat à la retraite (mais encore vaillant !). C'est d'ailleurs lui qui conseille les malheureux perdants des jeux de l'espoir, avec un succès mitigé... Les PJ peuvent aisément obtenir de petites faveurs de la part de Filéan, en fonction de leur démonstration artistique ou de leur connaissances ou affinités canines.

Pour tout jet de talent concerné réussit, Fliéan pourra améliorer le quotidien (nourriture, alcool, couvertures) ou donner quelques informations basiques.
Pour une marge de réussite supérieure à 5, Filéan pourra donner des informations importantes et basiques, améliorer le quotidien et faire passer un objet ou deux non dangereux.
Pour une marge de réussite supérieure à 10, Filéan pourra donner des informations capitales, importantes et basique, il partagera son repas, fera passer objets non dangereux et laissera sortir le PJ pour qu'il montre ou remontre son savoir faire.

Informations basiques

- Toute la ville est constituées de pirates et de complices qui vivent grâce aux captures.
- Les perdants des jeux doivent effectuer une représentation artistique avec son aide mais ce n'est jamais un gros succès.
- Les gagnants des jeux assistent à la représentation artistique donnée par les perdants (sous la tutelle de Filéan) et participent ensuite à la fête qui suit.
- La prochaine campagne de piraterie n'ara pas lieu avant des semaines.
- Un des deux mât de l'épreuve des mâts est piégé : le mât est glissant t le foulard est solidement attaché.

- L'équipement des PJ se trouve probablement encore à bord de leur navire.

Informations importantes

- Pendant les jeux, certains participants son tués (par le jeu lui même ou des lancés de dague du public mécontent).
- Espérance se trouve à 2 jours de mer de la ville de Drash, au sud est.
- Il y a un bateau de pêche facilement manœuvrables sur l'île. Il appartient à Jolan, un vieux fou qui vit à l'écart.
- Une fois la fête passée, les gagnants des jeux retrouvent leur statut de prisonniers. Il n'y a pas de libération.

Informations capitales

- Aucun prisonnier non rançonnable ne ressort vivant de l'île (ce qui est bien dommage étant donné le talent des PJ).
- Après les jeux, il y a une grande fête, la plupart des pirates sont saouls.
- Plusieurs bateaux officiels de la province de Garamond sont déjà venu sur l'île. Ils sont repartis avec nombre de marchandises.

Préparation aux jeux

Filéan fera le tour des deux cellules afin de savoir qui sait faire quoi pour préparer le spectacle de fin.

«Vous savez, si jamais vous perdez les jeux, vous devrez présenter un spectacle. Il vaudrait mieux pour vous qu'il soit captivant ou au moindre drôle si vous ne voulez pas finir criblés de projectiles en tout genre... Alors montrez moi ce que vous savez faire qui sort de l'ordinaire et on va voir ce qu'on va pouvoir en faire.»

Construisez un spectacle avec vos joueurs en fonction de leurs talents respectifs. Filéan donnera quelques idées basiques : tours de cirque, histoires drôles (attention aux anachronismes), mini pièces de théâtre, Etc. Attention, la magie est très mal vue chez les pirates qui en ont peur. Un utilisateur de magie déclaré est généralement tué sur le champ !

Les jeux de l'espoir

Lorsqu'un bateau est capturé, hormis les notables dont on peu espérer tirer une rançon, les autres personnes participent obligatoirement aux jeux de l'espoir. Le principe est simple : gagner sa liberté (en apparence du moins car dans les faits personne ne ressort vivant de l'île). Les prisonniers «jouent» les uns contre les autres. L'ensemble du village ou presque suit ce spectacle très attendu. Bien entendu les pirates sèment des pièges, trichent et les règles peuvent changer en fonction de leurs envies.

Les participants

Hormis les PJ, il doit y avoir une équipe d'au moins autant de membres disponibles. Cela peut être les voyageurs et l'éventuel équipage du bateau avec lequel les PJ sont venus ou d'anciens prisonniers de l'île.

