

SARTOSA



LABYRINTHE

☛ Fanzine entièrement dédié à WARHAMMER Jdrf ☛

NOUS VOUS OUVRONS DE NOUVEAUX
HORIZONS A CHAQUE NUMERO !



NUMEROS DU LABYRINTHE DISPONIBLES :

N°1 - Bestiaire Fantastique, Les Modificateurs de Tir, Mon Carnet de Voyage, Il était un petit Navire, Combat dans l'Obscurité, L'Or du Mungoda, Etrange, Bric à Brac. (Testé dans le Casus Belli N°99).

N°2 - Bestiaire Fantastique, Les Folies, Mon Carnet de Voyage, Test ; Quelle sorte d'aventurier êtes-vous ? , Joutes & Tournois, Le Palais du Vizir, Etrange, Bric à Brac, Le Nouvel Apocryphe, La Rédac' parle aux Lecteurs. (Testé dans le Casus Belli N°102).

N°3 - Bestiaire Fantastique, Le Cirque des Rêves, Mon Carnet de Voyage, Les Langues, Le Tombeau de Vallandar, Bric à Brac, Feuille de Personnage, Cap sur l'Aventure, La Rédac' parle aux Lecteurs. (Testé dans le Casus Belli N°115).

Chaque exemplaire coûte 20 Frs + 2 Timbres (chèques à l'ordre de **Mme PETER**).

" Sylvain PETERSON - 17 Rue du Val d'Osne, 94410 SAINT-MAURICE "

Sommaire

Hors-Série N°1

4 Généralités

Informations de base sur la Cité ...

14 La Marche aux Algues

Quartier portuaire aux parfums délicats ...

20 La Balance

Quartier commercial à la foule bariolée ...

28 Les Clefs Croisées

Quartier de plaisirs plein de mystères ...

34 Le Nœud Coulant

Quartier sordide qu'il faut mieux éviter ...

38 Les Egouts

Ce qu'il faut savoir pour y faire trempette ...

42 L'Ile de la Tortue

Où les plages ont des allures paradisiaques ...

46 Annexes

Informations supplémentaires et autres ...

50 Le Chien de Lune

Scénario pour PJ ayant le pied marin ...

Editorial

Salut tous le monde !

Ca y est, le Hors-Série que l'on vous promettait depuis des mois est arrivé ! Comme prévu, il s'agit d'un véritable guide touristique de la cité de Sartosa, une sorte de "boîte à outil" contenant le matériel nécessaire à l'élaboration de dizaines de parties ! Le supplément que vous tenez entre vos mains / pinces / tentacules (rayez la mention inutile) est le fruit d'un immense travail de recherche d'images, de documentation et de creusage de méninges de plusieurs années ... C'est en effet en 1996 qu'a germée dans nos cerveaux diaboliques l'idée de traiter de la fameuse Cité des Pirates. Et après de longs mois où se sont succédés la passion et les larmes, tous nos efforts ont aboutis !

Pour tous les maniaques qui en veulent toujours plus, qu'ils sachent que Sartosa est une ville en évolution, et qu'elle bénéficiera d'un suivi dans les pages du Labyrinthe (et peut être même d'une page régulière de news sur l'actualité de la cité ...).

Bon, nous n'allons pas vous retenir plus longtemps, car nous ne sommes pas sans ignorer votre impatience de visiter Sartosa. Mais avant de vous jeter la tête la première dans les rues mal famées du port, lisez bien cette sage recommandation : marins d'eau douce s'abstenir !!!

Que Manann soit avec vous,

Capitaine Sly, rédacteur en chef.



OURS : Ce numéro Hors-Série est une production du fanzine **LABYRINTHE**. Toute reproduction partielle est interdite sans notre permission écrite. Ce HS N°1 a été réalisé sur Traitement de Texte Brother LW-710i. Les illustrations proviennent entre autres des Livres dont vous êtes le Héros. **WARHAMMER** est publié par **Descartes Editeurs** sous Licence **Games Workshop**. Ce numéro ne peut être vendu sans sa Carte de Sartosa en encart.

♣ **Rédacteur en Chef :** Sylvain PETERSON

♣ **Remerciements à :** Michèle PETERSON (Corrections).

Prix public : 45 FF + 4 timbres (chèques à l'ordre de **Mme PETER SVP**).

Sartosa - La Cité des Pirates

Introduction

Port-Noir, La Cité des Pirates, Sartosa... Quel que soit le nom qu'on lui attribue, le lieu fait rêver le jeune damoiseau en quête d'aventure et trembler le bon bourgeois ... Car en effet, Sartosa est la seule ville du Vieux Monde où les pirates, ces sinistres bandits des mers, peuvent se montrer au grand jour et dépenser ouvertement leur or malhonnêtement acquis ... Et pour cause ! L'île toute entière est sous le contrôle des flibustiers, les Frères de la Côte, comme ils se nomment eux-même, et tous les leurs y sont installés !

Contrairement à ce que pourraient croire tous ceux qui ont eu le malheur de croiser un jour la route des pirates, Sartosa n'est pas un enfer de violence et de meurtre, bien que ses rues soit parmi les plus dangereuses du monde. La plupart du temps, les boucaniers qui arrivent ont eu leur lot de violence, et cherchent surtout un endroit sûr pour se remplir tranquillement la panse de rhum, courir la gueuse et perdre des fortunes aux dés. Bien sûr, cela n'empêche pas les rixes : les pirates ont le sang chaud et le coup de poing facile, et apprécient grandement de pouvoir se "dégourdir" de temps à autre ... Mais ces bagarres d'auberge cessent généralement au premier sang versé. Personne, en effet, n'a envie de subir la justice impitoyable des Frères de la Côte. Ces derniers doivent être d'une sévérité exemplaire pour garder le contrôle sur une population si instable. Malgré cela, les coupe-jarrets sont nombreux dans la cité, et, lorsque la nuit tombe sur Sartosa, seuls les fous osent encore s'aventurer dans ses ruelles sombres et sinueuses ...

Se Servir de ce Guide

Ce livret a été conçu de façon à servir au MJ de "guide touristique" de la ville de Sartosa.

Vous trouverez dans les pages qui suivent toutes les informations dont vous aurez besoin pour faire jouer vos joueurs dans la fameuse Cité des Pirates. Nous vous présentons tout d'abord des informations de base sur la ville, pour vous donner une idée générale de son fonctionnement. Les p.4 à 13 peuvent être lues par les PJ, s'ils souhaitent se renseigner sur Sartosa.

Nous décrivons ensuite chaque quartier, en présentant un plan, des lieux où vos personnages seront susceptibles de se rendre, des personnalités, des boutiques, etc ... De plus, les encadrés en bord extérieur de chaque page contiennent des instantanés, des tables de rencontre, des portraits, des secrets, mais aussi des brèves de taverne (rappelez-vous la fameuse Laelith) destinées à donner un peu de couleur à la cité. Bien évidemment, toutes ces informations devront être tenues à l'écart des joueurs, et être uniquement consultées par le

MJ.

Au centre du livret se trouve la carte de Sartosa et de l'Île de la Tortue, qui pourra circuler sur la table de jeu, et sera utile pour aider les joueurs à se repérer.

Enfin, les dernières pages comprendront des caractéristiques de PNJ, des informations complémentaires, un scénario d'introduction à Sartosa, des personnages pré-tirés, divers documents ...

Nous avons conçu ce Hors-Série N°1 de manière assez dense, de façon à ce qu'il soit une sorte de concentré d'informations faciles à consulter derrière l'écran du MJ. Mais si vous voulez vraiment réussir vos parties, nous vous conseillons de bien vous imprégner du texte avant de commencer à jouer. Et maintenant, bonne lecture !



La Cité

Sartosa est un vaste port aux ruelles humides et aux commerces douteux, fréquenté par les pirates de la Mer du Sud, ainsi que par une foule bariolée composée de commerçants, voyageurs, et marins de tous poils. La ville est érigée sur la spacieuse Ile de la Tortue, et est entourée par des étendues de jungle, un volcan éteint et la mer à perte de vue.

Chronologie de Sartosa

Plutôt que de vous relater l'histoire de Sartosa en un long et ennuyeux paragraphe, nous avons préféré vous la présenter sous forme de frise chronologique.

Date (Calendrier Impérial)

1462 Découverte de l'Ile de la Tortue par Barbe Sanglante, chef des plus redoutés pirates sillonnant la Mer du Sud. Il rédige la même année le fameux parchemin gardé dans la Bateau-Palais (voir p.24), qui permet de passer les Sables du Crâne. Barbe Sanglante fut le premier marin à parvenir à déjouer le piège mortel de ces bancs de sable.

1471 Presque dix ans après avoir découvert l'Ile de la Tortue, Barbe Sanglante, désormais vieux et fatigué, décide d'y revenir et de s'y établir définitivement. Aidé par plus d'une centaine de pirates, il commence à bâtir un village non loin de la plage.

1484 Mort de Barbe Sanglante. Sartosa est à présent un petit village d'environ 150 âmes, qui sert quelquefois d'escale aux navires pirates. L'Empire engage des "Chasseurs de Pirates" qui ont pour ordre d'éliminer tous les flibustiers qu'ils rencontrent.

1510 Début des guerres de religion entre le Vieux Monde et l'Arabie. Les vaisseaux Impériaux, trop occupés à repousser l'ennemi, cessent de chasser les pirates. Pendant le conflit, ceux-ci font de magnifiques prises auprès de navires déjà affaiblis par les batailles. De nombreux forbans décident de prendre leur retraite et de s'installer, eux et leur butin, à Sartosa.

1554 Sartosa comprend plus de mille habitants, et commence à prendre des allures de petit port de pêche plutôt que de simple village.



1641 Mise en place du gouvernement des Frères de la Côte. Election du Premier Roi des Pirates, Flynt Fine Lane. Sartosa devient une ville à part entière, avec plus de cinq mille habitants.

1716 L'Empire, enfin remis totalement sur pieds de sa guerre contre les Infidèles, se rappelle des pirates. Au cours du mois de Nachgeheim, des bâtiments Impériaux tentent d'anéantir Sartosa, mais la plupart sont arrêtés par les Sables du Crâne. Le peu qui parvient à passer est détruit après une longue bataille de deux jours et deux nuits. Lors de l'affrontement, Flynt Fine Lane, vieux mais encore vigoureux, trouve la mort en se battant.

Son sacrifice permet la victoire aux pirates. Quelques bâtisses du port ont été détruites par les feux nourris des canons ennemis. Après cette défaite, l'Empire abandonna l'idée de retenter une attaque, et "oublia" les pirates.

2154 Apparition des premiers Elfes des Mers à Sartosa, qui comprend à présent plus de neuf mille habitants.

2500 Election d'Hugo Morgan, l'actuel Roi des Pirates.

Habitants & Races

A l'heure actuelle, Sartosa est l'un des plus grand port du Vieux Monde, avec Magritta ou Miragliano. Parmi les 10.235 habitants de la cité, on recense 105 Elfes, 38 Nains, 320 Halfelings et quelques 16 Gnomes.

● **Elfes** : La plupart des Elfes que l'on rencontre dans la ville sont des Elfes des Mers, généralement des riches commerçants venus pour affaires ou moins fréquemment pour écouler de la marchandise "douteuse". Ils sont très nombreux dans le quartier de la Marche aux Algues, où certains possèdent des résidences et des entrepôts, mais aussi dans le quartier de la Balance, riche en lieux propices aux négociations ...

● **Nains** : Les Nains ne se sont jamais sentis très à l'aise sur les îles, et ils préfèrent de loin les massives montagnes du Nord. Toutefois, on compte une poignée de spécimens dans la ville. Certains se font pirates, et sont réputés pour leur grande résistance lors des longs et rudes voyages en mer, et leur grand courage au combat, alors que d'autres choisissent des métiers beaucoup plus traditionnels, comme bâtisseurs, artisans ou boutiquiers.

