

Don des Dragons

Scénario

Donjons & Dragons 3^e édition

ou Warhammer



*S a Majesté des
S inges*

Sommaire

SOMMAIRE	2
PROLOGUE	3
INTRODUCTION	4
SYNOPSIS	4
LES PERSONNAGES	4
LOUIS	4
PETER	4
ELIZABETH	4
LEONTINE	4
JULIEN	4
CHAPITRE PREMIER : SEULS SUR L'OCEAN	5
L'ESPRIT DES EAUX	5
ENFIN LIBRES ?	5
ET LE NAVIRE, DANS TOUT ÇA ?	5
NUIT D'IVRESSE	6
LE VIEUX SYL	6
L'ILE AU CRANE	6
ET SI...	6
CHAPITRE DEUXIEME : MONNAIES DE SINGES	7
UN MATIN PAS COMME LES AUTRES	7
MILOS - LES EPREUVES	7
LE CONCOURS DE CRACHAT	7
LA PLONGEE AUX EPONGES	8
LE RAMASSAGE DE NOIX DE COCO	8
LA MONTEE A LA CORDE	8
LA DESCENTE DE GROGS	9
SECONDE NUIT D'IVRESSE	9
ET SI...	9
CHAPITRE TROISIEME : L'ILE AU CRANE	10
DENOUEMENT	10
L'ILE	10
PACTISER AVEC L'ESPRIT	10
ET SI...	10
EPILOGUE	11
ANNEXES	12
CHRONOLOGIE DU SCENARIO	12
LA DANSEUSE DES MERS	13
DESCRIPTION	13
PLANS	14
L'HISTOIRE DU VIEUX SYL	15
LE PENDENTIF DES SIRENES	15
LE COMPTOIR DE L'ILE AUX SINGES	16
AVANT L'ILLUSION	16
APRES L'ILLUSION	16
CARACTERISTIQUES DES RENCONTRES	17
LES SINGES DES ILES	17
LE SERPENT VENIMEUX	17

Prologue

Le capitaine Eenkus contemplant le coucher du soleil depuis la proue de son navire. Son visage buriné par les embruns et le vent reflétait le rougeoiement de l'astre qui semblait tomber dans la vaste étendue d'eau, alors que ses longs cheveux d'un noir de jais flottaient au vent. En-dessous de lui, la figure de proue de la Danseuse des Mers, une femme à moitié dévêtue, flottait au dessus des vagues, portée par le majestueux navire.

L'année avait été faste : la capture du mage Horace, les multiples prises sur la côte occidentale et cette dernière prise en particulier, avec à bord une princesse de sang. La prime serait élevée, pour cette Elizabeth. Dommage qu'ils n'aient pas pu capturé en même temps son cousin William, ce fichu capitaine qui avait choisi de se battre jusqu'à la mort plutôt que de se rendre. « Voilà où l'honneur mène les hommes... », pensa-t-il.

« - Capitaine, nous arrivons en vue des Iles aux Singes. Nous serons au comptoir demain soir.

- Bien, maintiens le cap et demande à la Vigie d'ouvrir l'œil. »

Les Iles aux Singes étaient le repaire de la plupart des flibustiers de cet océan. Les enchantements qui les protégeaient étaient tels qu'aucun souverain n'avait jamais réussi à amener des troupes jusqu'au comptoir pirate. Les pirates assuraient leur sécurité en offrant une part de leurs gains à la divinité du lieu, mais même pour eux, l'endroit n'était pas sans danger. Parfois, ce que les dieux donnent, ils le reprennent...

Le capitaine tourna le dos au soleil et se dirigea d'un pas lent vers sa cabine. En chemin, il observa ses hommes : tous étaient souriants, heureux de rentrer au port. Les nuits à venir seraient agitées... Alcool et femmes allaient leur faire oublier ces longues semaines en mer. Eenkus pensait déjà à la prochaine expédition : s'il pouvait garnir le navire de quelques canons supplémentaires, l'année à venir serait au moins aussi profitable que l'année écoulée...

En arrivant sur le pont arrière, Eenkus observa le jeune Louis, qui gardait la porte devant la chambre où la princesse Elizabeth était enfermée. Le jeune blondinet était le fils de son meilleur ami, tué pendant une prise. Blondinet, il ne l'était plus tant que ça : ses larges épaules et ses bras puissants auraient tôt fait de faire de lui un homme de valeur.

Conscient d'être observé par son capitaine, Louis bomba un peu le torse et se redressa. Eenkus sourit en s'approchant.

« - Alors, Louis. Est-ce que la princesse trouve ce voyage agréable ?

- Vu le sort qu'elle a réservé à la gamelle que Peter lui a apporté, j'en doute, capitaine. »

Eenkus rit aux éclats. Il avait vu plus tôt dans la journée Peter, le jeune fils d'Horace, traverser le pont, le contenu de ladite gamelle répandue sur ses guêtres.

« - Et bien, voyons cela... »

Louis tourna le verrou qui fermait la pièce et le capitaine toqua, avant d'entrer dans la pièce. Au premier coup d'œil, il vit que la princesse avait du pleuré une bonne partie de l'après-midi. Son visage était marqué par les larmes et même les soins de sa demoiselle de compagnie n'avaient pu dissimulé toutes les traces.

« - Pardonnez mon intrusion, Princesse, je venais m'enquérir de votre santé.

- Depuis quand les criminels dans votre genre s'intéressent-ils de la santé de leurs otages ? »

La fierté résonnait dans sa voix. « Il vaut sans doute mieux pour elle vu ce qui l'attend », se dit Eenkus.

« - Reste que vous feriez mieux de manger. J'ai fait parvenir un courrier à votre famille, pour la rançon. Vous allez bientôt pouvoir mesurer l'amour qu'ils vous portent. S'ils ne paient pas, et bien... Peut-être finirez-vous par apprécier la vie sur ces îles... »

Lorsque Eenkus quitta la pièce, il entendit distinctement les sanglots de la jeune fille.

« - Porte-lui son repas, Louis, elle l'acceptera, cette fois... »

I ntroduction

Ce scénario est conçu pour quatre ou cinq joueurs utilisant les personnages pré-tirés, fournis en annexe.

Il ne se base sur aucun monde en particulier : tout monde de fantasy où on trouve des océans et où la piraterie et la flibuste ont encore cours conviendra.

Deux conversions sont prévues d'office : pour D&D3 et pour Warhammer.

Le principe du scénario est relativement simple, mais pas forcément évident à mener à bien par les joueurs : ils devront passer outre les différences et les inimitiés entre leurs personnages.

S ynopsis

Les personnages sont des adolescents, présents pour une raison ou une autre à bord d'un navire de pirates : la Danseuse des Mers. Sans le savoir, ils vont pénétrer sur le territoire d'un esprit des eaux facétieux, qui va se jouer d'eux en les faisant pénétrer dans un univers fantasmagorique.

Ils devront alors passer les épreuves de l'esprit, découvrir sa véritable nature et l'affronter, tous ensemble, ou rester enfermés à jamais dans la toile de son illusion. A moins qu'ils ne choisissent ce sort plutôt que de retourner dans le monde réel...

L es personnages

Louis

Louis est le fils d'un pirate et d'une fille de joie des Iles aux Singes. Lorsqu'il fut assez fort pour monter à bord d'un navire, il rejoignit l'équipage du capitaine Eenkus et de son père. Malheureusement, son père mourut un peu plus tard lors d'une prise, et sa mère de maladie, à quelques mois d'intervalle.

Louis apprécie particulièrement Eenkus, qui est devenu un second père pour lui. Il apprécie aussi la vie de pirate plus que tout.

Peter

Peter est le fils de Horace Eauxvives, le mage. Le navire à bord duquel ils voyageaient a été coulé par la Danseuse des Mers quelques mois plus tôt.

Eenkus, pour s'assurer de la coopération d'Horace, tient sous sa menace son fils. Peter n'est pas dupe mais il apprécie la vie de pirate, et la liberté qu'elle lui accorde par rapport à la vie ennuyeuse à laquelle le prédestinait son père.

Elizabeth

Princesse de sang, elle naviguait à bord du navire d'un de ses cousins lorsqu'il fut la cible de la Danseuse des Mers. Son cousin, William, s'est battu jusqu'à la mort pour la défendre et c'est dans ses bras qu'il est mort, tué par Eenkus lui-même.

Elle hait le capitaine pirate, mais plus que tout elle craint pour son propre avenir. Il y a peu de chances en effet que sa famille, nombreuse, accepte de payer une rançon pour une cadette...

Léontine

Léontine est la demoiselle de compagnie d'Elizabeth. Elle apprécie sa maîtresse, qui a toujours été bonne avec elle malgré ses origines pauvres. Toutefois, même si elle craint les pirates, elle craint plus encore la famille d'Elizabeth, dont elle est l'une des souffre-douleurs.

Julien

Julien est un jeune mousse qu'Eenkus a pris à bord lors du dernier départ. Il est jaloux de Louis qui, même s'il n'est pas plus âgé que lui, est déjà considéré comme un pirate par Eenkus, alors que Julien est cantonné aux tâches les plus avilissantes.

Tout au long de ce document, cette colonne contiendra divers conseils supplémentaires en terme d'ambiance des scènes ou bien en rapport avec la résolution et la progression de l'histoire.

Si seuls quatre joueurs sont présents à la table, vous avez deux possibilités. Soit Léontine devient un PNJ, accompagnant partout la princesse, soit vous pouvez faire disparaître le personnage de Julien ou faire de ce dernier un PNJ.

Chapitre Premier : Seuls sur l'Océan

L'Esprit des Eaux

Dans la nuit qui suit le prologue, la Danseuse des Mers pénètre sur le territoire d'un Esprit Élémentaire de l'Eau. L'Esprit en question, intrigué par les cinq adolescents, décide de s'amuser avec eux.

Il fait donc disparaître les adultes sur le navire pendant la journée tout en remplaçant les enfants aux yeux de ces derniers par des versions illusoires.

Pendant la journée, les enfants vont découvrir ce mystère et, sans doute, tenter d'en profiter. Mais ils seront vite appelés aux dures réalités : avec plus aucun adulte à bord, en effet, le navire menace de s'échouer à tout moment sur une des îles aux singes.

Enfin libres ?

Au petit matin, les personnages découvrent le navire sans aucune présence de l'équipage. Le navire vogue doucement entre les îles aux Singes, sans personne à la barre.

Plusieurs événements pourront alors survenir :

- Elizabeth, éventuellement aidée de Léontine et Julien, tente de s'enfuir, à la nage ou à bord d'une chaloupe. Louis, chargé par Eenkus de garder la princesse, tentera alors de la ramener à bord.
- Lors de cette fuite, ils atterrissent sur une des îles de l'archipel, territoire de singes plutôt agressifs à l'égard des intrus. Ils sont alors quittes pour quelques bleus et bosses (*cf. annexes pour les caractéristiques des singes*).
- Certains des personnages explorent le navire de fond en comble à la recherche des disparus. Ils pourraient alors trouver quelques objets qui leur seront des plus utiles par la suite (*cf. description du navire en annexes*).

Et le navire, dans tout ça ?

L'esprit ne veut pas que le navire s'échoue. De toute manière, en réalité, la Danseuse des Mers est toujours barrée par l'équipage. Mais cela, les enfants ne le savent pas.

Pendant la journée, ils pourront tenter toute manœuvre qui ne met pas en danger le navire, exception faite d'un demi tour. Ils finiront toujours par parvenir à leurs fins, même si l'Esprit leur réservera quelques frayeurs :

- Lors de la fuite d'Elizabeth, Louis pourrait avoir du mal à jeter l'ancre et diminuer la voilure. La Danseuse s'éloigne alors de la chaloupe des fuyards, jusqu'à ce qu'il parvienne enfin à stopper le navire.
- Alors que les personnages remontent à bord, l'ancre se détache et ils doivent s'agripper comme ils le peuvent aux filets et remonter sur le pont.
- Plusieurs fois pendant la journée, le navire menace de s'échouer sur un banc de sable ou une île, et quelqu'un doit s'occuper de tenir la barre.
- En fin de journée, un orage menace et ils doivent s'employer afin de mener le navire dans la crique qui abrite le comptoir de l'Île aux Singes.

A leur arrivée, à la nuit tombante, tout redeviendra normal : l'Esprit, en effet, ne peut maintenir ses illusions pendant la première nuit. Ils débarqueront donc pour trouver l'équipage s'appêtant à fêter son retour.

Elizabeth et Léontine sont enfermées sous la garde de Louis et Peter, pendant que les hommes perdent toute raison sous l'emprise de l'alcool.

Les caractéristiques détaillées de l'Esprit ne sont pas fournies ici. De toute façon, un tel esprit ne craint rien d'aucun des personnages, puisqu'il peut au pire se fondre dans l'océan et s'enfuir.

Doué pour la magie, l'esprit est capable de modeler la réalité à sa guise et d'y ajouter illusions et fantasmes.

Nuit d'ivresse

Si les personnages cherchent à partager leur expérience de la journée avec l'équipage, ils ne trouveront personne à qui s'adresser, ou presque. La plupart des marins, y compris Eenkus, ont d'autres chats à fouetter et au mieux, penseront que le soleil a tapé sur la tête des jeunes gens.

