

Scénario “Pirates !” pour la journée à thème des Forgeurs de Rêves du 11 octobre D&D 3.5 – Archipels

Synopsis

Ce scénario étant un one-shot appelé à être joué en une séance courte, il mettra d'emblée les personnages dans le bain... Si l'on peut dire. En effet, leur navire vient d'être coulé par un bateau pirate, en pleine nuit. Les personnages, passagers de l'embarcation coulée, ont été réveillés par le bruit et on pu se hisser à bord d'une chaloupe avant que le navire ne soit mangé par les flammes et englouti par les flots. Une fois la nuit passée, ils seront en vue d'une île et devront se débrouiller pour l'atteindre. Ils feront naufrage sur un rivage où des caisses et autres débris de leur navire les auront précédés. De quoi se rééquiper un peu.

L'île est de taille moyenne, très boisée, de type exotique (sable blanc, eaux claires, palmiers, forêt en son centre et volcan au milieu). Elle est déserte en apparence, à l'exception d'une faune et d'une flore dangereuses. Il s'agit toutefois du repaire des pirates qui ont attaqué leur navire. Ceux-ci se cachent dans une caverne large qui peut abriter leur bateau. Pour se sauver, les personnages devront libérer les prisonnières des pirates (des jeunes filles de bonne famille qui se rendaient dans leur école pour jeunes gens fortunés sur l'île de Gorode) afin de se constituer un équipage pour voler le navire des pirates.

Introduction

Lisez ce texte à haute voix.

Pour une nuit agitée, ce fut une nuit agitée ! Après avoir essuyé un grain d'une rare violence, vous aviez réussi à trouver le sommeil dans vos couchettes respectives, bercés par les flots vigoureux et le bruit des régurgitations de plusieurs passagers moins résistants que vous. En plein milieu de la nuit, vous avez été tirés de votre sommeil précaire par des bruits et des cris... On se battait sur le pont ! Avant que vous ayez pu réagir, un matelot vint tambouriner à la porte de votre cabine... « Tout le monde aux chaloupes ! Nous sommes attaqués ! Des pirates ! On coule ! » Aussitôt, vous avez été pris dans le flot des marins qui couraient en tout sens et sans réfléchir, vous vous êtes précipités sur la première chaloupe, celle qui donnait à tribord. D'autres passagers, furtivement aperçus lors de votre voyage, se dirigeant dès lors vers la seconde chaloupe. Sur le pont, le feu avait déjà détruit la voilure et les cordages. Le grand mât gisait tel un arbre abattu par la foudre, brisé en son milieu. Des marins se battaient avec la rage du désespoir contre des ombres fantomatiques... Une scène de carnage comme seule la mer peut en réserver. Certains parmi vous se sont alors exclamés qu'il fallait prêter main forte à l'équipage et lutter contre les flibustiers, mais c'est ce moment que choisit un marin pour trancher les liens qui reliaient votre chaloupe au navire, provoquant sa chute dans les flots écumants. Un fort courant latéral vous fit dériver de plus en plus loin de votre bâtiment, attaché par des grappins à celui des pirates. Vous réalisez alors que vous n'avez quasiment rien emporté de votre équipement... Qui un bâton, qui une épée... Une fine pluie se met à tomber et la hauteur des vagues vous cache par moments la scène qui s'éloigne : celle d'un navire livré à la rage, au feu et au fer... Vous réalisez aussi que la seconde chaloupe se trouvait du côté des pirates et que les autres passagers n'ont sans doute pas eu votre chance. Alors que vous continuez à dériver, de plus en plus loin, il vous semble entrevoir une dernière fois les flammes assassines avant que le bateau sur lequel vous aviez acheté fort cher vos places ne sombre définitivement... Aucune lumière ne subsiste, mais vous entendez encore les cris de joie des assaillants, repus de massacre et de butin... Avant que la nuit ne les engloutissent à leur tour.