Faites monter la pression lors des jeux avec des lancers de dague sur les plus mauvais participants (qui seront donc parmi l'équipage ou les voyageurs). Les insultes fusent pendant les épreuves (n'hésitez pas à ajouter les vôtres) :

Mais avance donc espèce de cloporte !
Pirate de carnaval !
Bougez vous tas de cornichons !
J'avais un chien plus intelligent que ça !
On dirait une fillette effarouchée !
Vient donc ici voir papa jeune moussaillon !
Tiens vl'a d'la motivation (lançant une dague) !

Introduction aux jeux

Les participants sont rassemblés sur une estrade. En face, pratiquement tout le village est installé sur des tables et chaises apportées pour l'occasion.

Messieurs, vous avez l'honneur d'avoir été capturé par Evinal le Terrible (cris de ralliement). Nous aurions pu vous tuer dès l'abordage mais on est pas comme ça par ici ! Il y a peut être des pirates dissimulés derrière ces gueules de jus de mousse avariés ! A ceux là nous devons la fraternité du pirate et donc la liberté, mais comment savoir qui est un vrai pirate ? En tant que bon pirate que doit on savoir faire ?
Sacrebleu c'est fort aisé !
Il faut savoir encaisser l'alcool, grimper à un mât même par gros temps. Il faut être costaud, doué d'équilibre ! Et bien sûr comme tout pirate, il faut savoir se battre !

Pour chaque épreuve les PJ devront désigner un participant (ou deux si les PJ sont nombreux, afin de participer le plus possible vos joueurs) qui sera donc confronté à un membre de l'équipe adverse.

Ne laissez pas vos PJ perdre systématiquement. Si les PJ sont malchanceux aux dés ou mal adaptés aux épreuves, faites faires quelques maladresses aux adversaires, un peu de suspense ravira les joueurs comme les spectateurs !

Le bon mât

La première épreuve consiste à récupérer un foulard accroché en haut d'un mât d'environ 5 mètres. Des seaux remplis d'eau sont positionnés à coté. En observant bien les mâts, l'un semble briller plus que les autres (perception difficulté -5) et son

Espérance

Dictature
Habitants : 44
Castes : Evinal (1), officiers (3), pirates (35), civils (5), prisonniers (PJ + le même nombre de PNJ + les notables en attente du paiement de leur rançon).

Le village royaume d'Evinal est aujourd'hui un village prospère. Les richesses provenant des pillages sont l'unique ressource d'Espérance mais cela suffit largement aux 44 âmes pour mener une vie aisée. Toutes les maisons sont en bois exotique, la plupart sur pilotis. La demeure d'Evinal, une maison bourgeoise, est entièrement faite de pierre.

Espérance dispose de ses propres règles. Un système de caste est en place et chaque caste dispose de privilèges qui lui sont propres. Evinal dispose de tous les droits. Les officiers ont accès à toutes les richesses disponibles et non réquisitionnées par Evinal. Les pirates ont accès aux richesses non réquisitionnées par les officiers. Les civils sont : les deux femmes d'Evinal, des artisans ne voulant prendre la mer et les armes qui sont donc des civils. Les civils n'ont accès a aucune richesse sauf si donnée par une caste supérieure. Enfin, les prisonniers et les notables en attente du paiement de leur rançon.

Il n'y a pas de monnaie sur Espérance. Les richesses sont a disposition de tous suivant les règles des castes.

Organisation

Le système mis en place par Evinal lors de la création d'espérance est bien rodé. Les bateaux abordés sont ramenés sur l'île d'Espérance avec leurs voyageurs à fond de cale. Tout objet ou marchandise dont la ville peut avoir besoin est emmenée et distribué. Le reste des marchandises et le précédent bateau sont vendus à des marchands peut scrupuleux. Les pirates utilisent ainsi toujours le dernier bateau capturé pour naviguer.

Les voyageurs prisonniers sont interrogés un à un afin de savoir s'ils ont une quelconque valeur marchande pour une rançon. S'ils viennent de contrées ou Evinal n'a pas de contact, ils sont considérés comme sans valeur.