Parmi l'équipage, seul Horace voudra bien les écouter mais, taciturne, il ne leur sera pas d'un grand secours. Ils apprendront tout de même que pendant toute la journée, ils se sont comportés normalement : Louis montant la garde devant la chambre d'Elizabeth et Léontine pendant que les deux mousses nettoyaient le pont.

Le vieux Syl

Leur histoire pourra au cours de la nuit attirer l'attention du vieux Syl le Barbu. Le marin, quasi-centenaire, est marqué par le temps et les nombreuses nuits de beuverie auxquelles il a participées. Pourtant, il leur parlera d'une de ses vieilles histoires, où des sirènes faillirent bien l'emporter dans leur caverne, dans une des îles en forme de crâne. Il leur montrera un pendentif remis soi-disant par les sirènes, auxquelles il échappa de justesse (cf. *annexes pour la description du Pendentif aux Sirènes*). Le vieux est à moitié fou et son récit est incompréhensible.

L'île au crâne

L'île au crâne est une légende, de celles dont les marins ne parlent pas volontiers, surtout une nuit de débauche. S'ils sont pris par Eenkus parlant de cette île ou posant des questions à son propos, les personnages seront vertement réprimandés.

Ils pourront éventuellement en apprendre plus auprès de marins saouls : l'île au crâne serait un des repères de la divinité protectrice de l'archipel. Elle y réunirait la plupart des offrandes faites par les pirates. Cependant, quiconque s'en approcherait perdrait alors la raison et amènerait la malédiction sur son navire et son équipage.

Et si...

...les personnages ne veulent pas rejoindre le comptoir

L'Esprit ne peut changer la réalité que de manière limitée : ils devront donc suivre la route réelle de la Danseuse des mers. S'ils cherchent à faire demi-tour, ils se retrouveront à nouveau à voguer vers l'ouest, quoi qu'ils fassent.

...l'un des personnages est gravement blessé

Ils n'ont pas beaucoup l'occasion de se blesser pendant le premier chapitre. Cependant, ils pourraient se battre entre eux ou subir un combat plus difficile que prévu avec les singes. Dans ce cas, l'illusion entretenue par l'Esprit aura aussi eu un accident pendant la journée. Le soir venu, il ne paraîtra donc pas anormal qu'ils conservent des séquelles.

...les joueurs se doutent qu'il s'agit d'une illusion

Même s'ils se doutent dès le début d'une illusion, les joueurs n'auront aucun moyen de vérifier. Les pouvoirs de l'esprit sont trop puissants pour pouvoir la nier, tout d'abord. Et puis, tout ce qui leur arrive dans la première partie est réel.

...les personnages ne font rien de particulier pendant la première journée

Si le mystère de la disparition des adultes n'éveille pas la curiosité des personnages, la première journée se déroule normalement, hormis les petits soucis de navigation (cf. *Et le navire, dans tout ça ?*).

...les personnages ne s'intéressent pas à Syl

Le vieillard leur raconte quand même son histoire et leur parle du pendentif (cf. *annexes*).

Pendant la nuit de débauche, les personnages ont l'occasion de croiser de nombreux PNJ. Même Elizabeth et Léontine peuvent aller et venir quasiment à leur guise. Après tout, elles n'ont aucune chance de s'enfuir et même si elles y parvenaient, elles n'iraient pas bien loin.

N'hésitez pas à décrire en détails certains des PNJ rencontrés dans le comptoir. En effet, le lendemain, l'Esprit aura bâti une nouvelle illusion en utilisant ces personnages. Il peut être intéressant alors, que les PNJ croisent des visages connus dans des circonstances totalement différentes.

Chapitre Deuxième : Monnaies de Singes

Un matin pas comme les autres

Au cours de la deuxième journée, les personnages vont découvrir le comptoir profondément changé, sous l'effet des enchantements de l'Esprit.

Ils seront amenés à participer à plusieurs épreuves. S'ils les emportent toutes, ils pourront alors accéder au repaire de l'Esprit. Car ils ne pourront interrompre le jeu, ou le poursuivre éternellement, que s'ils parviennent jusqu'à l'île aux crânes.

Le réveil est plutôt difficile pour les personnages : l'équipage de la Danseuse des Mers a à nouveau disparu et le Comptoir n'a plus rien à voir avec la soirée précédente (cf. descriptions du Comptoir, en annexes).

Milos - Les Epreuves

A l'aube, un vieux pirate inconnu des personnages les réveille et se présente à eux comme le vieux Milos. Il leur annonce qu'ils sont prisonniers du comptoir et prétend qu'Eenkus est parti bien avant l'aube après les avoir vendus.

La seule manière de regagner leur liberté est de remporter les cinq épreuves des Jeux Pirates, puis de dérober le trésor de l'île au Crâne. Milos accepte de répondre à toutes les questions des personnages :

- Il leur expliquera si nécessaire les règles et le calendrier de chaque épreuve.
- L'île au Crâne n'est pas une légende, mais bel et bien une réalité. Seuls ceux qui remportent les épreuves ont le droit de s'en approcher.
- Il justifiera les changements opérés au Comptoir en prétendant que les festivités ont commencé très tôt dans la nuit et que les personnages n'ont pas forcément bien vu puisqu'ils sont arrivés de nuit.

- Ils ont le droit d'aller et venir à leur guise mais, s'ils ratent le début d'une épreuve, ils seront disqualifiés et n'auront donc plus aucune chance de se libérer.
- Chacun peut choisir ou non de participer à l'une ou l'autre des épreuves. A la fin, il faut que l'un des cinq ait remporté chaque épreuve s'ils veulent accéder à l'île au Crâne.

Vous pouvez vous reporter à la chronologie, en annexes, pour l'ordre des épreuves dans le temps...

Le Concours de Crachat

Le premier concours est celui de crachat. Les adversaires s'affrontent deux par deux, celui qui crache le plus loin ayant droit de poursuivre au tour suivant.

Le champion de cet exercice est Orus Longuebave, qui a remporté pratiquement tous les concours depuis au moins dix festivals. En réalité, un ami mage l'aide à remporter l'épreuve en appliquant un sort de lévitation sur ses crachats. Les personnages devraient s'en rendre compte et pourront alors avoir une chance contre Orus.

D&D

A D&D, c'est un jet de Force qui détermine la longueur du « lancer ». Si Orus bénéficie de l'aide du mage, il bénéficie d'un bonus de +4.

Warhammer

A Warhammer, c'est un jet d'un dé à dix faces plus la Force qui détermine la réussite. Un bonus de +2 est accordé pour le sort de lévitation qui permet à Orus de tricher.

Milos est en fait l'Esprit qui a pris l'apparence d'un pirate, pour mettre les personnages sur la voie de son propre jeu... Le « pirate » porte autour du cou un pendentif en forme de crâne, très important pour la suite...

Le deuxième jour, les personnages devraient être désorientés : le comptoir, relativement familier pour certains, ressemble maintenant à une cité pirate de contes.

Des personnages qu'ils connaissent sont transformés, dans leur rôle, leur apparence ou leur statut. Chacun les reconnaîtra, mais ils seront les seuls à s'apercevoir que quelque chose n'est pas normal...

La Plongée aux Eponges

Il s'agit dans cette épreuve de plonger en apnée pour ramasser des éponges sur un récif corallien. Les participants s'affrontent deux par deux. Celui qui remonte le plus tard tout en ramenant une éponge l'emporte et peut poursuivre le concours.

Si les personnages disposent de la potion de Respiration Aquatique qui se trouvait à bord de la Danseuse des Mers, ils n'auront aucun mal à l'emporter pour autant qu'ils veillent à ce que leur tricherie ne soit pas repérée. Sinon, ils devront compter uniquement sur leurs capacités.

D&D

Le personnage doit avoir au moins un point dans la compétence natation pour tenter l'épreuve. Il s'agit alors de réussir le plus grand nombre possible de jets de Constitution. Le niveau de difficulté augmente avec le temps passé sous l'eau, de 5 en 5. Le premier concurrent à rater un jet remonte à la surface pour respirer, et perd la manche.

Warhammer

Le personnage doit disposer de la compétence natation pour participer. Pour l'emporter, il faut réussir un plus grand nombre de jets de Calme consécutifs que son concurrent. Chaque nouveau jet se voit modifié par un malus cumulatif de 10%.

Le Ramassage de Noix de Coco

Derrière le comptoir se trouve une jungle luxuriante avec notamment des cocotiers gigantesques, peuplés la plupart du temps d'une colonie importante de singes. L'épreuve consiste à monter en haut d'un cocotier et à faire tomber dans le plus court laps de temps le plus grand nombre de noix de coco. Tous les concurrents participent en même temps, pendant qu'un jury comptabilise les points.

Les capacités de Léontine peuvent permettre aux personnages d'emporter facilement l'épreuve. En effet, ses capacités avec les animaux peuvent lui permettre de

convaincre les singes d'entraver leurs adversaires, ou même de les aider.

D&D

Pour grimper au sommet d'un cocotier, il faut réussir un jet d'Escalade ND 20. Une fois en haut il faut, à force de jets d'Acrobatie cumulés, totaliser 50. A la fin, on comptabilise le nombre de jets d'Escalade et d'Acrobatie nécessaires. Le total le plus bas l'emporte.

Warhammer

Pour participer, il faut posséder la compétence Escalade. Le personnage doit ensuite réussir un jet de Dextérité pour grimper. Enfin, une fois en haut, il faut réussir trois jets de Dextérité de suite pour faire tomber toutes les noix de coco. Là encore, c'est le nombre de jets nécessaires qui détermine le vainqueur : le total le plus bas l'emporte.

La Montée à la Corde

Cette épreuve se déroule à la nuit tombante. Chaque concurrent doit grimper à une corde suspendue au mât d'un navire. Le premier en haut l'emporte.

Si les personnages en savent assez sur l'épreuve avant son déroulement, ils pourraient enduire quelques unes des cordes de poix pendant la journée et s'arranger pour sélectionner une autre corde.

Sinon, ils devront encore une fois se fier à leur chance et à leurs capacités...

D&D

Le plus haut résultat à un jet d'Escalade l'emporte. Si la corde est enduite de poix, le personnage a un malus de -6.

Warhammer

Chaque concurrent lance un dé à dix faces plus son score de Force. Le plus haut score l'emporte. Si la corde est enduite de poix, le personnage a un malus de -3.

Si les personnages ne pensent pas à « tricher » lors de certaines épreuves faites leur comprendre que c'est parfaitement dans l'esprit des pirates : ce n'est pas seulement le plus fort qui l'emporte c'est aussi le plus malin

L'exemple d'Oru est là pour leur mettre sur la voie. S'ils cherchent à l'emporter à la loyale, ils ne pourront alors compter que sur leur chance ou votre bon vouloir

La Descente de Grogs

L'épreuve a lieu en soirée. Elle consiste à boire le plus grand nombre de grogs d'affilée, en équilibre sur un tabouret, sans tomber.

Les amateurs de cette épreuve sont nombreux et, vu leur manque d'habitude, les personnages auront bien du mal à l'emporter. S'ils sont malins, ils peuvent toutefois chercher à faire boire les participants auparavant, l'un d'entre eux restant sobre en vue de l'épreuve.

D&D

Un jet de Vigueur de ND 15 plus le nombre de verres déjà bus (y compris en dehors du concours) détermine si le personnage perd l'équilibre ou pas. Le participant peut alors se rattraper s'il réussit un jet d'équilibre ND 15. Personne ne peut se rattraper deux fois de suite : si deux jets de vigueur sont des échecs, le personnage tombe automatiquement.

Warhammer

A Warhammer, c'est un jet de pourcentage sous (Endurance x20) qui détermine la résistance à l'alcool. Chaque verre bu amène alors une pénalité de 5%. En cas d'échec, le personnage peut garder l'équilibre en réussissant un jet de Dextérité. Deux jets d'endurance ratés à la suite signifient une chute automatique.

Seconde nuit d'ivresse

Après les Jeux, le comptoir sera à nouveau le théâtre d'une nuit de débauche, en l'honneur des vainqueurs du jour.

Pendant la nuit, les personnages croiseront à nouveau la route du vieux Syl. Celui-ci ne semble pas affecté par les changements et lui aussi trouve étrange ce qui arrive. En fait, ayant déjà été confronté aux pouvoirs de l'Esprit dans sa jeunesse (cf. *l'histoire de Syl en annexes*), il est maintenant immunisé. Il racontera son histoire plus en détails. Les joueurs doivent y trouver l'indice qui leur permettra de « vaincre » l'Esprit.

Milos est introuvable dès que les personnages entendront l'histoire de Syl...

Et si...

...les personnages ne remportent pas toutes les épreuves

Ils ne seront pas les grands vainqueurs du jour et ils n'auront alors pas le droit de tenter leur chance dans l'île au Crâne. Cependant, il leur reste la possibilité d'y aller en cachette pendant la nuit ou d'y suivre les vainqueurs du jour.

...les personnages remportent une partie des épreuves mais pas toutes

Celles ou ceux qui ont remporté une épreuve auront le droit de se rendre jusqu'à l'île au Crâne. Les autres doivent y aller en cachette s'ils veulent échapper à l'illusion.

...les joueurs ne comprennent pas qu'ils sont le jouet d'une illusion et que la clé de cette illusion se situe sur l'île au Crâne

Utilisez alors le vieux Syl afin de rendre la tâche plus évidente aux joueurs : il expliquera plus clairement son histoire, parlera de la situation, qu'il trouve aussi étrange que les personnages, etc. Bref, il peut être le *Deus ex Machina* nécessaire aux joueurs.



