

Les Espadons de Havre-Prince

Un scénario dans l'univers Aria

TABLE DES MATIÈRES

TABLE DES MATIÈRES	1
PRÉAMBULE	3
UNE AVENTURE COMPLETE	3
SYNOPSIS	3
LE MATÉRIEL NÉCESSAIRE	3
JOUER AVEC SOUPLESSE	3
LA MORT DANS UN ONE SHOT	3
COMMENCER L'AVENTURE	4
CHOISIR SON PERSONNAGE	4
LES PRÉTIRÉS	4
LE MAGE DE VARNA	4
LE NOBLE PIRATE	4
L'ALCHIMISTE	4
LE MARCHAND	4
LES ESPADONS DE HAVRE-PRINCE	9
INTRODUCTION	9
ORGANISER SA MORT	9
ORGANISER SON DEPART	9
PREVOIR SA RELEVÉ	9
LE MARCHÉ DES POISSONNIERS	10
A LA SORTIE DE LA BOUTIQUE	10
LE POISSONNIER	11
LE TATOUEUR	11
LE TONNELIER	11
LE BAR A GROG	11
! On n'a plus de capucin au menu	12
! Le jeu du « all fours »	12
LE MAGASIN VAUDOY	13
LE CLUB AURÉLIENNE	14
LES QUAIS	15

! LE PILORI	15
Le chemin vers la grotte	15
Le canot	15
La petite grotte	15
LES NAVIRES A QUAI	16
L' « Estoque »	16
Le « Baleinier »	16
Le « Vengeance »	17
Le « Trésor »	18
Le navire du PJ Marchand	18
LE FORT MORGAN	19
Le rez-de-chaussée	19
L'étage	19
Les fortifications	19
LA FORÊT DES SINGES	20
! LA COURSE AUX CAPUCINS	20
TROUVER LE TEMPLE D'INA	20
? LES CAPUCINS	20
Williams Bing vainqueur la course	20
Egalité entre les PJs et Williams Bing	20
Les PJs vainqueurs de la course	21
LE TEMPLE D'INA	22
Les statues féminines	22
L'autel antique	22
LA CONCLUSION	23
L'ORGANISATION DU PLAN	23
LE PLAN ET LES PROBLEMES	23
LE PALAIS DE JUSTICE	24
Qui a tué Maria Linsey ?	24
Qui doit remplacer Maria Linsey ?	24
Jugeons les fauteurs de trouble	24
ET ILS VECURENT HEUREUX	24
ANNEXE	25
RÉSUMÉ DES PERSONNAGES	25
Les capitaines pirates	25
Les personnages secondaires	25
DES IDEES DE NOMS	25
Des noms de pirates	25
Des noms de lieux	25

PRÉAMBULE

UNE AVENTURE COMPLETE

Vous tenez dans vos mains numériques un scénario qui a été imaginé pour être joué avec le système Basic dans le monde d'*Aria* imaginé par *FibreTigre* et dans lequel se passe l'intrigue des actuals plays *Game of Rôles*. Il peut néanmoins être transposé sur un autre univers acceptant les références à la piraterie sous réserve de quelques adaptations.

Ce scénario est un one shot dans le sens où il possède un début et une fin, il n'est pas destiné à être joué en tant que campagne. Il nécessitera entre six et huit heures de jeu pour être terminé en fonction de la curiosité de vos joueurs.

SYNOPSIS

Les personnages joueurs (PJs) ont été capturés et enfermés sur une île par des pirates. La capitaine d'armada Maria Linsey leur propose de leur rendre leur liberté s'ils trouvent un moyen de la faire passer pour morte. Les PJs devront visiter l'île de Havre Prince, rencontrer ses habitants, et mettre au point un plan pour la faire s'évader. Mais peut-être préfèreront-ils la tuer?

LE MATÉRIEL NÉCESSAIRE

- Les règles du jeu *Aria* de *FibreTigre*, ou tout autre livre de jeu de rôle si vous souhaitez adapter
- Un set de dés multifaces pour jeux de rôle
- Dix dés classiques à six faces (10d6) facultatif, nécessaire pour le mini jeu du « Dudo »
- Un jeu de carte sans les jokers

JOUER AVEC SOUPLESSE

Tout comme le jeu de rôle *Aria*, ce scénario est destiné à un MJ souple dans l'acceptation des choix de ses PJs. Connaître l'univers d'*Aria* est un plus mais n'est en aucun cas indispensable. Gardez à l'esprit que les actions des PJs doivent entraîner des conséquences, qu'elles soient bénéfiques ou néfastes.

LA MORT DANS UN ONE SHOT

Il peut arriver que vos joueurs aient le sentiment de ne pas risquer la mort lors d'un scénario court comme celui-ci. En tant que MJ gardez à l'esprit qu'une mort est possible pour eux et qu'il existe nombre de personnages non joueurs (PNJs) qu'un joueur pourra contrôler au cas où son personnage venait à mourir. Qui n'a jamais rêvé de diriger un capucin parlant ou un travesti pirate ?

COMMENCER L'AVENTURE

CHOISIR SON PERSONNAGE

Ce scénario est destiné à être joué avec les quatre personnages prêtirés que sont l'alchimiste, le pirate, le marchand et le mage de Varna. Il est tout à fait possible de générer d'autres personnages via les règles de votre jeu de rôle préféré mais quelques événements liés à ces classes devront être ignorés ou modifiés.

LES PRÉTIRÉS

Chaque personnage pré-tiré possède des forces, des faiblesses et des compétences qui lui sont propres.

Une fois le personnage sélectionné, il reste quelques informations à donner et quelques questions à poser à votre joueur.

Quel que soit le personnage choisi, chaque joueur lance **3d100**, c'est le nombre de rois qu'il possède dans sa bourse en début de partie.

Le Mage de Varna

Le mage de Varna possède au choix le sort *Bouclier* ou le sort *Flamme*. Se référer à la page 37 du livre de règle *ARIA* pour les règles d'utilisation de la magie.

Bénédiction de vérité : Une fois par jour, le PJ peut flairer automatiquement si quelqu'un est en train de mentir.

Le Noble Pirate

Indiquez au joueur pirate qu'il fait partie des pirates du Corbeau Noir et qu'il a été capturé alors qu'il dérivait sur la mer après un pillage ayant mal tourné. Il est habillé de vêtements nobles et c'est pour éviter la planche qu'il s'est fait passer pour un aristocrate pouvant être échangé auprès des pirates à l'Espadon.

Comme tout pirate, le joueur pirate possède un tatouage lié à son clan. Demandez-lui de sélectionner l'endroit sur son corps où il possède un tatouage de corbeau noir.

Me faire passer pour ce que je ne suis pas : En cas de réussite, le PJ peut faire croire à qui l'écoute un mensonge sur sa personne.

L'Alchimiste

L'alchimiste possède la capacité de créer des potions. Se référer à la page 38 du livre de règle *ARIA* pour les règles d'utilisation de l'alchimie.

C'est le talent ! : Une fois par jour, le PJ peut remplacer le résultat d'un de ses tests de compétence par une réussite critique. Cette compétence ne peut pas remplacer un échec critique.

Le Marchand

En début d'aventure, les PJs naviguent sur le navire du marchand, une caravelle marchande. Le joueur l'incarnant doit décider du nom de son navire et indiquer quelles marchandises il transporte.

Informez-le également qu'il possède un bien très précieux qu'il cache dans sa cabine, une chevalière magique qu'il a acquise récemment mais dont il ne connaît pas l'utilité.

Pièce porte bonheur : La pièce porte bonheur fonctionne tant que le PJ marchand la possède dans son inventaire. Elle commence avec 50 charges, chaque charge permet d'ajouter un point à un test de compétence après que les dés aient été jetés, ce qui peut aller jusqu'à générer une réussite critique. Cette compétence ne peut pas remplacer un échec critique.

La pièce porte bonheur se recharge d'1d20 charges après chaque marchandage réussi du marchand.

LES ESPADONS DE HAVRE-PRINCE

INTRODUCTION



Le Mage de Varna et l'Alchimiste naviguent à bord du navire du Marchand sur la Mer Ancienne en provenance de Sannakale lorsqu'un drapeau pirate apparaît à l'horizon. Malgré votre tentative de fuite, le navire est abordé, tous les biens transportés sont mis à sac, et les matelots sont jetés à la mer. Vous seuls, ayant de la valeur, êtes fait prisonniers.

Vous êtes emmenés sur une île inconnue et jetés en cellule pour y croupir quelques jours. Là, vous faites la connaissance du Noble Pirate, lui-même ayant été capturé peu de temps auparavant.

Nourris d'eau et de pain, l'espoir de sortir un jour s'amenuise peu à peu, lorsqu'un matin vous êtes transporté, mains liées, au centre d'une ville côtière, devant la porte d'un manoir.

Une fois entrés, vous êtes amenés de force dans un luxueux salon et agenouillés devant un trône en teck ouvragé. Devant celui-ci se tient, debout, une grande femme à la chevelure rousse portant un pantalon, une longue veste, un tricorne, et un tatouage d'espadon visible sur son épaule. À ses côtés, un peu en arrière, une femme aux cheveux coupés courts vous regarde avec dédain.

La porte se referme derrière vous. Le silence se fait puis la première femme parle :

"Je suis Maria Linsey, je suis celle qu'on appelle la Succube. Je suis la Capitaine d'armada et la Commandante des Pirates à l'Espadon. Vous êtes mes prisonniers, et c'est votre jour de chance car en échange de votre liberté, j'ai un service à vous demander."

Au début de l'aventure, tous les biens des PJs ont été confisqués.

Les PJs peuvent poser des questions et s'ils sont réticents à accepter l'offre de Maria, elle acceptera de leur offrir d'autres récompenses telles que restituer son navire au PJ marchand ou bien les couvrir d'or en cas de réussite. S'ils restent réticents à l'idée d'aider un pirate elle les menacera du supplice de la planche.

Elle présentera ensuite la seconde femme comme étant son bras droit, elle se nomme Anne Bonny. Elle l'estime entièrement digne de confiance et la présente comme étant la capitaine du navire « Le Vengeance ».

