

LE TRÉSOR DU VIEUX TEAPOT

PRÉAMBULE

Récit de L* K***, anciennement capitaine de la Très Noble Marine de La Sérénissime et Libre République de Marienbourg au sujet du dit Teapot, pirate des côtes de Lustrie**

Phineas Lloyd Guthrie se fit connaître sous le nom de Teapot, pirate au grand cœur. Au contraire de tous les flibustiers des côtes de Lustrie, ce dragon des mers ne massacrait pas les équipages ni ne coulait les bateaux qu'il prenait. Il rattrapait aisément les lourdes et riches nefes chargées d'or, tel un renard les volailles grasses, grâce à un fin navire à haute voilure, une forte troupe à bord. Les combats qu'il livrait étaient brefs et peu meurtriers. A l'issue de ceux-ci, il transbordait l'équipage du navire pris sur le sien, la Sarah, à la garde des deux tiers de ses hommes. Il prenait ensuite le commandement du navire arraisonné et partait pour une destination inconnue, afin d'écouler la marchandise et de cacher ses bénéfices. Enfin, il rejoignait le Sarah à un point convenu, rendait le bateau vide à son légitime capitaine, non sans avoir pris la précaution de neutraliser ses canons. Il utilisait parfois sa prise pour approcher quelque vaisseau marchand plus petit, mais il répugnait à ce genre de combat. Non pas qu'avancer masqué lui semblât déshonorant, mais il n'avait alors qu'un tiers de ses hommes avec lui, et l'issue du combat était parfois incertain. Phineas Guthrie n'était pas un homme de guerre, mais un voleur, et pas des plus stupides. Il avait coutume de répondre à celles de ses victimes qui s'étonnaient d'être encore vivants qu'un mouton doit pouvoir être tondu plusieurs fois, et qu'il veillait à la bonne santé de son troupeau. Bien des expéditions furent montées pour mettre fin à ses activités, mais aucune n'en vint à bout : le renard était bien trop malin, et bien trop prudent. En l'an de grâce ***, la Marine bretonienne engagea pour le débusquer un brigand du nom de Solon Quatre-Pierres. Ce maître filou fut recueilli six semaines après son départ par une galère naine, flottant dans un tonneau, rendu fou par l'absorption de Caenidia Catiliae, plante des nouvelles terres connue pour ses propriétés psychotropes.

Teapot jouissait auprès de ses hommes d'un grand attachement, et d'une fidélité étonnante, et ce pour au moins deux raisons. La première était un charisme hors du commun. Tous les marins qui l'ont approché l'a confirmé. La deuxième était peut-être que ses hommes espéraient pouvoir échapper à la corde en cas de capture, eût égard à la conduite magnanime de leur chef, mais aucun d'eux jamais n'eût affaire aux tribunaux du vieux monde.

Après dix-huit ans de flibuste, Teapot cessa brusquement de faire parler de lui. Il avait alors entre trente-cinq et quarante ans. Les capitaineries du vieux monde s'étonnèrent de ce silence, et le supposèrent mort ou retiré dans quelque endroit propre à lui faire couler une paisible et confortable retraite. Toutes les polices se mirent alors activement à sa recherche. On le chercha dans l'anonymat des grandes capitales, dans les bourgades les plus cossues des provinces, jusqu'aux plus isolées.

Bien sûr, on s'intéressait bien moins à sa personne qu'à son fabuleux trésor. Une commission spéciale fut constituée afin de mettre la main sur son magot. A sa tête, un baron albionnais du nom de Andrew Stenwarth, Earl of Falkfields, et un capitaine tiléen, Cesare della Mora. La première tâche fut de recueillir autant de témoignages et de rapports qu'il fut possible afin de retrouver non pas d'abord le vieux Teapot, mais ses acolytes. En effet, alors qu'il partait avec le navire arraisonné, une quinzaine d'hommes l'accompagnaient : ils savaient donc où il se rendait pour vendre son butin, et cacher ses recettes. Après cinq ans d'investigations et de recoupements patients et difficiles, les recherches se focalisèrent sur un petit comptoir de Lustrie, Enhalem, où plusieurs hommes de Teapot auraient été identifiés. Là, une bande de pirates sévissait, sans aucun égard pour la vie des malheureux sur lesquels elle tombait. Parfois, le combat ne tournait pas à leur avantage, et parmi les cadavres des pirates, on identifia deux des anciens hommes de Teapot. Lord Stenward et le Capitaine Della Mora eux-mêmes appareillèrent pour enquêter sur place, mais à leur arrivée, un fier capitaine albionnais leur vanta le fait d'arme qui devait le porter au pinacle de la marine du Roi : il avait défait toute la bande, tué ou pendu chacun de ces ignobles flibustiers. Au total, trente et un cadavres ornaient la rade d'Enhalem. Depuis, aucun ancien pirate de Teapot ne fut plus signalé. Quant à leur chef, il semblait purement et simplement évaporé.