Toutes les épreuves ne sont là que pour amuser les joueurs et confronter les personnages à des situations plutôt cocasses.

Ils ne doivent pas avoir l'impression d'être certains de réussir, mais l'issue des épreuves n'a de toute manière pas une grande importance.

Chapitre Troisième : l'île au Crâne

Dénouement

Dans ce dernier chapitre, les personnages vont avoir l'occasion de pactiser avec l'Esprit. S'ils parviennent à dérober le pendentif en forme de crâne que portait Milos, ils pourront alors l'échanger contre leur liberté. Ils sauront qu'ils doivent agir ainsi grâce à l'histoire du vieux Syl (*cf annexes*).

Mais pour cela, ils devront d'abord pénétrer au cœur de l'île au Crâne, le repaire de l'Esprit.

L'île

L'île ressemble effectivement à un crâne, impression encore accentuée par l'illusion maintenue autour de l'île. Les personnages devront pénétrer par l'un des « globes oculaires » qui donnent dans une petite caverne circulaire, habitée par un serpent venimeux. Au fond de cette caverne, se trouve un trou qui débouche sur une autre caverne souterraine.

Au fond, ils trouveront une petite grotte communiquant avec la mer. L'Esprit vit dans l'étendue d'eau, au fond de laquelle se trouve son trésor : une partie des butins jetés à la mer pendant des décennies par les pirates.

Pactiser avec l'Esprit

L'Esprit se matérialisera alors sous la forme de Milos (sans son médaillon) au-dessus de l'étendue d'eau. Il expliquera aux personnages tout ce qu'ils veulent savoir, et leur dira qu'ils sont maintenant ses partenaires de jeux, à jamais enfermés dans son illusion.

En fait, il reste une dernière possibilité aux personnages : s'ils parviennent à occuper l'esprit en discutant avec lui, pendant que l'un d'eux plonge et retrouve le médaillon de Milos, ils tiendront alors l'artefact qui lie l'Esprit à la grotte. Ils pourront alors choisir les termes du contrat.

Et si...

...les personnages choisissent d'échapper à l'illusion

L'esprit accepte de les laisser partir, car ils ont remporté son épreuve. Après leur sortie, ils se retrouvent en possession du même pendentif que le vieux Syl. Lorsqu'ils reviennent au comptoir, tout est à nouveau « normal ».

...les personnages choisissent de rester dans l'illusion

Ils vivront alors la durée de leur vie en conservant leur forme d'adolescents, un peu comme les enfants dans Peter Pan. Leurs versions illusoires disparaîtront alors subitement, pour ne jamais réapparaître, au grand désarroi du capitaine Eenkus.

...les personnages ne sont pas d'accord sur l'issue

L'Esprit pactise avec l'ensemble du groupe et il ne peut tolérer que certains quittent l'illusion alors que d'autres restent. Ils doivent prendre une décision, et une seule. Il y a fort à parier que certains personnages chercheront à marchander leur accord, car ils n'ont pas forcément intérêt à revenir dans le monde réel (Elizabeth et Julien, par exemple).

L'Esprit n'est pas mauvais, loin de là. Il est simplement mélancolique et solitaire, avide de partager son univers avec des compagnons de jeux. En fait, lui aussi est un enfant, en quelque sorte...

E pilogue

Eenkus contemplant le soleil levant. Tenant la barre d'une main, il laissait aller son regard sur son équipage. Il ne put s'empêcher de remarquer les trois jeunes gens accoudés à la rambarde du pont inférieur.

Etrange, comment en quelques jours de nouveaux liens s'étaient noués entre Louis et Julien. Les deux jeunes garçons passaient leur temps ensemble. Quelque chose avait changé, sur l'île. La famille d'Elizabeth ayant accepté de payer la rançon, Eenkus ramenait maintenant la jeune fille à ses parents. Elle aussi passait plus de temps avec les deux garçons, sans doute toute à sa joie de retrouver sa famille. Peter et Léontine, par contre, étaient restés sur l'île, avec la ferme intention de regagner le continent et d'y bâtir une nouvelle vie.

Quelques jours à peine, et pourtant...

Eenkus quitta la barre, la laissant à l'un de ses hommes. D'un pas lent, il se dirigea vers l'arrière du navire. Les îles aux Singes s'éloignaient, jusqu'à leur prochain retour.

Il empoigna sa longue-vue et, mu par une inspiration soudaine, commença à parcourir les îles du regard. La longue-vue lui permettait de voir tous les détails de l'archipel : la grande île abritant le comptoir, les multiples petites îles, territoire des singes facétieux de l'archipel, et puis l'île en forme de crâne...

...

Eenkus s'immobilisa, les mains tremblantes. De sa longue vue, il pouvait détailler cette île, dont il n'avait entendu parler que dans les légendes : les deux grandes cavités ressemblant à des yeux, et ce sommet dénudé, blanchi par l'écume. Il croyait même distinguer, dans une des cavités, une silhouette immobile. « *Un humain ?* », pensa-t-il.

Le capitaine reprit peu à peu ses esprits : sa gorge était sèche, son esprit en ébullition. « *Et si les légendes étaient vraies ? Et si un gigantesque trésor se trouvait là ?* ».

Eenkus entendit tout à coup le rire cristallin d'Elizabeth. Louis et Julien arboraient aussi un large sourire. Seul Horace, reclus dans un coin du navire, semblait ne pas goûter la joie qui émanait du trio.

Le rire d'Elizabeth se répercuta, comme renvoyé par un écho lointain derrière eux. « *En provenance de l'île ?* »

Eenkus rajusta sa longue vue, à la recherche de la forme d'un crâne parmi les nombreuses îles de l'archipel. Il eut beau parcourir l'horizon de son œil perçant, il ne retrouva pas l'île au Crâne. Le comptoir, les quelques îles dont il connaissait la forme et l'apparence, tout semblait être là, mais plus l'île au Crâne et son habitant.

Le soleil avait maintenant fini de se lever, il commençait son ascension paresseuse dans le ciel azuréen. Le capitaine hésita quelques instants : il pourrait faire demi-tour, en avoir le cœur net, fouiller l'archipel. Retrouver l'île, peut-être et, qui sait, le trésor ?

Avec un sourire, il reprit la barre et pensa : « *Certaines choses sont faites pour rester des légendes.* »

Au loin, le rire se répercuta encore...



Annexes

Chronologie du scénario

- Jour 1, soirée : la Danseuse des Mers arrive en vue des îles aux Singes.

- Jour 2, aube : l'Esprit commence son jeu. Les personnages découvrent qu'ils sont seuls à bord.
- Jour 2, fin d'après-midi : un orage touche les îles aux Singes.
- Jour 2, soirée : la Danseuse des Mers pénètre dans la crique du comptoir des Singes, malgré l'orage.
- Jour 2, nuit : première nuit de débauche pour l'équipage et les habitants du comptoir. Première discussion avec le vieux Syl.

- Jour 3, aube : première rencontre avec Milos. Le comptoir a été transformé par l'Esprit.
- Jour 3, matinée : Concours de Crachat.
- Jour 3, midi : Plongée aux Eponges.
- Jour 3, après-midi : Ramassage de Noix de Coco.
- Jour 3, soirée : Montée à la Corde.
- Jour 3, nuit : Descente de Grog. Deuxième discussion avec le vieux Syl. Si les personnages veulent aller en cachette à l'île au Crâne, ils peuvent le faire pendant cette nuit.

- Jour 4, matin : les vainqueurs des épreuves montent à bord d'une chaloupe à destination de l'île au Crâne.
- Jour 4, midi : rencontre avec l'Esprit, dans l'île au Crâne.

Si les joueurs apprécient particulièrement les scènes du comptoir après le début des épreuves, il est envisageable de rallonger la durée des épreuves, les étaler sur deux journées au lieu d'une, par exemple.

La Danseuse des Mers

Description

Le navire d'Eenkus est une Brigantine de six canons, alliant rapidité et puissance de feu. L'équipage est composé d'une trentaine de pirates, tous fidèles à Eenkus, plus quelques prisonniers pris à bord du navire d'Elizabeth. Tous ont eu le choix d'être tués ou de rejoindre l'équipage pirate. Même s'ils sont considérés maintenant comme faisant partie de l'équipage, tous les autres pirates se méfieront d'eux jusqu'à ce qu'Elizabeth et Léontine aient quitté le bord.



La cabine du capitaine se trouve sur le pont supérieur. S'y trouvent un lit, un bureau, des étagères et un coffre fermé à clé. Sur le bureau, diverses cartes et instruments de navigation sont étalées. Au-dessus du lit, le sabre d'Eenkus ainsi qu'un fusil à un coup trônent, suspendus par des crochets. Le coffre contient d'autres cartes, un petit coffret rempli d'or et de pierres précieuses, ainsi que deux potions : une potion de soins léger (*soigne 1d8+5 points de vie ou 1d6 points d'endurance*) et une potion de respiration aquatique (*permet de respirer sous l'eau*).

La cale avant est utilisée pour stocker les marchandises récupérées lors des prises. Actuellement, elle comporte quelques draps et soieries, plus un grand nombre d'armes : épées, rapières ou lances principalement. Le tout a été dérobé sur le navire du cousin d'Elizabeth.

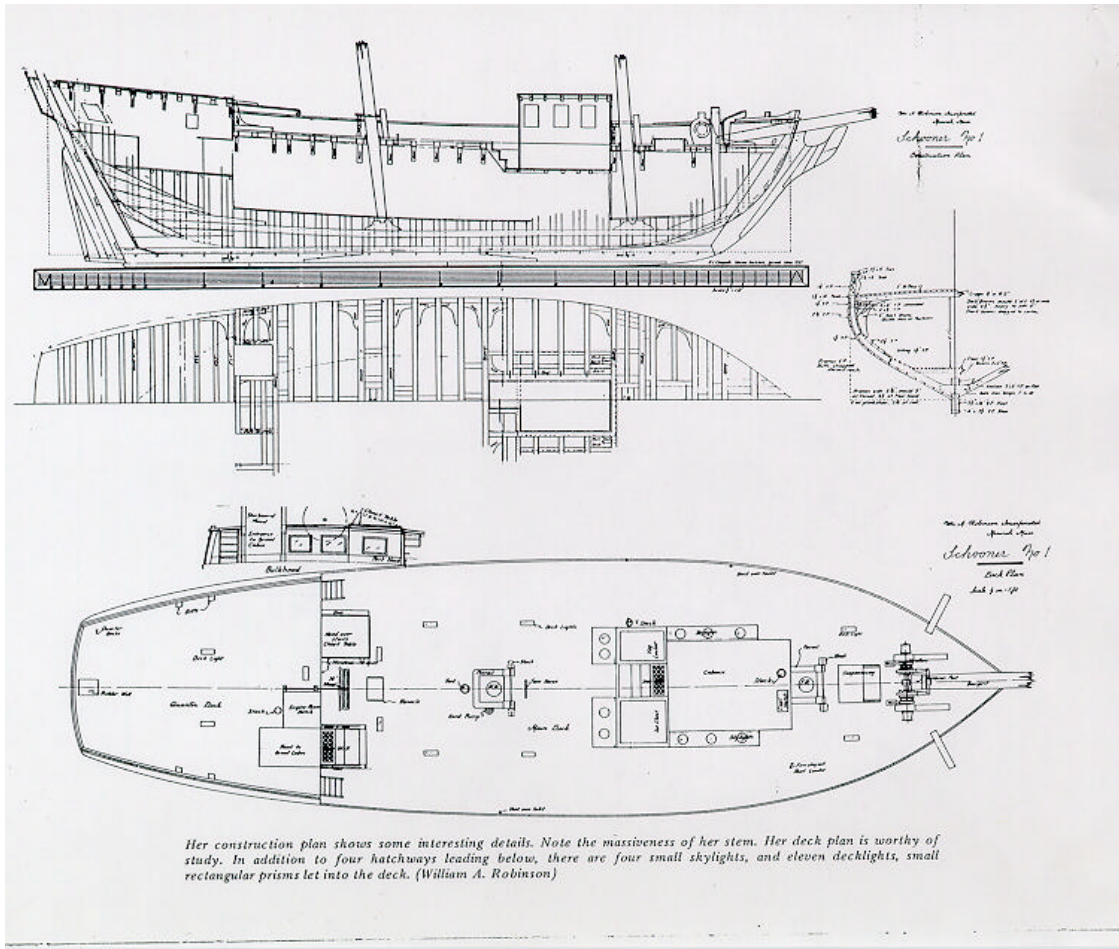
La cale arrière a été aménagée pour accueillir l'équipage. On y accède par un escalier descendant vers une porte à l'arrière du navire. A droite de cette porte, une porte donne sur la chambre d'Horace Eauxvives. Une autre porte donnant directement sur le pont ouvre sur la pièce où sont enfermées Léontine et Elizabeth. Dans la cale, les paillasses des pirates sont alignées à même le sol, entre les tonneaux de viande salée et de fruits, les caisses d'obus et les canons.