La requête de Maria Linsey est la suivante : Elle souhaite en finir avec sa vie de pirate. Elle leur demande dans les prochains jours d'organiser trois choses.

Organiser sa mort

Maria acceptera toute proposition des héros sauf si elle estime qu'elle est véritablement en danger de mort ou que la solution proposée est trop farfelue.

Organiser son départ

Trouver ou voler un bateau puis la convaincre suffira à ce qu'elle accepte un plan.

Prévoir sa relève

Les héros devront peut-être organiser après sa "Mort" une réunion ou une élection, à moins qu'ils décident qu'un simple testament soit suffisant.

Pour les aider dans leurs tâches, et le temps qu'ils reviennent avec des solutions, elle va les faire passer pour de nouvelles recrues des Pirates à l'Espadon sous les ordres de sa seconde : Anne Bonny.

Elle leur indique que leurs biens les attendent dans une chambre du Club Aurélienne et qu'il suffit d'en faire la demande à la patronne de sa part.

Elle demande alors s'ils ont des questions.



Les informations qu'elle pourra donner sont les suivantes :

- Si les PJs demandent pourquoi elle fait appel à eux au lieu de s'en occuper elle-même, elle expliquera que sa position fait qu'il est impossible pour elle d'être discrète, elle a donc besoin de personnes attirant moins le regard pour cette tâche.
- S'ils se demandent pourquoi elle ne choisit pas une personne de confiance de son entourage pour faire cette tâche, elle répliquera qu'il n'y a pas plus digne de confiance que des personnes dont la vie tient qu'à la réussite de leur mission.
- S'ils lui demandent la raison pour laquelle ils doivent organiser sa relève, elle répondra que le conflit avec le Corbeau noir fait que les Pirates à l'Espadon devront organiser la relève au plus vite après sa disparition, il est donc exclu qu'ils perdent du temps à la retrouver avant qu'ils désignent un nouveau commandant.
- S'ils lui posent la question de la raison de son envie de disparaître, elle éludera la question.
- S'ils se demandent où commencer leur aventure, elle leur proposera de faire le tour de l'île et de se familiariser avec l'environnement. Elle indiquera le marché des poissonniers ou les quais, car ce sont les lieux les plus peuplés.
- S'ils se demandent où ils passeront leur nuits, elle leur fera un papier indiquant qu'elle paiera les nuits au Club Aurélienne. Papier à donner à la patronne Aurélienne.

LE MARCHÉ DES POISSONNIERS

Sur ce, **Anne Bonny** leur indique que la tradition chez les pirates est de se faire tatouer sur le corps le symbole de la Commandante : Un espadon. Elle leur conseil de le faire immédiatement et leur indique qu'ils trouveront un tatoueur au **marché des poissonniers**. Elle les invite à s'en aller, et s'ils ont besoin d'informations, de ne se fier qu'à elle.

En sortant du manoir, les héros tombent très rapidement sur un enfant sale qui se présente comme étant un guide, il s'appelle **Scott**. Il pourra indiquer tous les points d'intérêt de l'île en échange d'une somme modique. À chaque demande d'information il redemandera de l'argent et s'en ira à la première occasion où il pourra les voler.



MARIA « LA SUCCUBE » LINSEY

Maria Linsey est la capitaine d'armada des pirates à l'Espadon. Elle dirige d'une main de fer les trois capitaines sous ses ordres et, bien que la taille de sa flotte soit moins importante que celle du **Corbeau noir** dont elle s'est fait un ennemi, elle contrôle la région proche de **Sannakale**.

Elle a une entière confiance en ses capitaines pirates et aura beaucoup de difficulté à croire en une trahison de leur part si une telle chose devait avoir lieu.

Sa décision de démissionner de sa vie de pirate vient de son amour pour un certain **Eric Copman** qui lui a promis le mariage une fois qu'elle se sera rangée. Seul **Anne Bonny** est au courant de son envie de quitter la piraterie et de la véritable raison de sa démission.

ANNE BONNY

Anne Bonny est une femme intelligente qui a su devenir l'amie et la confidente de **Maria Linsey**. Elle est la seule au courant de son plan.

Elle disparaîtra au cours de l'aventure, enfermée par **Albert « Al » Rafaj** dans le fort si celui-ci est mis au courant du plan.

Elle est la capitaine du « **Vengeance** » et aidera modérément les héros tout en gardant une certaine distance pour ne pas s'impliquer dans cette affaire qui pourrait dégénérer.

 *Situé de part et d'autre de la rue principale de **Havre Prince**, le marché des poissonniers est immanquable. Les marchands haranguent les passants tandis qu'ils essaient de vendre leurs denrées aussi variées qu'odorantes. Parmi les étals de poissons s'en trouvent pourtant quelques-uns qui sortent du lot : Un tonnelier, un bar à grog, et surtout la fameuse boutique de tatouage.*

Ici plusieurs boutiques sont accessibles, si les PJs recherchent une boutique particulière qui ne se trouve pas dans ce livre, réfléchissez à la vraisemblance d'une telle boutique dans cet univers et acceptez le cas échéant. Ok pour une boutique de varans, mais pas de boutique d'armes à feu.

A la sortie de la boutique

À la sortie de la première boutique, un des PJs bousculera une petite fille qui tient une poupée en tissu entre ses mains. En regardant de plus près, les PJs peuvent observer que la poupée possède des yeux en boutons, de vrais cheveux, et ressemble étrangement à un des héros.

L'enfant dit s'appeler **Flora**. Elle insiste pour les suivre car elle cherche sa maman. Si elle se fait repousser elle les prévient qu'elle va les maudire avec sa poupée.

 Si un PJ se fait maudire, informez-le que dorénavant son âme est liée à la poupée. Toute maltraitance faite à la poupée retirera 1pv au PJ.

Pour retirer la malédiction il faudra trouver Le Magasin Vaudou : **le Squelette dansant**, dont **Flora** connaît l'emplacement dans une ruelle, puis se rendre dans **le temple d'Ina** et réussir à se faire bénir par la déesse.

 ***Flora** a en fait trouvé la poupée par terre, à côté de la boutique Vaudou. C'est une orpheline et elle suivra les PJs comme leur ombre, elle pourra même aller jusqu'à les appeler papa ou maman si elle ne se fait pas repousser.*

Le Poissonnier

Le vendeur de poisson se nomme **Gaston Dent d'or**, il vend des poissons de toutes les couleurs pour le prix de dix rois le poisson. **Gaston Dent d'or** possède également un bocal dans lequel un poisson rouge tourne lentement. Si les PJs cherchent des poissons spéciaux, **Gaston Dent d'or** pourra proposer :

- Un poisson globe qui, mal préparé, est empoisonné. Pour le prix de 100 rois.
- Un poisson rouge vivant dans un bocal pour le prix de 500 rois. Le poisson, s'il est gobé vivant (test d'endurance réussi), permet d'augmenter une caractéristique de son choix de 10%. En cas d'échec le PJ perd 1pv et vomis.

Gaston propose également du matériel de crochetage pour 2 rois et achètera à peu près tout ce que les PJs pourront lui vendre et qui a de la valeur.

Le Tatoueur



*Trois marches et une étroite porte mènent à une boutique de tatouage et de piercings sobrement nommé **Tatouages et piercings**. Un homme gras et sa femme vous accueillent.*

Le tatoueur tatouera gratuitement un espadon à n'importe quel endroit du corps que décident les PJs. Le reste de ses services est payant et coutera entre 50 et 500 rois en fonction de la demande.



Le PJ pirate possède un tatouage du corbeau noir sur son corps dont il a choisi l'emplacement en début de partie. Si le PJ n'y fait pas attention, le tatoueur pourra trouver ce tatouage et comprendre qu'il est affilié au **Corbeau Noir**, un capitaine pirate ennemi. Si cette situation arrive, les PJs devront négocier fortement pour se sortir de ce mauvais pas. Quoi qu'il arrive, le tatoueur informera alors **Albert « Al » Rafaj** de la situation.

Le Tonnelier



*Derrière les étals de poissons se dresse une fabrique de tonneaux. Une petite forge centrale illumine la pièce ouverte sur l'extérieur. Le tonnelier, **maître Dixon**, est en train de cintrer un cercle de métal sur un tonneau à l'aide d'un maillet lorsque vous entrez. Il semble épuisé et prend le temps de terminer sa tâche avant de s'enquérir de la raison de votre présence.*

Maître Dixon vend des tonneaux de frêne au prix de 150 rois l'unité.



Maître Dixon est capable de travailler le bois et le fer à sa guise si les PJs le lui demandent, et il ne posera pas de questions tant qu'il sera payé. Il pourra par exemple fabriquer un tonneau assez grand pour contenir une personne, fabriquer une barque ou une planche pour les exécutions si on lui en laisse le temps.

Si les PJs lui demandent la raison de sa fatigue, il expliquera qu'il a été récemment réquisitionné pour réparer un navire qui a été capturé récemment. C'est en fait le navire du PJ marchand qui est maintenant réparé des dégâts de l'attaque des pirates.

Il expliquera alors qu'un nouveau capitaine devrait bientôt être désigné par **Anne Bonny** et qu'un certain **Williams 'le Magnifique' Bing** est pressenti pour le poste.

Le Bar à grog



*Le bar **Chez Boden : Grog, Rhum, et Capucins**, est constitué d'une unique grande pièce surmontée d'une estrade, vide de représentation, au fond sur votre droite. Le bar est célèbre pour son plat de capucin rôti pourtant une forte odeur de poisson grillé domine étrangement les lieux. Beaucoup de tables sont déjà occupées et vous remarquez notamment une grande tablée autour de laquelle une foule s'est rassemblée. En entrant dans le bar, vous êtes immédiatement stoppés par un grand homme maigre au visage sévère.*

L'homme est **Albert « Al » Rafaj**, un des trois capitaines de l'armada.

Il demandera l'identité des PJs car il ne les connaît pas et il ne les laissera passer que s'ils sont convaincant et s'ils peuvent montrer leur tatouage d'espadon.