Au fil des ans, la commission a pourtant découvert tous les receleurs, revendeurs et autres contrebandiers auxquels le renard de Lustrie avait eu affaire, mais aucun d'eux, quand bien même coopératif, ne permit de remonter jusqu'au trésor.

Tous les ans, le plus discrètement possible, les marines du vieux monde envoient des missions explorer les côtes de Lustrie afin de repérer des îles, des îlets, le moindre petit bout de rocher qui aurait pu permettre à Teapot de cacher son magot. Rien encore n'a été découvert, mais il reste tant de miles de côte à explorer, et tant de retraites possibles au vieil homme au sein même du vieux continent !

SCÉNARIO

La Marine de Marienbourg a investi dans la construction de navires d'un nouveau type : la caravelle. Afin de les tester, Marienbourg engage deux valeureux capitaines dans une course vers la Lustrie.

La caravelle a été spécialement conçue pour les grandes traversées commerciales : c'est un navire de gros tonnage, bâti pour la haute mer, pouvant se prêter à de multiples modifications en fonction des besoins. Sa caractéristique est d'utiliser à la fois les voilures carrées et triangulaires pour serrer le vent au plus près, et répondre à toutes les conditions de vent et de mer.

Le premier capitaine est un PJ, appelons le *****, le second est un PNJ opposant.

***** est mis en compétition avec un capitaine estalien du nom d'**Iscario de Caneda**. Il n'est connu de quelques marins Estaliens (20%). Sa réputation est celle d'un officier autoritaire, parfois cruel. on le soupçonne de n'être pas très honnête mais il peut ne s'agir là que de calomnies : il n'est pas sympathique, et cela peut attirer des médisances. L'enjeu de la compétition : être nommé contre-amiral de la flotte marienbourgeoise. La récompense est à la hauteur des risques encourus. La compétition est une simple course : le premier arrivé à Bradmer, port de Lustrie, demande au gouverneur, Andreas Mharbe, un certificat datant son arrivée.

Un PJ soupçonneux, ou défaitiste, pourrait trouver étrange que Marienbourg accepte de propulser un étranger à un poste à très haute responsabilité au sein de sa marine. En effet, cette Ville-République est très jalouse de ses prérogatives, et pratique un protectionnisme rigoureux. Ce PJ aurait raison : au Haut Conseil, personne ne croit en la réussite de cette mission.

La première scène consistera à réunir les deux capitaines, à la capitainerie du port de Marienbourg, pour leur faire tirer leur bateau au sort. La première caravelle se nomme le *Jenseitz Horizont*, la seconde se nomme le *Pélican*. Les deux sont rigoureusement identiques. Arbitrairement dans la suite du scénario, je parlerai du *Jenseits Horizont* comme étant le navire échoué au capitaine PJ.

Les autres P J seront des guerriers, des marins ou des débrouillards, des aventuriers en tous cas. Deux auront été chargés par la marine Marienbourgeoise de surveiller les marchandises : capitaines indéliques, matelots aux mains lestes, pseudo-piratages ont toujours été nombreux. Ils seront payés au retour environ 700 CO, prix convenu au départ. S'ils ne demandent pas expressément qu'il leur soit payé, le prix du billet sera retenu sur leur paie. S'ils en parlent, leur paie tombera à 500 CO.

Il y aura à bord **quelques femmes**, dont les deux filles d'un gouverneur de comptoir en Lustrie. Elles ont fait leur éducation dans le vieux monde et rejoignent leur père. Elles se nomment Finke et **Ulrike Von Ulm**. Ulrike la plus âgée (17 ans) rêve d'un grand amour héroïco-exotico-galant (elle a lu beaucoup de romans) et sera facile à conquérir, avec un peu de savoir-faire. Au dernier moment, sa pudeur autant que la peur la feront se refuser, elle ira jusqu'à hurler au viol si le PJ insiste. Les deux jeunes femmes sont gardées par une gouvernante pas du tout arrangeante, et sympathique comme une porte de prison. Son travail est aisé : sur un bateau, on ne peut pas aller bien loin.

Un jeu traditionnel aidera les PJ à faire craquer Ulrike. Lors de la première traversée d'un navire on demande à Mannan (dieu de la mer) qu'il étende sa main protectrice sur le bateau en prouvant la valeur de son équipage. Un courageux se jette les pieds attachés depuis la grande vergue dans le vide et pendule entre les bouts.

Une quatrième femme, **Élisabeth Wassergarn**, libre, veuve et heureuse de l'être, rejoignant un parent à Bradmer cédera à un PJ méritant et galant. Elle se donnera avec plaisir, et confiance. Elle peut

tomber amoureuse sur un test de FM et selon surtout le mérite du PJ. Elle est belle et un second mariage ne la rebuterait pas, si du moins la routine qu'elle a connue avec son premier mari ne lui semble pas devoir être à nouveau son lot.