Une fois le tri effectué entre les prisonniers, ceux qui n'ont pas de valeur marchande (en général l'ensemble des voyageurs excepté une personne ou deux) servent la communauté en tant qu'esclaves pour de lourds travaux ou amuseurs malgré eux (jeux de l'espoir). Ils sont généralement décimés en quelques semaines. Quelques rares cas de prisonniers ayant atteint la caste des civils puis des pirates existent.

Lorsque les biens d'un abordage ont été entièrement vendus et partagés, une nouvelle campagne de pillage commence.

foulard semble attaché avec un «vrai» nœud (perception difficulté -10). En fait un des mâts à été passé au savon il y a quelques temps...

Un pirate s'approche des deux concurrents désignés par leur équipe pour cette épreuve :

«Choisissez votre mât moussaillons !»

L'équipe adversaire aura remarqué le mât glissant. Si les PJ insistent pour avoir le «bon» mât, le pirate proposera un petit marché :

« ahaha je vois qu'on à affaire à des observateurs ! Bien bien, voyez ce nœud (il tend un bout de corde avec un gros nœud au milieu), le premier qui me l'apporte choisit son mât !»

Sur ce, le pirate jette immédiatement le nœud en l'air... Le concurrent adversaire aura un petit temps d'observation puis sautera vers le nœud. Il en viendra aux mains s'il le faut.

Durant l'épreuve des pirates vont jeter des seaux d'eau sur les grimpeurs pour simuler «le gros temps» et quelques poissons de la part de la foule :

«Tiens on dirait bien que nous traversons une zone poissonneuse moussaillons !»

Épreuve : A partir de 10 points de marge de réussite obtenus le foulard est décroché.
Difficultés :
- Mauvais mât: -3 pour grimper, un tour pour défaire le nœud.
- Bon mât : 0.

Bonus grimper du concurrent : +10.

La corde chaude

Cette épreuve est simple : une corde, le même nombre de personnes à chaque bout et on tire ! Dès qu'une des équipe, passe une limite, elle à perdu. Pour ajouter un peu de piment et d'enjeu à cette épreuve, les pirates ont disposé des braises entre les deux équipes plutôt qu'une simple ligne tracée au sol. Les perdants doivent tous marcher dans la braise sous peine d'attiser le courroux des spectateurs (surtout si les perdants ne sont pas des pirates). Bien entendu tout les participants sont pieds nus.

Épreuve : Additionnez la force de chaque équipier et ajouter 1d10 à ce score. L'équipe qui à le score le plus fort ajoute la différence de score à son total. Dès qu'une équipe passe 30 points, elle à gagné (les autres sont dans la braise).
Les pirates ont une force moyenne de 14.
Marcher dans la braise : 1d4 points de dommages (brûlures).

Le tord boyaux

L'épreuve consiste à boire le maximum de verres d'une eau de vie infâme (les pirates la trouvent excellente) à base d'une racine locale. Une vingtaine de godets sont disposés en parallèle sur une table surélevée. Chaque participant s'assoie autour de la table sur un tabouret haut, ses godets en ligne face à lui. Un pirate fait le décompte des rasades. Le premier qui tombe de son tabouret à perdu.

Épreuve : Faire la moyenne de la constitution et de l'agilité du participant. Effectuer ensuite un jet sous ce nombre à +10. Pour chaque godet ingéré, une pénalité cumulative de 3 points est appliquée.

Exemple : un concurrent à une CO de 14 et une AG de 12. Sa moyenne est donc de 13. Il fait donc un jet sous 13+10 = 23. Au deuxième godet il fait un jet sous 23-3 = 20, et ainsi de suite.
La moyenne CO/AG des concurrents est de 12.

La lutte flibustière

Cette épreuve se déroule a la fin. Elle est sensée faire un premier «ménage» parmi les prisonniers. Les règles sont simples : chaque équipe choisit 2 champions qui doivent s'affronter tour à tour. Lorsqu'il ne reste plus qu'un champion, son équipe est déclarée gagnante. Le combat se déroule au centre de la foule qui tend parfois des armes ou des ustensiles aux participants. Pour gagner, le concurrent doit incapaciter (assommer, tuer, blesser...) son adversaire de manière à ce qu'il ne puisse plus se relever. La foule hurlante qui entoure les protagonistes ne tolérera aucune feinte.