Si les PJs lui semblent louche ou s'ils parlent de leur mission auprès de **Maria Linsey** celui-ci mènera une enquête qui aboutira à la mise aux fers en secret d'**Anne Bonny** qui sera séquestré dans les geôles du **Fort Morgan**.

A partir de ce moment, si les héros ont repoussé l'offre d'**Eric Copman** au **club Aurélienne**, **Albert « Al » Rafaj** pourra s'associer à lui afin de tenter de tuer la capitaine d'armada **Maria Linsey** et de faire accuser les PJs du meurtre.

Une fois les PJs passés, ils peuvent commander du rhum, du grog au lait de chèvre, ou du poisson grillé au comptoir pour quelques rois. Le Capucin rôti n'est plus au menu. Il est également possible pour les héros de se rapprocher de la tablée.



ALBERT « AL » RAFAJ

Albert « Al » Rafaj est grand, sec et d'apparence soigné. C'est le capitaine du navire « **Le Baleinier** » et il est le second en grade après **Anne Bonny**.

Rafaj est un homme intrigant, il cherche à accéder à plus de pouvoir et pour ça il n'hésitera pas à s'associer au **Corbeau Noir** pour se débarrasser de **Maria Linsey** et d'**Anne Bonny**.

Il comptera alors utiliser les PJs pour endosser le meurtre.

Il n'a aucune confiance envers les PJs.



On n'a plus de capucin au menu

Au comptoir, si les PJs s'enquière de l'absence de capucins au menu, le barman **Boden le Froid** leur apprendra qu'il ne parvient plus à s'approvisionner en capucins depuis quelques semaines, ce qui mécontente fortement sa clientèle puisque le capucin rôti est la spécialité du bar.

Il expliquera qu'il y a encore quelques semaines les capucins s'approchaient de la périphérie de la ville et qu'il suffisait de se pencher pour les capturer mais qu'aujourd'hui ils ne parviennent plus à les attraper, et ce même dans la jungle.

Il demandera alors aux PJs d'aller voir ce qu'il se passe dans **la forêt aux singes** et si possible de lui en ramener quelques-uns. Il propose de les payer 100 rois le capucin, et s'ils règlent définitivement le problème, il leur sera redevable et acceptera n'importe quelle demande des héros.



Le jeu du « all fours »

Une troupe de pirates se tient autour de la table en train de regarder deux hommes jouer aux cartes. Parmi eux un petit homme grassouillet les invite gentiment à jouer. Il se présente comme **Mic-Mac Cornic** et est très amical. Il est en fait l'un des trois capitaines de l'armada.

Mickey Mac Cornic est quelqu'un de très chanceux et ne voudra pas jouer au jeu du All Four, mais il expliquera les règles aux PJs avec joie.



Les règles du « All Four »:

Le All Four se joue à deux, il faudra un jeu de 52 cartes et ne garder que les têtes, les as et les 4. Désignez un joueur qui fera office d'arbitre, le MJ jouera l'adversaire.

Chacun à son tour un joueur pioche une carte, récite une phrase et accomplit les actions liées à celle-ci. Une fois qu'un joueur possède 4 cartes la partie se termine et celui qui a fait le moins d'erreurs gagne.

Les phrases et les actions associées aux cartes sont les suivantes :

- **Le Roi** : « Je prends un costume rouge » ou « Je prends un costume noir ». Le joueur pioche à nouveau et si la couleur est celle annoncée il garde la carte. Sinon il se défait des deux.
- **La Dame** : « Je vous prie » si l'adversaire répond « Je prends », il peut piocher une nouvelle carte, mais si c'est une dame il perd un point.

- **Le Valet** : « Changement d'atelier » pour le valet de pique, « Atelier Bleu » pour le valet de cœur, et « Pas d'atelier » pour les autres. Cette carte n'a aucun effet.

- **L'As** : Si la carte pioché précédemment était un pique : « Ça pique », sinon en fonction des couleurs « Ça cœur », « Ça carreau », ou « Ça trèfle ».

- **Le 4** : « Le quatre est arrivé » l'adversaire doit répondre « À point nommé », sinon il perd une carte et un point.

Comment jouer et tricher :

Les règles et les phrases sont volontairement difficiles à retenir. Le PJ doit retenir les règles énoncées de tête et ne peut pas les noter, il n'a pas le droit d'être aidé des autres joueurs. Cependant, contre un jet réussi de Discrétion, un joueur pourra lui souffler des réponses pendant le reste de la partie. En tant que MJ, toutes idées de triche des joueurs doit être possible et encouragée.

Après calcul des points, si le joueur est vainqueur, considérez qu'il a vaincu un certain nombre d'adversaires, il gagne alors le titre de "Roi du All Fours" et devient célèbre auprès des habitants de **Havre-Prince** pour le reste de l'aventure.



MICKEY MAC CORNIC

Mickey Mac Cornic, surnommé « **Mic-Mac** » **Cornic** est un petit homme enrobé et il est le capitaine à la tête du navire « **Le Trésor** ».

Il est affublé d'une malédiction de chance mais n'en a aucune idée. Tout ce qu'il entreprend fonctionne et il est arrivé capitaine pirate par hasard.

C'est un homme très gentil qui n'a pas de sang sur les mains et qui aidera les PJs quoi qu'ils demandent. En revanche, il est gaffeur et ne se rend pas compte des difficultés de la vie. Tout lui semblant simple, il proposera toujours des solutions sans en identifier les difficultés.

Exemple : « Vous voulez couler le navire de **Rafaj** ? Il suffit d'y aller et de faire un trou dedans. ».

LE MAGASIN VAUDOU



*Vous arrivez au **Squelette Dansant**. C'est une sobre boutique cernée par de grands murs sombres au milieu d'une ruelle aux abords de la ville.*

Lorsque vous entrez, la porte fait sonner une clochette, et une odeur de formol attaque immédiatement vos narines. Autour de vous trônent sur des étagères nombre d'objets étranges: Têtes rétrécies, poupées, mains de singes desséchées, et un nombre incalculable de pots de toutes tailles contenant dieux savent quels maléfices.

Une jeune femme maigre vous fait face et vous accueil d'une voix charmante.

La femme se nomme **Annabelle** et parlera aux héros en utilisant leurs prénoms. Elle connaîtra des détails sur eux qu'elle n'est pas censée connaître et si les PJs se demandent d'où lui viennent ces informations, elle prétendra que ce sont eux-mêmes qui les lui ont donnés.

Annabelle proposera à la vente les objets suivants :

- Des cailloux qui flottent (50 rois le sac de 10kg) (suffisant pour faire flotter un corps humain)
- Une cuillère qui se tord toute seule (25 rois)
- De l'encens (5 rois)
- Un crâne de crocodile empaillé (200 rois)
- Des poupées de tissus (10 rois)



Si les PJs ont besoin d'être délivrés de la malédiction de la poupée, **Annabelle** leur indiquera qu'il leur faudra se rendre au **temple d'Ina** dans la **forêt aux singes** et qu'ils devront trouver un moyen de se faire bénir. Elle vend alors une carte pour trouver le temple au prix de 100 rois.



Annabelle regarde l'alchimiste dans les yeux quelques secondes. Elle lui demande s'il pense être quelqu'un de bon ou de mauvais.

S'il pense être quelqu'un de bon : *"Oui je vois le bon en vous, je vais vous faire un cadeau. Mais ce sera un cadeau difficile à assumer pour quelqu'un comme vous."*

Elle lui apprend alors la recette d'une potion pour ramener quelqu'un à la vie si la personne la boit 5 minutes avant sa mort. L'ingrédient principal est une cervelle fraîche de singe. (Trouvable notamment sur les singes de la **forêt aux singes**)

S'il pense être quelqu'un de mauvais : *"... vous n'êtes pas quelqu'un de bon. Mais je ne suis pas là pour juger. La destinée peut être parfois capricieuse et... incomplète... Je vais vous faire un cadeau qui vous correspond ! Peut-être l'utiliserez-vous, ou peut-être pas."*

Elle lui apprend alors la recette d'une potion inodore et sans goût qui, une fois ingérée par quelqu'un, suivra le premier ordre qu'on lui donne puis se donnera la mort. L'ingrédient principal est une pousse de Stramoine. (Trouvable dans la **forêt aux singes** contre un jet de Connaissance de la nature)

S'il ne sait pas ou ne veut pas répondre : *"Effectivement, vous êtes insondable..."* et change de sujet.

Si les PJs souhaitent un objet ou s'ils ont une demande particulière, elle sera probablement capable d'y répondre mais à une seule et unique condition :

"Je peux vous faire ça mais en guise de paiement je ne souhaite qu'une chose. Sur cette île se trouve un être qui défie les probabilités du destin. Un être tellement chanceux qu'il pourrait changer la réalité elle-même s'il le souhaitait." Elle donne une aiguille aux PJs : *"Prenez cette aiguille et rendez-la moi lorsque vous aurez trouvé cet être et que cette aiguille aura touché son sang. Alors seulement j'accepterais votre requête."*



L'être en question est évidemment **Mickey Mac Cornic**. Celui-ci ayant une chance à toute épreuve, il sera quasiment impossible de le piquer avec l'aiguille. Le moyen le plus simple d'y arriver sera probablement de le lui demander gentiment. Une fois piqué et le rituel d'**Annabelle** accompli, **Mickey Mac Cornic** perdra définitivement sa chance légendaire. La malchance pourra même avoir tendance à le rattraper.

LE CLUB AURÉLIENNE

 Vous suivez une petite ruelle qui débouche sur la mer, dans une partie isolée de **Havre Prince**. Le **club Aurélienne** est une haute bâtisse sur pilotis faite de planches divers et semblant flotter sur l'eau. Vous entendez des rires et des gloussements de l'extérieur tandis que vous parcourez le ponton de bois qui vous y amène.

L'intérieur du club est dominé par un imposant escalier et par une ambiance plus que joviale. Quelques tables rondes sont occupées et un grand homme habillé d'une robe rose se tient derrière un comptoir dans le coin gauche de la salle.

Des femmes en robes de toutes les couleurs courtisent la clientèle en se mettant parfois à plusieurs sur le même chaland.