Iscario de Caneda payera **Reinhold Hundt** (voir liste de l'équipage en annexes) pour retarder le *Jenseits Horizont* : saboter les voiles, voler le certificat, ou tout autre manœuvre susceptible de lui obtenir la victoire. Reinhold possède un oiseau de mer apprivoisé, une sorte de goéland de belle envergure. Il est bien reçu par l'équipage, considéré comme une mascotte qui appelle le vent. Il s'en servira pour faire dévier toutes les nuits le *Jenseits Horizont* de sa route. Les soirs où le ciel sera un peu couvert ou brumeux, il accrochera aux pattes de l'oiseau une lanterne blanche sophistiquée tapissée de métal ciselé de manière à reproduire le scintillement d'une étoile. Il prendra au second changement de quart la place de l'étoile du Nord. L'homme de quart rectifiera sans cesse la barre à mesure que l'oiseau virera insensiblement sur sa droite. Les marins mettront en cause le travail du bois de la barre, ou la conception même du navire. Pour déjouer le stratagème, il faudra réussir quelques tests d'Intelligence. Il restera à faire le rapprochement avec le goéland de Reinhold. Une fouille à peine poussée suffira à découvrir la lanterne.

Xavier Saint-Malo est un truand et un assassin de la pire espèce. Il a cambriolé la demeure d'un riche bourgeois de Marienbourg après avoir massacré les six occupants de son hôtel particulier. Il a volé une somme importante en or. Lourdemment chargé, il fut interpellé par une patrouille, poursuivi et rattrapé par l'un des gardes à qui il ne laissa que son manteau. Il tomba cependant et dans sa chute, il découvrit son visage. Il s'embarque donc sur le *Jenseits Horizont* afin de se faire oublier et de satisfaire une curiosité intéressée. Il a trouvé chez le bourgeois assassiné une montre étrangement gravée : *PLG*, une longitude, une latitude et une petite phrase étrange :

Sweet you are seventh hour
Which quarter sets
The ocean of dream.

Il ignore ce que ces vers signifient. Sa faiblesse est de n'être pas marin. Il a lu quelques manuels. Il y a appris que le point déterminé par les coordonnées gravées sur la montre se trouve très au large de la Lustrie, mais sur les cartes, cet endroit est vierge de toute terre. Il aura besoin de quelques hommes expérimentés pour aller voir sur place. Pour ce faire, il tentera de mutiner le *Jenseits Horizont*.

Son échec donnerait lieu à la découverte de la montre et lancerait les PJ dans la chasse au trésor. Au contraire de Xavier, le Capitaine PJ fera sans doute le rapprochement entre les initiales *PLG* et Teapot au sujet duquel il aura lu un mémoire peu avant. (Préambule à donner au joueur avant la partie). Flairant le magot, la tentation sera grande d'aller voir cette position (longitude-latitude) de plus près.

Sa réussite mettrait plus de piment dans le scénario : les mutins, Saint-Malo à leur tête, iraient droit vers l'île au trésor. Une fois sur place, les PJ (miraculeusement) épargnés par l'équipage (X. St-M. A dû faire cette concession à l'équipage, peu amateur de sang).

La course doit sembler perdue, mais le *Jenseits Horizont* aura été suivi dans sa course au Sud par Caneda qui l'attaquera soit sur l'île, soit plutôt à son départ de l'île. Il enverra éventuellement une flotte pirate pour cela, discréditant ainsi ***** aux yeux de la Capitainerie de Marienbourg pour avoir risqué un bateau qui ne lui appartenait pas à des fins d'enrichissement personnel ; à moins que les PJ rusés n'aient d'abord remporté la course, puis loué un autre bateau, laissant le *Jenseits* à Edgard Ingersoll, second du bord, pour partir à la chasse au trésor.

L'île au trésor. L'île est humide et touffue. L'eau douce y est abondamment présente, et il pleut souvent. Le sol glissant rend la progression difficile en forêt et sur les rochers.

Pour parcourir l'île du Nord au Sud, il faut une petite journée. Les trois criques ou anses sont propices au mouillage. Celle du Sud-Ouest est bordée de falaises et ne permet pas d'accoster.

Sur l'arrête rocheuse qui forme le sommet de l'île, à l'Ouest du point culminant, il y a une marque que seul un test d'Initiative réussi révélera. La marque est faite au ciseau. C'est un simple point, net, rond, profond d'une phalange à peu près. Le deuxième point est sur la côte Est de l'île, sur des rochers qui forment un promontoire (Bon endroit pour la pêche et c'est pourquoi les PJ seraient amenés à s'y rendre et y rester plus longtemps qu'ailleurs). Ce point est gravé de la même manière que le premier. Les deux points ainsi définis en indiquent un troisième par triangulation équilatérale, et c'est là le secret des petits vers figurant sur la montre de Teapot.

Petite explication. Sur la carte de l'île, on place les deux points, gravés dans les rochers. Si on se souvient des vers inscrits dans la montre de Guthrie, il y est question de 7 heures et quart. On dessine un cadran, on place 7h et quart, et on s'aperçoit qu'on a là une étrange ressemblance avec la carte de l'île marquée des deux points... On dessine alors le cadran sur la carte, et par triangulation, on trouve le point opposé aux deux autres : 11 heures.