● **Halfelings** : Les Halfelings ont toujours apprécié la compagnie des humains, et beaucoup élisent domicile dans les grandes villes. Sartosa ne fait pas exception à la règle. Ils se font aubergistes, cuisiniers, mais rarement pirates, car ils préfèrent grandement leur douillette demeure à la dure vie maritime.

● **Gnomes** : Les Gnomes vivant à Sartosa sont regroupés en petites communautés très fermées. On les rencontrent surtout dans le quartier des Clefs Croisées, où certains animent des soirées dans des cabarets.

Enfin, selon certaines sources, il existerait une dizaine de non-humains n'appartenant pas à ces quatre races dans l'enceinte de la ville ...

Les Mutants à Sartosa

Les naissances de mutants sont relativement peu nombreuses à Sartosa (on les estime à 0,3%). Certains affirment qu'elles sont dues aux sinistres Skavens, qui grouillent dans les égouts de la ville. Quoi qu'il en soit, la plupart des bébés mutants faiblement atteints sont cachés par leurs parents jusqu'à l'adolescence, après laquelle ils se retrouvent livrés à eux mêmes. Quelques-uns tentent de se faire enrôler dans un équipage (en dissimulant leur mutation), pour lui fausser compagnie à la première occasion et fuir les humains. D'autres encore vont rejoindre leurs confrères dans les égouts de la ville, où s'organiseraient peu à peu des communautés de mutants. Quant aux bébés très atteints, ils sont généralement étranglés ou

noyés par leurs parents dès la naissance. En théorie, un mutant qui circule au grand jour à Sartosa ne sera pas arrêté, sauf si sa nature malsaine est trop visible, auquel cas il risque de se faire lyncher par la foule.

Climat

Le climat de l'Ile de la Tortue est tropical, c'est à dire chaud et humide. Les nombreuses jungles qui s'étendent au nord font penser aux épaisses forêts de la lointaine Lustrianie. L'île entière est entourée de plages de sable fin, de petites criques et de falaises. Après le Solstice d'été débute la Saison des Moissons, où tombent des pluies diluviennes pendant près de deux mois. En hiver, c'est la Saison des Ouragans, et la mer devient presque impraticable. La température oscille toute l'année entre 23° maximum et 15° minimum. Le ciel est généralement ensoleillé et dégagé mais il arrive quelquefois qu'il se retrouve plombé par de lourds nuages, qui donnent naissance à des orages gigantesques mais brefs. Par contre, la cité a perdu son charme exotique, et est pratiquement indiscernable d'une ville normale de l'Empire.

Précision sur les Pirates

Contrairement à l'opinion publique, et à certaines rumeurs qui circulent dans le Vieux Monde, les habitants de Sartosa ne sont pas tous des pirates ! La flibuste n'est qu'un métier parmi d'autres, que certains hommes pratiquent occasionnellement. En fait, les pirates de profession sont relativement peu nombreux par rapport aux manouvriers, et autres travailleurs de basse condition, qui louent leur service à la journée et qui pullulent dans la ville. Par contre, Sartosa est dirigée par les forbans, et tous ceux qui évoluent dans la cité doivent l'accepter, et se soumettre à leurs lois.



Religions & Cultes

La religion tient une place importante dans la vie des pirates. Ces derniers sont en effet très superstitieux, et c'est en se recueillant qu'ils espèrent être pardonnés de leurs méfaits. La divinité la plus adorée dans la cité est -bien entendu- Manann, le Dieu de la Mer et des Océans. Nous traitons plus bas des principaux cultes entretenus à Sartosa.

Manann

C'est la divinité "officielle" de la ville. Il est considéré par les pirates comme un dieu féroce et guerrier, qui attaque tous ceux qui ne lui ont pas rendu hommage avant de s'aventurer dans son royaume marin. Ainsi, la plupart des pirates font don de quelques couronnes dans l'oratoire de Manann (pour plus de détails, voir p.16), afin de s'attirer ses grâces.

Ranald

Le Dieu des Voleurs est surtout adoré dans le quartier des Clefs Croisées, placé sous le signe du jeu et de la mystification ! Il dispose même d'un véritable oratoire, ce qui est exceptionnel dans le Vieux Monde puisque son culte est pratiquement proscrit partout ailleurs. Il faut dire que le vol n'est pas puni par la Loi des Pirates, et que les adorateurs de Ranald n'ont donc pas à se cacher !

Les autres Dieux

Les autres dieux ne sont adorés que par quelques habitants isolés. Certains disposent de petits oratoires, comme Mór dans le Cimetière de la Faucheuse, Taal dans le Parc, ou Handrich dans le siège de la Guilde des Marchands. Les autres sont adorés directement dans le domicile de l'intéressé.

Note : Il n'existe aucun temple à Sartosa, mais juste des oratoires.

Le Chaos

De même, les dieux du Chaos possèdent des adeptes et des oratoires dans la cité. Ces derniers sont toujours construits bien à l'abri des indiscrets, dans les égouts ou dans les profondeurs obscures d'une cave. Nous décrivons ci-dessous les activités des différents

dieux dans l'enceinte de la ville, ainsi que leurs sectes les plus importantes.

Khorne

Les adorateurs du Dieu Sanglant sont pratiquement inexistant à Sartosa. On peut toutefois en rencontrer quelques-uns dans certains équipages pirates, dans lesquels ils peuvent exercer leur goût immodéré pour le sang et les massacres.

Nurgle

Ils sont, à l'instar des adorateurs de Khorne, très peu nombreux dans la ville. On connaît juste l'existence d'une secte nommée les Frères de la Boue, dont le quartier général se trouverait dans les égouts, et qui vénérerait le Dieu Pestilentiel. Selon certaines sources, ils travailleraient de mèche avec les Skavens pour créer une terrible maladie semblable à la Peste Noire ...

Slaanesh

Les adorateurs de Slaanesh l'Hermaphrodite se sentent comme des poissons dans l'eau au sein du quartier des Clefs Croisées, où ils peuvent sans difficulté organiser leurs orgies et se procurer tous les stocks de drogues et de tabac dont ils ont besoin. Certains même seraient propriétaires de leur propre fumerie, qui leur servirait à la fois d'entrepôt et de lieu de débauche ...

Tzeentch

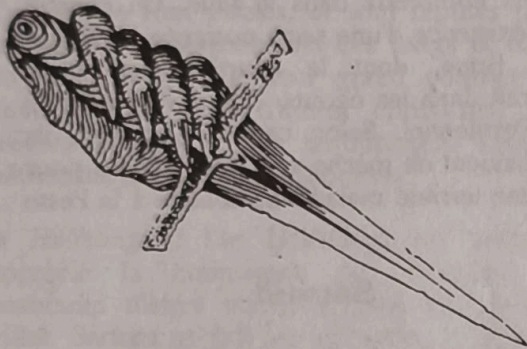
Les cultistes de Tzeentch sont connus pour être les plus dangereux, mais aussi les plus nombreux ... Ils constituent le gros des adorateurs du Chaos de Sartosa. Ils disposent de toutes sortes d'organisations secrètes, et la Fraternité du Rose-Calice (voir p.18) ne serait qu'une sous-division de la célèbre Main Pourpre ... Ils occupent de nombreux contacts hauts placés, dont certains dans l'entourage immédiat du Roi des Pirates ...

Le Rat Cornu

Cette inquiétante divinité du Chaos est adorée par les Skavens, qui disposent dans les égouts de tout un dédale de galeries qui mènerait à un temple secret récemment construit ...

Khaine

Le Seigneur du Meurtre n'est pas à proprement parler un dieu du Chaos, mais étant de nature mauvaise, nous avons décidé de le classer dans cette section. Il est vénéré par la plupart des nombreuses guildes d'assassins de la ville, comme la Lune Noire (voir p. 30). On ne peut pas dire qu'il s'agit d'un culte particulièrement actif, mais ses adorateurs sont assez nombreux et dangereux. Ils n'hésitent en effet pas à éliminer tout élément gênant qui se met en travers de leur chemin ...



La Loi des Pirates

Sartosa est administrée plus sévèrement et plus efficacement que toute autre cité du Vieux Monde. Dans les limites de la ville, la Loi des Pirates s'applique. Elle est claire, simple, et expéditive ... La grande majorité des Sartosiens la respecte à la lettre.

La Loi

★ Les escrocs seront fouettés jusqu'au sang la première fois qu'ils seront pris, et seront pendus par la suite.

★ Les petits meurtriers (moins de deux victimes), les agresseurs, les mutins, les incendiaires et autres coupes-jarrets recevront 1D6 ans d'emprisonnement au Fort Gaillard (voir p.43).

★ Les tueurs en série seront pendus.

★ Les traîtres (révéler à un étranger comment passer les Sables du Crâne est déjà une trahison) seront, selon la gravité de la trahison, abandonnés sur une île déserte avec un équipement minimum de survie (une arme à poudre, de la poudre, des balles et une bouteille

d'eau) ou pendus.

★ Les bagarres et autres règlements de comptes ne sont pas considérés comme des crimes tant qu'il n'y a pas mort d'homme.

★ Le vol n'est pas un crime aux yeux des Frères de la Côte (ce qui n'empêche pas la victime de donner une bonne correction au voleur ...).

★ Il est permis de piller tout bateau qui s'est échoué sur les Sables du Crâne avant que les marées et les vents ne le disloquent (Loi des Epaves).

Les Soldats Louis

Les Soldats Louis sont des pirates qui travaillent pour le Roi des Pirates et ne quittent jamais la ville (sauf permissions exceptionnelles). Ils assurent la sécurité de la ville. Il existe trois groupes distincts, qu'on peut reconnaître à la couleur de leur uniforme de cuir :

- Les Soldats Louis vêtus de vert vivent dans le Bateau-Palais en permanence, et assurent la protection du Roi des Pirates.

- Les Soldats Louis vêtus de noir sont comparables aux gardes des autres cités. ils patrouillent généralement par groupes de deux, et sont chargés d'appliquer la Loi des Pirates. En cas de fuite du coupable, ils font appel à des Chasseurs de Primes spécialement qualifiés pour enquêter.

- Les Soldats Louis vêtus de rouge, aussi appelés les "Poudriers", passent leur temps dans des casernes disséminées le long des murailles, et n'interviennent qu'en cas d'attaque de la cité. Ils sont spécialement entraînés au maniement des armes de sièges et des armes à poudre, d'où leur nom.

Soldat Louis de Base

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int
4	45	30	4	3	8	40	1	30	45	26
Cl	FM	Soc								
40	30	25								

Compétences :

- **Verts** : Bagarre, Coups Assommants, Coups Puissants, Spécialisation - Armes de Poing.

- **Noirs** : Bagarre, Coups Assommants, Coups Précis, Désarmement, Esquive,

Spécialisation - Armes de Poing.

- **Rouges** : Adresse au Tir, Bagarre, Esquive, Spécialisation - Bombardes, Armes Explosives et Pistolets.

Dotations :

- **Verts** : Coup-de-poing, Epée, Gourdin, Veste de Cuir, 3D6 Co.

- **Noirs** : Epée, Gourdin, Lanterne, Veste de Cuir, 1D10 Co, 25 % de chances pour un Casque.

- **Rouges** : Dague, 1D4-1 Bombes Explosives, Pistolet, Veste de Cuir, 1D20 Pistoles.

Les Capitaines Soldats Louis ont un Profil Type, mais bénéficient d'un bonus de +10 ou +1 dans chacune de leurs caractéristiques. Ils ont aussi une compétence en plus (tirée au sort), et automatiquement un casque.