Dans la chambre d'Horace se trouvent ses maigres affaires personnelles, entassées dans un coin de la pièce au pied de son lit. Un petit secrétaire dérobé au cours d'un raid lui a été confié. Dans un tiroir fermé à clef (mais relativement simple à forcer) se trouve le matériel d'écriture du mage ainsi que quelques parchemins (*à vous de décider s'ils recèlent des sorts ou pas*).

La pièce où sont enfermées Léontine et Elizabeth servait de réserve à provisions. Eenkus a ordonné que les provisions soient amenées dans la soute, et que deux lits de fortune soient montés pour les prisonnières. Malgré ces attentions, la pièce est lugubre, sale, et malodorante.

Plans



L'histoire du vieux Syl

Syl a été un jeune pirate fougueux et plein d'allant. Confiant, orgueilleux, il avait entendu, comme bien d'autres, parler de la légende de l'île au Crâne. Mais là où d'autres haussaient les épaules ou au contraire chuchotaient le soir venu, lui avait décidé de résoudre le mystère ; trouver l'île au Crâne et le trésor, s'il y en avait un.

Il avait à peine vingt-trois ans lorsqu'il entama ses recherches. Pendant sept ans, il fouilla la centaine d'îles que compte l'archipel. Utilisant une simple chaloupe, il arpenta toute la zone, passant et repassant au milieu des îles rocailleuses, persuadé que l'île existait bel et bien. Il devint la risée des autres pirates, le fol du comptoir.

Et pour son plus grand malheur, il trouva finalement l'île...

C'était par une journée particulièrement chaude. Il avait ramé pendant des heures, à la limite de l'épuisement. Puis l'orage tomba, particulièrement violent. Les éclairs violets zébraient le ciel, le bruit était assourdissant, il ne faisait pas encore nuit et pourtant il était impossible de voir à plus de quelques mètres. Effrayé, Syl accosta sur la première île qu'il trouva, un petit rocher qu'il ne se souvenait pas avoir exploré. Dissimulant la chaloupe, il était persuadé d'être perdu lorsqu'il entendit un chant, venant de l'intérieur du rocher...

Curieux, le pirate chercha une entrée dans la roche. Il finit par trouver une cavité. Avançant à tâtons alors qu'à l'extérieur l'orage se faisait de plus en plus impressionnant, il voyait les éclairs se refléter sur une caverne étrange, parcourue de filons argentés. Au fond de la caverne, il trouva un trou et un boyau qui descendait dans les profondeurs du rochers. Le chant provenait de ce boyau.

Le chant était mélodique et particulièrement triste. Syl fut immédiatement touché par la mélancolie qui émanait du chant. Il comprit alors à quoi il avait affaire : de tous temps, les marins les avaient craintes et évitées comme la peste ou le scorbut : ce chant ne pouvait être l'œuvre que de sirènes. Résistant à leur appel, il se boucha les oreilles.

Mais la curiosité reprit le dessus, il regarda dans le boyau : il vit alors un trésor enfoui sous quelques mètres d'eau, et aucune sirène en vue. Sans doute avaient-elles disparues lorsqu'il avait résisté à leur chant. Ne résistant pas à la tentation, il plongea et récupéra ce qu'il put dans l'immense trésor. Il se souvient notamment un pendentif argenté en forme de crâne, extrêmement précieux.

Pourtant, les sirènes n'avaient pas dit leur dernier mot. Il ne se souvient pas tous les détails, mais il sait seulement qu'en ressortant, le ciel était bleu, et des trésors ne restait plus qu'un unique pendentif. Le rocher, l'île, le chant, rien n'était plus là. Il se trouvait sur une des îles aux Singes, avec seulement un pendentif de cuivre pour prouver ses dires...

Le Pendentif des Sirènes

Il s'agit en fait d'un pendentif créé par l'Esprit des Eaux. Il est en circulaire, en cuivre, accroché à une chaîne de nacre bleu. L'Esprit en créa un à chaque fois qu'il passe un pacte avec un mortel. Le pendentif n'a aucun pouvoir magique et pratiquement aucune valeur : une détection de la magie ne donnera rien, quelle que soit la puissance de celui qui l'invoque.

Pourtant, le pendentif a une propriété : il protège son porteur contre les effets des illusions de l'Esprit, tout en lui faisant oublier la plupart des détails qui ont trait à ce dernier. Le porteur se souviendra généralement d'une histoire œuvre de sa propre imagination, mais aura la certitude que le pendentif est l'un de ses biens les plus chers.

Si les personnages tentent de récupérer le pendentif de Syl, le vieillard tentera par tous les moyens de conserver son bien. C'est tout ce qui lui reste, et cela pourra passer pour un attachement sentimental. Mais en fait, il s'agit bien d'un effet de l'enchantement.

Le Comptoir de l'Île aux Singes

Avant l'illusion

Le comptoir de l'île aux Singes est un endroit sordide, boueux, dont émanent des odeurs malsaines. On y croise la pire racaille des océans, venue là pour dépenser son maigre butin en boissons ou en services des filles de joie. Les navires mouillent dans la baie devant l'île et débarquent au moyen de chaloupes, à même la plage. Un unique ponton en bois permet le cas échéant d'embarquer ou de débarquer des marchandises depuis un navire

La quinzaine de bâtiments qui constitue le Comptoir est regroupée sur les pentes surplombant la baie et le ponton, dans un repli de terrain qui, une fois le ponton détruit, peut dissimuler le Comptoir depuis la mer. Les bâtiments sont hétéroclites mais, pour la plupart, ils sont vastes et s'intègrent parfaitement à la jungle environnante. Seules la pluie et les intempéries viennent nettoyer le taudis boueux, amenant alors jusqu'à la mer les déchets de toute la populace du lieu. En tout, à peine plus d'une centaine de personnes, plus les équipages des navires mouillant dans la baie.

Lors des nuits de débauche, de grands feux sont allumés sur la plage, et les marins viennent s'y attrouper, racontant leurs exploits tout en vidant les tonneaux de rhum ou de bière vendus par les trois tavernes du Comptoir : « Le Crâne Chantant », « La Brise Odorante » et « Le Requin Farceur ». Les filles passent entre les groupes, vendant leur corps à même la plage, parfois à plusieurs marins en même temps.

Bref, certainement pas un endroit pour cinq adolescents d'à peine seize ans...

Après l'illusion

Le lendemain de leur arrivée, les personnages découvrent le Comptoir profondément changé. Partout, les bâtiments sont propres, peints de couleurs pastels. De grands draps aux couleurs vives sont accrochés au-dessus des bâtiments, et depuis la plage, l'impression est saisissante : la jungle apparaît comme un patchwork de couleurs. Aux fenêtres des bâtiments ont été suspendues des fleurs : lavande, muguet, roses ou violettes.

Les résultats de la débauche de la nuit ont disparu : pas de marins saouls cuvant leur rhum, de filles éreintées dormant à même le sol, ou de tire-laines profitant de l'aube pour faire les poches des pauvres ivrognes. Au lieu de cela, les habitants du Comptoir sont habillés de vêtements somptueux, aux couleurs chatoyantes.

Au langage abrupt et imagé de la veille, a succédé un langage recherché, voire précieux. Tous les habitants s'expriment comme s'ils sortaient tout droit d'une cour noble du continent, soignant leur prononciation et leur vocabulaire. Chaleureux, amicaux, ils ne donnent plus du tout l'impression d'être ceux-là même qui faisaient le soir précédent de ce lieu un coupe-gorge.

L'endroit est devenu charmant, un vrai coin de paradis...

Caractéristiques des rencontres

Les Singes des Iles

- D&D

Dés de Vie : 1d8 (4 pdv) ; Initiative +2 (Dex) ; Vitesse 10m (Escalade 10m) ; CA 14 (+2 taille, +2 Dex) ; Attaques : morsure (+4 / 1d4-3) ou lancer de noix de coco (+1 / 1d4-2) ; Réf +4, Vig +2, Vol +1 ; FP 1/6 ; Alignement : neutre.

Compétences : Détection +4, Discrétion +13, Equilibre +10, Escalade +13, Percept. Auditive +4

- Warhammer

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	33	25	1	1	4	40	1	-	10	10	10	10	-

Le serpent venimeux

- D&D

Dés de Vie : 2d8 (9 pdv) ; Initiative +3 (Dex) ; Vitesse 6,5m (Escalade 6,5m, Nage 6,5m) ; CA 16 (+3 naturelle, +3 Dex) ; Attaques : morsure (+4 / 1d4-1 / venin) ; Réf +6, Vig +3, Vol +1 ; FP 1 ; Alignement : neutre ; Taille : M ; odorat.

Compétences : Détection +9, Discrétion +12, Equilibre +11, Escalade +11, Percept. Auditive +9

Venin : Jet de Vigueur DD 11. Effet initial et secondaire : perte temporaire de 1d6 points de Constitution.

- Warhammer

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	33	0	1	2	3	30	1	-	24	10	24	24	-

Venin : les personnages affectés qui échouent à un Test contre le Poison mourront dans 1d3 rounds.



Classes(s) : Prêtre

Niveau(x) : 1

Alignement : LN

Taille (jeu) : M

Âge : 16 ans

Points d'expérience : 0

Niveau suivant : 1000

Caractéristiques			
Carac.	Valeur	Mod.	
FOR	8	-1	
DEX	13	+1	
CON	11	0	
INT	12	+1	
SAG	15	+2	
CHA	14	+2	

Jets de sauvegarde					
JS	Tot.	Base	Mod.	Mag.	Div.
Vigueur	+2	+2	0		
Réflexes	+1	0	+1		
Volonté	+6	+2	+2		+2
Modificateurs Conditionnels					

Points de vie			
Total	PV temp.	Actuel	Dommage étourdissant
8			
Courants			
Initiative			
Total	Dex	Don	Magie
+1	+1		

Classe d'Armure						
Total	DEX	Arm.	Bouc.	Div.	Mag.	Taille
11	+1					
CA surpris		10		CA contact		11
CA sans armure				11		
CA sans bouclier				11		

Armures et protections						
Désignation	Bonus	DEX Max	Malus	échec sort	Vit.	Poids
Maîtrise	<input checked="" type="checkbox"/> Armure légère <input type="checkbox"/> Armure moyenne <input type="checkbox"/> Armure lourde <input type="checkbox"/> Bouclier					

Combat						
Bonus de base à l'attaque						+0
Type	Total	Base	Carac.	Taille	Mag.	Divers
CC	-1	+0	-1			
CD	+1	+0	+1			

Maîtrise d'armes	
Maîtrise	Armes courantes
Spécialisation	

Armes								
Arme	Attaque	Dommages	Critique	Portée	Taille	Type	Poids	Pouvoirs magiques

Particularités de classe et de race	
Sorts	

Dons	
Esquive	
Volonté de Fer	

Langues	

Poids transportable	
Poids transportable maximum	
Lever au dessus de la tête (Pt max x1)	
Lever du sol (Pt max x2)	
Pousser/Tirer (Pt max x5)	

ENCOMBREMENT ET DEPLACEMENT					
Encombrement	Vitesse dépl.	Poids transp.	DEX Max.	Pénalité	Course
Léger			-	-	x4
Médium			+3	-3	x4
Lourd			+1	-6	-

Valeurs et Monnaies diverses					
Monnaies		Gemmes et bijoux		Divers	
	PP				
	PAC				
	PA				

Compétences											
Compétence	Total	Base	Mod.	Divers	Carac.	Compétence	Total	Base	Mod.	Divers	Carac.
○ Acrobatie*	-				DEX	○ Escalade	-1		-1		FOR
○ Alchimie*	-				INT	○ Estimation	+1		+1		INT
■ Artisanat	+1		+1		INT	○ Evasion	+1		+1		DEX
■ Artisanat	-		+1		INT	○ Fouille	+1		+1		INT
○ Bluff	+2		+2		CHA	○ Intimidation	+2		+2		CHA
■ Concentration	+1	1	0		CON	○ Langage secret*	-				SAG
■ Connaissance des sorts*	+2	1	+1		INT	○ Langue*	-				-
■ Connaissance* (mystères)	-				INT	○ Langue*	-				-
■ Connaissance* (religion)	+2	1	+1		INT	○ Lecture sur les lèvres*	-				INT
■ Connaissance* (noblesse)	+2	1	+1		INT	○ Maîtrise des cordes	+1		+1		DEX
○ Connaissance* ()	-				INT	○ Natation	+1	2	-1		FOR
○ Contrefaçon	+1		+1		INT	○ Perception auditive	+3	1	+2		SAG
○ Crochetage*	-				DEX	■ Profession*	-				SAG
○ Décryptage*	-				INT	■ Profession*	-				SAG
○ Déguisement	+2		+2		CHA	■ Premiers secours	+4	2	+2		SAG
○ Déplacement silencieux	+1		+1		DEX	○ Psychologie	+2		+2		SAG
○ Désamorçage/Sabotage*	-				INT	○ Renseignements	+2		+2		CHA
○ Détection	+3	1	+2		SAG	○ Représentation	+2		+2		CHA
■ Diplomatie	+4	2	+2		CHA	○ Saut	-1		-1		FOR
○ Discrétion	+1		+1		DEX	■ Scrutation*	-				INT
○ Dressage*	-				CHA	○ Sens de l'orientation*	-				SAG
○ Empathie avec animaux*	-				CHA	○ Sens de la nature	+2		+2		SAG
○ Equilibre	+1		+1		DEX	○ Utilisation objet magique*	-				CHA
○ Equitation	+1		+1		DEX	○ Vol à la tire*	-				DEX

* Utilisable uniquement avec entraînement Rang max CC = niveau perso + 3 ; Rang max CAC = (niveau perso + 3) / 2

Equipement								
Sac à dos			Ceinture			CARQUOIS		
Objet	Qté	Poids	Objet	Qté	Poids	Type flèche	Nombre	Poids
						PORTES / UTILISES		
						Objet		Poids
						Armes et armure		-
						RATIONS		
						(jours)		
Divers			Fontes Monture			DIVERS MONTURE		
Objet	Localisation	Pds	Objet	Qté	Poids	Objet	Poids	
Poids total (porté)								

Description des effets des sorts

Assistance divine (0)

Ce sort fournit au sujet une assistance divine fugace, qui se traduit par un bonus d'aptitude de +1 sur un jet d'attaque, de sauvegarde ou de compétence. La créature doit choisir d'utiliser ou non son bonus avant de jeter le dé.