Le Trésor de Teapot est enterré sous le sable, dans une couche de terre à environ 1,5 m de profondeur, mais en surface, RIEN ne permet de repérer ce point : il faut avoir calculé la position avec une précision absolue (test d'Int). L'absence de repère visuel, couplée à la profondeur où le trésor est enfoui laissera aux PJ largement le temps de douter de l'exactitude des calculs effectués Ceci ajouté à la fièvre de l'or et à la tension due à l'âpreté de la vie sur l'île, les soupçons, la méfiance, voire de franches hostilités peuvent naître entre eux. Laissez faire, c'est le jeu ! Mais le butin est bien là, dans deux coffres en bois ferré, superposés, et fermés par deux cadenas chacun. Il contiennent 870 000 CO en or, bijoux, gemmes. Il y a 16 lingots de mithril. Teapot a enterré le trésor avec l'aide de quatre de ses marins les plus fidèles. Un a été tué par les Raptors. Tous les autres sont morts, et les PJ trouveront des os blanchis dans plusieurs points de l'île. Une chose est certaine : un seul a été tué par de gros carnivores (entailles sur les os), les autres ont le crâne écrasé, comme fracassé par... disons, une pelle. En effet, le bourgeois assassiné par Saint-Malo à Marienbourg n'était pas Teapot mais celui des quatre pirates qui avait massacré son chef et ses compagnons. Il était resté assez discret pendant ses années de piraterie pour que son signalement ne soit jamais donné, et toujours par discrétion, il n'avait ramené qu'une assez petite partie du Trésor, mais avait fait depuis plusieurs voyages, malgré les risques, pour ramener l'or petit à petit comme tout marchand enrichi en commerçant avec la Lustrie. Ce qui explique que toutes les recherches lancées pour retrouver Teapot et son trésor soient restées infructueuses.

Le séjour sur l'île ne sera pourtant pas vraiment une partie de plaisir.

En effet, **LA FAUNE** de l'île est relativement inhospitalière. On y rencontrera :

Des serpents ambrés longs de deux mètres, très fins. Leur morsure provoque des douleurs et un engourdissement du membre mordu pendant 48 heures, 24 h. si le sujet reste au repos. Leur couleur est parfaitement mimétique des feuilles mortes. Leur morsure est inéquivocal.

Des serpents rouge écarlate et vert vif. 1,50 m, épais comme un poing. Leur morsure est mortelle mais leurs attaques sont plus lentes que celles des serpents précédents. Un test d'initiative suffira. En cas d'échec, il faudra un critique du toubib ou un point de destin pour que le PJ survive. Les PJ devront s'apercevoir de la similitude des teintes des serpents et des pangolins. Ces derniers puisent dans les premiers qu'ils consomment la teinte et leur immunité aux poisons ainsi que le poison qu'ils projettent lorsqu'ils sont menacés.

Plus dangereux sont les **Raptors**. Gros comme des poneys, bipèdes, ils attaquent en meute de huit à dix individus. Il y a deux meutes sur l'île. Elles s'évitent soigneusement. Elles s'affronteront cependant pour un gros appât. Les Raptors attaquent de manière organisée, toujours par surprise. Les uns attirent l'attention des proies, les autres attaquent par derrière ou sur les côtés. Il faudra aux PJ un test d'initiative réussi pour pouvoir esquiver la première attaque d'un raptor et une réussite critique pour parer celle du deuxième s'il y en a un. Un handicap de 10 sera imposé aux PJ disposant d'une arme longue (à deux mains et d'hast) en

raison de la touffeur de la jungle qui en gêne le maniement. Les raptors sont téméraires et rusés. Leurs dents longues et tranchantes font de gros dégâts, toutefois la plupart voit pour la première fois de grands bipèdes. Leur inexpérience à combattre les PJ leur enjoindra la prudence et leur fera commettre au moins une erreur chacun (maladresse) et on peut imaginer une erreur de tactique pour la meute. Ils n'attaqueront qu'en fin d'après-midi du deuxième jour, plus probablement la nuit. Ils tueront tout personnage aventuré seul au coeur de la forêt après un quart d'heure d'observation. Tout PJ blessé sera sujet à une hémorragie qu'il faudra arrêter. Ses vêtements seront couverts de sang, juste pour l'ambiance.

Pour se nourrir, on trouve des **chinchillas** à peine gros comme le poing, des **écureuils** volants, des **gibbons**, des **oiseaux** de mer variés, des **crabes** et des **crustacés** divers.

De petites chèvres, que la vie sur l'île en présence des raptors a rendus ultra-rapides et que les PJ ne feront qu'apercevoir. Elles sont trop rapides pour être chassées par des humains, trop méfiantes pour être piégées. Les PJ trouveront des squelettes, et des restes récents. Un examen attentif révélera la présence des prédateurs franchement bien équipés niveau denture, sans qu'il soit pourtant possible de les identifier.