Jugements

Les jugements des Frères de la Côte se rendent généralement en moins de dix minutes, et ont lieu le premier jour du mois ! On aménage devant le Bateau-Palais une vaste estrade sur laquelle prend place Moritz Osterün, l'Honorable de la Justice (voir p.26), qui fait office de Juge. Le cas de chaque interpellé est alors présenté par les autorités compétentes. Le jugement se déroule en deux phases : attaques et défenses. A la fin, le Juge rend son verdict, qui est immuable. La peine la plus souvent appliquée est la pendaison ...



Taxes

Comparées aux taxes appliquées dans certaines cités du Vieux Monde, celles de Sartosa sont assez peu élevées. En effet, les Frères de la Côte se montrent relativement peu gourmands quand au tarif des impôts, mais ces derniers foisonnent, et la Chambre au Trésor du Bateau-Palais est loin d'être vide !... En bref, voici les principales taxes :

● **Taxe d'Arrivée** : Chaque bateau qui amarre au port de Sartosa doit payer 1 Co par canon qu'il compte à son bord. En sachant que la majorité des navires disposent d'une trentaine de canons, et qu'une quinzaine de galions arrivent chaque jour, calculez vous-même la somme journalière apportée par cette taxe ...

● **Taxe sur les Prises** : Les Frères de la Côte prélèvent un dixième de toutes les prises effectuées par les pirates de retour en ville. Cet impôt est assez mal accepté, le dixième du butin d'une équipe de pirates moyens venant d'arraisonner un navire s'élevant tout de même à environ 1000 Co ! De ce fait, des querelles ont régulièrement lieu entre les flibustiers et les percepteurs au sujet de cette taxe, mais cela ne va jamais bien loin ...

● **Taxe sur l'Alcool** : Il s'agit là d'un véritable filon pour les Frères de la Côte, la petite faiblesse des pirates pour les alcools forts étant en effet bien connue. Ici, l'impôt ne s'adresse pas directement aux consommateurs, mais aux tenanciers, qui doivent remettre un tiers du prix de chaque verre d'alcool au gouvernement. Cette taxe est en partie la principale cause des prix assez élevés de certaines tavernes de la ville. Mais d'autres taverniers se montrent malins ... Car, en règle générale, il est impossible pour les percepteurs de connaître la somme exacte que telle auberge devra remettre, et de nombreux tenanciers procèdent à des détournements de fonds sur la somme qui aurait due être donnée. Ils doivent tout de même veiller à ne pas dépasser les limites : un tavernier qui présente une somme inférieure à 100 Co attirera automatiquement les soupçons ! En fin de compte, l'affaire demeure tout de même très juteuse pour les Frères de la Côte.

● **Droit de Passage** : Cette taxe n'est payable que par les personnes qui désirent franchir la Porte Nord pour s'aventurer sur l'Île de la Tortue. Elle s'élève à 1 Co par tête.

Il reste une dizaine de petites taxes diverses, dont le tarif s'élève à quelques Pistoles, mais que nous ne décrivons pas ici, faute de place.

La Défense

Officiellement, l'Empire a décidé de cesser toute attaque contre les pirates en 1716. Mais on n'est jamais à l'abri d'une attaque surprise. Ainsi, la cité est cernée d'une épaisse muraille fortifiée, et protégée des assauts maritimes par de gigantesques engins de guerre abrités à l'intérieur de la ville, ou encastrés dans de solides bunkers creusés dans les falaises avoisinantes. Mais c'est la mer, elle-même, qui offre à Sartosa sa meilleure défense car le détroit qui sépare l'île du continent est animé d'un courant mortel, d'ailleurs baptisé "le Courant des Pirates". Sa puissance est telle qu'aucun bateau ne peut accoster au nord de l'île de la Tortue. On ne peut approcher l'île que par le sud, via les périlleux Sables du Crâne, une zone de bancs de sable sans cesse mouvante sur lesquels les bateaux peuvent facilement s'échouer. Seul Barbe Sanglante, le fondateur de Sartosa, parvint à découvrir la clef des mouvements hasardeux de ces sables. La dernière attaque portée contre la cité remonte à près de 800 ans.

Le Commerce

Grâce à son statut de grand port, Sartosa bénéficie d'une situation commerciale florissante. Des marchandises de toutes provenances pénètrent chaque jour dans la cité, et des fortunes changent de mains en quelques instants dans le quartier de la Balance. Nous vous présentons ci-dessous les différents aspects du commerce à Sartosa.

Les Guildes

Les guildes sont assez nombreuses à Sartosa, et elles ont le monopole du marché du travail



dans le secteur qui les concerne (pour des informations de base sur les guildes, se reporter à la p. 17 de *La Campagne Impériale*). Nous présentons ci-après seulement les guildes les plus importantes de la cité :

- **Guilde des Pirates** : La Guilde des Pirates possède un grand bâtiment dans le quartier de la Marche aux Algues, juste en face du port. Tous ceux qui désirent exercer la profession de flibustier doivent obligatoirement faire partie de cette association, qui leur remettra une Lettre de Route (document agréé par les Frères de la Côte pouvant être obtenu contre une certaine somme d'argent, comme un timbre fiscal) en bonne et due forme, et leur fera bénéficier de certains autres avantages.

- **Guilde des Dockers** : Située non loin de la Guilde des Pirates, elle entretient de bons rapports avec cette dernière. Tous les dockers de Sartosa sont membres de cette corporation, ce qui leur assure de toujours avoir du travail.

- **Guilde des Marchands** : Cette puissante guilde compte parmi ses membres de très riches marchands, dont même des Elfes des Mers. Son siège social se trouve dans le quartier de la Balance, à quelques mètres de la Place Royale, où repose le Bateau-Palais. C'est ici que sont décidés les prix de la plupart des articles disponibles sur le marché. Le bâtiment contient de très précieuses informations ...

- **Guilde des Médecins** : Le service assuré à l'Hospice de la Dernière Chance (voir p.22) est lamentable. C'est pourquoi - heureusement ! - les médecins indépendants ont décidés de se rassembler pour tenter d'améliorer les choses. La guilde s'occupe aussi de la formation des jeunes médecins, et de la disponibilité de diverses substances médicales.

- **Guilde des Sorciers et des Alchimistes** : Cette guilde rassemble la plupart des magiciens de la ville. Elle occupe un vaste bâtiment avec cour intérieure, dans lequel ils peuvent se rencontrer pour parler sortilèges, ou en apprendre de nouveaux. Les jeunes enchanteurs peuvent ici trouver (moyennant finances) un enseignement de choix auprès de professeurs qualifiés. La guilde possède aussi toute une réserve de composants de sorts, des produits chimiques ainsi qu'une bibliothèque (la seule de la ville) contenant les meilleurs grimoires de sorcellerie et ouvrages sur la magie.

Marchandises

En tant que grande ville, on peut trouver à Sartosa toutes les marchandises énumérées dans le Guide du Consommateur du Livre des Règles (voir p. 295). On peut acheter les meilleurs armes du moment dans les armureries de la cité. N'est-ce pas un Sartosien, Henrico "Dirty" Tagliatelli, qui a inventé le désormais célèbre Henricus Salus, ce gros pistolet à la puissance terrifiante ? Bien sûr, les prix de ces armes sont à la hauteur de leur qualité ...

Les composants pour les sorts peuvent se trouver dans les divers bazars de la cité, ceux de Magie Nécromantique ou Démonique, qui nécessitent un peu plus de recherche. Bien que ces deux formes de magie ne soient pas officiellement prosrites, elles peuvent aisément attirer la suspicion (Imaginez-vous demandant un cerveau de Démon du Chaos à un honnête commerçant !...). La Guilde des Sorciers et des Alchimistes possède dans ses caves de tels articles, mais il est évident qu'elle n'en permettra l'usage qu'à ceux en qui elle a toute confiance.

Les produits chimiques nécessaires à la fabrication de poisons sont tous disponibles chez la plupart des Apothicaires, bien qu'il ne soit pas possible d'acheter directement la substance. Mais pourquoi prendre d'inutiles risques à fabriquer soi-même ses poisons, alors que le quartier du Noeud Coulant regorge de trafiquants prêts à vous vendre des fioles déjà préparées ?...

Enfin, les drogues (voir p.47) sont disponibles auprès de dealers rôdant un peu partout dans la cité, ainsi que chez certains Alchimistes ou Herboristes peu scrupuleux. Il existe aussi quelques établissements dans le quartier des Clefs Croisées qui proposent de telles marchandises à leurs clients ...

Qualité des Auberges

A Sartosa, on peut trouver deux sortes d'auberges différentes : Bonnes/Moyennes et Bon Marché.

Auberges Bonnes/Moyennes

Ces auberges sont en majorité dans le quartier de la Balance. Elles sont pour la plupart assez propres, sympathiques et chaleureuses. L'aubergiste est un homme agréable qui tient avant tout à garder son établissement en bon état, et à satisfaire ses

clients. Les chambres ne sont généralement pas très luxueuses (sauf cas exceptionnels), mais ont l'avantage d'être confortables, avec un lit, une étagère et une petite table de bois. Elles peuvent être simples ou doubles, au choix du client. Les prix sont généralement assez bas, de l'ordre de 5 Co pour un copieux repas de viande, ou de 3 Co pour une chambre simple. Ces tarifs ne sont pas fixes, et sont susceptibles de changer d'un établissement à un autre.

Auberges Bon Marché

Il s'agit là d'une bien vaste catégorie, que nous avons choisi, par souci de précision, de classer par degré de qualité :

Tableau des Auberges Bon Marché

1 - L'auberge pourrait être classée Moyenne si elle n'était pas si poussiéreuse.

2 - C'est un établissement austère, où les lits ne sont que des paillasses et où les repas sont plus que simples.

3 - L'auberge est crasseuse, avec des insectes qui courent le long du comptoir, et des rats dans les chambres. Les repas sont mauvais mais digérables. La clientèle est assez peu recommandable.

4 - L'établissement est des plus malpropres, et les clients sont tous des piliers de bars ivres et bedonnants. Ce genre de lieu ne dispose généralement que d'un vaste dortoir rempli des odeurs corporelles des autres clients. Affreux.

5 - Il n'y a pas de limite à l'insalubrité des bouges que l'on peut rencontrer dans certaines villes. A vous de faire marcher votre imagination ...

Les auberges Bon Marché que l'on rencontre à Sartosa se situent pour la plupart entre les degrés 1 et 3. On connaît cependant l'existence de deux ou trois établissements de type 4 dans le quartier du Noeud Coulant. Les tarifs des auberges Bon Marché dépassent rarement la simple Couronne.



Calendrier

Les pirates de l'Île de la Tortue utilisent un calendrier spécialement adapté à la vie maritime. Contrairement au Calendrier Impérial, basé sur les différentes récoltes, le Calendrier Pirate se fie aux différents aspects de la mer tout au long de l'année. Ce dernier est divisée en douze mois de quatre semaines, chaque semaine comprenant huit jours.

Saison des Mouettes :

1. Mer Plate.
2. Mer Calme.
3. Mer Moutonneuse.

Saison des Moussons :

4. Mer Favorable.
5. Belle Mer.
6. Mer de Pluie.

Saison des Petits Vents :

7. Mer des Coquillages.
8. Mer des Remous.
9. Mer des Hautes Marées.

Saison des Ouragans :

10. Grande Mer.
11. Mer de Feu.
12. Mer de Manann.

Lors de la Saison des Mouettes, la mer reste très calme, mais le manque de vent est très défavorable aux voyages. C'est surtout pendant les six mois de la Saison des Moussons et de la Saison des Petits Vents que le Port se retrouve investi d'une multitude de navires de commerce. Pendant cette période en effet, les voyages sont très favorisés. Ils deviennent par contre impossibles lors de la Saison des Ouragans, particulièrement lors du mois Mer de Manann, où les gigantesques lames de fonds peuvent pulvériser un Trois-Mâts ...

Les huit jours de la semaine se nomment :

1. Jour du Labeur.
2. Jour des Affaires.
3. Jour de la Chance.
4. Jour du Poisson.
5. Jour des Pirates.
6. Jour du Marché.
7. Jour de Paye.
8. Jour du Roi.