Le **club Aurélienne** est ouvert toute la nuit et est en fait un bordel tenu par un homme travesti : **Aurélienne**.

Les PJs sont abordés dès leur entrée par des femmes qui leur proposent une passe pour seulement 60 rois. (A noter que les PJs féminins sont également abordés.)

 Dans le cas où un ou plusieurs PJs acceptent leur proposition. Chacun devra lancer 1D6 une fois son affaire terminée:

1 : Le PJ attrape la chaude-pisse, et perd 20% dans sa compétence "Courir, sauter" tant qu'il ne se sera pas fait soigner.

2 : Le PJ se fait voler. Il choisit un objet qu'il défaisse définitivement.

3 : Les ébats du PJ sont épuisants, s'il rate un test d'endurance il perd 1 point de vie.

4 : Le PJ est si bon au lit que sa partenaire tombe amoureuse. Elle tentera de le séduire et de le suivre pour le reste de la partie.

5 : Le PJ se sent bien mieux et il a beaucoup appris de ses ébats. Il gagne définitivement 5% en Charisme.

6 : Le PJ est si bon au lit qu'on l'entend depuis la salle du club. Il gagne le respect de toutes les femmes du club et de la patronne. Certains PNJs de **Havre Prince** auront du respect pour lui et l'appelleront le ou la "**Giga-Chad**".

En abordant **Aurélienne**, les PJs peuvent récupérer la totalité des objets qu'ils possédaient à la création de leur personnage.

Si les PJs souhaitent dormir au **Club Aurélienne**. Elle leur en demandera 40 rois par chambre avec lit double. S'ils possèdent un mot de la part de **Maria Linsey** elle leur offrira une unique chambre lit double dans laquelle seul deux PJs pourront bien dormir et qui pourront regagner 1pv.

Aurélienne est fan de potins et dès que les PJs auront demandés leurs affaires, elle comprendra qu'ils sont liés à **Maria Linsey** et essaiera par simple curiosité de leur soutirer des informations sur la raison de leur présence. Que les PJs cèdent ou non, elle leur racontera le potin suivant :

 « Vous savez, il paraît que **Maria Linsey** a été vue à trainer avec un certain pirate dont je ne peux pas vous dire le nom. Il paraîtrait même qu'ils fleuretaient ensemble et on m'a dit qu'elle avec le teint rose après leur rencontre. Mais ne le dites à personne hein !? »

Evidemment, **Aurélienne** cède immédiatement si un des PJs insiste pour avoir le nom de l'homme. Elle donnera le nom d'**Eric Copman**, et précisera qu'il vient souvent consommé au **Club Aurélienne** le soir.

 Les PJs ne pourront trouver **Eric Copman** que s'ils viennent au **Club Aurélienne** en soirée. Ils le verront alors entouré de deux serveuses, une main dans un décolleté.

S'ils l'abordent, **Eric Copman** leur demandera d'abord de le laisser tranquille, mais si les PJs insistent et lui posent des questions, il avouera qu'il est l'amant de **Maria Linsey**.

Contre un jet de "Mentir, convaincre" ou "Intimider" réussi, il expliquera alors la raison pour laquelle **Maria Linsey** souhaite organiser sa mort :

 **Le plan de Maria Linsey:**

Maria Linsey est en fait tombée follement amoureuse d'**Eric Copman**. Celui-ci en a d'abord bien profité et était heureux de l'ajouter à sa liste de conquêtes. Les problèmes sont arrivés lorsque **Maria**, lassée de devoir se cacher de cette relation, décida qu'il était temps qu'ils se marient.

Lui, voulant continuer sa vie de coureur, lui a alors posé une condition dont il pensait qu'elle ne s'acquitterait pas :
Abandonner la piraterie.

 Il leur demande alors d'empêcher la capitaine de se faire passer pour morte.

Si les PJs acceptent et jurent sur le fleuve des morts de l'aider, il propose en récompense d'apprendre la séduction au joueur ayant le plus à sa caractéristique de *charisme*. Ce joueur peut immédiatement ajouter cette nouvelle compétence après avoir lancé 1d100 pour connaître son pourcentage.

 **Séducteur** : Vous permet de charmer une personne du sexe opposé ou attiré par votre genre.

Note au MJ : Pour ne pas casser le jeu, si la valeur est trop élevée, faites intervenir des conséquences (jalousie des conquêtes, demandes de mariage, etc...) afin de calmer les ardeurs du PJ.



ERIC COPMAN

Eric Copman est l'homme dont **Maria Linsey** est tombé amoureux. Elle a décidé arbitrairement de finir ses jours avec lui. Pour éviter ça, il a posé une condition dont il pensait qu'elle ne s'acquitterait pas : Qu'elle abandonne la piraterie.

Eric Copman ne souhaite pas abandonner sa vie de coureur et espère qu'elle abandonnera. Si les PJs refusent de l'aider il leur mettra alors des bâtons dans les roues pour le reste de la partie, notamment lors du chapitre « *Le plan et les problèmes* » de cette aventure.

Il pourra aller jusqu'à se ranger du côté d'**Albert « Al » Rafaj** pour tenter de la tuer.



Slick possède une arme incroyable volée à un inventeur **Knigien**. Il indiquera aux PJs l'emplacement de la grotte dans laquelle il a caché son arme si les PJs lui jurent sur le fleuve des morts qu'ils le libèreront.

La grotte se trouve sous une falaise en bord de mer à une heure de marche à pied.



SLICK

Slick est un pirate envoyé sur **Havre-Prince** par le **Corbeau noir** pour assassiner **Maria Linsey**. Malheureusement pour lui il a été rapidement capturé avant de pouvoir mettre son plan à exécution.

En fonction du comportement des PJs, il peut tout à fait leur proposer de les aider à s'enfuir de l'île s'ils tuent **Maria Linsey** pour lui.

LES QUAIS



*En arrivant aux quais de **Havre Prince**, vous remarquez quatre imposants navires amarrés ainsi qu'un sloop d'une dizaine de mètres de long.*

Sur votre droite, une foule s'est amassée autour d'une petite plateforme où se tient un homme attaché à un pilori.



Le pilori

Si les PJs s'approchent du pilori, un homme leur proposera des tomates au prix de 1 roi l'unité pour les lui jeter dessus.

Les PJs peuvent apprendre que l'homme attaché est un pirate du **Corbeaux noir** qui a été capturé. Et qui sera bientôt exécuté par **Maria Linsey**.

Les PJs peuvent approcher de l'homme sans que personne ne les en empêche, mais s'ils tentent de le libérer sans prendre de précautions, un groupe de trois hommes armés apparaîtra pour les en empêcher.

Les pirates

Points de vie : 8

Défense : Armure de cuir souple (Protection 1)

Compétences : Combat rapproché 60 %

Dégâts : 1d4 (dague), 1d6+1 (sabre)

En voyant les PJs approcher le pirate les suppliera de le libérer. Pour ce faire :

- Il commencera par nier être un pirate du **Corbeau noir** et expliquera qu'il s'appelle **Slick**

- Il prétendra que sa condamnation est un malentendu car le tatouage de corbeau sur son torse représenterait en fait une corneille qu'il se serait fait tatouer enfant

- Enfin il tentera de les appâter en leur proposant une récompense



Lorsque le **PJ Pirate** approche de **Slick**, informez-le qu'il le reconnaît comme un compagnon, il sait qu'il se nomme **Slick** et qu'il est effectivement affilié au **Corbeau noir**. S'il ne se cache pas, **Slick** le reconnaîtra immédiatement et le suppliera de l'aider, en cas de refus il menacera le PJ de révéler son identité aux **Pirates à l'Espadon**. Ce qui influencera en mal le procès final et qui viendra aux oreilles d'**Albert « Al » Rafaj**.

Le chemin vers la grotte



Après une bonne heure de marche sur les galets, cernés d'un côté par une falaise escarpée et de l'autre par la mer, vous arrivez finalement en vue de ce qui ressemble à un canot échoué devant une petite grotte.

Le canot



Le canot possède une unique voile noir affalée et encordée. Il est visiblement échoué depuis plusieurs jours car vous remarquez deux trous de 20cm dans sa coque.

Si les PJs fouillent le canot ils trouveront une carte maritime de l'île et de ses environs. Après un jet de **Piloter** réussi, un PJ comprendra que c'est une carte indiquant les courants dangereux et les courants sans danger dans les environs, ce qui peut s'avérer être un bon outil pour organiser la « mort » ou la fuite de **Maria Linsey**.

La petite grotte



En entrant dans la grotte vous vous rendez rapidement compte qu'elle n'est ni très profonde, ni très abritée des intempéries. Quelques flaques au sol attestent de la présence régulière de la mer en ces lieux.

Au fond, sur un léger surplomb, vous apercevez un coffre de bois et un sabre.



Lorsque le **PJ Mage** approche du coffre, indiquez-lui qu'il sent qu'il n'est plus capable de faire de magie. La vérité est que l'objet contenu dans le coffre utilise un cristal de **Kniga**, ce qui empêche la magie de fonctionner à deux mètres autour de celui-ci.

Les PJs peuvent s'emparer du sabre, il est en bon état et inflige 1d6+1 dommages s'il est utilisé.

Le coffre est verrouillé et la clé est introuvable sauf en cas de réussite critique lors d'un jet de perception dans la grotte ou dans le canot à l'extérieur. Il faudra donc réussir un jet de *Serrures et pièges* ou bien un jet de *Force* avec un malus de 20%.

A l'intérieur du coffre se trouve deux étuis à parchemin :

Le premier étui contient un parchemin avec le message suivant :

Slick ou quiconque reviendra avec la preuve de la mort du capitaine Linsey des pirates à l'Espadon se verra récompenser de ma reconnaissance et de son poids en or. Signé : Le Corbeau noir.

Le second étui contient un petit tube métallique de la taille d'un stylo équipé d'un bouton et contenant une unique fléchette.

Si un PJ s'intéresse de plus près au tube, il devra réussir un jet d' *Artisanat, construire* pour comprendre que :

- Cet objet est en fait une arme très facilement dissimulable.
- Il est alimenté par un petit cristal de **Kniga** qui empêche la magie de fonctionner à deux mètres autour de lui.
- Le bouton ne peut être utilisé qu'une unique fois car ensuite le cristal sera déchargé.