Des pangolins vénéneux à la carapace d'écailles si dure qu'elles rendent les dents des Raptors impuissantes. Leurs écailles sont rouge vermillon sur le dos et ont des zébrures vert émeraude et des points bleus électrique sur les côtés. Lorsqu'ils sont attaqués, ils se pelotonnent en boule compacte. Ils ne se déroulent que lorsqu'ils n'entendent plus rien et ont l'oreille suffisamment fine pour détecter la présence de n'importe quel vivant à moins de trente mètres. Ils meurent enroulés s'il le faut. Si on les touche, ils projettent à environ soixante centimètres, par chacune des glandes situées sous leurs écailles, un jet de poison fait des toxines des serpents, des insectes et batraciens dont ils se nourrissent. Le liquide, très urticant, repousse l'agresseur et finit aussi par recouvrir le pangolin, ce qui le rend proprement intouchable, à moins qu'ils ne soit soigneusement lavé. Leur chair immunisera dans une large mesure les PJ contre les morsures des serpents et accélérera de la guérison des PJ déjà mordus. Ils seront sur pied 3 heures après ingestion. Les PJ pourront de plus faire ou faire faire à partir des carapaces des targes ou des cuirasses

La mer offrira de nombreux poissons, des crabes et des homards d'une taille surprenante (60 à 70 cm de long, idem d'une pince à l'autre). On les pêchera aisément dans les trous d'eau laissés à marée basse dans les rochers de la pointe Nord. Les Eaux au-delà de la barrière de corail sont fréquentées par des requins de taille normale.

A BRADMER, aucun piège n'attend les PJ. Andreas Mharbe est un gouverneur Marienbourgeois honnête. Il est très surpris de voir arriver les PJ. Il était bien au courant de l'organisation de cette course, mais comme tout le monde, il ne pensait pas voir jamais arriver ces « caravelles ». Mais il accueille les marins avec joie, sachant ce que la réussite de leur mission signifie pour l'avenir commercial de la flotte marienbourgeoise.

Il se montrera aussi honnête avec Caneda (se ce dernier arrive jusqu'à lui) qu'avec le capitaine PJ, aussi faudra-t-il pour gagner la course, la gagner, ou prouver que Caneda a triché.

DEVELOPPEMENT PREVU DE L'AVENTURE

- Engagement des divers PJ. Contact du capitaine avec la Capitainerie de Marienbourg et Iscario de Caneda. Prise de contact avec le bateau et ses marins.

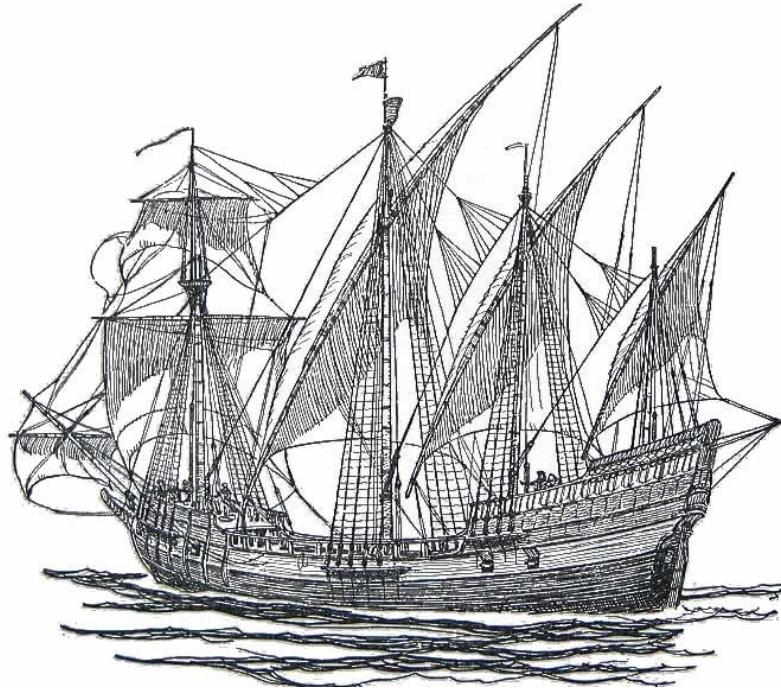
- Traversée. Les distractions des premiers jours seront le jeu et la drague, le goéland de Hundt.
 - La quatrième nuit, premier incident de cap.
 - Le cinquième jour, cérémonie de la bénédiction de Mannan.
 - Le sixième, incident de Olaf van Guelde : alcoolique et sale. A trop bu. Selon la réaction du capitaine, la mutinerie aura lieu plus ou moins tôt. Autour du huitième jour.