Les raisons pour lesquelles les personnages se trouvaient à bord de « La Sirène », le navire qui vient de couler, seront définies par le maître du jeu sur les fiches de background de chaque personnage pré-tiré. Bien qu'ils ne se connaissent pas au préalable, ils partageaient la même cabine et se rendaient tous à Gorode, une île mystique très prisée par les touristes et les amateurs de savoir. Le voyage n'en était encore qu'à sa moitié, et les personnages ne savent pas exactement où ils se trouvent. La nuit et le remous leur cachent en tout cas toute terre à proximité. Laissez-les gamberger un peu. La mer est houleuse, mais la tempête est bel et bien terminée. La pluie et le froid les empêcheront de dormir. Si les personnages essaient de se rappeler quelque chose des pirates ou de l'attaque, faites-leur faire un test en Intelligence (bonus d'INT + 1d20, DD 15). En cas de succès, ils se souviendront avoir aperçu les assaillants. Bien que d'allure inquiétante, il s'agissait d'humains en grande majorité. Leur bateau, tache d'ombre sur un ciel d'encre, était plus petit que celui des PJs, mais profilé pour la vitesse. Aucune lumière ne luisait à bord. Ils n'ont pas pu dénombrer les pirates, mais s'ils ont été attentifs (DD 20), ils ont pu entrevoir une silhouette plus grande que les autres, coiffée d'un volumineux tricorne, et qui semblait donner des ordres en Océen (pour ceux qui connaissent cette langue).

Terre !

Au petit matin, alors qu'un ciel bleu déteint lentement sur l'ombre de la nuit, il ne reste aucune trace du drame qui s'est joué cette nuit... Mais un relief apparaît en face de la chaloupe : une île ! De là où ils sont, les personnages peuvent voir une sorte de montagne aux flancs recouverts de végétation et une plage de sable blanc. Aucune fumée ou signe d'activité. Les PJs souhaiteront probablement faire naufrage sur l'île. Leur chaloupe risque cependant de passer à côté, car elle dérive toujours. Pour lui faire prendre la bonne direction, ils devront trouver les rames, accrochées de chaque côté de leur esquif (Détection, DD10). Quelques tentatives leur permettront de comprendre comment diriger la barque s'ils ne sont pas des habitués. Une heure plus tard, ils accosteront sur la plage de sable blanc, bordée de palmiers et d'une forêt dense dont émanent de nombreux cris d'oiseaux et vrombissements d'insectes. Un test en Détection (DD10) permet de se rendre compte que des mouettes semblent planer autour d'un point situé plusieurs centaines de mètres au nord, sur la plage. Aucune trace de pas ou signe d'activité n'est visible depuis la plage.