Une fois par an, le Jour du Roi est remplacé par le Jour de Flynt, au cours duquel ont lieu toutes sortes de festivités.

L'usage du Calendrier Impérial est aussi courant à Sartosa, surtout chez les grands marchands, qui doivent pouvoir se mettre d'accord avec leurs associés du Vieux Monde sur les dates de livraison, etc ...

Rencontres

Nous vous présentons ci-dessous des Tables de Rencontre par quartier, que vous êtes libres d'utiliser lorsque vos personnages se déplacent.

La Marche aux Algues

D100	Jour	Nuit
Bande de Rues	01-06	01-13
Citoyen	07-12	14-20
Docker	13-18	-
Evènement ²	19-25	21-28
Garde du Corps	26-30	29-33
Guide-Racoleur	31-35	34-39
Ivrogne	35-40	40-46
Matelot	41-53	47-59
Mendiant	53-59	60-67
Pirate ¹	60-79	68-87
Soldats-Louis	80-89	87-91
Tire-Laine	90-95	92-97
Autre	96-00	98-00

1 - Les Pirates rencontrés dans ce quartier reviennent pour la plupart de la mer, où au contraire, sont sur le point de s'embarquer sur un navire. Ils sont braillards, mais relativement peu agressifs, et cherchent à se détendre dans les tavernes avant leur prochaine "course".

2 - Tirer sur la Table des Aventures.

La Balance

D100	Jour	Nuit
Acheteur	01-07	-
Agitateur	08-11	-
Bateleur	12-16	01-15
Charlatan	17-22	16-22
Citoyen	23-30	23-32
Colporteur	31-37	-
Estudiant	38-41	33-42
Evènement ¹	42-51	43-53
Lettre	52-56	54-62
Marchand	57-68	63-70
Pirate ²	69-82	71-82
Soldats-Louis	83-90	83-90
Autre	91-00	91-00

1 - Tirer sur la Table des Aventures.

2 - Les flibustiers qui s'aventurent dans ce quartier y sont souvent pour "affaire". Ils

cherchent peut être à écouler leur marchandise, négocier quelques prises de valeur ou tout simplement rééquiper leur navire. Ils se font plus discrets, et ne causent généralement pas plus de problèmes que les autres habitants.

contrôler un trafic, ou préparer quelque mauvais coups. Il va sans dire qu'il est préférable de les éviter, car ils sont agressifs, provoquants ... et très bagarreurs.

Les Clefs Croisées

D100	Jour	Nuit
Brigand	01-08	-
Charlatan	09-13	-
Citoyen	14-19	-
Evènement ¹	20-26	11-22
Guide-Racoleur	27-32	23-30
Hooligan ²	33-42	31-40
Ivrogne	43-50	41-50
Joueur	51-55	51-56
Mendiant	56-61	57-61
Pirate ³	62-73	62-73
Prostituée	74-80	74-80
Soldats-Louis	81-89	81-87
Tire-Laine	90-96	88-96
Autre	97-00	97-00

1 - Tirer sur la Table des Aventures.

2 - Seulement les soirs de match.

3 - Les pirates que l'on trouve dans le secteur sont principalement des "fétards", venus dépenser leur or en plaisirs futiles dans les divers tripots du quartier. Ils sont bruyants, insoucians, souvent ivres, et il arrive quelquefois que l'alcool leur monte à la tête ...

Le Nœud Coulant

D100	Jour	Nuit
Bande des Rues	01-11	01-13
Brigand	12-20	14-28
Citoyen	21-25	-
Convoi Funéraire ¹	26-27	-
Evènement ²	28-34	29-35
Gardes du Corps	35-40	36-42
Hommes de Main	41-50	43-53
Ivrogne	51-56	54-60
Mendiant	57-62	61-65
Pirate ³	63-75	66-75
Ratier	76-78	-
Soldats-Louis	79-83	76-79
Tire-Laine	84-96	80-96
Autre	97-00	97-00

1 - Il s'agit de processions silencieuses venues enterrer un corps important dans le Cimetière de la Faucheuse (voir p.35).

2 - Tirer sur la Table des Aventures.

3 - Les forbans rencontrés dans ce quartier sont bien peu fréquentables. Ce sont de sombres canailles, venues régler quelque différents,



Visiter Sartosa

Avec ses courants, ses bancs de sables, ses solides murailles, et sa sinistre réputation, Sartosa n'est pas exactement ce que l'on pourrait appeler une ville propice au tourisme ! D'une manière générale, et à moins d'y aller à la nage, il n'existe que deux manières d'entrer à Sartosa : soit on y est emmené de force, soit on y va accompagné de pirates accomplis ... Voici quelques idées pour justifier la présence de vos PJ dans la Cité des Pirates :

- Les PJ peuvent être fait prisonniers par des forbans lors d'un voyage en mer. Ceux-ci les emmèneront tout naturellement à Sartosa pour les vendre comme esclaves. Il ne leur reste plus qu'à s'évader pour se retrouver livré à eux-mêmes dans la ville. C'est sur cette idée qu'est bâti l'instantané p.15.

- Les PJ peuvent y être conduits par des matelots dont ils se sont liés d'amitié au cours d'une aventure, et qui s'avèrent en fait être des pirates.

- Les PJ peuvent avoir passé un marché avec un employeur, et être conduits dans la ville par les associés de ce dernier, qui sont des pirates qu'il a engagés.

- Enfin, ils peuvent avoir recours aux services de la Guilde des Passeurs, une association de voyages maritimes qui possède une échoppe dans les principales villes portuaires (Magritta, Miragliano, etc ...) et qui peut conduire les PJ à Sartosa pour une certaine somme (ils ont passé un accord avec les pirates).



La Marche aux Algues

Ambiance :

● Table d'aventures

■ D8

1 - Un groupe de pirates qui s'ennuient remarque les PJ : leurs têtes ne leur reviennent pas ...

2 - Un capitaine prend les PJ pour des mendiants et leur propose de les embaucher comme matelots.

3 - Un pirate croit reconnaître l'un de ses anciens camarades de bord en l'un des PJ. Son vieux copain lui doit 600 Co qu'il a perdu aux dés...

4 - Près du port, un petit groupe de matelots propose aux PJ de les aider à décharger leur navire, en échange d'une récompense. Attention, les pirates n'ont aucune parole...

5 - Un vieux capitaine mutilé et couturé de partout interpelle les PJ et s'étonne de leur bon état (Comment, vous avez encore vos deux mains ?!...)

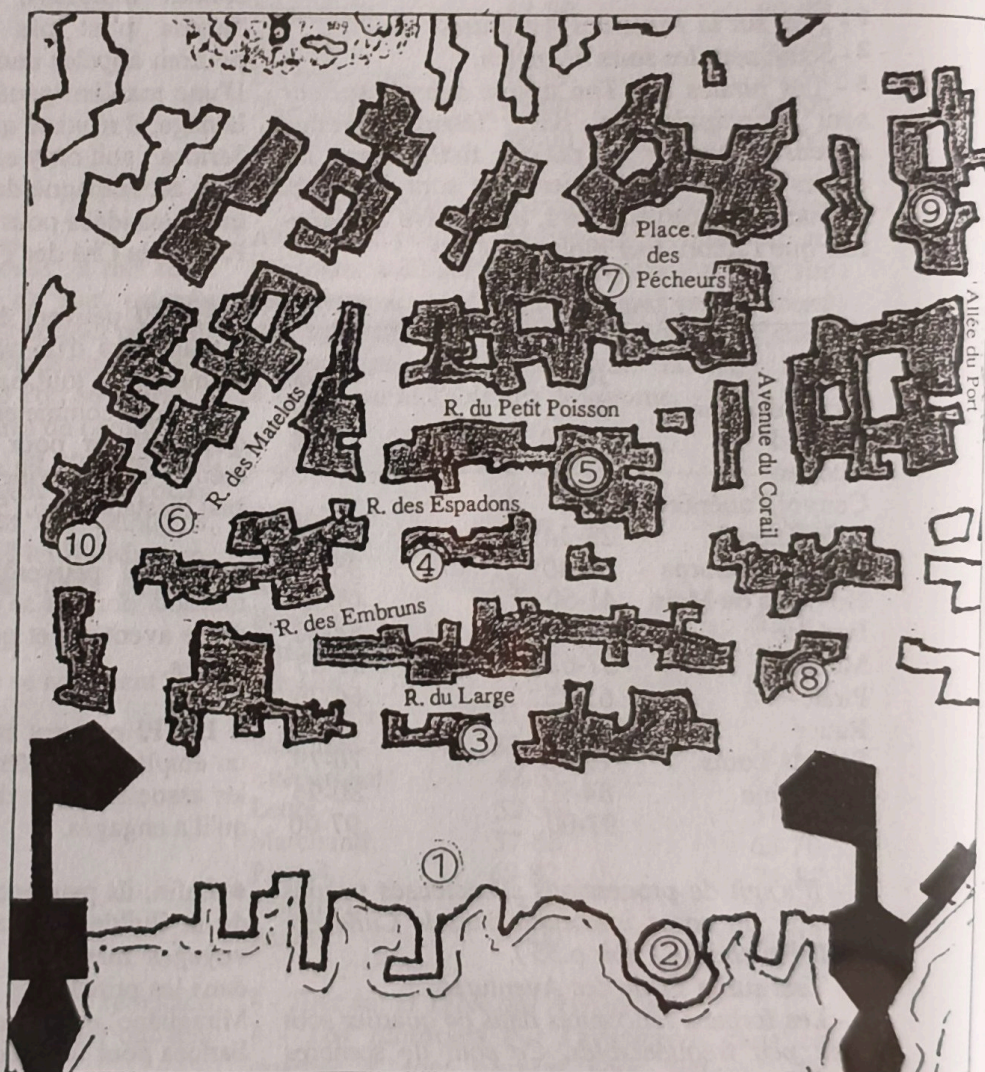
6 - Un cri déchirant s'élève d'une petite ruelle à quelques pas des PJ. Quand ces derniers arrivent, ils découvrent la dernière victime de l'Horreur...

7 - Une jeune femme demande de l'aide aux PJ. Elle prétend être poursuivie par un fou. Effectivement, un homme rouge de colère arrive bientôt. Si les PJ s'interposent, ils comprennent vite leur erreur. L'homme n'est autre que la victime de la jeune femme, qui vient de lui dérober sa bourse et a réussi à filer...

8 - Les PJ sont bombardés par une pluie de poissons pourris. Il s'agit d'une bande de voyous qui opèrent des toits et agissent ainsi pour s'amuser...

La marche aux Algues est un quartier humide, qui résonne en permanence de toutes sortes de bruits. On y trouve des gens de toutes classes et nationalités, essentiellement des pêcheurs, des matelots, mais aussi des "Poudriers" (Voir p. 8). L'activité du port est intense : des dockers qui

déchargent les navires aux pirates qui se querellent, on se croirait dans une fourmilière ! Les rues étroites de ce quartier regorgent de tavernes peu recommandables et de commerces divers. De nuit comme de jour, des multitudes de saltimbanques hantent le secteur.





• Le Port



Le •
Homard
Noir

VISITE GUIDÉE

1) **Le Port** : Des bateaux pirates de toutes tailles et formes jettent l'ancre dans ce grand port toujours très animé. C'est ici que s'élève le grand marché aux esclaves. En effet, les forbans font un certain nombre de prisonniers au cours de leurs razzias, et ils sont heureux de pouvoir s'en débarrasser contre un peu d'or. Les plus chanceux de ces esclaves sont engagés par un capitaine qui a perdu son équipage. Quant aux autres, ils reprennent la mer vers une destination où les attend une nouvelle vie misérable : l'Arabie ...

