

# Aventures parmi les pirates :

Par [Auberon](#)

## Sommaire

- [Introduction](#)
- [A l'abordage !](#)
- [le calme après la tempête](#)
- [Combat de gladiateur](#)
- [Un traître se cacherait il parmi les pirates ?](#)
- [A l'abordage \(bis\)](#)
- [Notes explicatives](#)

## Introduction :

L'aventure commence en mer. Pour une raison ou une autre, les PJ's sont amenés à prendre la mer du Nord depuis un port de l'Est vers Oraska (le trajet est important, il est impératif qu'il passe au large de l'île des pirates de Matt le sanguinaire).

Pour ce qui concerne les miens, ils sont partis de Galündel.

La vie à bord est plutôt calme, il n'y a rien d'intéressant à faire à bord, c'est d'un ennui irritant pour les esprits aventureux de nos PJ's.

La mer est tantôt calme, tantôt houleuse au pire mais c'est bien tout.

Les creux sont au pire de 2 mètres jamais plus, et le petit 2 mâts tient bien la Mer jusque là.

De temps en temps la bruine se lève, mais bien que le temps soit couvert, elle se dissipe plutôt rapidement dans la journée.

La légère houle empêche toute activité nécessitant un minimum de concentration, bref l'ennui et la lassitude commence à prendre les passagers. (n'hésitez pas à faire durer cette scène histoire qu'au moment où il y aura de l'action les PJ's aient de quoi se réjouir)

## A l'abordage !

Au xième jour de traversée, l'alerte est donnée par un mousse :

" Pirates, pirates à tribord !!! ".

Le capitaine, un honnyss à l'allure pourtant si joviale d'habitude, prend un air inquiet. La cloche sonne sur le bateau pour ordonner à l'équipage, largement inférieur en nombre aux pirates, de se rendre aux postes de combat.

Cela ne fait maintenant plus aucun doute, il s'agit bien de Matt le Sanguinaire, le pirate le plus recherché d'Eléckasë, dont la tête vaut à elle seule 10000 écus

Comble de malchance, les pirates semblent aller bien plus vite qu'eux. En effet, ceux ci disposent des seuls bateaux à rames d'Eléckasë (grâce auxquels ils ont jusque là toujours pu échapper à leurs divers ennemis).

Et comme (chose étrange à ce moment précis) les éléments naturels ne sont pas du côté de nos personnages...(de grandes lames de fond s'abattent sur leur bateau ne causant pas de dégâts mais ralentissant considérablement leur progression)

L'abordage semble inévitable, les marins se sont d'ailleurs déjà préparés à se rendre aux mains des pirates, lesquels sont largement supérieurs en nombre (12 marins contre 90 pirates, car il y a 3 vaisseaux pirates).

Après de très brefs échanges de coups, les marins se rendent sans faire trop d'histoire (à peine 2 rounds après l'abordage).

Aux personnages de se rendre ou non, ils peuvent résister mais pas très longtemps s'ils tiennent à leur vie.

Parmi les pirates, il en est un à l'apparence marquante :

Un mètres 80, il est vêtu d'un pantalon ample bariolé, de solides bottines, d'une chemise ample, d'un grand foulard rouge enroulé autour de sa tête.

Il a des yeux bleus très clairs, presque translucides, une boucle d'oreille et surtout un sabre avec des symboles étranges forgés dessus, un sabre qui étincelle d'un blanc pur avec comme une légère brume l'entourant (sort de fer de glace).

Il porte de plus à son bras gauche un bouclier de glace étincelant (sort du même nom de la magie de l'eau).

Il reste sur le bateau principal des pirates à observer l'abordage.

C'est vous, l'aurez deviné, [Matt le Sanguinaire](#).

Caractéristiques :

Pirate moyen :

CA : 25 CD : 19 Init : +2 Dégâts : 1D10+1D4

PV : 30 Viser arc : 80% R : 2

(note sur l'initiative : j'utilise les règles parues dans la gazette n° 5)

### **le calme après la tempête :**

Après peu de temps donc, tout le monde est réduit à l'état de prisonnier, ligoté.

Chacun est dépossédé de ses bien le plus précieux (argent, bijoux, pierres d'askalims, même bijoux étoiles pour ceux qui font jouer cette aventure dans le cadre de la campagne).

Toute chose pouvant avoir une quelconque valeur marchande est supprimé (même les armes cela va de soi).