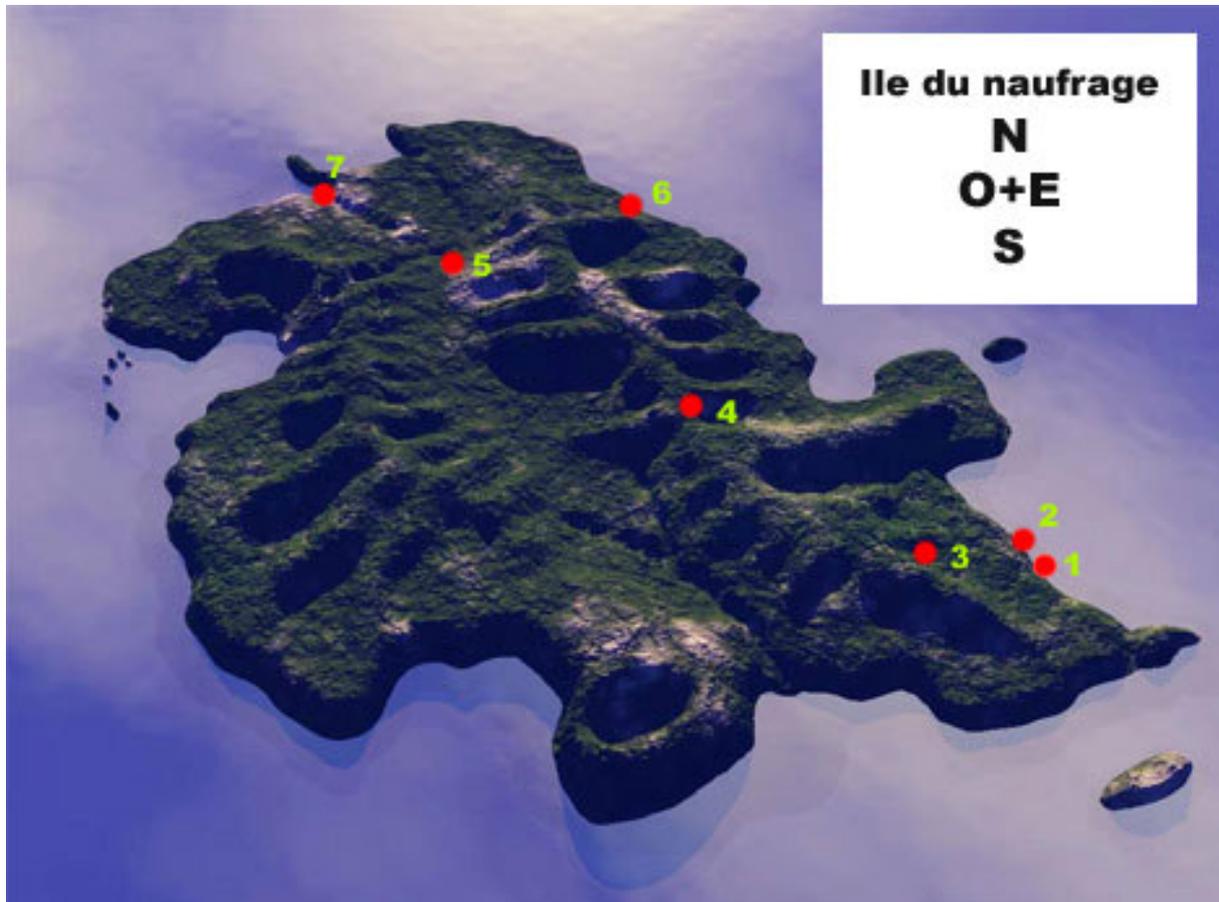
Débris et équipement

Plusieurs caisses, provenant peut-être de la Sirène, ont échoué sur la plage à cet endroit. Il y a aussi un corps, atrocement mutilé, accroché à une corde qui serrait une caisse. Quelques crabes sur la plage ont entrepris leur travail de nettoyage des côtes... Il y a une demi-douzaine de caisses, éventrées et évidées pour la plupart, mais trois sont encore intactes. La première contient des étoffes, mouillées et salies par le sel marin (valeur : 15 PO), la deuxième deux armures de cuir pour des personnages de taille humaine, finement ouvragées et intactes et la troisième caisse contient du tabac. Le cadavre mutilé est vêtu d'une armure de cuir de taille humaine, mais elle est tellement tailladée qu'elle ne sert plus à rien. La bourse à la ceinture de cet homme (un marin de la Sirène) contient 6 PO et un rubis d'une valeur de 50 PO.

Plan de l'île

L'île est recouverte d'une forêt tropicale sur 90 pour cent de sa surface. Son point culminant, un ancien volcan, se situe au sud-ouest, mais est très difficile d'accès en raison du caractère escarpé de ses pentes (Escalade DD 25) et de l'épaisseur de la forêt à cet endroit. Une crête

rocheuse, nettement plus accessible, court sur une bonne partie de l'île, de la pointe sud-est au nord. Elle peut être franchie moyennant un test en Escalade (DD 10). La côte est de l'île est la seule à bénéficier d'une plage sablonneuse. Le reste des côtes est escarpé et constitué de récifs. Au nord, un bras de mer étroit s'engouffre dans les terres et mène à la caverne occupée par les pirates.



Légende :

- 1 : site du naufrage des PJs
- 2 : débris
- 3 : repaire des dragonnets océans
- 4 : patrouille des pirates
- 5 : campement des esclaves
- 6 : l'antre du cthuul
- 7 : repaire des pirates

Rencontres

Laissez les personnages se promener sur l'île comme bon leur semble. Les endroits intéressants sont marqués d'un point rouge et renvoient à une rencontre donnée. Si vous le souhaitez, vous pouvez ajouter des rencontres hostiles parmi les animaux de l'île. Les deux premières rencontres sont déjà traitées (1 et 2).