Épreuve : Chaque tour les combattants peuvent se saisir d'un objet tendu par la foule et frapper à -4 ou continuer à se battre. Lancez 1d10 pour savoir quel objet se présente au joueur lorsqu'il s'approche du bord :

1 : casserole (1d2)
2 : couteau de pêche (1d3)
3 : jambe de bois (1d3)
4 : épée en bois (1d2)
5 : sabre (1d6)
6 : crochet en fer (1d2)
7 : rame cassée (deux mains, 1d8)
8 : épée courte (1d6)
9 : pied de biche (1d6)
10 : dague (1d4)

Note : utilisez la règle des talents similaires afin de déterminer les aptitudes de chacun à se battre avec ces objets. L'objet est éloigné de la catégorie de l'arme maîtrisée par le PJ : -6
L'objet est proche de la catégorie : -3

La poutre qui pique

Cette épreuve est sensée tester l'équilibre des participants : il faut marcher sur une poutre perchée à trois mètres de hauteur pendant qu'un adversaire jette des oursins sur le concurrent. Chaque équipe dispose d'un seau avec 5 oursins de belle taille. Même si cela n'est pas précisé, le seau peut également être jeté.

Épreuve : pour parcourir les 5 mètres de la poutre les concurrents ont deux choix : soit tenter de parcourir la distance le plus rapidement possible et ainsi éviter les projectiles, soit avancer doucement tout en gardant un oeil sur le lanceur afin d'éviter ses projectiles.

Avance rapide : Jet sous l'agilité. Marge de réussite divisée par 3 = nombre de mètres parcourus dans le tour.

Avance lente : 5 tours sont nécessaires pour parcourir les 5 mètres. Chaque tour un jet sous l'agilité à +5 est effectué.

Jet d'oursin : le lanceur effectue un jet d'attaque à +5 (la cible ne peut guère bouger) en prenant comme modificateur son ajustement d'agilité plus celui de force. Si le jet touche, la cible subit une pénalité de 1d10 pour son prochain jet d'agilité (compensable avec le talent Résistance à la douleur, chaque point de marge de réussite annule un point de pénalité).

Si le concurrent parcourant la poutre rate un jet d'agilité :

- Marge d'échec comprise entre 1 à 5 : la progression est stoppée.
- Entre 6 et 10 : 50 % de chance que le concurrent tombe mais reste accroché à la poutre. Il devra réussir un jet d'agilité à -5 pour se hisser de nouveau sur la poutre. 50 % de chance qu'il tombe à terre.
- Plus de 10 : Le concurrent tombe à terre.

Les projectiles commencent au deuxième tour (le temps d'attraper le seau et de lancer)

Tant qu'aucun concurrent n'est arrivé à passer la poutre, aucune équipe n'a gagné.

L'essentiel s'est de participer !

A l'issue des cinq épreuves une équipe aura forcement gagné. Les perdants doivent présenter dans la foulée un spectacle pour amuser le village. Après quelques dizaines de minutes de repos/préparation avec Filéan ils devront présenter le meilleur deux même sous peine de finir sous une nuée de projectiles.

Les vainqueurs assisteront au spectacle et seront considérés ce soir là comme des pirates. Il s'en suivra une grande fête ou la nourriture et l'alcool coulera à flot pendant une bonne partie de la nuit.

Si les PJ font parti des perdants, laissez les faire un spectacle au maximum en roleplay. Quelques projectiles et insultes peuvent voler en cas de temps mort ou de succès mitigé du tour présenté mais ne les blessez pas trop physiquement, ils vont avoir besoin de toutes leurs forces pour s'échapper !
En revanche si les PJ font partie des vainqueurs, n'hésitez pas : le spectacle sera franchement mauvais et les malheureux artistes en herbes seront décimés (blessés ou tués) par leur auditoire furieux.

Si les PJ sont vainqueurs, ils seront libres pour la soirée mais observés : pas question de quitter la fête par exemple. Il passeront la nuit dans une maison, avec des pirates. S'ils sont observateurs (talent observation à -5 ou jet sous l'intelligence à -10), les PJ peuvent remarquer que les pirates qui les accompagnent ont tous l'esprit clair. Ils ne semblent pas avoir bu. Les pirates attendront que les PJ soient endormis pour les assommer et les ramener en cellule.