Puis enfin Matt s'adresse aux sien, les félicitant tous pour cette prise.

Le discours du pirate est très éloquent, ne manque pas de réparties.

On comprend à l'entendre que c'est quelqu'un de très charismatique et qu'aucun parmi les pirates ne saurait remettre en cause son autorité.

Enfin avant de se remettre en route vers leur île, Matt fait une dernière annonce qui s'adresse cette fois aux captifs :

" Nous allons maintenant procéder à notre rituel de victoire "

Les pirates commencent à crier en cœur : " A la planche ! A la planche ! "

Puis Matt reprend :

" voyez-vous mes chers hôtes, nous avons pour coutume nous autres, de passer à la planche le capitaine de chaque vaisseau que nous prenons.

Emmenez-moi leur capitaine ! "

Sur ce ils emmènent le capitaine du bateau, ligoté et le mettent sur la planche à requin.

Sans même qu'ils aient besoin de le pousser, celui ci adresse un dernier regard provocateur à l'assemblée, un regard froid et déterminé, avant de se jeter de lui-même dans l'eau glacée.

Les pirates sont assez blasés. A ce qu'ils peuvent comprendre, d'habitude ils se délectent en faisant durer le supplice, en regardant le regard terrifié du pauvre hère.

Mais là ce ne fût pas le cas apparemment.

Ceci n'empêche toutefois pas Matt d'annoncer la poursuite des festivités.

Sur ce les prisonniers sont mis dans la cale d'un des bateaux pirates, et affecté à leurs nouveaux postes : avec d'autres prisonniers à la rame.

Après 2 heures éprouvantes de rame, en tant qu'esclaves, nos héros parviennent à ce qui semble être leur destination bien qu'ils n'en voient rien depuis leurs cales.

## **Aventures parmi les pirates :**

Ils passeront tout l'après-midi dans les geôles des pirates.

Parallèlement, il leur est possible d'entendre pendant tout ce temps les pirates ripailler et faire la fête, et de les voir à travers les barreaux.

## **Combat de gladiateur :**

Puis à un moment donné de la soirée, Matt s'adressera aux siens :

" Mes amis mes frères ! Silence ! Il est temps de procéder à un petit divertissement. Amenez-moi notre gladiateur du jour.

Je veux le plus fort de nos prisonniers (le PJ avec le plus haut score en puissance et force bras et jambes).

Amenez la Bête également. Il est temps de s'amuser un peu. "

Sur ce, de nombreux pirates s'affairent.

après 5-10 minutes, il est possible de les voir s'activer à tirer deux espèces de grosses chaînes ; ils tirent de toutes leurs forces.

Un beuglement ignoble se fait entendre depuis le couloir d'où vient la chaîne, un pirate est littéralement projeté dans les airs, éjecté par une force surhumaine !

Puis la chose fait son entrée. Elle est terrifiante à regarder :

2 mètres 50, 300 KG de muscles, elle a 4 bras, dont deux armés de pointes métalliques au bout, ses mains et ses pieds sont palmés. Elle avance tantôt sur ses deux jambes, tantôt à 4 pattes.

Sa peau est d'écailles. le visage est atroce (du moins la partie visible du visage, puisque la moitié de celui ci est caché par un espèce de masque de cuir trop étroit). L'autre moitié est effrayante :

la peau tombe en lambeaux, il a une espèce d'œil vipérin, de la bouche il est possible de voir deux rangées de dents pointues, ainsi qu'une longue langue qui hume l'air à la manière d'un serpent. (voir [notes explicatives](#))

Parallèlement 4 pirates sont chargés de ramener le PJ désigné volontaire.

Puis celui-ci se retrouve face à face avec le Monstre dans une sorte d'arène improvisée.

Les pirates n'ont quand même pas détaché la bête de ses chaînes, mais se sont disposés astucieusement autour d'elle de sorte qu'elle bénéficie de toute sa combativité.

La Bête :

CA:30 CD : 24 R : 6 PV : 90

Init : +4 dégâts : 2D6+1 2 attaques par round Rapidité : 110 Puissance :140

(elle a pas l'air top comme ça mais il faut se dire qu'elle frappe quasiment à main nues, ses lames étant considérées comme l'équivalent de dagues)

Heureusement pour le PJ (bien qu'il ne le sache pas encore) il ne s'agit que d'un divertissement pour les pirates. En effet Matt ne tien pas à perdre un de ses plus puissants rameurs (le PJ). Aussi (mais celui ci ne le sait pas), Matt arrêtera le jeu après 5-6 rounds maximum.