2) **Le Phare des Sanguinaires (J-13)** : Ce gigantesque phare qui s'élève sur la jetée du port est l'objet de superstitions plus ou moins justifiées. En effet, le gardien du phare fut prit, une nuit de pleine lune, d'un coup de folie, et il massacra toute sa famille avant de se suicider. Le lendemain, les Soldats Louis qui avaient été envoyés récupérer les corps ne sont jamais ressortis. Certains prétendent que le gardien n'était pas tout à fait mort, et qu'il aurait occis les hommes par surprise. Une autre version dit que son spectre rôde encore entre les murs du phare... Depuis, personne n'y a jamais remis les pieds, et les cadavres s'y trouvent encore... Mais le plus étrange, c'est tout de même que le phare fonctionne encore, et qu'il aide les bateaux à regagner la côte ...



3) **Le Homard Noir (I-12)** : Le Homard Noir est la taverne la plus proche du port, et c'est ici que la majorité des matelots qui viennent de gagner la ville échoue. L'établissement est tenu par Shilum le Chauve, un vieil homme obèse, antipathique et peu aimable. L'intérieur est malpropre, sombre et enfumé. Là, d'inquiétants gredins, qui ne sont pas tous humains, passent leur temps à se saouler et à jouer (voir p. 48, Les Jeux d'Auberges). Inutile de dire que les bagarres sont plus que fréquentes... mais cela convient parfaitement à la clientèle !...

4) **La Grande Pieuvre (I-11)** : Cette auberge des plus banales sert de façade à la Fraternité du Rose-Calice (voir p. 18). La propriétaire, Klaudia Kurzer (une femme d'âge mur et de petite taille) n'est autre que la Grande Maitresse! L'auberge sert à la fois de repère et de lieu de recrutement à la Fraternité. Quiconque observe la Grande Pieuvre durant une nuit de nouvelle lune remarquera un va-et-vient particulièrement dense aux environs de Minuit : toutes les nouvelles recrues du mois ...

5) **La manufacture Mc Clintock (I-10)** : Danny Mc Clintock, un grand homme borgne venu du Nord, est le responsable de cette petite usine. C'est là que les pirates se procurent des faux drapeaux de nations diverses, afin de pouvoir approcher plus facilement leurs proies. C'est seulement au moment de l'abordage qu'ils hissent leur fameux pavillon noir.

6) **Rue des Matelots** : Cette longue rue est toujours peuplée de toutes sortes de crapules et autres mendiants, qui ne laissent percevoir qu'un avant goût de ce qui attend le promeneur s'il a la folie de vouloir s'aventurer dans le quartier du Noeud Coulant, dans lequel la rue débouche. C'est l'une des rues les plus mal fréquentées du quartier.

● Instantané

Lors d'un voyage en mer, les PJ sont faits prisonniers par des pirates qui les conduisent à Sartosa, dans le marché aux esclaves. Ils sont bientôt vendus à un vieux capitaine détestable qui veut les conduire dès à présent sur son navire pour exécuter quelques viles taches. Mais il est attaqué par un brigand (les PJ peuvent en profiter pour l'éliminer). Une fois débarrassés de ce lourdaud, les PJ sont libres, et livrés à eux mêmes dans la ville.

- MJ : A vous de procurer de l'aventure à vos joueurs !...

● Secret

Le Gardien du Phare est en réalité encore en vie, mais dans un état de folie extrêmement avancée ... Il a effectivement éliminé les Soldats Louis, et il vit seul entre les murs de la tour. Le soir, il fait son travail en activant le phare. Il se nourrit essentiellement des crabes et poissons qu'il attrape sur la grève lors de ses sorties nocturnes.

Le fait de faire repérer ce petit manège à l'un de vos PJ peut constituer un excellent point de départ pour une aventure pleine de mystère...

→ Suite ...

● Brèves de Tavernes

- Branle-bas de combat, là dedans ! Qu'on me serve vite une bière, ou il va se passer la même chose qu'à Brionne !!!!
- Tiens, la voilà, ta bière ... Mais que s'est-il donc passé à Brionne ?...
- J'ai du me contenter d'un verre de lait de chèvre ...
- ...

● Secret

Félix Crabb n'est autre qu'une sinistre crapule à la tête de nombreuses activités criminelles dans l'enceinte de la ville... Malgré ses airs de bellâtre, il n'hésite pas à faire enfermer les visiteurs un peu trop curieux dans son asile ...

Quant au président, le Dr Welsh, c'est un fou qui passe son temps dans les caves, là où il a construit son laboratoire secret. Il essaye de faire revivre sa mère, depuis longtemps décédée, à l'aide d'organes neufs prélevés sur les pensionnaires ...

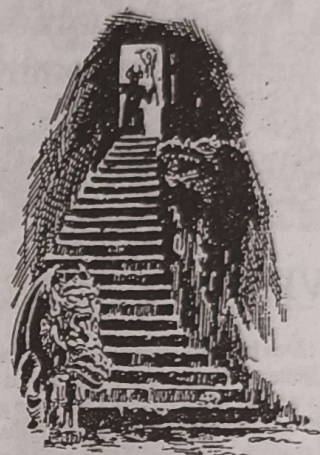
7) **Place des Pécheurs (I-9)** : Cette place résonne des bruits du marché de poissons à la criée qui s'y trouve, mais aussi du flip-flop des gouttes d'eau qui s'écoulent des nombreux filets de pêche en train de sécher.

8) **L'Oratoire de Manann (J-11)** : L'oratoire a été construit avec les restes d'un navire qui s'était échoué sur les Sables du Crâne. Il est plus grand qu'un simple oratoire de bord de route, mais moins grand qu'un temple. L'intérieur est composé d'une grande salle pouvant aisément contenir plus de dix personnes. Contre le mur Nord, s'élève une gigantesque statue en bronze de Manann, à l'expression de visage agressive. En effet, les pirates le considèrent comme une divinité guerrière et féroce, prompte à attaquer ceux qui pénètrent dans son domaine marin. Les murs sont ornés de coquillages, de coraux et d'algues desséchées, qui constituent une décoration du plus bel effet. Une petite boîte en métal est fixée contre le mur Est, et sert à recueillir les dons. Les pirates sont en effet très superstitieux, et offrent souvent à Manann quelques Pistoles ou Couronnes pour qu'il favorise le temps lorsqu'ils repartiront en mer. L'argent est relevé tous les mois par un Clerc de Manann (le butin dépasse souvent les 100 Co !) et est utilisé au profit du dieu.

9) **L'Asile Craven (K-9)** : Pour des raisons mystérieuses, l'asile pour aliénés incurables Craven est l'un des lieux les plus touristiques de Sartosa ! Des gens sont prêts à payer pour visiter cet endroit sinistre ! Des histoires sans

nom courent à propos de cet asile. On prétend qu'en payant le prix, on peut y faire enfermer des personnes saines d'esprit ... L'asile lui-même est un bâtiment austère de pierre grise percé de quelques fenêtres à barreaux, et relié par un petit pont à l'Hospice de la Dernière Chance. Félix Crabb, le vice-président, gère tout ce qui est administratif.

10) **Chez Standof (G-11)** : En général, et à moins d'être vraiment importants, la plupart des gens qui meurent dans l'enceinte de la ville sont jetés à la mer. Néanmoins, il est également possible, grâce aux services de Hans Standof, un vieil homme maigre au visage anguleux, d'être enterré dans le Cimetière de la Faucheuse (moyennant finances). Pour en savoir plus, se reporter à la page 18.



L'Horreur

● Instantané

Les PJ sont, un soir où l'Horreur à encore frappé, invités à participer à une battue qui les mèneront peut-être dans les égouts de la ville ...

- MJ : A vous de jouer pour créer les suspens ...

● Secret

La personne qui porte le coup fatal à l'Horreur peut obtenir la réponse à une question chère à son cœur en plongeant son regard dans les profondeurs humides de son œil monstrueux, qui n'a plus aucun pouvoir maléfique.



" Un soir, alors que j'errais dans le quartier de la Marche aux Algues, à la recherche de l'auberge la plus proche, j'entendis des cris provenant d'une ruelle à ma gauche :

- A l'aide ! A l'aide ! A l'Horreur !...

L'Horreur avait encore frappé . Depuis déjà plus d'un an, cette créature indéfinie rodait dans le quartier, et faisait mourir ses victimes d'effroi ... Maintes battues avaient été organisées, mais elle demeurait imprenable.

Un frisson glacial me parcourut l'échine ... N'écoutant que mon courage, je me dirigeai vers la ruelle à grands pas. Là, une dizaine d'hommes et de femmes brandissant des lanternes étaient rassemblés autour d'un jeune homme à l'expression terrorisée et aux yeux exorbités. Ses cheveux étaient devenus blancs, et la lumière blafarde et vacillante des lampes faisait ressortir sa paleur. Je me frayai un chemin vers la dernière victime de l'Horreur :

- Laissez-moi passer, j'ai des

connaissances en médecine !

Je palpai son pouls. Sa gorge était glaciale, et je ne perçus aucun battements. Il était mort ... "

Extrait de "Mes Promenades Nocturnes à Sartosa", de Duncan L'insaisissable.

Toute la Vérité :

L'Horreur est une créature indescriptible, qui échappe aux conceptions de l'esprit, un cauchemar dont l'œil monstrueux plonge la victime dans ses pires craintes. Si cette même victime échoue à un Test de Terreur immédiat, elle meurt d'une crise cardiaque fulgurante, et l'Horreur pourra dévorer son âme en toute quiétude. Si la victime réussit son Test, ou dépense 1 pts de Destin, elle prendra tout de même 1D4 pts de Folie, et souffrira de la Peur. Si la victime survit, l'Horreur tentera de s'enfuir dans les égouts, son domaine.

Les Consignes

Les sommes rapportées à Sartosa par les pirates sont souvent colossales, et donc très difficiles à transporter. C'est pourquoi beaucoup font appel aux services d'Abdul, un vieux flibustier à la retraite qui a ouvert cette petite boutique. Contre la modique somme de 10 Co par mois, il stocke leurs richesses dans des petites coffres forts individuels. Les clients peuvent retirer de l'argent sur simple présentation de la clef de leur coffre.

Abdul : C'est un vieil homme d'une cinquantaine d'années dont le seul but est de gagner un peu d'argent pour s'assurer une retraite tranquille. Il vit avec son fils unique Reinhart.

Reinhart : Ce jeune homme de 25 ans a une vie des plus oisives. Quand il n'est pas en train de boire dans une taverne, c'est qu'il est dans le quartier de la Balance, en train de dépenser son argent. Malgré cet emploi du temps des plus chargés, il aide occasionnellement son père à tenir la boutique.



Jiamil el Farouk

Joueur Professionnel, Ex-Pirate.



□ **Apparence :** Il est grand (1,82m), est âgé de 47 ans, possède une longue moustache, et est toujours vêtu d'amples vêtements.

□ **Personnalité :** Jiamil est très joueur, et pour lui, un pari est sacré. Il est aussi très bagarreur, et sa vivacité à aligner les coups n'a d'égale que sa haine envers les tricheurs.

□ **Motivations :** Il n'a pas de buts précis dans la vie, à part gagner le plus d'argent possible par le jeu.

□ **Phrase Type :** " Allez, encore une petite partie ! Un six, et je te rends tes 30 Co ! "

□ **Relations :** Il connaît beaucoup de gens dans le quartier, dont Abdul (voir plus haut), chez qui il possède un compte.

● Secret

Reinhart est cleptomane. Devant toutes les richesses qu'entrepone son père dans les caves, il a littéralement craqué. Il s'est procuré un passe-partout et vole régulièrement dans les coffres, ce qui lui permet de tenir ce train de vie. Heureusement, les pirates ne connaissent pas la valeur exacte de leurs richesses, sinon, ça irait mal pour son père !...