3. Repaire des dragonnets océans

A flanc de rocher, un trou naturel est creusé dans la falaise, assez grand pour qu'un homme s'y tienne accroupi. Il n'est pas facile d'accès (Escalade DD20) mais ce n'est pas impossible de s'y risquer. Toute personne en approche sera toutefois attaquée par le dragonnet océen qui vole en cercle autour de sa cachette. A l'intérieur, la femelle est gravide et se montrera agressive si on l'approche. Plusieurs cadavres d'animaux et des restes humains ramenés par les flots ont été emportés à l'intérieur pour qu'elle puisse se nourrir. En fouillant ces restes, on peut trouver une dague de belle facture, un ceinturon de cuir en bon état un collier en argent d'une valeur de 65 PO.

Dragonnets océens (FP2)

PV : 15-16

Initiative +0

VD : 5/12/20

CA 18

Attaque +4 (morsure) 1d4

Spécial : détection de l'invisibilité, télépathie, immunité RM19

JDS Vig +4, Réf +3, Vol +4

Comp : discrétion +16, Sens de l'orientation +3, Perception auditive +5, Fouille +2 Détection +5

4. Patrouille des pirates

Quatre pirates patrouillent en permanence sur les hauteurs de l'île afin de s'assurer qu'aucune voile n'apparaît à l'horizon. S'ils en aperçoivent une, ils préviennent automatiquement le repaire situé au nord et une opération d'abordage est mise en place, si le bateau est prêt. Les pirates marchent le long de la crête à hauteur du point 6 jusqu'à hauteur du point 3, après quoi ils font demi-tour et reviennent au campement pour être remplacés par d'autres pirates. La nuit, ils ne sont que deux à faire la route, et sont munis de torches que l'on peut voir depuis la côte. Pour prévenir rapidement leur camp, ils emportent un perroquet magique, capable de parler, qui rapporte ce qu'ils ont vu. S'ils sont attaqués, le perroquet a pour ordre de revenir le plus vite possible au camp pour prévenir ses maîtres

Pirates

PV : 14-15-16-17

Initiative : +1

VD : 9

CA : 12 (bonus dex)

Attaque : +5 (hachettes, épées courtes) 1d6

JDS Vig+3 Réf +1 Vol+1

Comp : Perception auditive +2, Fouille +2, Détection +2

Perroquet magique

PV : 4

Initiative : +3

VD : 12

CA : 17

Attaque : bec (+1) 1d4

JDS Vig +2 Ref +5 Vol +2

Comp : discrétion +5, Sens de l'orientation +3, Perception auditive +5, Fouille +2 Détection +5

Les pirates portent sur eux des vêtements légers (il fait chaud) et leurs armes. L'un d'eux porte une boucle d'oreille en or (valeur 5 PO), un autre un symbole représentant une pieuvre en pendentif, en bois (valeur 10 PA). Tous sont abondamment tatoués.