S'il arrive à tuer la bête a main nue (ça peut arriver on ne sait jamais), le PJ gagnera pour l'éternité le respect des frères de la côte, et Matt lui promet de lui rendre sa liberté sous peu. Et bien que ce soit un pirate c'est un homme de parole.

### **Un traître se cacherait-il parmi les pirates ?**

Arrive ensuite le soir, l'heure du repas. Un pirate vient leur apporter leur repas.

Faites leur faire un jet d'intelligence avec un malus de 50 à leur jet. Pour ceux qui réussissent, ils parviennent, difficilement à reconnaître, très difficilement, le capitaine de leur bateau. C'est lui, mais la transformation est complète, il est quasiment méconnaissable. Ceux qui échouent à leur jet ne voient strictement rien à la supercherie du capitaine(Voir notes explicatives). Celui ci ne leur dit d'ailleurs rien et leur laisse juste un message avec leur nourriture :

Ce message précise : " je vous aiderais en temps voulu".

Au beau milieu de la nuit, un pirate rentre dans les lieux en criant : " Alerte, Alerte ", et en réveillant tout le monde. Peu de temps après, Matt arrive et s'entretient avec l'homme en question :

" Que se passe-t-il ? "

" Deux de nos sentinelles ont été retrouvées mortes sur la plage. L'une d'entre elles n'avait plus ses vêtements quand on l'a retrouvée. "

" cela signifierait donc qu'un traître se cache parmi nous. Emmenez moi toutes les nouvelles recrues. Je m'en vais démasquer cet imposteur qui se cache parmi nous. "

Au beau milieu de la nuit, Matt commence donc à examiner un par un chacun des derniers membres d'équipage. arrivé sur l'un d'eux (le capitaine du bateau des PJ), il bloque.

" Toi !! Ici !! Comment as tu réussi un tel exploit gremlin !! tu es plus coriace et rusé que je ne l'avais imaginé. Venez voir un peu qui est là les gars. C'est ce prétentieux qui a plongé avant que je ne le lui ordonne. Tu es très méritant. Félicitations. Mais ta vie s'arrête là désolé..."

" Alerte !! Alerte !! "

" que se passe-t-il encore " hurle Matt "j'en ai assez " !

" Ce sont les Shash-quals. On les a repérés en très grand nombre dans les parages. Et ce n'est pas tout. Un trois mâts de Chaniss vient vers nous, avec deux troglodytes à son bord. "

" Bon sang !! Les hommes lézards et les Shash-quals ? Ensembles ? Que peuvent-ils bien nous vouloir ? "

" Ils sont à leurs postes de combat et semblent prêts à en découdre. "

" Voilà une bataille qui s'annonce rude. Ils doivent être très surs d'eux, mais on le serait à moins avec deux troglodytes à bord. Je ne sais pas ce qu'ils nous veulent, mais on ne leur donnera pas. il faudra se défendre durement, mais avec la magie des troglodytes, je crains le pire. Allez me chercher les prisonniers, je dois m'entretenir avec certains d'entre eux. quand à toi gremlin tu ne perds

rien pour attendre. "

Peu de temps après les PJ 's sont amenés à discuter avec Matt. Le capitaine reste présent.

" Bien comme le temps presse, j'irais droit au but. C'est très simple : soit vous acceptez de m'aider et nous pourrons tous survivre, soit vous vous refusez à m'aider, et les hommes lézards nous massacreront tous sans exception. Si vous m'aidez, je vous donne ma parole d'homme et de pirate que je vous laisserai repartir avec vos affaires, votre vaisseau et votre équipage, et même, même votre capitaine bien que cela me gêne énormément.

Je ne suis pas sans savoir que vous n'êtes pas de simples voyageurs... non votre truc à vous c'est plutôt l'action, l'aventure tout ça. Et ça c'est exactement ce dont j'ai besoin en ce moment même. Y'en a-t-il parmi vous qui maîtrise une quelconque forme d'art, disons, ésotérique magique ou autre ? Parce que la mission que j'ai à vous confier ne sera pas des plus simples et à cet effet un support pourrait être disons... hum... utile.