Détection de la magie (0)

Ce sort permet de détecter les auras magiques. La quantité de renseignements obtenus dépend du temps que l'on passe à étudier le sujet. Des auras magiques particulièrement puissantes et d'éventuelles émanations magiques locales peuvent masquer des auras plus discrètes. *Cf. description du sort pour plus de détails.*

Lecture de la magie (0)

Ce sort permet de lire les inscriptions magiques qui seraient sinon inintelligibles (sur les parchemins, livres magiques, etc.). En règle générale, ce déchiffrage ne déclenche pas la magie contenue dans le texte, sauf le cas des parchemins maudits.

Résistance (0)

Ce sort protège la cible en lui conférant temporairement un bonus de résistance de +1 à ses jets de sauvegarde. La cible peut choisir de ne pas résister au sort.

Soins superficiels (0)

Ce sort guérit un point de dégât. Tout sort mémorisé de niveau 0 peut être remplacé par ce sort au moment du lancement.

Bénédiction (1)

Ce sort procure un regain de courage aux alliés du personnage, ce qui se traduit par un bonus de moral de +1, tant aux jets d'attaque qu'aux jets de sauvegarde contre la terreur. *Bénédiction* contre et dissipe *Imprécation*.

Détection du Mal (1)

Ce sort permet de déceler la présence du Mal. La quantité de renseignements obtenus dépend du temps que l'on passe à étudier le sujet ou la zone choisie. *Cf. description du sort pour plus de détails.*

Injonction (1)

Le prêtre donne à la cible un ordre d'un mot, qu'elle s'applique à suivre de son mieux. Si l'instruction semble particulièrement raisonnable, le jet de sauvegarde du sujet peut s'accompagner d'un malus.

Soins superficiels (1)

Ce sort guérit 1d8 points de vie, +1 par niveau du lanceur, sans que la cible puisse dépasser son maximum de points de vie. Tout sort mémorisé de niveau 1 peut être remplacé par ce sort au moment du lancement.

Données de B ackground

Historique

Elizabeth De Joielieu est la fille du baron Henri De Joielieu, un riche seigneur de la Côte. Cousine du Roi, elle a bénéficié d'une éducation noble, comme ses deux frères et ses quatre sœurs. Longtemps, elle n'a pu espérer qu'un mariage arrangé avec un fils de bonne famille de la cour du Roi. Mais, confiée aux bons soins du frère Anselme, précepteur de son état, il apparut vite qu'Elizabeth avait des dons pour l'étude et les lettres. En fait, la jeune fille préférerait tout plutôt que l'étiquette de la cour et les longues «séances de sourire », ainsi qu'elle les appelait, avec sa mère et ses sœurs, au cours des nombreux bals de la noblesse.

Heureusement pour Elizabeth, le frère Anselme s'est vite avéré tout le contraire de ce qu'attendaient ses parents. Amical, compréhensif, il comprit vite le désarroi de la jeune fille et lui permit d'exprimer son goût pour les lettres, l'étude et la solitude. Dès lors, victime de la moquerie de ses sœurs, Elizabeth se renferma sur elle-même et n'entretint de réelles relations qu'avec sa sœur de lait et servante, Léontine. Convaincu par Anselme, Henri De Joielieu accepta de confier sa fille aux prêtres. Elle débuta donc des études plus approfondies et devint une initiée du Temple. Ayant débuté plus tard qu'à l'accoutumée son apprentissage, elle n'est pas encore tout à fait prêtresse. Malheureusement, son sang noble, qui plus est royal, l'a obligé à quelques apparitions publiques qui ont ralenti d'autant son investiture.

Ces derniers jours...

C'est après une telle apparition que sa vie a basculé. Rentrant du nord à bord du navire d'un de ses cousins, William, elle profitait de la traversée et de la présence de son cousin lorsqu'un pavillon apparut à l'horizon. Il s'agissait d'un navire rapide, arborant comme figure de proue une femme dévêtue. Le navire semblait devoir couper la route du navire de William, mais rien d'inquiétant : ils ne semblaient pas hostiles et puis, qui donc oserait attaquer un navire arborant les couleurs du Prince ?

Malheureusement pour eux, il s'agissait de flibustiers, menés par un homme cruel et sanguinaire, Eenkus. Les hommes de William se battirent vaillamment mais, à la fin, ce sont bien les pirates qui prirent le dessus. Eenkus tua même William devant les yeux d'Elizabeth. Son cousin mourant dans ses bras, la jeune fille fut amenée à bord de la Danseuse des Mers, le navire du capitaine honni, en compagnie de sa servante et amie. Elles étaient les seules survivantes à bord, avec trois ou quatre marins de William ayant accepté de se rendre et contraints de rejoindre les pirates.

Prisonnières, Elizabeth et Léontine sont gardées jour et nuit dans un petit réduit du navire. Le jour, c'est un jeune pirate du nom de Louis qui monte la garde devant leur porte. Eenkus lui a fait comprendre qu'il réclamerait une rançon et que son avenir dépendrait du paiement. Depuis, Elizabeth est désemparée : après tout, elle n'est qu'une des quatre filles du baron Henri et son vœu fait d'elle une fille impossible à marier, de toute manière...

Caractère & Apparence

Elizabeth est une jeune fille tout à la fois calme, pondérée et volontaire. Bien loin des frétilllements mondains propres aux autres adolescentes nobles, elle a dès son plus jeune âge conçu un dégoût profond pour les choses de la cour, source de bien des problèmes avec ses parents. Des choses de la cour, Elizabeth a cependant conservé quelques restes : son port et son attitude sont ceux d'une jeune fille noble. Elle peut paraître parfois hautaine, mais c'est plus par timidité que par réelle mépris pour les autres. En fait, une fois les premiers remparts franchis, elle est plutôt chaleureuse et amicale.

Elle arbore une longue chevelure rousse et un teint pâle, qui contrastent avec ses yeux d'un noir profond. Son visage est en outre couvert de tâches de rousseur. Elancée, elle n'a pas la beauté diaphane de certaines habituées des bals de la cour, mais son sourire timide serait une arme redoutable contre bon nombre de mâles un peu trop sûrs d'eux si elle savait s'en servir. Malheureusement, elle est la plupart du temps intimidée voire gênée par la présence de jeunes garçons, dans la mesure où elle n'a encore jamais recherché leur compagnie.

Ce qu'Elizabeth pense des autres personnages...

Louis

Il est un des pirates qui a pris d'assaut le navire de William. Il semble avoir un lien de parenté avec Eenkus, le pirate sanguinaire. De plus, c'est lui qui monte la garde à longueur de temps devant le réduit où sont enfermées Léontine et Elizabeth. Cela ne laisse aucune raison de l'apprécier.

Peter

Ce jeune garçon n'a pas les mêmes manières que les autres pirates et semble un peu plus éduqué. Pourtant, il est lui aussi un membre de l'équipage de la Danseuse des Mers. Elizabeth est curieuse de savoir ce qu'un garçon tel que lui fait à bord.

Léontine

Léontine est la fille de la nourrice d'Elizabeth. Les deux jeunes filles ont grandi ensemble, Elizabeth comme demoiselle de cour, Léontine comme femme de chambre. Pourtant, jamais la barrière du sang n'a compté pour Elizabeth. Léontine est la seule avec qui la jeune fille se sente libre d'être elle-même.

Julien

Ce garçon semble être le souffre-douleur de l'équipage. C'est à lui qu'Eenkus a d'abord confié la tâche d'amener à manger aux deux prisonnières. Elizabeth a remarqué qu'il ne semblait pas apprécier Louis outre mesure. Peut-être cette inimitié pourrait profiter aux deux prisonnières ?

Ajouts techniques à la feuille de personnage

Même si un niveau de prêtre est indiqué sur la feuille de personnage (*ou une carrière d'initiée en ce qui concerne Warhammer*), Elizabeth ne peut être considérée tout à fait comme un personnage de premier niveau : elle a débuté son initiation il y a peu. Elle ne dispose donc pas de tous les avantages d'un personnage de premier niveau.

Caractéristiques pour Warhammer

Valeurs	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
Initiales	3	25	34	3	4	7	29	1	32	37	34	31	34	33
Carrière						+1	+10					+10	+10	+10
Total	3	25	34	3	4	7	29	1	32	37	34	41	44	43

Points de destin : 2 – **Vocation :** Lettrée

Carrière envisagée : Initiée

Compétences : Etiquette, Danse, Alphabétisation, Connaissance des parchemins, Théologie

Equipement : Symbole religieux



JULIEN

Classes(s) : Roublard

Niveau(x) : 1

Alignement : CN

Taille (jeu) : M

Âge : 15 ans

Points d'expérience : 0

Niveau suivant : 1000

Caractéristiques			
Carac.	Valeur	Mod.	
FOR	16	+3	
DEX	16	+3	
CON	14	+2	
INT	11	0	
SAG	12	+1	
CHA	15	+2	

Jets de sauvegarde						
JS	Tot.	Base	Mod.	Mag.	Div	
Vigueur	+2	0	+2			
Réflexes	+5	+2	+3			
Volonté	+1	0	+1			
Modificateurs Conditionnels						

Points de vie			
Total	PV temp.	Actuel	Dommages étourdissant
8			
Courants			
Initiative			
Total	Dex	Don	Magie
+3	+3		

Classe d'Armure						
Total	DEX	Arm.	Bouc.	Div.	Mag.	Taille
15	+3	+2				
CA surpris		12	CA contact		13	
CA sans armure				13		
CA sans bouclier				15		

Armures et protections						
Désignation	Bonus	DEX Max	Malus	échec sort	Vit.	Poids
Cuir souple	+2	-	-	-	-	5 kg
Maîtrise <input checked="" type="checkbox"/> Armure légère <input type="checkbox"/> Armure moyenne <input type="checkbox"/> Armure lourde <input type="checkbox"/> Bouclier						

Combat						
Bonus de base à l'attaque						+0
Type	Total	Base	Carac.	Taille	Mag.	Divers
CC	+3	+0	+3			
CD	+3	+0	+3			

Maîtrise d'armes	
Maîtrise	Armes courantes
Spécialisation	

Armes								
Arme	Attaque	Dommages	Critique	Portée	Taille	Type	Poids	Pouvoirs magiques
Arbalète légère	+3	1d6	x2		P	P	1kg	
Coutelas	+3	1d6+3	19-20/x2		P	T	1kg	

Particularités de classe et de race	
Attaque sournoise (+1d6)	

Dons	
Tir à bout portant	
Tir rapide	

Langues	

Poids transportable	
Poids transportable maximum	
Lever au dessus de la tête (Pt max x1)	
Lever du sol (Pt max x2)	
Pousser/Tirer (Pt max x5)	

ENCOMBREMENT ET DEPLACEMENT					
Encombrement	Vitesse dépl.	Poids transp.	DEX Max.	Pénalité	Course
Léger			-	-	x4
Médium			+3	-3	x4
Lourd			+1	-6	-

Valeurs et Monnaies diverses					
Monnaies		Gemmes et bijoux		Divers	
	PP				
	PAC				
	PA				

Compétences											
Compétence	Total	Base	Mod.	Divers	Carac.	Compétence	Total	Base	Mod.	Divers	Carac.
■ Acrobatie*	+5	2	+3		DEX	■ Escalade	+6	3	+3		FOR
○ Alchimie*	-				INT	■ Estimation	0		0		INT
■ Artisanat	0		0		INT	■ Evasion	+4	1	+3		DEX
■ Artisanat	-		0		INT	■ Fouille	+2	2	0		INT
■ Bluff	+4	2	+2		CHA	■ Intimidation	+2		+2		CHA
○ Concentration	+2		+2		CON	○ Langage secret*	-				SAG
○ Connaissance des sorts*	-				INT	○ Langue*	-				-
○ Connaissance* (mystères)	-				INT	○ Langue*	-				-
○ Connaissance* (religion)	-				INT	■ Lecture sur les lèvres*	-				INT
○ Connaissance* (noblesse)	-				INT	■ Maîtrise des cordes	+5	2	+3		DEX
○ Connaissance* ()	-				INT	■ Natation	+5	2	+3		FOR
■ Contrefaçon	0		0		INT	■ Perception auditive	+3	2	+1		SAG
■ Crochetage*	+6	3	+3		DEX	■ Profession : Navigation*	+3	2	+1		SAG
■ Décryptage*	-				INT	■ Profession*	-				SAG
■ Déguisement	+5	3	+2		CHA	○ Premiers secours	+1		+1		SAG
■ Déplacement silencieux	+5	2	+3		DEX	■ Psychologie	+1		+1		SAG
■ Désamorçage/Sabotage*	-				INT	■ Renseignements	+3	1	+2		CHA
■ Détection	+3	2	+1		SAG	○ Représentation	+2		+2		CHA
○ Diplomatie	+2		+2		CHA	■ Saut	+4	1	+3		FOR
■ Discrétion	+5	2	+3		DEX	○ Scrutation*	-				INT
○ Dressage*	-				CHA	■ Sens de l'orientation*	-				SAG
○ Empathie avec animaux*	-				CHA	○ Sens de la nature	+1		+1		SAG
■ Equilibre	+6	3	+3		DEX	■ Utilisation objet magique*	-				CHA
■ Equitation	+3		+3		DEX	■ Vol à la tire*	+4	1	+3		DEX

* Utilisable uniquement avec entraînement Rang max CC = niveau perso + 3 ; Rang max CAC = (niveau perso + 3) / 2

Equipement									
Sac à dos			Ceinture			CARQUOIS			
Objet	Qté	Poids	Objet	Qté	Poids	Type flèche	Nombre	Poids	
						PORTES / UTILISES			
						Objet		Poids	
						Armes et armure		7 kg	
						RATIONS			
						(jours)			
Divers			Fontes Monture			DIVERS MONTURE			
Objet	Localisation	Pds	Objet	Qté	Poids	Objet	Poids		
Poids total (porté)									

Données de B ackground

Historique

Julien est un gosse des rues, parmi les dizaines qui ont grandi sur les quais de sa ville natale. A force de débrouille et de volonté, il a réussi à survivre à l'enfer de son enfance. Trouvant refuge dans un « orphelinat » dirigé par Van Zant, en fait une véritable petite guildes criminelle, Julien apprit les ficelles que tout voleur doit connaître.