5. Campement des esclaves

Une faille dans la roche a été couverte de feuilles et de branchages serrés afin de constituer une prison à l'abri des intempéries. C'est là que les pirates parquent leurs prisonniers et, en ce moment, ils détiennent une dizaine de jeunes filles de bonne famille qui voyageaient à bord d'un navire à destination de Gorode, elles aussi. Elles se rendaient dans un collège privé de bonne réputation sur cette île, et cela fait une bonne semaine qu'elles sont détenues là. Les pirates ont bien tenté de convaincre leur chef de les laisser s'amuser un peu avec elles, mais le capitaine préfère ne pas y toucher tant qu'il reste un espoir de rançon. Il se demande comment faire parvenir la demande sur l'île d'origine des filles, Jytt la Pacifique. En attendant, les filles sont bien traitées. Elles sont nourries et on les laisse sortir deux par deux pour qu'elles puissent se laver et faire leurs besoins. Il y a en permanence six pirates à cet endroit, sauf pendant la nuit où la garde se résume à deux personnes, cachées dans un petit abri de fortune constitué de quelques planches contre des troncs d'arbres. Les sentinelles sont armées d'arcs et d'épées courtes. Lorsque les filles sortent, elles ont accès à un petit lac d'eau claire à proximité, et les sentinelles en profitent pour se rincer l'œil, mais de loin (si le capitaine l'apprenait...). Une fois par jour, les gardes donnent aux filles de quoi manger : poisson séché, crustacés et fruits, principalement. Elles ne meurent pas de faim. La prison des filles est profonde de cinq mètres, longue de douze et large de trois. On ne peut en remonter ou y descendre sans se faire mal qu'avec une échelle de corde (remontée en temps normal) ou en escaladant une paroi difficile (DD30). La grille de bois est solide, mais pas incassable (DD30, 35 points de vie).

Pirates

PV : 14-15-16-17-15-14

Initiative : +1

VD : 9

CA : 12 (bonus dex)

Attaque : +5 (hachettes, épées courtes) 1d6 +3 (arcs, 10 flèches)

JDS Vig+3 Réf +1 Vol+1

Comp : Perception auditive +2, Fouille +2, Détection +2

Filles

PV : 5-6-7-8-6-7-8-6-8-7

Initiative : +0

VD : 9

CA : 12 (bonus dex)

Attaque : +1 (griffes) 1 point de vie.

JDS Vig 0 Réf +2 Vol +2

Comp : Perception auditive +3, Fouille +1, Détection +1

6. L'autre du Cthul

A cet endroit, la forêt plonge presque ses racines dans l'eau tant la plage est étroite. La pente est raide, ce qui explique que l'eau ait érodé toute plage jusqu'aux arbres. C'est là que vit un

cthuul, juste au pied des arbres, le plus souvent immergé. Il attend que des animaux viennent s'abreuver pour s'en saisir avec ses grosses pinces. En approchant de cet endroit, on peut remarquer des ossements parfaitement nettoyés entassés près de l'eau et entre les arbres. Le cthulul préférera attendre que quelqu'un se rapproche, mais si on se méfie, il peut sortir de sa cachette et marcher vers ses proies...

Cthulul

PV : 93

Initiative : +7

VD : 9

CA : 22

Attaques : +12 pinces 2d6+5

Spécial : immunité contre paralysie et poison

JDS : Ref +6 Vig +7 Vol +9

Compétences : Détection +13, Discrétion +13, Perception auditive +13, Saut +11

Les pirates savent que le cthulul vit ici et ont déjà essayé de le tuer, mais après avoir perdu deux de leurs meilleurs combattants, ils ont capitulé et le laissent tranquille, sachant qu'il n'approche jamais de leur repaire ou de leurs lieux de passage habituels. Les équipements des deux précédentes victimes sont empilés parmi les ossements... On y trouve deux bourses contenant des pièces d'argent (1d6) et d'or (1d4), une épée magique +1, une épée courte +1 et un collier de protection +1.

7. Le repaire des pirates



Le capitaine DuFlor fut autrefois l'une des terreur de Kargir, l'île-aux-pirates, mais il fut trahi par ses plus fidèles alliés au moment du partage d'un butin particulièrement juteux.

Laissé pour mort sur cette île, baptisée Membata, DuFlor réussit à attirer l'attention d'un navire passant au large. Ses dons de beau-parleur et ses promesses de profit eurent raison de l'équipage qui se mutina contre son ancien capitaine et choisit la vie mouvementée mais prometteuse du pirate. DuFlor choisit de ne rentrer à Kargir qu'une fois fortune faite et il installa son nouvel équipage dans les grottes situées au nord de l'île, grottes qu'il avait eu l'occasion de fouiller lors de son séjour en solitaire. Ses entrées sont assez larges pour laisser passer un navire du style de celui confisqué, bien qu'il faille le coup de barre d'un marin expérimenté pour manœuvrer entre les récifs. DuFlor n'est pas un tendre, mais il suit ce qu'il appelle un code d'honneur. Il laisse la vie sauve à ceux qui se battent bien, tient ses promesses lorsqu'il en fait et a du respect pour ses hommes comme pour ses prisonniers. Au combat, il ne fait pas de quartiers, sauf lorsqu'il tombe sur un rude combattant lui opposant une farouche résistance. Il lui propose alors de rejoindre sa bande. En cas de refus, la mise à mort est rapide et sans douleur.