Si un PJ s'intéresse de plus près à la fléchette, il devra réussir un jet de *Connaissance de la nature* pour comprendre qu'elle contient un poison mortel qui agit en quelques secondes.



La portée de cette arme est en fait très faible, il faut en effet être en contact avec la cible pour que la puissance de poussée soit suffisante. Cette information n'est pas automatiquement disponible, mais avec quelques déductions et tests de compétences réussies il est possible que les PJs l'apprennent.

Les navires à quai

Si les PJs s'intéressent aux navires, lisez-leur les descriptions sur les navires suivant en fonction de celui qui les intéresse.

L' « Estoque »



Doté de deux mâts, de voiles carrés rouges et blanches et d'une coque peinte en noir l'Estoque laisse voler fièrement son drapeau noir à l'effigie d'un Espadon vigoureux.

L'estoque est le navire de la capitaine d'armada **Maria Linsey**, c'est un brigantin de vingt mètres de long.

La planche menant sur l'**Estoque** est défendu par quatre hommes qui ne laisseront pas les PJs monter sous quelque prétexte que ce soit.

Les PJs pourront cependant récupérer quelques potins s'ils se montrent amicaux.



En réalité ces pirates sont parfaits pour remettre les PJs dans le droit chemin au cas où ils sont perdus :

Exemple :

- **Maria Linsey** s'emblait avoir la tête ailleurs ces derniers temps, leur théorie serait qu'elle subit des problèmes de digestion. À moins qu'elle ne soit amoureuse ?
- Il existerait un **temple** au fin fond de la **forêt des singes**, il paraîtrait même que quelqu'un aurait réussi à maudire un homme en le transformant en singe. Un pirate pourrait répliquer qu'il n'existe aucun **temple** dans la **forêt des singes** et que le seul moyen sur de maudire quelqu'un c'est probablement d'aller au **squelette dansant**.

Le « Baleinier »



Amarré au bout du quai, un Espadon sanglant flottant au-dessus de son unique mât, le Baleinier semble faire pâle figure face aux autres navires. Deux hommes sont sur le pont et semblent jouer aux dés. Ils ne vous ont pas remarqué.

Le Baleinier est un Sloop maniable et rapide d'une quinzaine de mètres de long. Il a pour capitaine **Albert « Al » Rafaj**.

Deux hommes jouent aux dés et deux autres discutent sur le pont.



En tant que MJ faites très attention aux informations que les PJs pourront donner à l'équipage du **Baleinier**. En effet toute information louche sera rapportée à leur capitaine **Albert « Al » Rafaj** et pourra déboucher sur beaucoup de problèmes pour eux.

Si vous êtes d'humeur taquine les pirates de ce navire pourraient être très curieux et poser moult questions aux PJs, juste « pour passer le temps ».

Le jeu auquel les pirates jouent est le **Dudo**. Un PJ peut jouer si un des pirates laisse sa place. Un pari doit avoir lieu d'une valeur entre 1 et 10 orbes. Le pirate fera trois parties maximum quoi qu'il arrive.

Les règles du Dudo

- Le PJ et le Pirate lancent 5 dés à six faces chacun, et gardent secret leur résultat.
- Chacun doit parier sur le nombre total d'une valeur de dé.
- Celui qui donne le nombre le plus proche de la réalité gagne la mise.
- En cas d'égalité on relance les dés et on recommence.

Exemple :

Le PJ lance 5 dés et obtient les nombres 1 - 1 - 3 - 3 - 4.

Le PJ pari qu'il y a 3 valeur de dés "1" en tout tandis que le pirate pari une autre valeur sur le même ou un autre chiffre.

Les joueurs peuvent ajuster leurs prédictions jusqu'à être prêt à montrer leurs mains.

Le pirate montre sa main : 1 - 2 - 3 - 6 - 6. Ici, le PJ a trouvé le bon nombre.

A noter que si vous manquez de dés, vous pouvez utiliser l'attribut *intelligence* du PJ joueur, mais c'est moins drôle.

Si les PJs s'y prennent bien, ils peuvent prendre par surprise les pirates pour, par exemple, voler le navire.

En termes de jeu, les PJs ne doivent pas quitter l'île sous peine de terminer le scénario. En tant que MJ, tous les moyens sont bons pour les en empêcher.

La mer est peut être agitée, ou rappelez leur qu'il y a trois autres navires ainsi que deux canons pointés vers la mer au **Fort Morgan**.

Dans le cas où ils souhaitent quitter l'île malgré tout prévenez-les en tant que MJ que cette action marquera la fin de l'aventure, qu'ils réussissent à s'enfuir ou qu'ils se fassent rattraper. Dans ce dernier cas indiquez-leur qu'ils ont perdu la partie car ils finiront leur aventure en cellule après avoir perdu la confiance de **Maria Linsey**.

Le « Vengeance »



*Doté de deux mâts à voiles légères, le **Vengeance** mouille sur la partie Est des quais. C'est une Goélette d'une vingtaine de mètres qui semble avoir déjà bien vécu. Une dizaine d'hommes sont assis sur des caisses devant la planche du navire et sont en pleine discussion. Ils n'interrompent pas leur conversation tandis que vous les approchez.*

Le Vengeance est une Goélette dont la capitaine est **Anne Bonny**.

Les pirates sont en pleine discussion, en train de fumer du thoum et de boire du rhum. La conversation porte sur un certain **Pedro**. Si les PJs continuent d'écouter, ils se rendent compte que deux groupes se sont formés, une minorité reprochant à la majorité d'avoir jeté **Pedro** par-dessus bord.

Si les PJs les interrompent, les marins voudront qu'ils tranchent sur ce qu'ils auraient dû faire et l'un d'eux, nommé **Dalton**, pourra leur raconter cette histoire :



*Il y a quelques jours nous étions en pleine tempête, nous nous étions tous réfugiés dans la cale du bateau. À un moment on frappe à la trappe de la calle. On se demande qui ça peut être, puisque nous sommes tous enfermés à l'abri dans la calle. Je demande et on me répond « C'est moi, c'est **Pedro**, laisse-moi entrer ». Je regarde par la fente de la trappe et c'est bien lui. Sauf que **Pedro** est là, déjà avec nous et il nous supplie de le laisser dehors! Alors je le dis au mec à l'extérieur et il se met à frapper bien plus fort sur la trappe, à frapper encore et encore, en me suppliant de le laisser entrer ! Au final ont a jamais laissé le **Pedro** de l'extérieur entrer, il a sûrement été emporté par la tempête. Et après la tempête on a jeté l'autre par-dessus bord.*

Si les PJs annoncent qu'ils auraient jeté les deux à la mer, la majorité affirme que c'est ce qu'ils ont fait.

Si les PJs trouvent une solution autre au minimum logique et contre un jet de *Mentir*, *convaincre* réussi, la majorité pourrait regretter leur choix.

Dans tous les cas, si les PJs prennent le temps de donner leur avis sincère, ils peuvent se faire des amis des pirates du **Vengeance**.



S'ils sont amis, les pirates pourront donner beaucoup d'informations telles que :

- **Anne Bonny** est une bonne capitaine digne de confiance et elle est l'amie et le bras droit de **Maria Linsey**.
- **Albert « Al » Rafaj** cherche à gagner en influence et il serait bien capable de les trahir à la moindre occasion.
- Ils pourront indiquer l'existence du Dieu de la mer **Udor** qui pourrait avoir maudit **Pedro**.
- Qu'**Udor** peut déclencher des malédictions si on lui sacrifie un être vivant.
- Toute autre information liée à leur vie de Pirate et qui est à leur portée.

Si **Anne Bonny** a été enlevée par **Albert « Al » Rafaj** au moment où les PJs arrivent, alors les pirates s'inquiéteront de sa disparition.



Elle est en fait enfermée au **Fort Morgan**. Cette information peut être accessible en interrogeant un PNJ affilié à **Albert « Al » Rafaj** ou via des potins au choix du MJ.

Quoi qu'il arrive ils refuseront aux PJs de monter sur le navire, **Anne Bonny** l'ayant interdit.

Le « Trésor »



Un fier trois-mâts à voiles rouge se dresse sur le ponton ouest du quai. Des lettres de métal indiquent qu'il porte pour nom **Le Trésor**. Une dizaine de marins sont afférés à nettoyer le vaste pont.

Le Trésor est le navire du capitaine **Mickey Mac Cornic**. Non seulement il est rutilant et en parfait état, mais c'est le plus grand des navires à quai avec ses trente mètres de long.

Les marins adorent leur capitaine et ils lui portent une confiance aveugle. S'ils sont interrogés sur celui-ci, ils indiqueront aux PJs qu'il a toujours réussi tout ce qu'il a entrepris même lorsque ses choix paraissaient douteux. Ils pourront comparer ça à de la sorcellerie.

Les marins autoriseront sans problème les **PJs** à monter dans le navire s'ils le demandent, mais toute tentative de vol ou de sabotage sera infructueuse tant que le capitaine sera sous l'influence de sa chance. Dans le cas où malgré tout un sabotage ou un vol arrivait, **Mickey Mac Cornic** en bénéficierait alors automatiquement d'une manière ou d'une autre tôt ou tard.

Le navire du PJ Marchand



Une petite estrade a été aménagée devant une large caravelle possédant deux mâts à voiles latines et visiblement conçu pour transporter une cargaison importante.

Bien coiffé et vêtu de vêtements riches, un homme harangue les badauds en annonçant à tout va que le prochain capitaine de ce navire sera choisi ce soir même.



Le **PJ marchand** reconnaît immédiatement son navire qui a été endommagé puis abordé au début de l'aventure. Le navire est maintenant réparé et en parfait état.

Prévenez-le que son personnage a caché une chevalière magique sous une latte de plancher dans la cabine de son bateau. Les PJs voudront peut-être la récupérer, il faudra alors réussir à s'infiltrer devant quelques pirates ou parvenir à les convaincre de monter quelque temps. La chevalière est facilement retrouvable sans test par le **PJ marchand** mais nécessitera un jet de *Perception* avec un malus de 20% pour tout autre PJ.