Pendant trois longues années, il accomplit les tâches les plus viles au service de son tuteur, accumulant peu à peu un petit pécule. Car, au fond de lui, le gamin espérait pouvoir quitter la ville natale qui lui avait amené tant de malheurs, et le meilleur moyen restait de s'embarquer sur un des grands navires qui quittaient le port. Pour cela, il lui fallait de l'argent, et tous les moyens étaient bons.

Malheureusement, lorsque Van Zant découvrit que son protégé dissimulait une part de son magot, il le châtia durement puis l'expulsa de l'« orphelinat ». Julien revint donc à la case départ, dans les rues boueuses de son enfance. Mais, cette fois, il en savait un peu plus : une nuit, il pénétra chez Van Zant et déroba un coffret contenant de l'or. Il se servit de l'or pour acheter un passage sur un navire. Trop heureux de sa chance, il ne comprit que trop tard son erreur : il était monté à bord d'un navire de flibustiers. Les pirates l'enfermèrent à fond de cale et ne le relâchèrent que pour le vendre sur un comptoir perdu au milieu de l'océan, le Comptoir de l'Ile aux Singes.

Quelques jours plus tard, Julien fit la connaissance de Eenkus, un capitaine pirate. A force de persuasion, il le convainquit de le prendre à bord comme mousse. La vie à bord n'est pas rose, mais au moins Julien est loin du Comptoir, un endroit pire encore que sa ville natale !

Ces derniers jours...

La Danseuse des Mers, le navire d'Eenkus, a pris d'assaut un navire arborant pavillon royal. A bord, outres des marchandises de valeur, les pirates ont capturé deux jeunes filles dont l'une semble être une princesse de sang.

Mais pour Julien, l'événement est encore plus dramatique : le jeune princesse a en effet tapé directement au cœur du jeune mousse. Il lui a suffi d'un seul instant pour en tomber éperdument amoureux.

Caractère & Apparence

La vie n'a pas épargné le jeune Julien, et c'est avec un regard triste et mélancolique qu'il contemple son passé comme son avenir. Jusqu'à la rencontre avec Elizabeth, Julien n'a jamais misé beaucoup sur l'espoir. Trop souvent déçu, il ne cherche plus qu'à profiter au maximum de la vie et de ce qu'elle peut lui offrir. Ses mésaventures ont fait du jeune garçon un pessimiste, un adolescent qui a perdu bien trop vite ses rêves d'enfant.

Julien est relativement grand et musclé. Il est moins large d'épaules que Louis, mais il sait user de ses bras comme de ses poings lorsque vient le temps de l'affrontement. Il arbore une longue chevelure brune, qu'il noue en une natte unique dans son dos. Son visage est émacié, déjà marqué par les souffrances passées et qui viennent à peine de s'achever. Pourtant il possède un certain charme, dont lui-même n'est pas forcément conscient.

Depuis qu'Elizabeth est entré dans sa vie, Julien ne peut s'empêcher de penser tout le temps à elle. Elle l'obnubile, à tel point qu'il est prêt à tout pour attirer son attention. Au fond de lui, il sait bien qu'il fonce vers de nouvelles déceptions, mais si pour une fois la chance était de son côté ?

Ce que Julien pense des autres personnages...

Louis

En montant à bord, Julien pensait que Louis était, comme lui, un mousse. Mais il lui est apparu rapidement que Louis était plus ou moins un parent d'Eenkus. Il ne sait pas encore parfaitement quels liens unissent le capitaine et le jeune pirate, mais reste que, même si Julien et lui ont le même âge, le premier nettoie le pont, pendant que le second fait déjà partie intégrante de l'équipage. Julien éprouve un fort ressentiment envers ce qu'il juge être une injustice flagrante.

De plus, il ne supporte pas l'idée que ce soit Louis qui ait la garde de la pièce où est enfermée Elizabeth. Il craint par-dessus tout que la jeune fille tombe sous le charme du jeune garçon bourru qui garde sa porte. Incohérent, peut-être, mais pas pour un cœur fou d'amour.

Peter

Peter est le fils d'un mage dont les services sont employés par Eenkus. Il a bien tenté d'être gentil avec Julien, mais lui non plus n'accomplit aucune tâche dévolue habituellement aux mousses. Au lieu de cela, il passe de longs moments avec Louis et semble profiter des avantages de ce dernier. Là encore, Julien en conçoit du ressentiment, mais il reconnaît tout de même que Peter s'est montré beaucoup plus amical.

Léontine

Julien a à peine fait attention à la servante d'Elizabeth, capturée en même temps qu'elle.

Elizabeth

Il aura suffit d'un coup d'œil pour que le visage aux cheveux roux de la princesse captive hante à jamais les nuits du jeune Julien. Il aimerait pouvoir la libérer, se faire aimer d'elle et l'emmener loin, très loin. Si seulement...

Ajouts techniques à la feuille de personnage

Même si un niveau de roublard est indiqué sur la feuille de personnage (ou une carrière de Contrebandier en ce qui concerne Warhammer), Julien ne peut être considéré tout à fait comme un personnage de premier niveau : il a débuté son initiation il y a peu. Il ne dispose donc pas de tous les avantages d'un personnage de premier niveau.

Caractéristiques pour Warhammer

Valeurs	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
Initiales	4	31	36	3	4	7	29	1	32	31	30	29	29	26
Carrière		+10	+10			+2	+10							+10
Total	4	31	46	3	4	9	39	1	32	31	30	29	29	26

Points de destin : 4

Vocation : Filou – **Carrière envisagée** : Contrebandier

Compétences : Déplacements silencieux (urbains), Escalade, Canotage, Déplacements silencieux (rural), Endurance à l'alcool

Equipement : Veste en cuir, coutelas (arme simple), arbalète



LEONTINE PUISSAC

Classes(s) : **Druide**

Niveau(x) : **1**

Alignement : **N**

Taille (jeu) : **M**

Âge : **16 ans**

Points d'expérience : **0**

Niveau suivant : **1000**

Caractéristiques			
Carac.	Valeur	Mod.	
FOR	9	-1	
DEX	13	+1	
CON	10	0	
INT	16	+3	
SAG	13	+1	
CHA	18	+4	

Jets de sauvegarde						
JS	Tot.	Base	Mod.	Mag.	Div	
Vigueur	0	0	0			
Réflexes	+3	+2	+1			
Volonté	+3	+2	+1			
Modificateurs Conditionnels						

Points de vie			
Total	PV temp.	Actuel	Dommage étourdissant
8			
Courants			
Initiative			
Total	Dex	Don	Magie
+1	+1		

Classe d'Armure						
Total	DEX	Arm.	Bouc.	Div.	Mag.	Taille
11	+1					
CA surpris		10	CA contact		11	
CA sans armure				11		
CA sans bouclier				11		

Armures et protections						
Désignation	Bonus	DEX Max	Malus	échec sort	Vit.	Poids
Maîtrise	<input checked="" type="checkbox"/> Armure légère <input type="checkbox"/> Armure moyenne <input type="checkbox"/> Armure lourde <input type="checkbox"/> Bouclier					

Combat						
Bonus de base à l'attaque						+0
Type	Total	Base	Carac.	Taille	Mag.	Divers
CC	-1	+0	-1			
CD	+1	+0	+1			

Maîtrise d'armes	
Maîtrise	Armes courantes
Spécialisation	

Armes								
Arme	Attaque	Dommages	Critique	Portée	Taille	Type	Poids	Pouvoirs magiques

Particularités de classe et de race	
Sorts	
Instinct naturel	
Compagnon animal	

Dons	
Pistage	
Esquive	

Langues	

Poids transportable	
Poids transportable maximum	
Lever au dessus de la tête (Pt max x1)	
Lever du sol (Pt max x2)	
Pousser/Tirer (Pt max x5)	

ENCOMBREMENT ET DEPLACEMENT					
Encombrement	Vitesse dépl.	Poids transp.	DEX Max.	Pénalité	Course
Léger			-	-	x4
Médium			+3	-3	x4
Lourd			+1	-6	-

Valeurs et Monnaies diverses					
Monnaies		Gemmes et bijoux		Divers	
	PP				
	PAC				
	PA				

Compétences

Compétence	Total	Base	Mod.	Divers	Carac.	Compétence	Total	Base	Mod.	Divers	Carac.
○ Acrobatie*	-				DEX	○ Escalade	-1		-1		FOR
○ Alchimie*	+5	2	+3		INT	○ Estimation	+3		+3		INT
■ Artisanat	+3		+3		INT	○ Evasion	+1		+1		DEX
■ Artisanat	-		+3		INT	○ Fouille	+3		+3		INT
○ Bluff	+4		+4		CHA	○ Intimidation	+4		+4		CHA
■ Concentration	+1	1	0		CON	○ Langage secret*	-				SAG
■ Connaissance des sorts*	+4	1	+3		INT	○ Langue*	-				-
■ Connaissance* (nature)	+7	4	+3		INT	○ Langue*	-				-
○ Connaissance* (religion)	-				INT	○ Lecture sur les lèvres*	-				INT
○ Connaissance* (noblesse)	-				INT	○ Maîtrise des cordes	+1		+1		DEX
○ Connaissance* ()	-				INT	■ Natation	+3	4	-1		FOR
○ Contrefaçon	+3		+3		INT	○ Perception auditive	+1		+1		SAG
○ Crochetage*	-				DEX	■ Profession*	-				SAG
○ Décryptage*	-				INT	■ Profession*	-				SAG
○ Déguisement	+4		+4		CHA	■ Premiers secours	+5	4	+1		SAG
○ Déplacement silencieux	+2	1	+1		DEX	○ Psychologie	+1		+1		SAG
○ Désamorçage/Sabotage*	-				INT	○ Renseignements	+4		+4		CHA
○ Détection	+1		+1		SAG	○ Représentation	+4		+4		CHA
■ Diplomatie	+4		+4		CHA	○ Saut	-1		-1		FOR
○ Discrétion	+1		+1		DEX	■ Scrutation*	-				INT
■ Dressage*	+6	2	+4		CHA	■ Sens de l'orientation*	+5	4	+1		SAG
■ Empathie avec animaux*	+6	2	+4		CHA	■ Sens de la nature	+5	4	+1		SAG
○ Equilibre	+1		+1		DEX	○ Utilisation objet magique*	-				CHA
○ Equitation	+1		+1		DEX	○ Vol à la tire*	-				DEX

* Utilisable uniquement avec entraînement Rang max CC = niveau perso + 3 ; Rang max CAC = (niveau perso + 3) / 2

Equipement

Sac à dos			Ceinture			CARQUOIS		
Objet	Qté	Poids	Objet	Qté	Poids	Type flèche	Nombre	Poids
PORTES / UTILISES								
Objet								Poids
Armes et armure								-
RATIONS								
(jours)								
Divers			Fontes Monture			DIVERS MONTURE		
Objet	Localisation	Pds	Objet	Qté	Poids	Objet	Poids	
Poids total (porté)								

Description des effets des sorts

Assistance divine (0)

Ce sort fournit au sujet une assistance divine fugace, qui se traduit par un bonus d'aptitude de +1 sur un jet d'attaque, de sauvegarde ou de compétence. La créature doit choisir d'utiliser ou non son bonus avant de jeter le dé.

Détection du poison (0)

Ce sort permet de savoir si un individu, un lieu ou un objet a été empoisonné ou est toxique. Le type de poison peut être déterminé à l'aide d'un jet de Sagesse ou d'Alchimie (DD20).