Je vous demanderais au cours de la bataille d'éliminer les troglodytes dont la présence m'indispose énormément. Si vous y parvenez, je vous le jure, je tiendrais ma promesse. Si vous n'y arrivez pas, je crains que nous ne gagnions pas cette bataille et que nous y passions tous. Bien je vous fais confiance alors. Ne vous occupez de rien d'autre que des troglodytes. Le reste on s'en occupera moi et mes gars.

Bien voyons maintenant un peu quelles nouvelles on a : leurs bateau s'est immobilisé, et des hordes de requins accompagnent les Shash-quals. Je pense que je pourrais occuper les requins. J'ai un plan. Nous disposons de 3 bateaux de guerre, le votre n'étant hélas pas fait pour ce genre d'affaires. Mes hommes seront les meilleurs dans l'abordage aussi nous faudra-t-il approcher sans trop de pertes ce qui risque d'être difficile. Nous pourrions éviter d'éventuels sabotages des Shash-quals. J'ai mon plan. Bien. En route. Je vous laisse réfléchir à un plan pour tuer ces saloperies de Troglodytes. "

Sur ce Matt s'active à donner plusieurs ordres, notamment celui de préparer la Bête. En gros son plan consistera à aller aborder les Hommes lézards.

Pour s'approcher sans subir trop de pertes, il compte préparer des chaînes pour que la Bête puisse nager autour des vaisseaux pirates afin de repousser les Shash-quals, comptant sur le fait que ceux-ci ne s'attaqueront pas à la Bête qui est pour est une sorte de roi (confère notes), et équipant la Bête d'une lance magique qu'il possède dans son trésor (en fait une lance des elfes aräs qui repousse magiquement les requins). Il espère que ce sera suffisant pour arriver jusqu'au contact sans trop de pertes, quitte à s'aider des pouvoirs de son élémentaire de l'eau si besoin est.

## **A l'abordage :**

Embarquement immédiat, les 3 vaisseaux de guerre se préparent. Et vogue la galère. Le plan de Matt fonctionnera plutôt bien jusqu'à l'abordage, sauf que les Troglodytes s'arrangeront pour utiliser de leurs pouvoirs pour faire le + de pertes possibles avant l'abordage.

Je vous laisse le soin de voir ce dont les troglodytes sont capables avant la Bataille.

## **Les 2 troglodytes : (cercle 4 magie de l'esprit)**

CA	CD	Dégâts	Init
----	----	--------	------

Hallebardes	38	24	2D12+1D6+6 +5
-------------	----	----	---------------

PV : 90 PA : 70 R : 13 Volonté : 120

Sorts mémorisés (confère gazette n° 4 pour la mémorisation des sorts) :

- Contrôle (Magie page 54)
- Sommeil (Eléckasë page 71)
- Voler (Magie page 55)

- Mur (Magie 53)
- Esprit guerrier (Magie page 55)
- Afflux astraux (Eléckasë page 71)
- Illusion majeure (Eléckasë page 71)
- Projection : (Eléckasë page 71) puissance 140%

### **Les hommes lézards (une 60aine) :**

CA :38 CD : 33 Init : +7 dégâts : 1D12+1D6+1D4

PV :50 PA : 40 R : 8

### **L'élite homme lézards(une 10aine):**

CA :48 CD : 35 Init : +7 dégâts : 1D12+1D6+1D4+4

PV :55 PA : 45 R : 10

## **Déroulement du combat :**

(Règles de combat de masse parues dans entre ombre et lumière)

### ***Hommes lézards :***

CA : 51 CD : 67

Tazir et sa garde (troglodytes + élites)

Soldats (par 10) : 6

### ***Pirates :***

CA : 49 CD : 63

Tazir (Matt )

Grinn (PJ's)

Soldats (par 10) : 9

Ajuster les résultats au jet sur les tables en fonction des actes de PJ. Vous l'aurez remarqué le rapport est légèrement déséquilibré en faveur des hommes lézards.

Reste plus qu'à espérer que les PJ's parviendront au terme de la mission que Matt leur a confié.

Ah si ! Dernière précision, dans la bataille, le capitaine du bateau (le chasseur de prime, voir notes) des PJ's cherchera à profiter de la mêlée pour tuer Matt.

Il restera une chance aux PJ's de l'en empêcher. Tout le truc consistera à repérer pour les PJ's que leur capitaine est louche, et à l'empêcher d'agir car après tout celui ci ne fait là qu'accomplir la volonté de plusieurs Etats et de la ligue des marchands, cela semble donc tout à fait justifié ; qui sait peut-être même se laisseront-ils convaincre que Matt n'est que vaurien qui ne mérite que la mort. Peut-être accepteront-ils même de partager la prime s'ils l'aident à tuer Matt.