- XStM. cherchera d'abord à rendre le capitaine impopulaire. Olaf Van Guelde manque d'hygiène : il pue à un point devenu intolérable. L'équipage grognera, il faudra le satisfaire. S'il décide de faire laver le matelot de force, XStM. aura d'entrée un allié. Clark Donegan est trop con pour résister à son charisme. Il faudra qu'il embobine M. Rowhald. Il est cupide, aussi lui promettra-t-il de l'argent. Reinhold Hundt sera enchanté de prêter main-forte à ce qui à coup sûr retardera ou même mettra définitivement le capitaine PJ hors course, ce pour quoi il a été payé par Caneda. Iévguéni Todorov croira de bonne foi que *****. est un pirate qui emmène ses passagers ailleurs qu'à l'endroit prévu pour les rançonner ou les vendre comme esclaves, voire pire. Luther Bernau et Gerner Freienwalde le croiront également, mais leur confiance en lui sera fragile. Aux passagers, XStM. se présentera comme un sauveur qui reprend les choses en main. Il montrera un insigne grossier du Chaos (bricolé à partir d'un sou de cuivre martelé et gravé au couteau) qu'il prétendra avoir trouvé dans les affaires du capitaine.

- Echec de la mutinerie : les PJ reprennent la course, la gagnent, et se rendent ensuite sur l'île.
 - Découverte du Trésor
 - Attaque de Caneda. (Cette version manque sérieusement de rebondissements)
- Réussite de la mutinerie : les PJ sont enfermés à fond de cale. Le *Jenseits Horizont* est détourné de sa course, et fait route vers l'île.
 - Les PJ se libèrent quand et comme il leur sera possible de le faire.
 - Découverte du Trésor.
 - Attaque de Caneda.
 - Reprise de la course, arrivée à Bradmer.
 - Soit le *Pélican* a été coulé, et c'est une victoire.
 - Soit Caneda a gagné, mais on peut prouver qu'il a attaqué le *Jenseits Horizont*, et il est disqualifié (arrêté et pendu, d'ailleurs), soit il arrive quelques heures après les PJ.

ANNEXES

LE JENSEITS HORIZONT



Officiers :

Second : Edgard Ingersoll, Albionnais, visage d'aigle, tanné, habile et courageux.

Médecin de bord : André Carrel, Bretonnien, courtois, mais molasson.

Sous-officiers :

Charpentier : Greinar Nurbrick, nain de Norska, bougon, solitaire, et un peu triste .

Cambusier : Henery Cock, Albionnais, chante tout le temps, farceur aussi (voir Foghorn Leghorn, personnage de la Warner Bros), mais capable de grosses colères.

Quartier-mâitre : Bengt Esselberg, Norsk, armoire à glace blonde et barbue.

Matelots :

Luther Bernau : Impérial, petit, sec, haut sens moral.

Matthew Rowhald : Albionnais, agaçant, ne répond aux questions que par d'autres questions.

Gerner Freienwalde : Impérial, vieux loup de mer.

Iévguény Todorov : Kislévite, massif, guerrier, et marin par accident depuis quatre ans.

Jeremy O'Keefe : Irlandais roux, le brûle-gueule vissé aux lèvres.

Reinhold Hundt : Impérial, tête à claque à l'hygiène abominable, présent dans tous les sales coups.

Olaf Van Guelde : Marienbourgeois, pas causant.

Xavier Saint-Malo : Bretonnien, visage poupon, yeux noisette.

Utter Waldmann : Impérial, violonneux du bord, homme sûr.

Johan Heilz : Impérial, pacifique, grosse influence sur le reste de l'équipage.

Clark Donegan : Albionnais, authentiquement idiot.

Anatole Röth : Impérial, gros rougeaud.

Kaiser Leide : Impérial, très fier, bagarreur, mais fiable.

Ludwig Zeit : Impérial, aime la musique, chante très bien, et souvent avec Cock.

Peter Deft : actif, habile, beaucoup d'expérience des combats navals.

Mousse : Ulf Pfenningen : 12 ans.

Chargement :

Provisions et équipement

Vivres pour un voyage de 5 semaines
Poudre, 60 boulets, 30 arquebuses, 18 tonnelets de balles
Voiles, bouts et bois de construction
Six canons sur le pont.