Si les PJ sont perdants, ils retourneront dans leur geôle avec pour seul compagnie Filéan maugréant qu'encore une fois «son» spectacle n'a pas plu à ces rustres !

Dans tous les cas, il est grand temps pour les PJ de prendre le large. S'ils n'ont pas encore découvert la présence du bateau du vieux pêcheur, refaite une séance de roleplay avec

Espérance & le monde

Un seul mot d'ordre est connu de tous sur Espérance : nous sommes une paisible communauté de pêcheurs. Espérance n'a jamais été inquiétée. Les pirates changent de bateau à chaque nouvelle prise. Les rançonnés ne voient jamais l'île ni le village et tous les autres prisonniers finissent par mourir. Récemment Evinal à même été contacté par le seigneur du comté de Garamond afin de percevoir son impôt. Impôt payé rubis sur l'ongle depuis...

S'échapper de l'île

Pour s'échapper de l'île les PJ n'ont à priori qu'une solution : voler le bateau de Jolan. Si aucun des PJ ne sait manœuvrer un bateau, faites en sorte qu'au moins un des concurrents restant en vie à l'issue des jeux soit un marin. Aucun pirate ne voudra suivre les PJ dans leur périple, excepté peut être Filéan mais il faudra arriver à le convaincre qu'une autre vie est possible (jet de talent social type influencer à -10 et/ou roleplay de vos joueurs). Dans tous les cas, il ne voudra jamais partir sans son chien.

Filéan. Ce dernier peut, par exemple, essayer de comprendre ce qui à cloché dans son spectacle...

Les lieux

1. Ponton

Le ponton est gardé en permanence par un pirate et sa lanterne... Le bateau des PJ est vide (il est formellement interdit d'y mettre les pieds, ordre d'Evinal qui a peur de la fauche tant que les richesses n'ont pas été listées) en revanche l'Espadon est en permanence habité par 3 pirates. La nuit ils se relaient pour monter la garde.

2. La place du village

Pendant la fête les rues sont désertes mise à part un civil ou deux qui se presse pour ne pas rester dehors (un pirate saoul est capable de n'importe quoi). Tout le village, hormis les malheureux qui sont de garde seront sur la place pour assister aux jeux et profiter de la fête. Après la fête, quelques soulards roderont encore quelques heures. Certains finirons leur nuit à même le sol.

3. La maison de Jolan

Vivant à l'écart du village, Jolan est un ancien pirate considéré comme fou par ses congénères. Il s'est construit une maison de bric de broc trouvés sur les bateaux pillés. Jolan est le seul pirate qui ne prenne pas la mer (il n'a jamais été rétrogradé en civil, car ce sont les autres pirates qui ne veulent pas de lui sur un bateau). Cette situation lui convient parfaitement. Il dispose d'un petit bateau de pêche (une grande barque pouvant contenir une dizaine de personnes au maximum). Il fournit le village en poissons et crustacés toute l'année en contrepartie de quoi il fait ce que bon lui semble.

4. Les geôles

Cette maison sert d'habitation à Filéan ainsi que de geôles pour les prisonniers non rançonnés.

La maison des prisonniers (en gris sur la carte)

La maison n'est pas gardée, étant située a coté de celle d'Evinal elle bénéficie de l'oeil de ses gardes. Cette maison ne dispose d'aucune fenêtre. Le seul moyen d'y pénétrer est une porte fermée à clef (crochetage -10, possibilité de défoncer la porte avec 50 points de force cumulés). Evinal dispose de la clef. A l'intérieur se trouve les frères Pharsini, quelques couches et une odeur épouvantable.

La maison d'Evinal (en sur brillance sur la carte)

Cette maison est gardée en permanence par 2 pirates sélectionnés pour leur talents au combat et leur implication. La maison d'Evinal ressemble un peu à un musée, elle est remplie d'objets glanés ici et là dans les prises des pirates. Il n'y a aucun lien, aucun goût pour l'agencement. Les objets (des vases, instruments de musique, mécanismes rares, tableaux, Etc.) sont souvent très beaux et positionnés tels quels, certainement dans leur ordre d'arrivée.