Purification nourriture & eau (0)

Ce sort rend la nourriture avariée et l'eau croupie respectivement mangeable et potable. Il n'évite pas un éventuel pourrissement futur. L'eau maudite et les breuvages ou aliments du même genre voient leur pouvoir annulé. Le sort est sans effet sur les potions et les créatures, quelles qu'elles soient.

Résistance (0)

Ce sort protège la cible en lui conférant temporairement un bonus de résistance de +1 à ses jets de sauvegarde. La cible peut choisir de ne pas résister au sort.

Soins superficiels (0)

Ce sort guérit un point de dégât. Tout sort mémorisé de niveau 0 peut être remplacé par ce sort au moment du lancement.

Amitié avec les animaux (1)

Ce sort permet de gagner la loyauté d'un animal, à condition de ne pas lui vouloir de mal. Il ne fonctionne que si le druide cherche à se faire un ami de la bête. Une fois acquise, l'amitié est durable et n'a rien de magique.

Apaisement des animaux (1)

Cet enchantement calme les animaux, les monstres primitifs et les créatures magiques, qu'il rend dociles et inoffensifs. Le nombre de DV affectés est égal à 2D4 plus le niveau du personnage. La moindre menace met un terme aux effets du sort.

Convocation d'alliés naturels I (1)

Ce sort appelle une créature naturelle qui attaque ensuite les ennemis du personnage du mieux qu'elle peut. Si le druide est capable de communiquer avec elle, il peut lui dire qui combattre, qui laisser en paix, ou même lui donner d'autres instructions.

Passage sans trace (1)

Les sujets peuvent marcher sur la surface de leur choix sans laisser la moindre trace de leur passage. Il n'est pas non plus possible de les pister à l'odeur.

Données de Background

Historique

Léontine est la fille d'Hortense Puissac, la nourrice de la famille De Joielieu. Comme de coutume, Hortense a porté elle-même un enfant à chaque fois que Marie De Joielieu était enceinte, prodiguant ainsi son lait aux deux enfants en même temps. La sœur de lait de Léontine est Elizabeth, l'une des filles cadettes des De Joielieu. Alors qu'Elizabeth, de sang royal, était élevée dans les habitudes de la cour, Léontine fut confiée à sa grand-mère, une rebouteuse vivant dans une cahute dans les profondeurs de la forêt. Là, elle conçut un amour immodéré pour la nature et les animaux. Sa grand-mère lui apprit à identifier les plantes et à concocter différentes mixtures et philtres. Elle apprit aussi à invoquer les créatures de la forêt et même à se faire comprendre d'eux.

Malheureusement pour la fillette, sa grand-mère mourut de vieillesse avant d'avoir terminé son apprentissage. Hortense n'eut alors d'autre choix que de confier sa fille aux De Joielieu, qui en firent une de leur servante, plus particulièrement la servante d'Elizabeth. D'abord emplie de haine à l'égard de celle qu'elle considérait comme responsable de son départ de la forêt, Léontine ne put s'empêcher d'apprécier avec le temps la jeune fille discrète et chaleureuse qu'était Elizabeth. Elles devinrent vite amies : alors même qu'Elizabeth haïssait par dessus tout les contraintes de la vie de cour, Léontine lui racontait sa vie dans les bois. Lorsque, plus tard, Elizabeth choisit de rejoindre un ordre religieux, Léontine la suivit, l'aidait pendant son apprentissage. Plus libre de ses faits et gestes et éloignée des mauvaises dispositions des De Joielieu à son égard, Léontine se prend même à rêver qu'elle pourrait un jour retourner dans les bois, devenir enfin une gardienne de la forêt à part entière.

Ces derniers jours...

Accompagnant Elizabeth pour une réception officielle dans le nord, Léontine se trouvait à bord du navire d'un des cousins d'Elizabeth, William. Malheureusement pour eux, ils furent attaqués par des flibustiers, menés par un capitaine nommé Eenkus. Les hommes de William se battirent vaillamment mais, à la fin, ce sont bien les pirates qui prirent le dessus. William ne voulut se rendre et Eenkus dut le tuer, devant les yeux d'Elizabeth et de Léontine. Les deux jeunes filles furent quant à elles faites prisonnières.

Elizabeth et Léontine sont depuis gardées jour et nuit dans un petit réduit du navire. Le jour, c'est un jeune pirate du nom de Louis qui monte la garde devant leur porte. Eenkus a fait comprendre à Elizabeth qu'il réclamerait une rançon et que son avenir dépendrait du paiement. Léontine n'est pas mécontente de se trouver loin des De Joielieu, même si elle se fait réellement du souci pour son amie.

Caractère & Apparence

Léontine est une jeune fille frêle dont la beauté est considérablement masquée par les frusques imposées par sa condition. Ses longs cheveux bruns ondulants dissimulent un visage séduisant où apparaît souvent un sourire narquois. Son enfance passée dans les bois a trempé son caractère, la transformant en une adolescente relativement sûre d'elle, pragmatique et décidée. Elle est d'un naturel rieur et badin, avec toutefois quelques accès de nostalgie pour une enfance qui lui paraît bien éloignée...

Léontine sait bien que sa condition ne lui ouvre pas de grands choix, mais elle ne désire pas grand chose de plus que de retrouver sa liberté dans les bois et forêts de son enfance. Cependant, elle s'est attachée à Elizabeth, chez qui elle a rapidement ressenti le même désir de liberté et la même aspiration à la solitude qui s'exprime de temps en temps.

Contrairement à Elizabeth, Léontine ne ressent aucune gêne par rapport à ses relations avec les garçons de son âge. C'est une adolescente fière et qui en remontre même aux garçons les plus entreprenants. Elle ne compte plus ceux qu'elle a tourné en bourriques, y compris de jeunes nobles qui pensaient la faire s'allonger à la seule évocation de leurs noms de famille.

Ce que Léontine pense des autres personnages...

Elizabeth

Elizabeth est la meilleure amie de Léontine. En fait, c'est sa seule amie. Elle n'a jamais considéré son sang noble comme une marque de sa supériorité, considérant immédiatement Léontine comme une sœur. Cette dernière en a conçu une affection sans borne pour sa maîtresse.

Louis

C'est le jeune garçon chargé par Eenkus de garder les deux prisonnières. Il a l'air d'un lourdaud mal dégrossi, élevé au grand air du large. Il semble vouer une admiration sans bornes à Eenkus, et le capitaine pirate semble lui retourner une affection toute paternelle.

Peter

Ce garçon élancé n'a rien à voir avec les pirates, un coup d'œil suffit à le deviner. Alors que Léontine et Elizabeth était amenée à bord du navire d'Eenkus, Léontine a aperçu ce jeune garçon discuter avec un mage qui se trouve à bord du navire, mais que les pirates semblent ignorer.

Julien

Ce garçon timide est un autre jeune pirate du navire. Il est plutôt mignon et les regards qu'il lance à Elizabeth laissent peu de doute quant aux tendres sentiments qu'il a à l'égard de la jeune fille. Pourtant, son allure triste et solitaire prive Léontine de l'envie de s'en moquer.

Ajouts techniques à la feuille de personnage

Même si un niveau de druide est indiqué sur la feuille de personnage (*ou une carrière d'ovate en ce qui concerne Warhammer*), Léontine ne peut être considérée tout à fait comme un personnage de premier niveau : son initiation a été interrompue. Elle ne dispose donc pas de tous les avantages d'un personnage de premier niveau.

Caractéristiques pour Warhammer

Valeurs	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
Initiales	3	33	30	2	4	5	39	1	25	31	36	26	28	37
Carrière		+10	+10			+1	+10				+10	+10	+10	
Total	3	33	30	2	4	6	49	1	25	31	46	26	28	37

Points de destin : 3 – **Vocation** : Forestière

Carrière envisagée : Ovate

Compétences : Déplacement silencieux (rural), Préparation de poisons (végétaux), Identification des Plantes, Pistage, Soins des Animaux, Emprise sur les animaux

Equipement : Symbole religieux



LOUIS

Classes(s) : Guerrier

Niveau(x) : 1

Alignement : N

Taille (jeu) : M

Âge : 16 ans

Points d'expérience : 0

Niveau suivant : 1000

Caractéristiques			
Carac.	Valeur	Mod.	
FOR	17	+3	
DEX	12	+1	
CON	14	+2	
INT	13	+1	
SAG	8	-1	
CHA	11	0	

Jets de sauvegarde					
JS	Tot.	Base	Mod.	Mag.	Div
Vigueur	+4	+2	+2		
Réflexes	+1	0	+1		
Volonté	-1	0	-1		
Modificateurs Conditionnels					

Points de vie			
Total	PV temp.	Actuel	Dommage étourdissant
12			
Courants			
Initiative			
Total	Dex	Don	Magie
+1	+1		

Classe d'Armure						
Total	DEX	Arm.	Bouc.	Div.	Mag.	Taille
13	+1	+2				
CA surpris		12	CA contact		11	
CA sans armure				11		
CA sans bouclier				13		

Armures et protections						
Désignation	Bonus	DEX Max	Malus	échec sort	Vit.	Poids
Cuir souple	+2	-	-	-	-	5kg
Maîtrise <input type="checkbox"/> Armure légère <input checked="" type="checkbox"/> Armure moyenne <input type="checkbox"/> Armure lourde <input type="checkbox"/> Bouclier						

Combat						
Bonus de base à l'attaque						+0
Type	Total	Base	Carac.	Taille	Mag.	Divers
CC	+4	+1	+3			
CD	+2	+1	+1			

Maîtrise d'armes	
Maîtrise	Armes courantes, Armes de guerre
Spécialisation	

Armes								
Arme	Attaque	Dommages	Critique	Portée	Taille	Type	Poids	Pouvoirs magiques
Coutelas	+5	1d6+3	19-20/x2	-	P	T	1 kg	

Particularités de classe et de race

Dons	
Arme de prédilection :	Coutelas
Talent :	navigation
Attaque en puissance	

Langues

Poids transportable	
Poids transportable maximum	
Lever au dessus de la tête (Pt max x1)	
Lever du sol (Pt max x2)	
Pousser/Tirer (Pt max x5)	

ENCOMBREMENT ET DEPLACEMENT					
Encombrement	Vitesse dépl.	Poids transp.	DEX Max.	Pénalité	Course
Léger			-	-	x4
Médium			+3	-3	x4
Lourd			+1	-6	-

Valeurs et Monnaies diverses					
Monnaies		Gemmes et bijoux		Divers	
	PP				
	PAC				
	PA				

Données de B ackground

Historique

Louis est le fils d'un pirate nommé Barberousse et d'une fille de joie des Iles aux Singes. Il a passé son enfance sur le Comptoir, aidant dans les tavernes lors des nuits de débauche qui suivaient tous les débarquements de navires pirates. Toute son enfance, il a entendu chanter les exploits des flibustiers et des gredins des mers. Alors, lorsque enfin il fut en âge de suivre son père en mer, il s'embarqua tout naturellement, prêt à devenir à son tour un écumeur.

Après quelques mois de mer, il avait déjà acquis les rudiments de la vie de pirate et l'équipage de son père l'appréciait, l'assurant même qu'il était leur porte-bonheur. Las, la chance ne suffit pas à sauver son père lorsqu'au cours d'une prise, il se trouva nez à nez avec le canon d'une arme ennemie. C'est Eenkus qui le ramena à bord, blessé à mort. Louis passa les trois jours qui suivirent au chevet de son père, l'écoutant délirer alors que la Faucheuse prenait son dû. Puis, après une courte cérémonie, Louis dit adieu à son père alors qu'on le rendait à la mer.

Eenkus devint le nouveau capitaine et amena l'équipage à d'autres succès et d'autres drames. A bord de leur navire, la Danseuse des Mers, Louis découvrit plus avant encore la vie de pirate, la vie qu'avait mené son père. Et lorsque, rentrant d'une expédition, il apprit que sa mère était morte du scorbut, il sut alors que plus rien ne le liait à la terre : seule la mer comptait.

Ces derniers jours...

La Danseuse des Mers est repartie pour une expédition il y a quelques semaines. Apercevant l'étendard de la famille royale, Eenkus a décidé d'aborder le navire. Bien lui en a pris : l'équipage a été vaincu et la prise a été rentable. Armes, tissus, soieries, mais surtout ce qui semble être une princesse de sang royal, qu'Eenkus compte échanger contre une rançon. Rançon qui sera pour le moins conséquente, c'est certain !

Caractère & Apparence

Louis est un grand gaillard solide et musculeux. Sa tignasse blonde orne un visage tanné par les longs mois déjà passés en mer. Ses bras et ses épaules sont celles d'un marin habitué à transporter de lourdes charges, et ses mains ont le cals des manouvriers.

Ayant passé son enfance au milieu des plus vils gredins que compte les océans, Louis a vite appris à éviter les coups lorsqu'il n'a aucune chance et à les rendre lorsqu'il est en position de force. Il ne connaît depuis sa naissance qu'une seule loi, celle du plus fort, et il sait parfaite comment l'appliquer. Cela dit, il n'est ni violent ni cruel et, à vrai dire, il rechigne à faire le mal. Ce sont souvent sa loyauté indéfectible envers Eenkus ou envers la mémoire de son père qui, au final, font basculer sa décision. Mais au fond de lui, Louis aimerait bien avoir une vie plus simple et moins sanguinaire.