● Instantané

Alors qu'il s'apprêtait à servir un client, Abdul s'est rendu compte que le coffre de celui-ci a été pillé. Le seul ayant accès aux caves étant son fils, il reporte ses soupçons sur lui. Il décide d'embaucher les PJ pour le retrouver, et l'obliger à rendre l'or. Ils devront être de retour d'ici trois heures. Ce délai passé, le pirate qui a été volé commencera à s'énervier sérieusement...

- MJ : Reinhart a tout dépensé dans une joaillerie. Les PJ devront se débrouiller pour convaincre le bijoutier de rendre l'argent en échange de sa marchandise ...

● Caractéristiques

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int
4	50	36	4	4	10	62	3	40	45	40

CI FM Soc
52 32 34

Compétences : Escamotage, Jeu, Natation, Réflexes Eclairs, Résistance à l'Alcool.

Dotations : Une épée, un poignard, un jeu de cartes, une paire de dés (normaux), 35 Co 15/ 5s.

Alignement : Neutre.

Chez Standof

● Secret

Personne n'est moins digne de confiance que Maître Kilmarney et Maître Hogg. Ils exercent à la sauvette la profession de Trafiquants de Cadavres, à la solde de divers commanditaires. Les lueurs que l'on voit certaines nuits dans le Cimetière de la Faucheuse ne sont pas, contrairement aux croyances populaires, des manifestations du Chaos, mais les lanternes de nos deux sbires !...

● Instantané

Un homme mystérieux propose de l'or aux PJ en échange d'un petit travail. Ils devront aller trouver les deux fossoyeurs, et leur demander de déterrer le cadavre d'un certain Boris Rechtlich, qui porte à son doigt (décharné) une bague de grande valeur qui, à ses dires, lui aurait appartenu.

- MJ : Si les PJ acceptent, ils devront être vigilants. D'une part, les fossoyeurs utiliseront mille ruses pour leur dérober leur argent et s'enfuir, et d'autre part, le fait d'être découvert dans le cimetière en pleine nuit peut entraîner de fâcheuses conséquences

Hans Standof, le propriétaire de cette petite boutique de pompes funèbres, propose aux plus riches une sépulture décente dans le Cimetière de la Faucheuse. Malgré la mauvaise réputation de ce dernier, les clients sont plus nombreux qu'on pourrait le penser.

Tous les arrangements avec la famille du défunt s'effectuent dans la boutique, confortablement installés dans des fauteuils. Une fois tout le monde satisfait, Standof va aux Trois Doigts Cassés, un petit estaminet miteux où Maître Kilmarney et Maître Hogg, deux fossoyeurs à sa solde, passent la plus grande partie de leur temps. Il leur remet une petite bourse d'argent, et les charge d'enterrer le cadavre.



La Fraternité du Rose-Calice

● Les Chefs Inconnus

" Comme convenu, je me rendis dans l'Impasse de l'Etoile de Mer aux douze coups de Minuit. Là, l'homme m'attendait ... Il était grand, portait de longs et amples habits noirs, et son visage était recouvert d'un masque d'ébène. De ce fait, j'eus un peu de mal à le localiser dans la pénombre de la ruelle, au début. Sans un mot, il me tendit un petit phylactère que je devais, selon les instructions, donner à la propriétaire de la Grande Pieuvre. Ce que je fis, car je ne tenais pas à avoir des ennuis avec ces gars là ... "

Tous les mois à la Nouvelle Lune, à Minuit exactement, ils se réunissent à la Grande Pieuvre, une petite auberge du quartier. Mais qui sont-ils au juste ? Sous l'étrange appellation de "Fraternité du Rose-Calice", ils complotent de sombres affaires ... **LABYRINTHE** a réussi pour vous, en exclusivité, à faire parler un de leurs adeptes pour obtenir les renseignements qui suivent !...

A) LEUR BUT

Le but de cette association est de renverser le gouvernement des Frères

de la Côte en éliminant le Roi des Pirates (et ses éventuels successeurs), et de prendre ainsi le pouvoir en installant habilement l'un des Chefs Inconnus (voir plus bas) sur le trône... Ils sont responsables de nombreux actes de terrorisme dans l'enceinte de la ville (explosions, incendies, etc ...)

B) LEURS MOYENS

La Fraternité possède d'importants moyens financiers (mais pas encore suffisants pour réaliser leurs projets), de nombreuses armes explosives et incendiaires, et de nombreux "agents"

disséminés un peu partout dans la cité, prêts à agir sur simple ordre ...

C) HIERARCHIE

Il existe deux Ordres distincts au sein même de la Fraternité :

- L'Ordre Mineur comprend tous les adeptes et la Grande Maîtresse (la propriétaire de la Grande Pieuvre), qui prend toutes les décisions de moyenne importance.

- L'Ordre Majeur est composé de trois hommes à l'identité (et même aux traits) inconnus. Personne ne les a jamais vu, et ils sont désignés de ce fait sous le nom de "Chefs Inconnus". C'est eux qui prennent toutes les décisions importantes, qui sont communiquées à l'Ordre Mineur par l'intermédiaire de messagers.

D) RALLIER LA FRATERNITE

Tous les nouveaux adeptes doivent se soumettre au Rituel de Baphet, qui se déroule généralement dans un petit temple construit dans les sous-sols de l'auberge. La Grande Maîtresse invoque le dénommé Baphet, un hideux démon qui n'est autre qu'une simple illusion (mais ça, le nouveau ne le sait pas !). Le monstre se lacère le poitrail avec ses griffes acérées, et un liquide fétide s'écoule de ses plaies. La Grande Maîtresse recueille alors ce "sang" dans un calice d'or et ordonne au disciple de le boire !... Si il a le courage d'obéir, le liquide (ainsi que Baphet) disparaît, et il sera admis dans l'Ordre Mineur. Attention, tout échec est puni de mort !...

● PORTRAITS

La Grande Maîtresse : Cette femme dans la quarantaine est une véritable fanatique qui n'hésiterait pas à se suicider pour servir la Fraternité ... Respectée et obéie de tous les adeptes elle s'assure régulièrement de l'absence de traîtres parmi ceux-ci. Quand elle en découvre un, elle se montre impitoyable ...

Crève-Coeur : Cet homme d'une trentaine d'années est connu pour son oeil droit, ou plutôt l'absence de celui-ci, qu'il a perdu pour servir la Fraternité. Il en est fier, et se considère désormais supérieur aux autres. Crève-Coeur a toujours une longue rapière effilée sur lui, qu'il utilise avec une habilité redoutable. Sa botte préférée ? Le coup direct dans le coeur, bien sûr ...

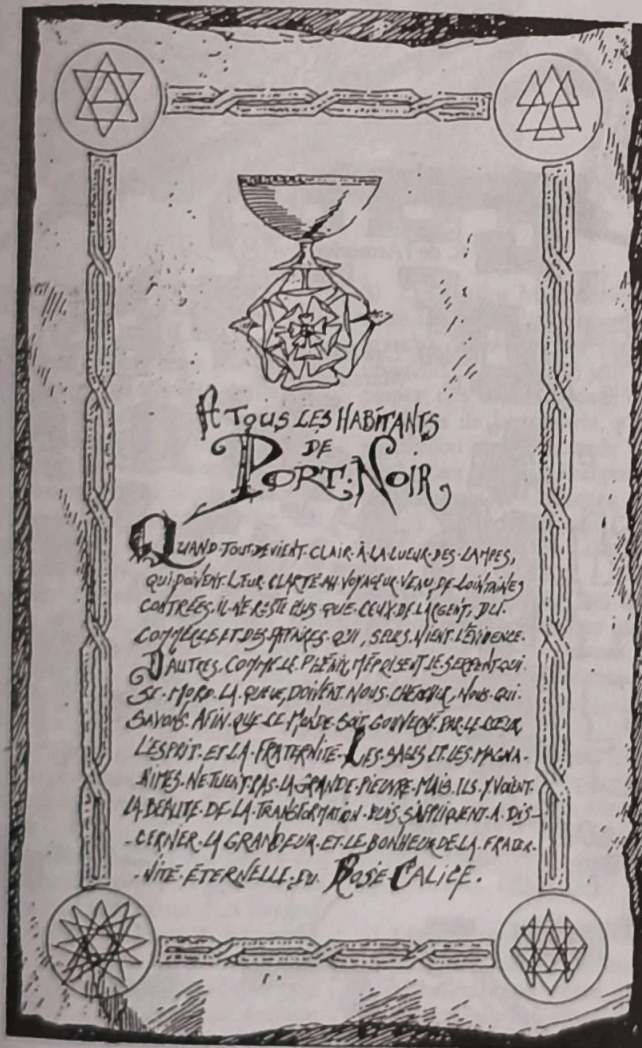
● Instantanés

Alors que les PJ errent sans but, un bâtiment prend feu à côté d'eux ! L'incendiaire s'enfuit à toute vitesse, et si les PJ réussissent à le suivre, il les mènera tout droit à la Grande Pieuvre.

- MJ : Cela peut-être le départ d'une longue et dangereuse enquête sur la Fraternité du Rose-Calice.

Un inconnu propose aux PJ un petit travail. Ils devront aller déposer un colis à une adresse précise, en échange de 25 Co.

- MJ : L'homme en question n'est autre que Crève-Coeur, et le colis contient une bombe à retardement. Les PJ doivent déposer le paquet chez l'un des Honorables (voir p. 26). Bref, va y avoir du sport ...



L'une des nombreuses affiches de propagande du Rose-Calice. Le texte n'a de sens que pour les adeptes.





La Balance

Ambiance :

● Table d'aventures

■ D8

1 - Un corps s'écrase au sol, juste devant les PJ, après avoir briser une fenêtre. Que s'est-il passé ?...

2 - Lors d'une querelle entre deux jeunes gens, un petit objet tombe de la poche de l'un d'eux (il s'agit du Fétiche Tête de Tigre, voir p. 58). Les PJ vont-ils le dérober discrètement ?...

3 - Deux bègues se livrent à une joute orale en pleine rue. Attention aux oreilles ...

4 - Les PJ sont attaqués par un perroquet devenu fou. Au bout de quelques Rounds, le propriétaire de l'oiseau intervient. Il exige un dédommagement immédiat si son compagnon a été blessé ou tué ...

5 - Un groupe d'Etudiants en Piraterie mettent en pratique leur première leçon en tentant de dévaliser les PJ ...

6 - Un fillette propose aux PJ des pommes aux vertus "magiques". Les pommes sont en fait normales, quoi que particulièrement rafraîchissantes .