Légende du tableau

G : Grade.
PV : Points de vie.
TA : Type d'armure de la créature ou son équivalent.

T : tissu
CS : cuir souple
CR : cuir rigide

IT : ajustement à l'initiative.
Déf : score en défense.
Attaques(s) : attaque(s) disponible(s) de la créature et dégâts correspondants.

PE : score en perception.
RM : résistance à la magie.
RP : résistance au poison. I = immunisé.
RMD : résistance à la maladie. I = immunisé.
PP : points de pouvoir.
TL : taille utilisée sur les tables de combat.

M : moyen

DP : type de déplacement.

R : rapide (14 mètres / tour)
M : moyen (10 mètres / tour)

Personnages rencontrés par les joueurs

Désignation	G	PV	TA	IT	Déf	Attaque(s)	PE	RM	RP	RMD	PP	TL	DP
Evinal	5	22	V	0	+6	+26 Sabre (1d6+2)	14	0	0	0	-	M	M
Filéan	2	16	T	-2	0	+14 Épée courte (1d6)	12	0	0	0	-	M	M
Fortiche	1	9	CS	+2	+1	+15 Morsure (1d4)	16	0	0	0	-	P	R
Pirate	2	18	V	0	+3	+18 Épée courte/sabre (1d6) +14 Combat de rue (1d3)	12	0	0	0	-	M	M
Concurrent	2	16	V	0	+2	+16 Arme + 10 combat de rue	12	0	0	0	-	M	M
Garde maison	3	18	CC	0	+5	+20 Sabre (1d6+1), main gauche	14	0	0	0	-	M	M
Jolan	3	18	T	+1	+3	+22 Épée courte (1d6) +18 Dague (1d4)	10	0	0	0	-	M	M

Evinal

Même si l'age se fait sentir, Evinal est un redoutable combattant. Son sabre et sa main gauche sont d'excellentes qualités et richement décorés.
Sabre : +1 touché, +1 dégâts.
Main gauche : +1 défense.

Filéan & Fortiche

L'un n'est jamais loin de l'autre. Filéan n'a que peu d'intérêt pour le combat et les aventures pirates. Il à découvert l'art à travers certaines prises sur des bateaux et a même commencé une petite collection. C'est un autodidacte qui se découvre une passion tardive pour quelque chose dont personne ne se soucie sur Espérance, à son grand désarroi.

Pirate

Les pirates sont cruels et très égocentriques mais ils respectent tous les codes qui régissent l'île. Evinal est très craint et aucun pirate n'ira contre lui. Tous les pirates savent se servir d'une arme de tir (arc court à +12) ou de lancé (dague à +12).

Concurrent

Les pauvres bougres qui se retrouvent à «jouer» contre les PJ sont des voyageurs ou des marins d'un précédent abordage. Ils ne savent rien de particulier sur Espérance. Lorsqu'ils auront compris les règles de jeux, ils ne feront aucun cadeau aux PJ.

Garde

Les gardes de la maison d'Evinal sont des pirates sélectionnés et formés par Evinal lui même. Ils sont incorruptibles et serviront leur maître jusqu'à la mort.