1. **Entrées maritimes** : c'est par l'une de ces trois entrées que le navire de DuFlor entre et sort de sa cachette. Depuis la mer, on aperçoit ces trois grottes que de près, car les récifs les cachent aux regards depuis le large. Il n'emprunte le plus souvent que l'entrée la plus à l'est, car son chenal est le plus court. L'entrée la plus à l'ouest mène dans une grotte condamnée qui sert de dépotoir. Manœuvrer le bateau pour le faire entrer ou sortir par l'une des entrées demande un test en Profession (Marin) de DD25.
2. **Grotte dépotoir** : cette grotte sert de dépotoir aux pirates de l'île. Toutes les caisses inusitées, les débris, les tonneaux vides flottent à cet endroit. Un filet est tendu à travers la sortie maritime pour éviter que des débris ne gagnent le large et trahissent la présence des pirates. Une alguaconda a pris racine dans cette grotte. Elle sait faire la différence entre les caisses et les tonneaux et de la matière vivante. Toute personne qui traverse ce dépotoir, que ce soit en nageant ou en sautant de caisse en caisse, attirera inmanquablement son attention.

Alguaconda

PV : 30

Initiative : +0

VD : -

CA : 15

Attaques : +7 fouet (1d6+7)

Spécial : Science de la saisie, étrangelement.

JDS : Vig +7 Ref +1 Vol +2

3. **Baie d'amarrage** : c'est là que le navire des pirates, l'Ecumeuse, mouille entre deux raids. A vous de voir si vous voulez faire des cavernes une forteresse ou pas. Pour simplifier la tâche de vos joueurs, vous pouvez dire que le bateau n'est pas encore rentré (ou est déjà ressorti). Cela fera nettement moins de monde dans les grottes. Sinon, le bateau est là, toutes voiles rentrées, ancré dans la baie intérieure de la caverne. Le sol rocheux permet au navire de mouiller au plus près du rivage et seul un ponton de bois et de cordes le relie au sol, à l'abri du ressac. Un chemin de hâlage permet aux pirates restant à terre de tirer le navire jusque dans le chenal où, sous l'impulsion de son inertie, il peut gagner le large. huit hommes sont nécessaires à cette manœuvre. C'est pourquoi huit hommes restent toujours dans les grottes. Si le bateau est à quai, il y aura toujours 1d4 marins à bord ou sur le rivage, affairés à charger ou à décharger des objets, à réparer les voies d'eau ou à recoudre les voiles et vérifier les cordages. Si le bateau est en mer, le quai est généralement désert, mais une arche dans

la paroi est (5) donne sur les dortoirs et une autre (6) sur la salle commune, par où s'écoule un ruisseau tumultueux, emplissant continuellement la caverne du vacarme de la cascade.