Fret

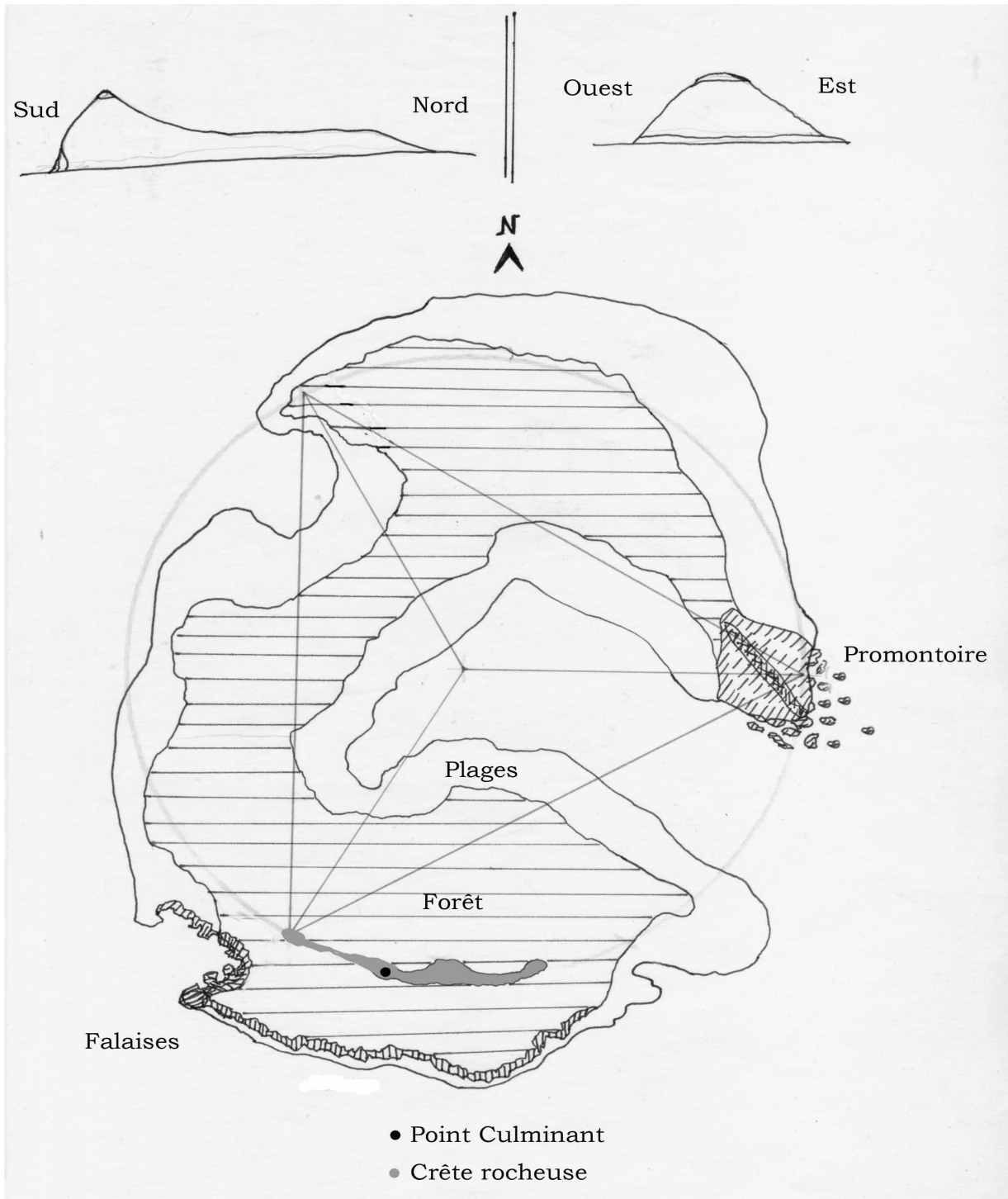
Produits manufacturés : lampes, vaisselle, verreries et verroteries, miroirs (très chers)
Instruments de précision et d'ingénierie : compas, lentilles, télescopes, sextants, etc...
Livres : manuels de tout, papiers, cahiers et livres vierges.
Textiles luxueux et armes de parade
Parfums, objets de toilette
Arquebuses, couleuvrines dans des caisses scellées, 18 caronnades à heusse variable de fabrication naine,
12 cloches de bronze de tailles variables.

Caveau (coffre-fort placé dans les quartiers du capitaine) :

