

Les Pirates Mauves

Notes d'adaptation : Le scénario ne contient pas de chiffres exactes contenant les adversaires rencontrés ou encore le nombre de pirates à affronter selon les situation. Le Mj devra donc gérer ce nombre selon la scène, la discrétion qu'ont eu les aventuriers durant le scénario ainsi que les stratégies qu'ont employés les aventuriers et l'heure de l'affrontement.

*Joueurs : 3 à 5 de niveaux 1 à 6 (adapter le nombre de pirates)
temps de jeu : 3-4h, bien plus long si les aventuriers bidouillent
(et bien plus court si ils se font tous tués prématurément)*

I Waldorg

Les aventuriers rencontrent/sont convoqués par un marchand imporant de Waldorg : Tilnéone, maître marchand et membre du conseil de la guilde du commerce de Waldorg.

Mise en situation :

Les marchands se sont fait voler un voilier (l'intrépide) de nouvelle génération très rapide et conçu pour la protection des navires marchands. Les Pirates mauves, qui ont acquérit par le sabre et la ruse cette merveille de technologie maritime, ont maintenant de quoi s'assurer une supériorité technique dans les affrontements se déroulant sur la mer d'Embarh. Ils pourront en effet étudier ce voilier et le reproduire, et seront bien plus efficace qu'avec de simple barques et autres navires lents et peu manoeuvrables.

Le conseil a peur des retombés possible de ce vol, le marchand s'est donc vu confier la mission suivante : il doit recruter des aventuriers pour qu'ils aillent dans la crique des Pirates Mauves, retrouvent le voilier et le ramènent au port. La récompense est bien sur à la hauteur de la tâche à effectuer.

Les aventuriers seront accompagnés par deux matelots (qui pourront s'occuper des manoeuvres maritimes et qui suivront les aventuriers dans leur mission. Les matelots, Roger et Fred, ont les mêmes caractéristiques qu'un pirate armé d'une dague, ils savent parfaitement manoeuvrer tout type de navire et savent bien nager).

Les aventuriers ont rendez-vous le lendemain matin à 10h au port de Waldorg (quai numéro 5), pour prendre le large à bord du ramier, bateau à un mat de basse qualité.

II Le trajet en Mer

L'un des matelots prend la barre tandis que l'autre s'occupe de la voile. En Mer, un matelot est suffisant pour garder le cap, les deux matelots peuvent donc alterner pour manoeuvrer le ramier. Le trajet dure trois jours, et les aventuriers ont 50% de chances de faire une *rencontre en milieu aquatique* toutes les huit heures (donc 9 rencontres maximum), de nuit comme de jours.

Les aventuriers débarquent sur l'île au nord de la crique, dans un endroit tranquille. Les matelots amarrent le bateau pour s'il y avait besoin de le ré-utilisé (en cas d'échec de la mission, principalement).

Les aventuriers se mettent en quête de la Crique des Pirates Mauves : compétence Pister pour repérer des traces de vie humaine ou test INT-2 pour réfléchir au lieu le plus propice où installer un village).

III La Crique

Arrivés à la crique, les aventuriers découvrent un village plein de vie (cf la carte "Crique des pirates Mauves". Pirates et brigands se mêlent à la populace sans qu'aucun des villageois ne s'étonne. Les aventuriers peuvent bien sur se mêler à la foule pour chercher des renseignements et trouver où se trouve l'intrépide (bien sur, certains pirates peuvent leur chercher des noises, vu leur dégaine d'aventurier).

L'intrépide est amarré à quelques dizaines de mètres au Sud de la Capitainerie. Quelques pirates font toujours une ronde attentive dessus, et pour y accéder, il faut y aller à la nage ou bien avec une barque. De plus, de jour il y aura toujours de nombreux marins et pirates près de la crique et sur des bateaux de pêches aux alentours.