Quoiqu'il adienne la mort de Matt signifierait leur perte car aucun pirate n'irait les croire s'ils se mettaient à raconter que Matt avait promis de les libérer. Espérons que les PJ's seront assez clairvoyants quant à cet état de fait.

De toute façon sa tentative sera un échec, mais il serait bon que les PJ's l'en empêche pour s'attirer les bonnes grâces de Matt. Inutile de préciser-je crois que les PJ's ne repartiront pas avec leur capitaine, mais peu importe après tout, il y aura bien un marin assez expérimenté dans l'équipage pour diriger le vaisseau.

Si la bataille tourne mal pour les pirates, faites intervenir un groupe d'elfes aräs qui se joignent aux pirates, pour leur prêter main forte face aux alliés de leurs ennemis héréditaires les Shash-quals.

Au final ce doit être une victoire des pirates.

Les PJ's pourront s'ils le veulent récupérer une de ces fameuses armes que possèdent seuls les hommes lézards.

Après avoir fêter leur victoire ensemble, Matt laissera les PJ's repartir vers leur destination initiale. Voilà, fin de l'aventure. Je vous laisse seul maîtres de l'expérience et des récompenses.

### **Notes explicatives :**

- A propos de la Bête, il s'agit en fait de l'équivalent d'une troglodyte pour les Shash-quals, que les pirates ont capturé il y a un certain temps.

Bien qu'intelligente au départ (comme une troglodyte) elle est resté captive, aliénée des pirates tellement longtemps, que sa raison y est passée, et qu'elle a perdu toute volonté à leur contact.

Ainsi elle laisse désormais son sort entre les mains des pirates, et ne se soucie plus guère de rien, même pas de suicide.

Seul le sang lui apporte une quelconque satisfaction, aussi se bat elle avec rage (confère frénésie des demi-trolls) et furie lors de ses rares prestations en public.

- A propos maintenant du capitaine, il faut dire en fait que ce n'est pas le vrai capitaine du bateau mais un chasseur de prime (un ancien guerrier de la nuit pour être plus précis) qui est intéressé par la prime réclamée pour la tête de Matt, et qui ayant appris le trajet du bateau a décidé de prendre la place du capitaine afin d'être présent lorsque Matt se déciderait à prendre le bateau.

Comment a-t-il tenu sous l'eau ? Simple il a en sa possession un médaillon askalim avec une pierre d'hydrophane (confère Magie) qu'il est parvenu à dissimuler aux yeux avides des pirates et qu'il gardait justement pour une occasion comme celle ci.

Ainsi avec son médaillon, ses talents naturels (compétence contorsionnisme pour se délier, puissance et force bras naturels pour s'accrocher à la coque d'un bateau pirate et se laisser tracter jusqu'à l'île) et un peu de chance aussi, il est parvenu jusqu'à l'île des pirates sans se faire remarquer.

Autant dire qu'il est très motivé pour faire tout ça et qu'il entend bien réussir à avoir sa prime.

- A propos de la présence des hommes lézards ici, c'est selon. On peut envisager que les PJ's sont porteurs d'un message secret de la plus haute importance, ou encore qu'avec eux se trouvaient un notable important de tel ou tel organisation, royaume ou empire ; ou encore qu'ils emmenaient avec eux un objet magique de la plus haute importance (les bijoux étoiles par exemple si comme moi vous faites jouer cette aventure dans le cadre de la campagne) qui justifie une telle mobilisation des troupes de Chaniss.

Les solutions ne manquent pas, je vous fait confiance.

Une petite anecdote pour la route , le capitaine des PJ's n'était pas à l'origine le chasseur de primes que je vous ai décrit.

En effet comme je faisais jouer la campagne des bijoux étoiles, il me fallait trouver un moyen d'inclure un des PNJ majeurs.

J'ai trouvé en cette imposture, le rôle parfait pour Ysandre, l'honyss de la secte des Immraids.

La seule différence vient du fait qu'il n'en voulait absolument pas à Matt, et qu'il se contentait de protéger les PJ's, et de les aider comme il est censé le faire depuis le début de la quête.

Par contre ce que Matt pensait de lui restait la même chose !