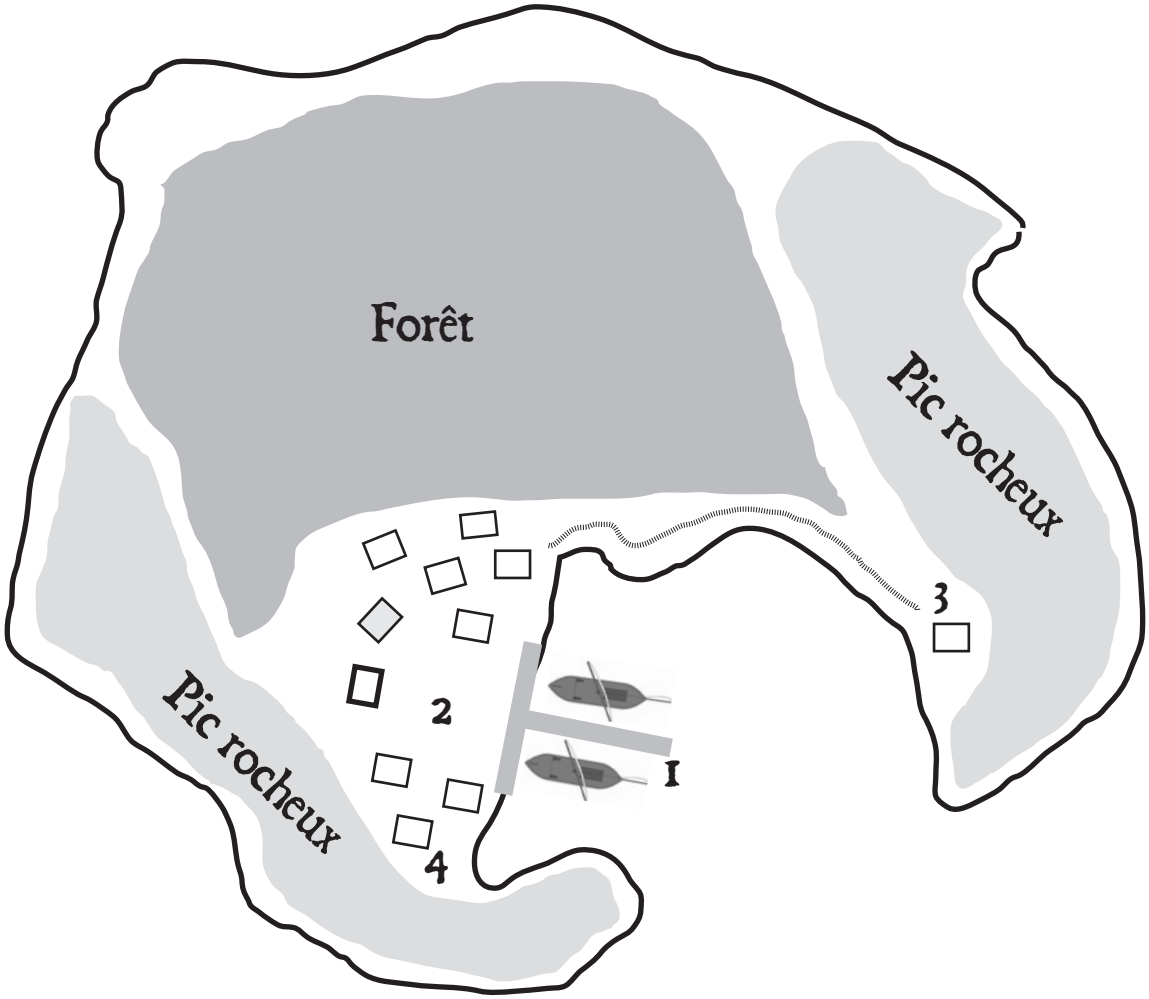
Jolan

Le vieux Jolan à tendance à parler et à rire tout seul mais il n'est pas fou. Il est très heureux de sa situation sur Espérance et ne cherche pas autre chose. S'il prend les PJ en train de le voler, il fera tout pour récupérer son bateau.

Expérience	
Objectif principal atteint	30
Objectif(s) secondaire(s) atteint(s)	10 / objectif

Épilogue

Les PJ peuvent essayer de tirer profit du fait qu'il existe un village de pirate non loin d'ici. S'ils s'adressent à une autorité de Garamond, leur histoire sera écoutée et on leur remettra par la suite une belle somme (de une à plusieurs pièces d'or, en fonction de leur talent pour énoncer le drame de la situation). Bien entendu, rien ne changera. Espérance continuera d'exister et de payer des impôts. Ces derniers, substantiels, suffisent amplement à convaincre le seigneur...
Si les PJ laissent entendre qu'ils veulent faire arrêter ces pirates et/ou dénoncer la complicité de Garamond, ils auront tôt ou tard un contrat sur leur têtes.

Si les PJ ont libéré les frères Pharsini, ils auront une récompense de 1 pièce d'or par personne plus l'équivalent en équipement, au choix.

Île d'Espérance