La chevalière est une *bague de polymorphisme*, elle permet à l'utilisateur de se transformer une fois par cycle lunaire en une personne de son choix, aussi longtemps qu'il le souhaite.

L'homme qui attire le badaud dit s'appeler **Fletcher Solman**, il vend une place aux premières loges pour 10 rois et leur propose de se rassembler dans l'espoir d'être pris en tant que capitaine, voir en tant que marin sous les ordres du futur capitaine.



*Mesdames et Messieurs, malandrines et malandrins, venez tenter votre chance ce soir ! Je m'appelle **Fletcher Solman** et pour seulement un sceptre vous serez aux premières loges ce soir. Car la capitaine **Bonny** elle-même viendra désigner le nouveau capitaine de ce rafiote !*

Il désigne les passants : *Peut-être que ça sera toi ? Ou toi ! ? Venez et prenez tout de suite la meilleure place pour peut-être changer votre vie !*

Le choix du nouveau capitaine

Le choix du nouveau capitaine sera fait un peu plus tard et sera désigné après un rapide débat par la Capitaine **Anne Bonny**.



Il est évident qu'elle ne choisira pas un passant au hasard, et si les PJs ne s'en mêlent pas elle désignera un certain **Williams 'le magnifique' Bing**, un homme grand et blond à qui tout réussit et qui est excessivement loyal à **Maria Linsey**.

- Si les PJs s'en mêlent et que l'un d'entre eux souhaite être désigné capitaine, **Anne Bonny** sera très réticente et proposera alors une compétition entre **Williams 'le magnifique' Bing** et les PJs.
- Si les PJs s'en mêlent et souhaite qu'un autre PNJ soit désigné capitaine, **Anne Bonny** pourrait accepter contre de bons arguments et un ou deux tests *Mentir*, *convaincre* réussis. Le cas échéant, le nouveau capitaine sera très reconnaissant envers les PJs.



Si **Williams 'le magnifique' Bing** est désigné capitaine, il annoncera qu'il organisera dans les prochains jours une fête en mer à bord de son navire pour célébrer sa nomination. Peut-être les PJs profiteront de cet événement pour « tuer » **Maria Lindsey** ?

La compétition

Anne Bonny expliquera ceci :

 Pour vous départager je veux connaître lequel d'entre vous est le plus compétent et le plus dévoué des forbans. **Boden le Froid** le propriétaire du **Bar a Grog** m'a appris récemment que nous ne parvenions plus à attraper de capucins dans la **forêt aux singes**, je désignerais capitaine de ce navire le premier d'entre vous deux qui règlera le problème.

Si les PJs ont déjà complété avec succès la quête « *On n'a plus de capucin au menu* », **Boden le Froid** se trouvera dans la foule et attestera du succès des PJs.

 En cas de succès, le PJ est désigné capitaine, mais **Anne Bonny** préviendra que le navire n'est pas autorisé à quitter le port tant que leur "*Petite affaire*" n'est pas réglée. (C'est à dire tant que **Maria Linsey** ne s'est pas faite passer pour morte).

Néanmoins les PJs peuvent maintenant recruter des marins et ils sont dorénavant autorisés à monter dans le navire sans entrave.

Si **Williams 'le magnifique' Bing** est désigné capitaine, il se rapprochera beaucoup de **Maria Linsey** et ne la lâchera pratiquement jamais, empêchant autant que possible les PJs de l'approcher.

 Il est possible qu'à cette étape du scénario **Anne Bonny** ait été enlevée. Dans ce cas-là après un certain temps d'attente **Fletcher Solman** fera part de son inquiétude face à sa disparition. C'est le moment que choisira **Albert « Al » Rafaj** pour prendre sa place et s'attribuer le rôle de capitaine du nouveau navire. Devenant ainsi capitaine de deux navires. Il en profitera pour désigner les pires forbans pour devenir marins sous ses ordres. Il gagnera ainsi en influence et pourra potentiellement prendre le pouvoir par la force lors du procès final.

LE FORT MORGAN

 Le **fort Morgan** est situé à une heure de marche sur le haut d'une falaise de la rive Est de l'île. C'est une grande tour carrée d'une dizaine de mètres de haut visible depuis les quais. Elle permet de protéger l'entrée maritime de **Havre Prince** et vous apercevez sur le dessus la bouche de deux canons dirigés vers la mer.
Deux gardes armés de sabres sont positionnés dos à une guérite, devant la porte d'entrée.

Les deux pirates gardant le fort sont affiliés à **Albert « Al » Rafaj**. Les PJs devront réussir à les convaincre de les laisser passer, en les combattant ou en se faisant passer pour des pirates d'**Albert « Al » Rafaj** par exemple.

En cas de combat utilisez le profil des pirates (Cf. Pilori).

 Comme toujours privilégiez une solution créative des PJs si ceux-ci en imaginent une.

Une fois entré, le **Fort Morgan** est divisé en trois parties,

Le rez-de-chaussée

Le rez-de-chaussée abrite notamment une cellule. Il y a fort à parier que les PJs soient arrivés dans cette tour après la disparition d'**Anne Bonny**. Dans ce cas elle se trouve justement dans la cellule.

 Elle n'a pas été maltraitée mais a été enfermée par les hommes d'**Albert « Al » Rafaj** car elle est la seule personne à connaître le projet de "faux décès" de la capitaine **Maria Linsey**.

 Pour faire sortir **Anne Bonny** de sa cellule et la libérer de ses fers il faudra simplement utiliser une clé accrochée au mur. Si ce n'est déjà fait, les PJs devront par contre s'occuper des deux gardes à l'entrée de la tour pour la faire sortir d'ici.

Une fois libérée **Anne Bonny** préviendra les PJs qu'elle va aller se cacher dans une maison de **Havre Prince**.

A partir de ce moment, les PJs ont gagné sa confiance et elle fera maintenant tout son possible pour aider les PJs lorsqu'elle le peut. Elle les aidera notamment au procès final afin de les innocenter.

L'étage

La partie supérieure abrite un entrepôt à poudre et des boulets de canon.

Les fortifications

Plus haut, au niveau des fortifications, se trouve deux canons massifs dirigés vers la mer et une vue imprenable sur **Havre Prince**. Les héros peuvent voir notamment les quais avec cinq navires dont celui du **PJ marchand** ainsi qu'une jungle.

 Contre un jet de *perception* réussi un PJ pourra apercevoir au sein de cette jungle un bâtiment ressemblant à un temple : **Le temple d'Ina**.

LA FORÊT DES SINGES

 Bordant **Havre-Prince**, la *forêt des singes* est en fait une vaste jungle qui occupe la quasi-totalité de l'île. D'immenses arbres vous dominent et des cris d'animaux résonnent au loin.

! LA COURSE AUX CAPUCINS

Si les PJs l'ont déjà croisé sur les quais et qu'**Anne Bonny** les a mis en compétition pour trouver la raison des difficultés pour chasser les capucins, lisez le texte ci-dessous :

 En arrivant à l'orée de la Jungle vous apercevez quatre hommes en train de se préparer à y pénétrer.

Les PJs reconnaissent **Williams 'le magnifique' Bing** accompagné de trois hommes.

Les hommes se nomment **Richard, Firmin** et **Louis** et ont chacun un bandeau sur la tête, le premier porte un bandeau rouge, le second bleu et le dernier vert.

Williams les abordera alors et sous prétexte d'être équitable il leur donnera une fiole de phéromones de gorille qu'il fera passer pour des phéromones de capucins.

Si les PJ l'utilisent ils se feront rapidement aborder par un gorille qui, en fonction d'un test de charisme raté ou réussi, attaquera ou tentera de s'accoupler avec le PJ.

Le gorille

Points de vie : 14

Compétences : Combat rapproché 60 %

Dégâts : 1d6 (Poings)

 Pour gagner la course aux capucins, les PJs doivent prendre **Williams 'le magnifique' Bing** de vitesse.

Déterminez lequel des deux groupes trouve les capucins en premier comme ceci :

- Un premier PJ lance un dé sur le tableau d'évènement aléatoire, le groupe résout la situation et une fois l'évènement terminé, un des PJs lance un test de *Connaissance de la nature*.
- Un second et dernier PJ lance à nouveau sur le tableau d'évènement aléatoire et résout la situation. Un second test de *Connaissance de la nature* est effectué et en fonction des résultats :
 - Si les deux tests sont des échecs : **Williams** trouvera les capucins en premier.
 - Si un test est un échec et l'autre est un succès : Les PJs et **Williams** trouvent les capucins en même temps.
 - Si les deux tests sont des succès : Les PJs trouvent les capucins en premier.

 Si les PJs ne sont pas en compétition avec **Williams**, alors les PJs trouveront forcément les capucins avant lui, faites lancer néanmoins les tests de *Connaissance de la nature* et les évènements pour estimer le temps qu'ils passent dans la jungle.

TROUVER LE TEMPLE D'INA

 Pour trouver le **temple d'Ina**, les PJs doivent forcément posséder la carte qui y mène.

Un PJ devra lancer sur sa compétence *Survie* pour lire la carte et le trouver au milieu de la jungle.

En cas d'échec, un PJ qui ne l'a pas encore fait doit lancer un dé sur le tableau des évènements aléatoire.

Les PJs trouveront automatiquement le temple au bout de deux échecs mais auront perdu beaucoup de temps.

? LES CAPUCINS

Dans cette épreuve tout va se jouer sur lequel des deux groupes trouve les capucins en premier.

Williams Bing vainqueur la course

Si le groupe de **Williams 'le magnifique' Bing** trouve les capucins en premier, ils tueront le capucin parlant et ramèneront son corps et celui d'autres capucins à **Anne Bonny** en guise de preuve.

Tout ceci se passera sans la présence des PJs et **Williams Bing** deviendra le nouveau capitaine du navire du **PJ marchant**.

Egalité entre les PJs et Williams Bing

 Après plusieurs heures à tourner dans la jungle, vous êtes finalement attiré par des insultes et des cris de singes en direction du sud.