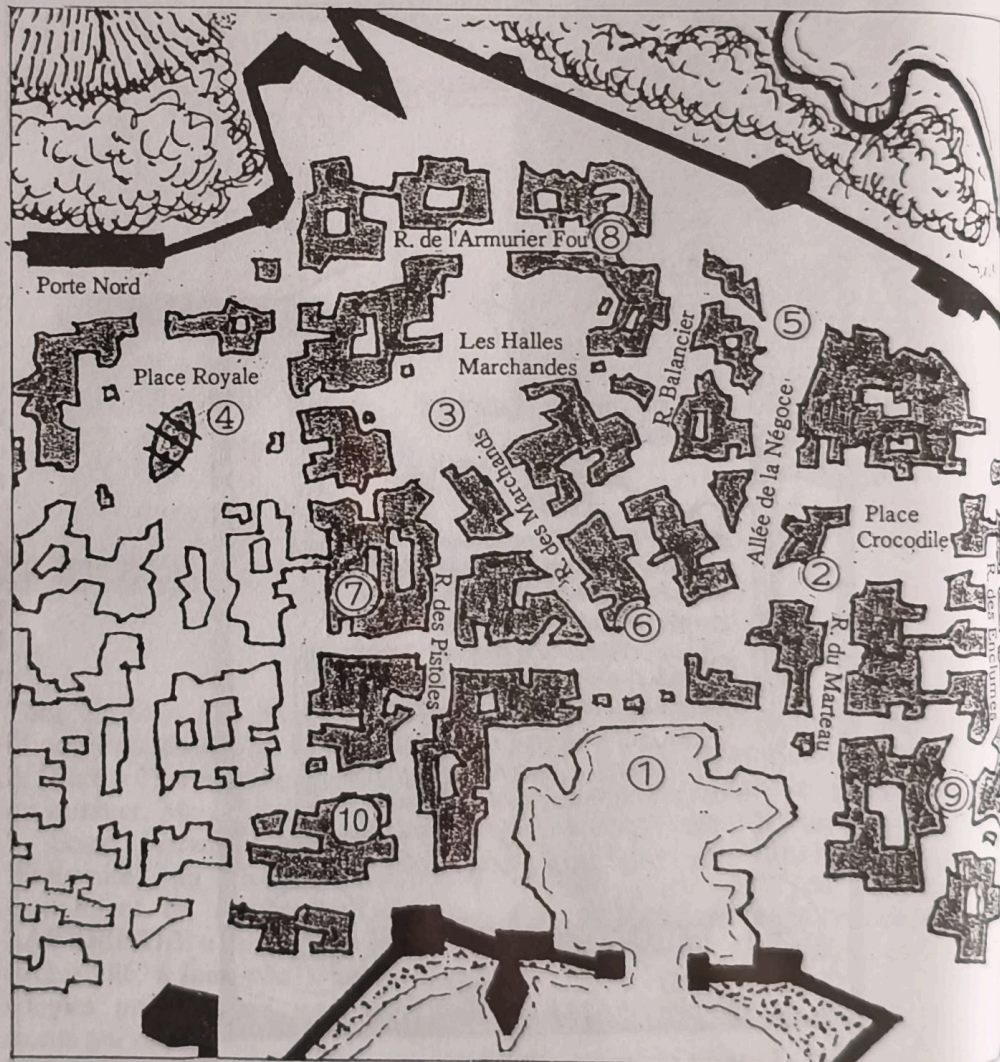
7 - La roue d'un char à boeuf casse net devant les PJ, et le véhicule se retourne, obstruant presque entièrement la chaussée. Il ne reste plus qu'un étroit passage, mais un homme bloque le chemin. Il n'est pas du tout décidé à laisser passer les PJ (c'est un lutteur en mal d'exercice) ...

8 - Un homme interpelle les PJ. Il leur propose une réduction de 450 Co sur tout achat de bateau effectué dans la semaine au Chantier Naval .

Ce quartier haut en couleurs est le centre commerçant de Sartosa. C'est ici que la Cité s'emplit du butin des pirates : l'or du Sud, la soie de l'Arabie, les bijoux du Vieux Monde, les vins fins de Bretonnie, etc ...

Les rues sont larges mais surpeuplées, et infestées de Tire-Laines qui ne manquent pas de travail !...

On peut dans ce quartier acheter et vendre pratiquement tout ce que l'on désire .





Un Bazar

Un Bateleur



VISITE GUIDÉE

1) **Le Chantier Naval** : C'est dans cet endroit qu'on peut faire réparer ou acheter un navire. Entre les piles de planches qui servent à l'habillage des coques et les troncs entiers de pin destinés à la mâture, des centaines de manouvriers se pressent devant de gigantesques squelettes de bois échoués sur la plage, les vaisseaux en préparation. Contrairement à ce qu'on pourrait croire, il n'est pas nécessaire de posséder beaucoup d'argent pour armer un bateau pirate. Ce ne sont, en effet, pas des navires de guerre à proprement parler, mais des bâtiments de commerce légers, rapides et maniables équipés de quelques canons. Kemp, le maître-charpentier, un homme à la face burinée par la vie au grand air et l'abus de brandy, s'occupe de prendre les commandes des acheteurs, ou de leur faire visiter le chantier.

2) **La Place Crocodile (O-8)** : Au centre de cette place s'élève la dépouille d'un gigantesque crocodile (à moins qu'il ne s'agisse d'un Dragon ...) de plus de 8 mètres de haut. Il fut, après avoir attaqué de nombreux bateaux pirates, abattu par le Roi des Pirates lui-même. Une horloge est désormais fixée dans son énorme gueule, et sonne toute les heures ... Plus bas, son corps est recouvert de dizaines d'affichettes : des offres d'emploi. Cet endroit peut de ce fait être le point de départ de nombreuses aventures.

3) **Les Halles Marchandes (L-7)** : C'est dans cette immense place que s'élève le plus grand marché de la ville. On y vend tout ce qui est imaginable, et cela de jour comme de nuit. La plupart des objets exposés dans les Halles sont les fruits de la piraterie, mais certains sont la production des artisans du Pot d'Etain (voir plus loin). C'est l'endroit idéal pour dénicher quelques uns des objets magiques de la p. 58. Est-il besoin de préciser que c'est le terrain de prédilection des Tire-Laines de la ville ?...

4) **La Place Royale (J-8)** : Au centre de cette gigantesque place repose un énorme navire aux dimensions peu communes. Il s'agit du Bateau-Palais, le lieu de résidence du Roi des Pirates. Pour en savoir plus, se reporter à la p. 24.

5) **Allée de la Négocie** : Cette allée est hantée par toutes sortes de colporteurs (plus ou moins honnêtes) qui n'ont pu aller vendre aux Halles, faute de place. Quand le crépuscule tombe, la rue résonne des lyres des saltimbanques qui l'investissent.

6) **L'Ange Bleu (M-8)** : Si cette auberge se trouvait à Middenheim, ou tout autre ville de l'Empire, elle ne serait pas particulièrement estimée. Mais à Sartosa, c'est un vrai luxe d'y séjourner. Bien qu'elle ne soit pas plus chère que toute autre auberge de la ville, elle offre un confort peu courant pour un pirate. Les draps sont changés une fois par semaine, la nourriture

● Quelques noms de navires

- *La Belle Dame.*
- *L'Ecarlate.*
- *Le Météore.*
- *Le Hunier Frémissant.*
- *L'Ocatavius.*
- *La Rançon Royale.*
- *La Terrifiante.*

● Instantané

Un pirate propose une mission aux PJ. Ils devront saboter *La Reine des Fées*, le navire d'un de ses ennemis, actuellement en réparation au Chantier Naval. A ses dires, le paiement de ce service se trouverait à bord du navire ...

- *MJ* : Si les PJ acceptent, ils n'auront aucun mal à trouver *La Reine des Fées*. Une surprise les attend effectivement à bord : le propriétaire du bateau, qui n'est autre que l'employeur des PJ, a décidé de tester les capacités de Crocs d'Aciers, son nouveau chien de garde ! Aïe !...

● Brèves de Tavernes

- Djanibek, toi qui connais tant d'histoires, racontes en moi une !...
- D'accord. Il était une fois un homme qui avait prit la mer dans un vieux baquet, par un soir de tempête.
- Et après ?
- C'est tout. Mais si le baquet avait tenu bon, mon récit aurait été plus long !...

● Secret

Max Houblon utilise une lyre magique, qui possède le pouvoir d'adoucir les mœurs ...



est bonne (on sait au moins ce que l'on mange, qui n'est parfois pas le cas ailleurs ...) et, moyennant 7/, on peut y prendre un bain tous les jours. Max Houblon, le propriétaire des lieux, est un charmant Halfeling dans la force de l'âge, qui, quand il n'est pas derrière ses fourneaux à mitonner des petits plats, est à l'écoute des moindres désirs de ses clients. Il fait de son mieux pour détendre l'atmosphère en jouant des airs de classique avec une étrange lyre finement ciselée. Apparemment, cela porte ses fruits : les bagarres sont ici rarissimes ...

7) **L'Hospice de la Dernière Chance (L-9)** : Cet hospice porte bien son nom : en effet, seuls les blessés graves y sont conduits, et bien peu en ressortent vivants ... En effet, les médecins, pour la plupart des ivrognes au passé douteux, ne sont pas du tout qualifiés pour soigner qui que ce soit ! Félix Crabb, le directeur de l'hospice (voir p. 16) dissimule ici ses stocks de drogues.

8) **Rue de l'Armurier Fou** : Cette longue rue tire son nom d'un fait divers qui y eut lieu, il y a de ça de nombreuses années. A l'époque, un armurier nommé Alcham Lugosh possédait une boutique ici. De nombreuses rafles avaient eu lieu dans les environs. Le Chasseur de Prime chargé de l'enquête découvrit bientôt que Lugosh fabriquait

des engins de mort illégaux. Il testait ses atroces inventions sur les disparus, qu'il gardait en cage, avant de les vendre aux Guerriers de l'Ombre (voir p. 30), une guilde d'assassins de la ville. Après arrestation, il fut pendu haut et court. Mais certains affirment qu'il ne serait pas mort, que l'homme qui a été exécuté n'était autre que son frère jumeau, et qu'il vivrait encore quelque part dans la ville, terré comme un rat ... Quoi qu'il en soit, la rue a gardé une atmosphère lugubre, et nul ne peut s'y aventurer sans frissonner ...

9) **Les Ateliers du Pot d'Etain** : Ensemble de ruelles, de venelles et d'escaliers étroits, ce véritable dédale est le repaire des artisans de la ville, pour la plupart des anciens pirates reconvertis. Chaque corps de métier se regroupe dans la même ruelle.

10) **Grande Ecole de Piraterie (K-11)** : C'est dans ce gigantesque bâtiment que les jeunes étudiants de Sartosa apprennent l'art de la piraterie. Théodosius Bart, un ancien capitaine, est un vieil homme austère qui enseigne à ses élèves l'escrime et la navigation. Ici, on forme de futurs capitaines, et le prix d'une année d'étude est de 200 Co ...

Au Perroquet du Sud

● Enigme

Qui a trois têtes, cinq bras et quatre yeux ?

Réponse : Un menteur !

● Brève de Taverne

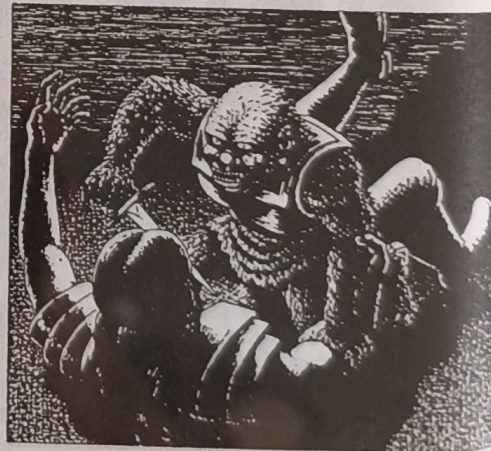
- Félicites-moi, je suis père !
- Félicitations ! Est-ce un garçon ou une fille ?
- Oui ! Mais comment l'as-tu deviné ?
- ...

● Quelques Tarifs

- Un perroquet qui sait dire quelques mots : 15 Co.
- Un ouistiti : 25 Co.
- Un perroquet qui sait réciter un texte, etc... : 50 Co.
- Un ouistiti qui sait faire des tours de passe-passe : 65 Co.

C'est dans cette petite animalerie que les pirates se procurent leurs animaux familiers. On y trouve surtout des perroquets et des singes (ouistitis), qui sont particulièrement prisés par les pirates. La boutique, vieille mais bien entretenue, est tenue par une certaine Karen Leiden, une femme sympathique quoiqu'un peu froide, et son assistant Mulas, un jeune homme introverti qui s'occupe des dressages. Karen est de très bon conseil, et aide toujours utilement ses clients à choisir l'animal qu'il leur faut. Malgré son air détendu, Karen dissimule un terrible secret : depuis peu, les Frères de la Boue, une petite communauté d'assassins qui réside dans les égouts de la ville, ont découvert son magasin et ont eu une excellente idée : utiliser les animaux à des fins malhonnêtes ... Un soir, deux racketteurs sont venus la menacer de mort si elle refusait d'obtempérer, et ont commandé des perroquets espions et des singes

tueurs. Bien que Karen répugne à faire ce genre de travail, elle est bien obligée d'accepter car elle tient avant tout à sa tranquillité ...