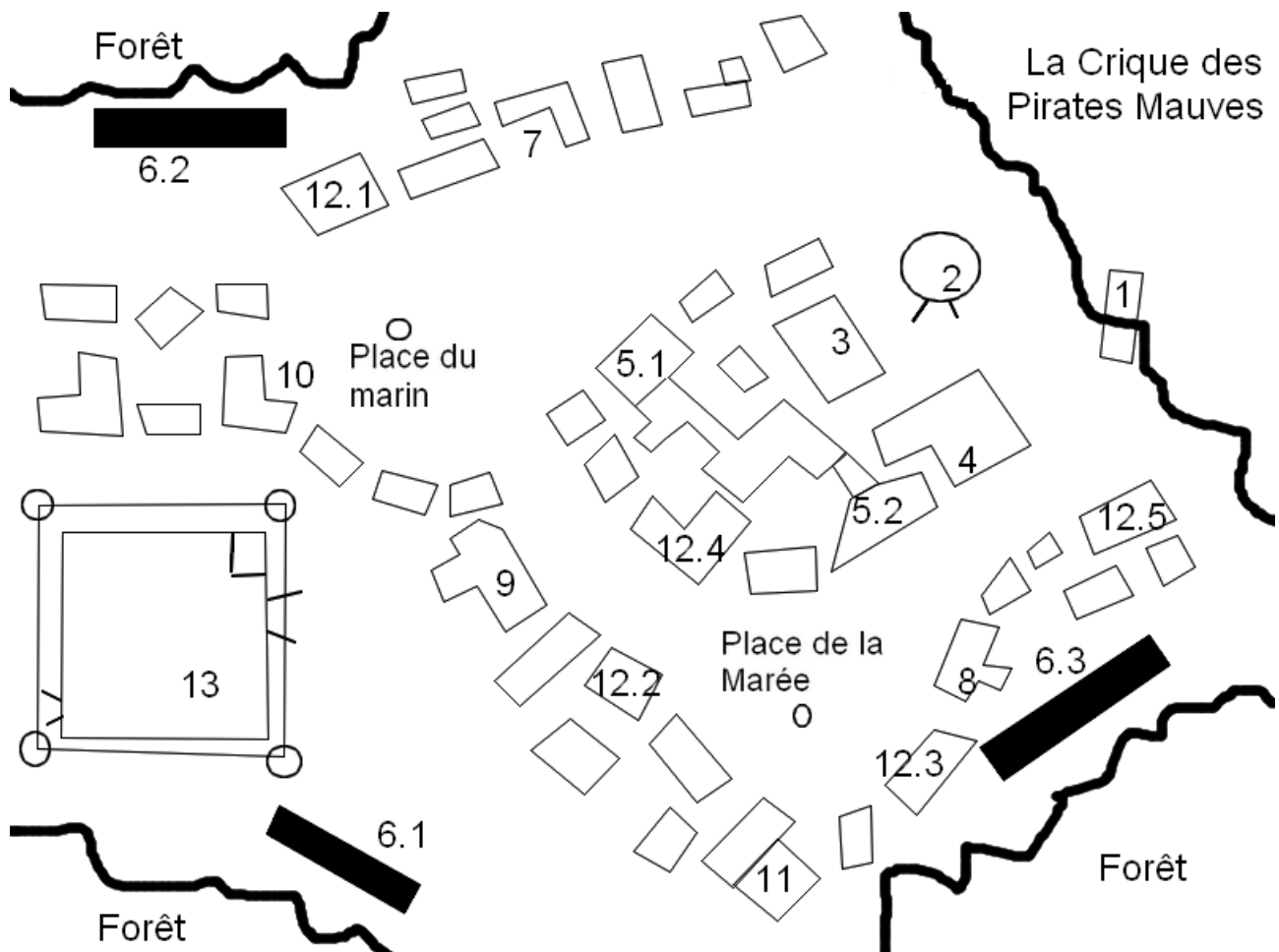
IV Le retour

trois jours avec le ramier et une petite journée avec l'intrépide (environ 16h, soit deux rencontres possibles (à chaque fois 50% de chance)).

Si les aventuriers ramènent l'intrépide, ils seront grandement remerciés par Tilnéone qui leur donnera 2500 pièces d'or (après être aller vérifier la présence effective de l'intrépide dans le port, bien entendu).

Récompense : chaque aventuriers gagnera 30xp supplémentaires à ceux gagner dans le poutrage d'adversaires si l'intrépide a bien été ramené à Waldorg.

V La Carte



1- Capitainerie

Les marins et les pirates s'y retrouvent pour discuter pêche, rapine, météo, etc...

2-Tour de Garde

Occupée par une milice urbaine corrompue et qui fera surtout respecter les lois dictées par les pirates mauves.

3-Taverne "Chez Popoulos le Rasta"

Taverne la plus fréquentée de la Crique, et surement celle qui sert les meilleurs plats du village.

4- Auberge "Aux algues marines"

Qualité correcte, possibilité de repas et de chambres, dispose aussi d'un coin taverne, moins réputé cependant que "chez popoulos le rasta".

5.1- "à Tribord"

Taverne miteuse qui sert de devanture au commerce et aux activités frauduleuses des pirates dont le quartier général se situe dans des arrières salles de qualité faisant le lien avec la Taverne "à Babord".

5.2- "à Babord"

Taverne miteuse qui sert de devanture au commerce et aux activités frauduleuses des pirates dont le quartier général se situe dans des arrières salles de qualité faisant le lien avec la Taverne "à Tribord".

6.1, 6.2, 6.3- Ateliers de bûcherons et de charpentiers qui s'occupent de la construction des bateaux (et qui sont donc très au courant de l'arrivée de l'intrépide puisqu'ils vont pouvoir améliorer leurs futures constructions).

7- Herboriste / apothicaire

8- Forgeron (qualité correcte)

9- Armurier (vente d'occasion qui provient des rapines des pirates)

10- Boutique de magie (mauvaise qualité)

11- "Au donjon facile" (l'une des nombreuses boutiques existantes en terres de fangh, les approvisionnement sont rares vu sa localisation, donc peu de choix)

12.1- épicerie

12.2- boulangerie

12.3- poissonerie

12.4- poissonerie

12.5- Boucherie-charcuterie

13- Villa "El Manifik"

Demeure d'un noble mystérieux qui cherche à se faire oublier des autorités fanghiennes. Il dispose d'une véritable petite armée de mercenaires ainsi que d'un conseiller possédant des pouvoirs magiques.