Vous débarquez sur une scène invraisemblable : Williams 'le magnifique' Bing est en train de menacer d'un couteau sous la gorge un capucin tandis que celui-ci insulte sa mère. Les trois acolytes de William sont en retrait, un capucin mort à leurs pieds, et d'autres biens vivants hurlants depuis les arbres.

William est arrivés peu de temps avant les PJs, et lui et ses sbires ont capturé et tué un capucin. Un capucin parlant nommé **Capuman** a tenté de s'interposer mais il est sur le point de se faire égorger.

Aux PJs de gérer cette situation de conflit par la violence ou par la négociation.

Les PJs vainqueurs de la course



Après plusieurs heures à tourner dans la jungle, vous entendez soudain des cris de singe stridents sur votre droite.

Lors que les PJs s'y dirigent ils découvrent un jeune capucin pris dans un filet à hauteur d'homme. Des baies qui servant visiblement d'appât sont éparpillées sous lui.

Au moment où les PJs s'approchent du filet, ils entendent soudainement une petite voix : "*Wesh vous faites quoi là !??*".

Une dizaine de capucins sont apparu sur les arbres autour des PJs. La voix vient en fait de l'un d'entre eux

Le capucin parlant se présente comme étant le roi des Capucins et il est persuadé que le piège appartient aux PJs. Il leur ordonne de relâcher le jeune et de s'en aller.

Aux héros de décider comment ils règlent la quête qui leur a été donnée.



CAPUMAN LE ROI DES CAPUCINS

Le capucin parlant dit s'appeler **Capuman le roi des capucins**. Il parle le langage "wesh", inspirez-vous des phrases d'exemples plus bas pour le jouer.

Capuman est un ancien forban, il se nomme en réalité **Earl** mais ne l'avouera qu'en dernier recours. Il a été maudit et transformé en capucin car en tant qu'humain il se comportait comme une grosse brute et maltraitait les plus faibles. Un des pirates qui lui servait de souffre-douleur a alors prié **Udor** de le transformer pour se venger.

Il est en effet l'actuel Roi des capucins et en est très heureux car il aime le pouvoir et de fait, il est passé de simple sous-fifre à roi des capucins.

Capuman fait ce qu'il peut pour protéger son nouveau peuple, depuis sa transformation il libère les capucins des pièges et les empêche de s'approcher de **Havre prince**. C'est donc lui la raison de l'échec des pirates à les capturer.

Il reste cependant attiré par plus de pouvoir et de reconnaissance si les PJs le lui en propose.

Exemple de phrases que pourrais dire **Capuman** :

A une femme : "*Wesh t'es trop fraîche toi*"

Après un échec : "*Bouh ! T'as le seum ?*" ou "*Chè !!*"

Pour insulter quelqu'un : "*Pff miskine*" ou "*Chaca!*"

Tableau des événements aléatoire

Utiliser le tableau ci-dessous une fois par PJ lorsque c'est demandé. Un événement ne peut avoir lieu deux fois. Chacun devra lancer 1d6 et une des aventures suivantes lui arrivera.



1: Le PJ aperçoit quelque chose briller par terre. Il peut faire un jet de *perception*, s'il est raté il n'aperçoit pas le **serpent** qui est positionné juste à côté. S'il le récupère sans faire attention celui-ci le mordra. Le PJ devra alors réussir un jet de *Réflexes* avec un malus de 30%. En cas d'échec le PJ perd 1d6pv. L'objet est un petit saphir d'une valeur de 1500 rois.

2: Contre un jet réussi de *perception*, le PJ aperçoit une **panthère noire** endormie dans un arbre. Les PJs doivent réussir un jet de *Discrétion* sinon ils la réveillent et elle les attaquera.

3: Le PJ entend un grognement sauvage puis aperçoit un **gorille** prêt à attaquer. Derrière le gorille se dresse une imposante statue de pierre recouverte de lianes. Le **gorille** défend en fait un bébé qui a une patte cassée. La statue n'a aucune valeur.

4: Le PJ tombe nez à nez avec un mignon **petit capucin** qui le regarde sans bouger. Si le PJ l'approche ou le laisse approcher, le capucin volera un des objets du PJ de son choix.

5: Un **toucan** atterrit sur l'épaule du PJ. S'il ne le chasse pas et contre un jet réussi de *connaissance de la nature*, il pourrait l'appivoiser.

6: A sa droite, le PJ aperçoit une grotte. A l'intérieur contre un jet de *perception*, un des PJ pourra trouver de la terre retournée. S'ils creusent ils trouveront un coffre enterré qui devra être ouvert avec un jet de *serrures et pièges*. Il contient beaucoup de vêtements de toutes les couleurs. En cas de jet de *perception* réussi, un PJ trouvera dans une des poches une carte magique à piocher dans un deck de 52 cartes sans les jokers. (Se référer à la page 35 du livre de règle *ARIA* pour les règles d'utilisation des cartes de magie).

La panthère noire

Points de vie : 10

Compétences : Combat rapproché 70 %

Dégâts : 1d6 (Crocs), 1d4 (Griffes)

LE TEMPLE D'INA

 Après des heures à éviter les lianes et à trébucher sur les racines des arbres de la **forêt des singes**, vous apercevez finalement, caché derrière un épais rideau de verdure, un **temple de pierre** avec une unique entrée.

Lorsque les PJs sont entré dans le temple :

 Vous entrez dans un sanctuaire rectangulaire de 30 mètres de long qui n'est plus protégée par aucune toiture autre que la cime des arbres. Au fond, vous apercevez ce qui ressemble à un antique autel, et de part et d'autre de la pièce se dressent six statues féminines à taille humaine, chacune ayant été décapité. Leurs têtes, jetées à terre, ont été remplacées par de grossières sculptures.

Les statues féminines

Les sculptures grossières

Si un PJ s'intéresse aux sculptures qui prennent la place des têtes des statues, contre un jet de *perception* avec un bonus de 20%, il comprendra que ce sont des têtes de requin marteau grossièrement sculptées.

Après un jet de *Connaissance des secrets*, indiquez-leur que les têtes de requin marteau représentent **Udor**, le Dieu de la mer oublié. Indiquez également qu'il est possible de s'attirer ses grâces contre un Sacrifice.

 En vérité le sacrifice peut être n'importe quoi : un objet, un animal, un humain ou même une idée. Les PJs ne le savent pas mais sa récompense arrivera forcément sous la forme d'une malédiction envers une cible souhaitée ou même envers le PJ lui-même si **Udor** n'est pas satisfait de la demande formulée, qui doit être maléfique et/ou égoïste. Plus le sacrifice sera conséquent, plus la malédiction sera forte.

Les statues décapitées

Si un PJ s'intéresse aux statues féminines, il comprendra contre un jet de *Connaissance des secrets*, que ce sont des statues d'**Ina**, la Déesse du pardon.

 Si un PJ répare au moins une statue grâce à la compétence *Artisanat, construire*, indiquez lui qu'il a le sentiment d'avoir gagné la reconnaissance d'**Ina** et qu'elle lui accorde une bénédiction. La bénédiction peut prendre toute forme et sa puissance dépendra de la réussite du jet *Artisanat, construire* effectué.

L'autel antique

Si un PJ s'intéresse à l'autel, il trouvera un texte en langage ancien qui devra être déchiffré grâce à un jet de *Lire écrire*.

En cas de réussite, présentez lui le texte suivant :

Un temps le roi des Dieux protégea l'île aux singes contre le Dieu ennemi.

En ce sanctuaire repose le nuage cachant l'horizon. Appose ta magie et reçois le don.

Le PJ remarque alors sous le texte que des rainures forment ce qui pourrait s'apparenter à un panneau de pierre.

 Pour ouvrir le panneau, le **PJ mage** doit y apposer de la magie. Aucun jet de compétence n'est nécessaire, il suffit pour lui d'y poser la main et d'indiquer qu'il y insuffle sa magie.

Si les PJs tâtonnent, autorisez un jet de *Connaissance des secrets* pour leur indiquer la solution.

Une fois la cavité ouverte, le PJ trouve le **Codex bruma**, qui peut être lu par le **PJ mage** pour apprendre un nouveau sort permettant d'invoquer la brume à 50%. Pour cela il devra sacrifier 1 heure de lecture et réussir un jet de *Lire écrire* qu'il pourra retenter à chaque nouvelle heure de lecture dépensée.

 Si vous jouez sans le **PJ mage**, vous pouvez ignorer la présence de l'autel dans le temple, ou autoriser le gain de ce sort si un PJ trouve un moyen d'utiliser une quelconque sorte de magie en ces lieux.

LA CONCLUSION

A un moment dans votre session et en fonction des événements qui se seront déroulés, les PJ's devraient élaborer un plan.

A priori les PJ's devraient choisir parmi une des solutions suivantes:

Cas 1 : Faire passer **Maria Linsey** pour morte.

Cas 2 : Tuer **Maria Linsey**.

Cas 3 : Lui faire abandonner son projet.

Quel que soit la solution qu'ils choisissent, laissez les faire mais n'oubliez pas les principaux PNJ's impliqués:

Maria Linsey, a-t-elle eue vent de méfaits des PJ's ? A-t-elle confiance en eux ? N'oubliez pas qu'elle est très amoureuse d'**Eric Copman**.

Albert « Al » Rafaj, connaît-il le projet de **Maria Linsey** ? Connaît-il celui des héros ? Il est le principal antagoniste de l'histoire et souhaite prendre la place de **Maria Linsey** par tous les moyens.

Eric Copman souhaite normalement garder sa vie de coureur, mais a-t-il changé d'avis ? Peut-être s'est-il rangé du côté d'**Albert « Al » Rafaj** ?

Slick a-t-il été libéré ? Il souhaite la mort de **Maria Linsey** comme le lui a demandé le **Corbeau noir**. Est-il finalement devenu l'allié des PJ's ?

Anne Bonny a-t-elle été emprisonnée ? A-t-elle maintenant toute confiance envers les PJ's ou bien se méfie-t-elle d'eux ?