Son vocabulaire est celui des tavernes et bordels de son enfance, sa grammaire est celle des marins, et son esprit est celui d'un enfant chez qui on n'a jamais éveillé la curiosité et l'intérêt pour l'étude. Louis n'est pas un mauvais bougre, mais ses motivations sont simples, et s'arrêtent le plus souvent à ce qu'il fera le lendemain.

Ce que Louis pense des autres personnages...

Elizabeth

La princesse capturée par Eenkus est une rouquine plutôt hautaine dont Louis a hérité la garde. Il s'acquitte de sa tâche du mieux possible, avide de contenter le capitaine Eenkus. Il n'a pas vraiment prêté attention à la jeune fille, tant il était occupé à charger à bord de la Danseuse des Mers les prises du jour.

Léontine

Il s'agit de la jeune servante d'Elizabeth. Louis s'inquiète un peu pour elle. Autant Elizabeth sera sans doute rachetée par ses parents, mais la pauvre Léontine risque de finir comme la mère de Louis, vendue à un bordel du Comptoir de l'île aux Singes...

Peter

Peter est le fils du mage Horace Eauxvives, un sorcier capturé par Eenkus il y a quelques mois. Le capitaine tient le mage sous son emprise principalement par l'intermédiaire de son fils qui, lui, apprécie chaque moment passé à bord, tant il goûte la liberté de la vie de pirate. Peter et Louis passent beaucoup de temps ensemble et, malgré leurs différences, ils s'apprécient assez.

Julien

Julien est un jeune mousse embarqué lors du dernier départ. Il n'a pas encore fait ses preuves et passe donc par toutes les phases d'apprentissage de la vie de marin, les plus difficiles. Louis ne s'est jusqu'ici pas vraiment intéressé à lui. De toute manière, il n'est même pas certain que le mousse soit encore là au prochain départ.

Ajouts techniques à la feuille de personnage

Même si un niveau de guerrier est indiqué sur la feuille de personnage (ou une carrière de Matelot en ce qui concerne Warhammer), Louis ne peut être considéré tout à fait comme un personnage de premier niveau : il a débuté son initiation il y a peu. Il ne dispose donc pas de tous les avantages d'un personnage de premier niveau.

Caractéristiques pour Warhammer

Valeurs	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
Initiales	5	37	31	4	4	6	32	1	29	29	26	29	29	28
Carrière		+10	+10	+1		+2	+10	+1						
Total	5	47	31	5	4	6	32	2	29	29	26	29	29	28

Points de destin : 4

Vocation : Guerrier – **Carrière envisagée** : Matelot

Compétences : Escalade, Force Accrue, Bagarre, Canotage, Coups puissants, Natation, Manœuvres nautiques

Equipement : Veste en cuir, Coutelas (arme simple)



PETER EAUXVIVES

Classes(s) : Mage

Niveau(x) : 1

Alignement : NB

Taille (jeu) : M

Âge : 16 ans

Points d'expérience : 0

Niveau suivant : 1000

Caractéristiques			
Carac.	Valeur	Mod.	
FOR	8	-1	
DEX	15	+2	
CON	14	+2	
INT	17	+3	
SAG	13	+1	
CHA	16	+3	

Jets de sauvegarde						
JS	Tot.	Base	Mod.	Mag.	Div	
Vigueur	+2	0	+2			
Réflexes	+2	0	+2			
Volonté	+3	+2	+1			
Modificateurs Conditionnels						

Points de vie			
Total	PV temp.	Actuel	Dommage étourdissant
6			
Courants			
Initiative			
Total	Dex	Don	Magie
+6	+2	+4	

Classe d'Armure						
Total	DEX	Arm.	Bouc.	Div.	Mag.	Taille
12	+2					
CA surpris		10		CA contact		12
CA sans armure				12		
CA sans bouclier				12		

Armures et protections						
Désignation	Bonus	DEX Max	Malus	échec sort	Vit.	Poids
Maîtrise <input type="checkbox"/> Armure légère <input type="checkbox"/> Armure moyenne <input type="checkbox"/> Armure lourde <input type="checkbox"/> Bouclier						

Combat						
Bonus de base à l'attaque						+0
Type	Total	Base	Carac.	Taille	Mag.	Divers
CC	-1	+0	-1			
CD	+2	+0	+2			

Maîtrise d'armes	
Maîtrise	Armes courantes
Spécialisation	

Armes								
Arme	Attaque	Dommages	Critique	Portée	Taille	Type	Poids	Pouvoirs magiques

Particularités de classe et de race	
Sorts	
Appel de familier	

Dons	
Vigilance	
Science de l'initiative	

Langues

Poids transportable	
Poids transportable maximum	
Lever au dessus de la tête (Pt max x1)	
Lever du sol (Pt max x2)	
Pousser/Tirer (Pt max x5)	

ENCOMBREMENT ET DEPLACEMENT					
Encombrement	Vitesse dépl.	Poids transp.	DEX Max.	Pénalité	Course
Léger			-	-	x4
Médium			+3	-3	x4
Lourd			+1	-6	-

Valeurs et Monnaies diverses					
Monnaies		Gemmes et bijoux		Divers	
	PP				
	PAC				
	PA				

Description des effets des sorts

Hébétement (0)

Cet enchantement brouille les idées de la victime, ce qui l'empêche d'agir pendant un round. Les humanoïdes ayant au moins 5DV sont immunisés. *Composante matérielle : un peu de laine ou matière similaire.*

Lumière (0)

Lancé sur un objet, ce sort le fait briller comme la lumière d'une torche, ce qui permet d'éclairer jusqu'à 6 mètres à la ronde. *Composante matérielle : une luciole ou un peu de mousse phosphorescente.*

Son imaginaire (0)

Ce sort permet de créer un son d'intensité stable ou changeante. Une fois sélectionné, il est impossible de modifier le bruit généré. *Composante matérielle : un peu de cire ou de laine brute.*

Manipulation à distance (0)

En pointant le doigt vers un objet non porté, le lanceur de sorts peut le soulever et le déplacer sans le toucher. En sacrifiant une action de mouvement, il peut déplacer l'objet de 5 mètres au maximum.

Ouverture / Fermeture (0)

Ce sort permet, au choix, d'ouvrir ou de fermer une porte, un coffre, une boîte, une fenêtre, un sac, une bourse, etc. Il échoue automatiquement si un mécanisme de fermeture lui résiste. De plus, il ne peut ouvrir ou fermer que les objets de poids standard. *Focaliseur : une clef en laiton.*

Lecture de la Magie (0)

Ce sort permet de lire les inscriptions magiques qui seraient sinon inintelligibles (sur les parchemins, livres magiques, etc.). En règle générale, ce déchiffrage ne déclenche pas la magie contenue dans le texte, sauf le cas des parchemins maudits.

Prestidigitation (0)

Ce terme regroupe toute une série de tours de magie sans grand effet que les novices lancent pour s'entraîner. Ces enchantements mineurs ne sont pas assez puissants pour reproduire les effets d'autres sorts.

Compréhension des langages (1)

Ce sort permet de comprendre la langue d'autres créatures et de lire des textes qui resteraient sinon indéchiffrables. Le personnage doit toucher la créature ou le texte qu'il désire comprendre. *Composantes matérielles : un peu de suie et une pincée de sel.*

Graisse (1)

Ce sort recouvre une surface de graisse glissante. Toute créature entrant ou se trouvant dans la zone d'effet doit réussir un jet de Réflexes pour ne pas tomber. *Composante matérielle : une noix de beurre ou un peu de couenne de porc.*

Hypnose (1)

Ce sort capte l'attention des créatures proches, qui se retrouvent hypnotisées. Le lanceur de sorts peut alors mettre à profit la fascination qu'elles éprouvent pour lui en leur donnant des ordres. Il affecte un total de 2d4 dés de vie. Une créature ratant son jet de sauvegarde ne se souvient pas avoir été hypnotisée.

Identification (1)

Ce sort identifie la fonction de base d'un objet magique, la manière de l'actionner et le nombre de charges restant. *Composantes matérielles : une perle valant au moins 100 po, broyée.*

Sommeil (1)

Ce sort endort jusqu'à 2d4 dés de vie de créatures. Les créatures les plus faibles sont affectées les premières. Celles ayant au moins 5 dés de vie sont immunisées. *Composante matérielle : une pincée de sable fin, une poignée de pétales de rose ou un criquet vivant.*

Données de Background

Historique

Peter est le fils du mage Horace Eauxvives, un sorcier sans grand talent qui officiait dans les ports de la côte ou à bord des navires marchands. Dès son plus jeune âge, Peter accompagna son père au cours de ses voyages. Son père tenait à faire de lui un mage et les dons précoces de l'enfant pour l'étude de la magie ne firent qu'accroître son désir de voir son fils devenir meilleur que lui. Peter n'avait pas vraiment envie de devenir mage, mais son père étant sa seule famille, il fit ce qu'on lui demandait.

Il y a quelques mois, cependant, le navire où les deux mages se trouvaient a été attaqué par un pirate audacieux nommé Eenkus. Peter et son père furent capturés puis amenés à bord de la Danseuse des Mers, le navire d'Eenkus. Horace refusa d'abord de collaborer avec les pirates, puis se soumit. Peter ne sait pas exactement pourquoi son père a cédé, mais il soupçonne Eenkus d'avoir menacé Horace de tuer son fils s'il refusait de collaborer. Peu importe à Peter : il a trouvé dans la vie de pirate la liberté qu'il recherchait depuis son enfance, et le moyen d'échapper aux fastidieuses leçons de magie. En fait, Eenkus ne sait pas que Peter pratique la magie et Horace lui a fait jurer de ne rien dire.

Ces derniers jours...

Au cours de la dernière expédition de la Danseuse des Mers, Eenkus a attaqué un navire qui portait l'étendard de la famille royale. A bord, il a capturé deux jeunes filles, dont l'une semble être une princesse de sang royal. Depuis, le jeune Louis monte la garde devant la cabine des deux filles, alors que la Danseuse des Mers se dirige vers son comptoir d'attache : l'île aux Singes, un comptoir pirate renommé.

Caractère & Apparence

Peter est un jeune garçon élancé, beaucoup moins musclé que d'autres comme Louis ou Julien. Sa face ovale est entouré de cheveux noirs coupés courts, et de grands yeux d'un bleu acier observent méticuleusement le monde qui les entoure. Malgré les semaines passées en mer, ses mains sont encore celles d'un lettré, des mains longues et fines, comportant quelques traces d'encre sur les doigts.

Depuis sa plus tendre enfance, Peter est habitué à la vie en mer. Il est donc parfaitement à sa place sur la Danseuse des Mers, remplissant ses devoirs de marins de son mieux. Cela dit, il suffit de l'entendre parler avec d'autres marins pour comprendre qu'il ne vient pas du même monde : il emploie un langage plutôt châtié, hérité des longues leçons avec son père, plutôt que le langage imagé des autres pirates.

Même s'il aime et apprécie son père, Peter goûte sa toute nouvelle liberté et profite de cette opportunité. De plus, il est fasciné par Eenkus, qui est tout à la fois un homme sage et rusé.

Ce que Peter pense des autres personnages...

Elizabeth

La jeune noble prisonnière d'Eenkus. Peter n'a pas fait particulièrement attention à elle lorsque les pirates l'ont amené à bord. Elle semble toutefois assez fière pour avoir refusé de s'alimenter pendant deux jours entiers.

Léontine

La noble était accompagnée par une servante, une brune dont le visage était camouflé par ses cheveux. Pourtant, Peter a eu l'impression qu'elle l'observait.

Louis

Il est le fils du meilleur ami d'Eenkus, tué des années auparavant lors d'une prise. Depuis, Eenkus a pris le jeune homme sous sa garde. Louis est un garçon simple, un peu bourru, mais qui ne ferait pas de mal à une mouche. Il cherche avant tout à épater Eenkus, son second père.

Julien

Julien est un jeune mousse embarqué lors du dernier départ. Il est cantonné aux tâches les plus difficiles et semble en concevoir du ressentiment à l'égard de Peter et Louis. Peter a bien essayé d'entamer une ou deux fois la conversation, sans succès.

Ajouts techniques à la feuille de personnage

Même si un niveau de mage est indiqué sur la feuille de personnage (ou une carrière d'apprenti en ce qui concerne Warhammer), Peter ne peut être considéré tout à fait comme un personnage de premier niveau : il a débuté son initiation il y a peu et l'a interrompu depuis qu'il se trouve à bord de la Danseuse des Mers. Il ne dispose donc pas de tous les avantages d'un personnage de premier niveau.

Caractéristiques pour Warhammer

Valeurs	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
Initiales	4	29	34	2	3	7	29	1	32	31	38	32	30	32
Carrière						+1			+10		+10		+10	
Total	4	29	34	2	3	7	29	1	42	31	48	32	40	32

Points de destin : 3 – **Vocation** : Lettrée

Carrière envisagée : Apprenti Sorcier

Compétences : Astronomie, Sixième sens, Calcul mental, Alphabétisation, Incantations (magie mineure), Connaissance des parchemins

Points de magie : 8

Sorts : Don de langues, Feux Follets, Luminescence, Ouverture, Sommeil, Sons, Verrou magique

Equipement : aucun