4. **Plage intérieure** : un large tunnel part de la paroi nord-est de la caverne et bifurque vers le sud en montant pour rejoindre les dortoirs. C'est un boyau naturel. Le sol est rocailleux et il est très difficile de s'y mouvoir en silence (DD25). Il y a 20% de chance d'y croiser un pirate occupé à monter ou à descendre.
5. **Le dortoir** : cette vaste caverne possède une arche qui donne sur la baie intérieure et par où devait sans doute s'écouler un ancien cours d'eau. Plusieurs paillasses sont jetées sur le sol et des coffres s'entassent dans un coin. C'est là que les pirates se reposent. Avec le roulement des patrouilles et des sentinelles, il y a toujours 1d6 pirates endormis à cet endroit. Si l'on fouille les lieux, on trouve un butin comprenant 116 PA, 89 PO, deux rubis (50 PO chacun), deux émeraudes (60 PO chacune) et trois saphirs (75 PO chacun), une cotte de mailles en mithrill, deux couteaux, une dague +1 et deux potions de guérison (trois doses chacune). Un canon et quelques boulets sont installés le long de l'arche, couvrant de leur ligne de feu toute la baie intérieure.
6. **Salle commune** : cette vaste salle au sol inégal est tapissée de feuilles de palmier séchées. Des tables et des tabourets de fortune l'occupent sur une bonne surface, mais le plus marquant est qu'elle est traversée par un petit ruisseau rapide se jetant par une arche naturelle dans une étendue d'eau quelque six mètres plus bas. Une sorte de bar derrière lequel gisent plusieurs tonneaux ouverts occupe tout un mur de la salle. Un petit renforcement à l'ouest est fermé par une porte de fer rouillée. Cette salle est la salle commune des pirates, là où ils aiment à prendre du bon temps, c'est à dire à boire et à se raconter des histoires de marin. Il y a en permanence 1d6 hommes à cet endroit. Pour chaque homme, il y a une chance sur trois (33%) pour qu'il soit passablement éméché (agit à -1).
7. **La salle au trésor** : c'est là que DuFlor cache son butin. Il empêche à ses hommes d'y entrer et lui seul possède la clé qui ouvre la porte en fer (crochetage DD25). Si le bateau est à quai, le capitaine DuFlor se trouvera en salle commune. S'il est en mer, il sera bien entendu à bord. La salle contient quatre coffres dans lesquels sont entassées les richesses pillées sur les navires marchands. Le trésor compte actuellement 6817 PA, 5656 PO, une centaine de pierres précieuses pour une valeur totale de 15.000 pièces d'or ainsi que deux objets magiques que DuFlor n'a pas encore identifiés (un Bâton des Grandes Marées (Arch.p.176) et une Rose de Fer (Arch.p.178).
8. **Sortie** : ce tunnel mène à la sorte côté île. De l'autre côté, il s'agit d'un boyau s'enfonçant dans une paroi rocheuse et fermé d'une simple porte de bois. Deux pirates la gardent en permanence, de jour comme de nuit (de nuit à la lueur d'un feu de camp). Ils disposent d'une corne de brume pour prévenir de toute attaque.

Pirates

PV : 14-15-16-17-15-14

Initiative : +1

VD : 9

CA : 12 (bonus dex)

Attaque : +5 (hachettes, épées courtes) 1d6 +3 (arcs, 10 flèches)

JDS Vig+3 Réf +1 Vol+1

Comp : Perception auditive +2, Fouille +2, Détection +2

DuFlor

PV : 39

Initiative : +4 VD : 9 CA : 14 (bonus dex et armure de cuir) Attaque : +6 (épée longue) 1d8 JDS Vig +4, Ref +2, Vol +3 Comp : Perception auditive +3, Fouille +3, Détection +4

Conclusion

Cette aventure est assez linéaire mais elle doit être jouée rapidement. Les options sont cependant nombreuses quant à la façon dont les héros vont investir le repaire des pirates. Ils peuvent libérer les prisonnières, les armer de bâtons ou d'épées récupérées sur les pirates tués et donner l'assaut. Ils peuvent contourner l'entrée par la mer (en nageant) et s'introduire en douce dans les cavernes. Ils peuvent aussi essayer de parlementer avec les pirates et faire preuve de beaucoup de diplomatie pour, peut-être, négocier une rançon ou encore devenir pirates à leur tour (quelques épreuves en perspective)... C'est donc un scénario ouvert pour peu que les joueurs ne le jouent pas de façon trop classique. Si le bateau est au large au moment où les personnages entrent dans le repaire, ils ne devraient pas avoir trop de mal à mettre au point une embuscade pour l'équipage lorsqu'il reviendra (avec le canon, par exemple). DuFlor est un redoutable pirate, mais il apprécie les fortes têtes... Il y a donc moyen de devenir son allié si on sait s'y prendre... Bref, à vous et à vos joueurs de voir. Le décor est planté.