Est-ce que **Williams « le magnifique » Bing** est devenu capitaine ? Si oui il reste constamment aux côtés de **Maria Linsey**, mais peut-être apprécie-t-il les PJ's maintenant ?

L'ORGANISATION DU PLAN

Dans le cas où les PJ's souhaitent parler de leur plan à **Maria Linsey**, car ils ont décidé de simuler sa mort par exemple, elle questionnera les côtés techniques mais devrait probablement l'accepter tant qu'il reste réalisable.

Elle s'intéressera à la personne qu'ils ont choisie pour la remplacer, et leur demandera comment organiser sa succession.

Enfin elle questionnera les PJ's sur la façon dont elle et **Eric Copman** s'enfuiront de l'île.

 Peut-être les PJ's n'ont toujours pas compris le lien entre **Eric Copman** et **Maria Linsey** ? Dans ce cas-là ne leur en parlez pas mais gardez en tête que **Maria** sera réticente à s'enfuir si elle doute qu'**Eric** la rejoigne et qu'elle agira en conséquence. En allant le chercher au pire moment par exemple.

Une fois tous les détails réglés, il est temps maintenant de mettre le plan en pratique !

LE PLAN ET LES PROBLEMES

Ici le talent des PJ's va être mis à l'épreuve. Il est assez probable qu'ils aient élaboré un plan farfelu.

En tant que MJ votre talent va être également mis à l'épreuve car ici tout peut arriver. Votre rôle est de rester souple et de mettre en place des dangers lors du déroulé de leur plan.

 Aidez-vous de ces quelques exemples:

- Les PJ's ont décidé de faire ingurgiter un faux poison avant d'extrader **Maria Linsey** ?

Pas de chance, son nouveau capitaine **Williams « le magnifique » Bing** reste toujours à ses côtés et fait tout ce qu'il peut pour la réanimer.

- Les PJ's ont décidé d'organiser sa noyade en haute mer et ont prévu un tonneau rempli d'air sous le bateau ?

Pas de chance, **Albert « Al » Rafaj** était au courant de leur plan et leur annonce qu'il a saboté le tonneau.

- Les PJ's ont décidés de prouver qu'**Eric Copman** n'est pas amoureux de **Maria Linsey** en le surprenant au lit avec une autre ?

Maria Linsey pardonne alors ses erreurs, peut-être est-ce le moment que choisi **Slick** pour l'assassiner.

- Les PJ's lance une brume épaisse sur les quais ?

Un **monstre marin tentaculaire** déchainé par **Udor** décide d'attaquer les quais à cet instant précis.

Quoi qu'il arrive, le plan devrait se dérouler avec quelques problèmes, laissez place à votre imagination et trouvez une répartie, même fortement improbable, le but est que la conclusion ne tombe pas toute cuite dans le bec des PJ's.

Il est assez peu probable que les PJ's s'en sortent indemne et ils apparaîtront aux yeux des pirates pour des acteurs clé de la scène qui s'est déroulé, la dernière étape de leur aventure se déroulera au **palais de justice**.

LE PALAIS DE JUSTICE



Le palais de justice possède une unique salle au fond de laquelle trône une table sans chaises à nappe carré rouge.

Huit long bancs de bois sans dossier sont alignés derrière vous où s'asseyent petit à petit un grand nombre de pirates, dont certain que vous reconnaissez.

Devant vous, debout devant la table, se dresse Anne Bonny / Albert « Al » Rafaj.

Peut-être que les PJs se sont fait capturé ? Ou bien au contraire sont-ils acclamés ? En tout cas ils sont emmenés au palais de justice et certaines décisions doivent être prises.

La juge devrait normalement être **Anne Bonny** mais en fonction du déroulement de l'aventure il est fort possible qu'elle ait été remplacée par **Albert « Al » Rafaj**. Gardez en mémoire leur tournure d'esprits lorsqu'ils prendront leurs décisions suites aux différents plaidoyers des PJs.



En tant que MJ n'oubliez pas de rester souple et que le but n'est pas d'envoyer les PJs en cellule.

Etudiez leurs arguments et s'ils sont au minimum vraisemblable effectuez, ou non, un test de compétence.

À cette étape un bon plaidoyer peut enflammer le publique et faire pencher la balance.



En effet si **Anne Bonny** peut avoir encore de la méfiance envers les PJs et est parfaitement fidèle à sa capitaine, **Albert « Al » Rafaj** n'a que mépris pour eux et n'a souhaité que la mort de celle-ci. Et ce, même si les PJs l'ont aidé à la tuer. Pour lui les PJs sont des coupables tout trouvé pour la mort de **Maria Linsey**.

Qui a tué Maria Linsey ?

Si elle est morte ou si elle se fait passer pour morte, les PJs doivent s'innocenter auprès des Pirates présents à l'audience.

Beaucoup de monde les ont vus farfouiller dans l'île, et il est possible qu'ils aient commis quelques infractions. C'est le moment pour vous, MJ, de ressortir tous les crimes et les délits qu'ils ont commis.

Qui doit remplacer Maria Linsey ?

Si ce n'est pas déjà fait, les PJs doivent présenter leur candidat, c'est le moment de sortir le testament de **Maria Linsey** si elle en a rédigé un.

Ils peuvent présenter n'importe qui, aussi bien **Capuman** qu'un des PJs lui-même. Avec de bons arguments, **Anne Bonny** et l'assemblée peuvent être convaincus. En revanche **Albert « Al » Rafaj** se choisira forcément lui-même.

Jugeons les fauteurs de trouble

Peut-être certains PNJs ont-ils été capturés ? Peut-être **Albert « Al » Rafaj**, **Slick**, ou même **Maria Linsey** elle-même ?

Il est temps de les juger, quel sera leur destin ? La planche ? La prison ? L'exile ? Aux PJs de décider.

ET ILS VECURENT HEUREUX

L'aventure des PJs se termine ici. Il est temps de conclure.

Posez les questions suivantes à chaque PJ. Laissez tout le monde, même vous, donner son avis, mais c'est l'intéressé qui aura la responsabilité de la décision final :

- Que deviennent **Anne Bonny** ? Décide-t-elle de les déposer à **Aria** ou ailleurs comme promis ? **Albert « Al » Rafaj** ? **Slick** ? **Capuman** ? Ou tout autre PNJ ayant marqué les PJs ?
- Que devient le bar à grog ? Le menu a-t-il changé ?
- **Flora** suit-elle toujours les PJs ? Est-ce qu'elle a trouvé une maman ?

Posez finalement la dernière question à vos joueurs, quel est le destin de leurs personnages ?

ANNEXE

RÉSUMÉ DES PERSONNAGES

Les capitaines pirates

- **Maria Linsey** est la Capitaine des Pirates à l'espadaon, et capitaine de **L'Estoque**.
- **Anne Bonny** est la Capitaine du **Vengeance** et bras droit de **Maria Linsey**.
- **Mickey Mac Cornic** est surnommé **Mic-Mac Cornic** et est le capitaine du **Trésor**.
- **Albert « Al » Rafaj** est le capitaine du **Baleinier** et principal antagonistes des PJ.

Les personnages secondaires

- **Scott** est le petit garçon qui guide les PJs.
- **Flora** est la petite fille à la poupée vaudou.
- **Maitre Dixon** est le vendeur de tonneaux.
- **Gaston dent d'or** est le poissonnier.
- **Boden le Froid** est le propriétaire du bar à grog.
- **Annabelle** est la gérante du magasin Vaudou **le squelette dansant**.
- **Aurélienne** est la gérante et propriétaire du **Club Aurélienne**.
- **Eric Copman** est l'amant de **Maria Linsey**.
- **Fletcher Solman** est le harangueur de foule des quais.
- **Williams « le magnifique » Bing** est pressenti pour devenir capitaine, il est très loyal à **Maria Linsey**, il est également le compétiteur pour la forêt aux singes.
- **Slick** est le pirate du corbeau noir attaché au pilori.
- **Capuman/Earl** est l'actuel Roi des Capucins ainsi qu'un ancien forban ayant été maudit.

DES IDEES DE NOMS

Des noms de pirates

Masculins

- Archibald Lacroix
- Fletcher le fou
- Gérard « l'ours » Croftman
- Hugh Johnson
- Bill Torp
- Dustin
- Johnny Sparrow
- Doug le serpent

Féminins

- Mabel "au Cœur tendre"
- Camélia Tricker
- Hilda « Quatre dents » Clifford
- Corinne Clinton
- Keira Swann
- Clemmie « La boucanière » Vals
- Malinda Warren
- Christina Buckler

Des noms de lieux

Le café des tempêtes

Le sérénité (Restaurant)

L'armure étincelante (Boutique)

L'éléphant rose (Boutique)

L'Abri du Butin (Grotte)

Le pont d'Acier

La rivière des singes

La plage de carcaroux

Bienvenue à Havre-Prince, un archipel mystérieux perdu dans la mer ancienne gouverné d'une main de fer par les Pirates à L'espadon.

Capturés et fait prisonniers, nos héros se verront proposer un marché par la Capitaine qu'on appelle la Succube, celle même qui dirige l'armada de pirates. Que seront-ils prêt à faire pour échapper en vie du pétrin dans lequel ils se sont mis ? S'aventureront-ils dans la forêt aux singes ? Resteront-ils loyaux à leur promesse au péril de leur vie ? Ou au contraire choisiront-ils de s'associer aux intrigues que fomentent les détracteurs de la capitaine ?

Dans ce livre, vous visiterez l'île de Havre-Prince dans un scénario complet prévu pour quatre joueurs dans le monde d'Aria inventé par *FibreTigre*, le JDR fantasy joué dans l'émission « Games of Rôles ».

Cet ouvrage inclut :

- Le scénario non linéaire « Les espadons de Havre-Prince » prévu pour une durée de 6 à 8 heures de jeu.
- Quatre personnages prêts à jouer : L'alchimiste, le marchand, le noble pirate, et le mage de Varna.
- Un aide-mémoire en annexe résumant les personnages et une liste de noms de forbans à utiliser.
- Des évènements spécifiques aux personnages choisis, des personnages charismatiques, des choix moraux, et des pirates.