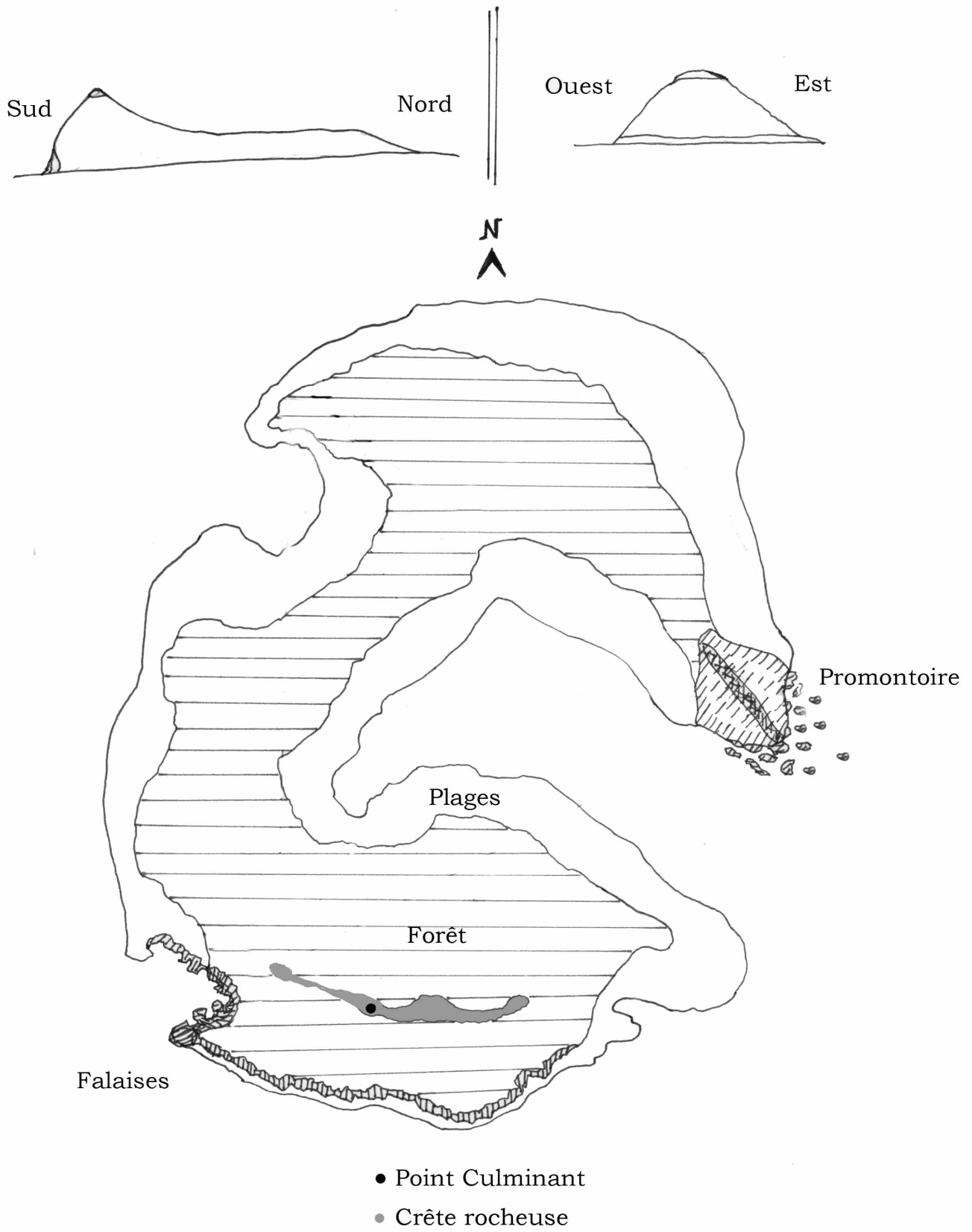
Courriers et ordonnances princières et impériaux dans une serviette de cuir doré et scellé à remettre à la capitainerie de Bradmer. Lettres de change de la compagnie pour paiement du fret du retour. Valeurs diverses que les passagers ont confié au capitaine conformément au règlement imposé par les assurances de la compagnie.

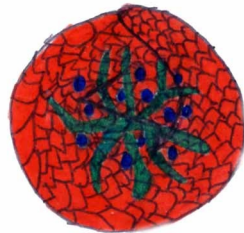
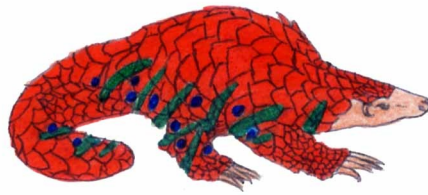
L'ÎLE

Carte de l'île destinée au MJ



Carte de l'île :





Pangolins écarlates

Propositions de profils des raptors et tableau de gestion des points de vie :

RAPTORS																											
M : 8	CC : 60	F : 4	E : 4	I : 60	A : 2	INT: 40	CI : 29	FM : 24	So : 0																		
Meute Nord							Meute Sud																				
Points de Blessure							Points de Blessure																				
Chef de meute													☠	Chef de meute													☠
Raptor 1													☠	Raptor 1													☠
Raptor 2													☠	Raptor 2													☠
Raptor 3													☠	Raptor 3													☠
Raptor 4													☠	Raptor 4													☠
Raptor 5													☠	Raptor 5													☠
Raptor 6													☠	Raptor 6													☠
Raptor 7													☠	Raptor 7													☠
Raptor 8													☠	Raptor 8													☠
Raptor 9													☠	Raptor 9													☠
Raptor 10													☠	Raptor 10													☠

Attention ! Ces animaux (non chaotiques) sont très durs à battre : il faut doser leur nombre.

Peau écailleuse : Dégâts des armes tranchantes divisé par 2, PA de 1 partout

2 attaques : morsure à + 3, griffes à + 1

Possibilité de crever les yeux du raptor à l'aide de lames fines, type rapière.

Oeil crevé : Cc divisée par 2

2 yeux crevés : 50 % de chances pour qu'il gêne les autres à chacune de leurs attaques, 10 % pour qu'il morde un congénère, 10 % pour qu'il morde un PJ, 30 % pour qu'il n'ait aucune incidence sur le combat.