Professeur Scriptorius

Identificateur d'Objets Magiques

Quelque part dans une petite ruelle adjacente à la Rue des Pistoles se trouve une très vieille maison à colombage. Une enseigne métallique reluisante pend à l'extérieur de la bâtisse. Personne ne peut se tromper, il s'agit bien du fameux cabinet de curiosités du Pr. Scriptorius, réputé dans toute la ville. Le visiteur pénètre dans une pièce impeccablement rangée au fond de laquelle un vieil homme sage est profondément plongé dans un antique livre poussiéreux. Il a dépassé la soixantaine, porte une longue barbe blanche et des petits lorgnons de lecture. Cet homme incroyable peut, grâce à ses connaissances mais aussi une étrange loupe de cristal, révéler les pouvoirs et la valeur de tout objet magique contre une simple Co ! Il peut ensuite proposer un éventuel achat, si le client le désire. Nombreux sont les pirates qui ont recours à ses services.



● La loupe du Professeur

Cette étrange loupe est un bien bel objet. Dotée d'un splendide manche d'ivoire sculpté venu des lointaines Terres du Sud, et d'une magnifique lentille de cristal aux milles reflets, elle ne fait pas tache parmi tous les objets étranges entreposés dans la boutique du Professeur. Mais elle ne possède pas que des vertus décoratives : en effet, tout objet magique observé avec cette loupe apparaît entouré d'un fin halo coloré. Avec l'habitude et grâce à son impressionnante érudition, le Professeur a appris à associer chaque pouvoir à une couleur précise. C'est ainsi qu'il est en mesure d'identifier n'importe quel objet magique en quelques secondes !...

Chanda le Taxidermiste

Taxidermiste, Ex-Etudiant en Médecine.



□ **Apparence** : C'est un homme de taille moyenne (1,75m), aux cheveux blonds coiffés très courts, et au regard fou. Il revêt des habits de cuir.

□ **Personnalité** : Chanda est un malade au sens propre du terme, doublé d'un redoutable psychopathe ... Après avoir empaillé des centaines d'animaux, il s'intéresse maintenant aux humains ...

□ **Motivations** : Il cherche à attirer des humains "rares" (qui se distinguent du commun des mortels) dans sa boutique afin de les chloroformer ...

□ **Phrase Type** : " J'ai aussi des scorpions en arrière-boutique, messire , si vous voulez me suivre ..."

□ **Relations** : Il travaille pour un homme appelé "Le Collectionneur", qui lui achète ses spécimens humains.

● Caractéristiques

M CC CT F E B I A Dex Cd Int
4 56 23 5 3 12 45 1 57 23 76
CI FM Soc
64 43 24

Compétences : Alphabétisation, Chimie, Fabrication de Drogues, Identification des Plantes, Pathologie, Préparation de Poisons, Taxidermie , Violence Forcenée.

Dotations : Une fiole d'Humanicide (1 Dose), une fiole d'Acide, 12 Co.

Alignement : Fou (complètement imprévisible).

Troubles Mentaux : Frénésie, Cauchemars, Migraines.

Le Bateau-Palais

● Promenade

" Je remontais l'Allée du Port, à la recherche d'une taverne où je pourrais étancher ma soif, et c'est alors que je le vis : magnifique et colossale, haut de plus de trente mètres et long du double, il reposait sur la Place Royale, entouré d'une aura de puissance. Aucun des badauds de passage ne pouvaient s'empêcher de jeter des regards admiratifs au gigantesque édifice de bois. Moi même me surpris à faire une pause pour mieux l'admirer. Le jeu des reflets du soleil dans les nombreuses vitres du Bateau-Palais était magnifique, et me rappelais en un sens les reflets du lac de mon enfance, où je péchais avec mon père. Dans mon for intérieur, je me dis que quelles que soient leurs activités, des hommes qui avaient créé une telle œuvre ne pouvaient pas être les barbares cruels et sanguinaires qu'on m'avait décrits. "

Extrait de "Ma vie, mon œuvre"
d'Artax le Voyageur.

● Charade

On coupe du bois avec mon premier,
Mon second est une femme couronnée,
Mon tout a une queue de poisson.

Réponse : Une sirène (sciè-reine).



Le Bateau-Palais est le lieu de résidence d'Hugo Morgan, le Roi des Pirates, et de ses ministres. Il s'agit d'un gigantesque trois-mâts construit directement sur la Place Royale par les charpentiers les plus habiles de la ville. Sa construction a nécessité plus de quatre années de travail épuisant.

1) L'entrée : On accède au Bateau-Palais par une longue passerelle de bois (pleine d'échardes !...). La porte d'entrée est haute de plus de deux mètres, et est gardée par deux solides gardes qui n'ont pour ordre de ne laisser passer que les personnes qui ont une lettre de recommandation.

2) Le Palais

L'intérieur du palais est un véritable labyrinthe de couloirs, de salles et de passages secrets, fréquentés par toutes sortes de serviteurs et de gardes divers.

- **Le quartier des serviteurs** est un ensemble de plusieurs salles, dont un dortoir, une cantine et une timonerie, où les serviteurs qui ne sont pas en service peuvent prendre du repos.

- **La salle de banquet** est meublée d'une longue table et d'une bonne cinquantaine de sièges de bois. Le Roi des Pirates déjeune et dîne ici tous les jours, en compagnie des Honorables, et de sa garde personnelle. En quelques occasions, des fêtes sont organisées dans cette salle.

- **La salle de Réunion :** C'est ici que sont prises toutes les décisions importantes de la ville. Une réunion à lieu à peu près une fois par semaine.

- **Appartements des Honorables :** Ce complexe d'appartements somptueux sert de logement aux Honorables, qui sont en quelque sorte les conseillers du Roi.

- **Appartements du Roi :** Ils comprennent une dizaine de salles magnifiquement décorées, dont un bureau dont

les murs sont tapissés de têtes d'animaux empaillés, les trophées de chasse du Roi (il s'agit pour la plupart de monstres marins), et une salle de repos pourvue d'un balcon, où le Roi peut prendre l'air.

- **Le sanctuaire de Manann** est fréquenté par toute la population du Palais (sauf le Roi, qui dispose de son propre temple), qui croit pour la plupart en Manann, le Dieu de la Mer.

- **Les couloirs** sont interminables, sinueux, et tous éclairés par des dizaines de torches. Les murs sont pourvus de niches, et complètement dénudés (sauf vers les appartements du Roi, où ils sont tapissés de bas-reliefs représentant des abordages, ou des scènes maritimes). Des gardes se relayent régulièrement devant les salles les plus importantes.

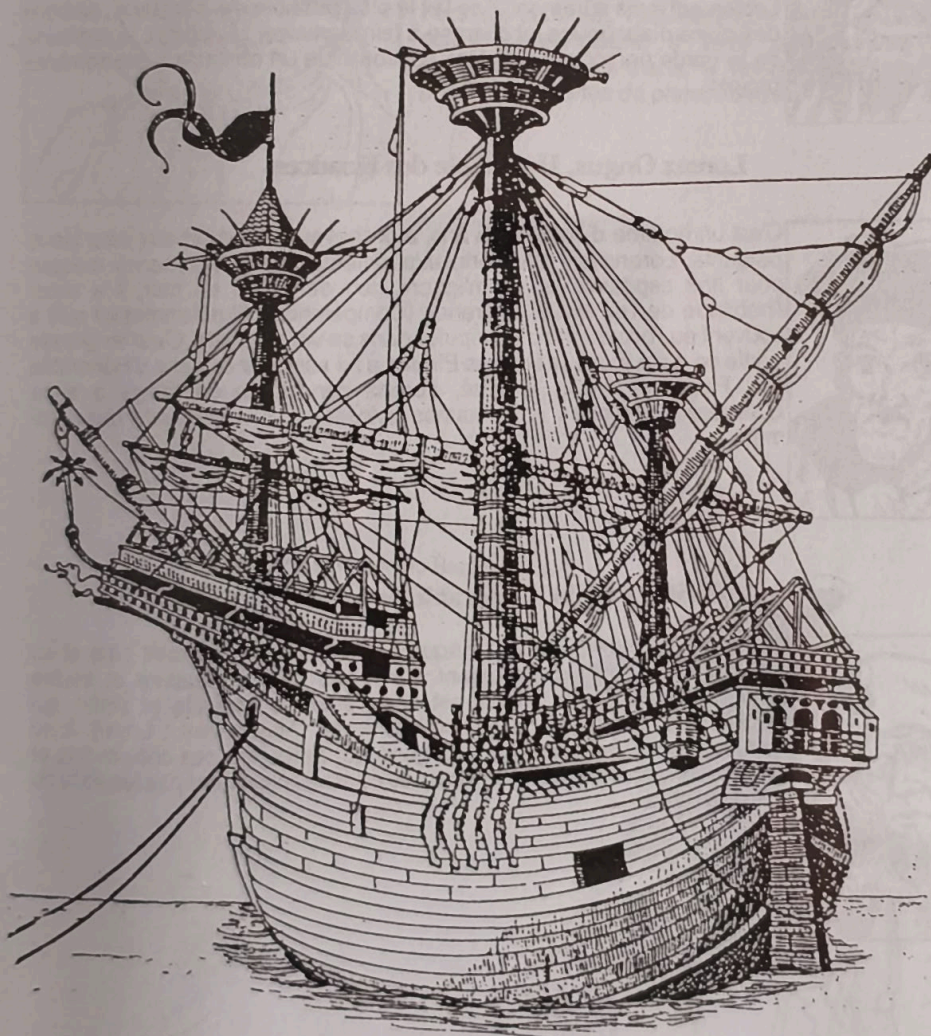
- **La Chambre du Trésor** est remplie de montagnes de pièces d'or, de lingots et d'écrins remplis de pierres précieuses. Tout ceci est entassé dans un beau désordre, et provient pour l'essentiel de la piraterie. Tout cet or appartient au royaume (la ville de Sartosa !). Seul le Roi possède les clefs qui permettent d'ouvrir les nombreuses serrures de la porte d'entrée en acier pur.

- **Les cales :** Tout comme un vrai bateau, le Palais est pourvu de cales. Elles contiennent toutes les réserves d'objets domestiques (bougies, couvertures, serviettes, etc...) dont la population du Bateau-Palais a besoin, ainsi que des cellules destinées à recevoir les prisonniers politiques de choix (Ex: Werner Sigmund Dünn, voir plus loin).

- **Le pont** est une grande artère de circulation qui permet, entre autre, d'éviter un bon kilomètre de couloirs quand l'on désire se rendre d'un point à l'autre du Bateau-Palais.



Scène de diner dans la Salle de Banquet.



● Secret

Les traîtres sont très nombreux dans l'entourage du Roi des Pirates (voir plus loin). Ils utilisent les passages secrets du Bateau-Palais afin d'espionner, ou de se déplacer rapidement. Citons, entre autres, le passage secret qui mène directement aux égouts, celui qui permet de circuler dans certains murs creux afin d'éviter d'être repéré, ou encore celui qui permet d'espionner le bureau du Roi, à travers les yeux de verre semi-transparents de l'un de ses trophées ...

● PORTRAIT

Elender : Sous ce nom se cache le capitaine de la garde du Bateau-Palais (à ne pas confondre avec Mumbatta (voir plus loin) qui est le capitaine de la garde personnelle du Roi). Ellender, la cinquantaine, robuste et hardi, est une figure de proue du palais, réputé pour son professionnalisme et sa redoutable habilité au maniement de l'épée.

● Symboles

Il faut savoir que chaque Roi des Pirates possède son propre symbole, que l'on retrouve fréquemment sur la plupart des possessions de celui-ci. Il s'agit; la majorité du temps, d'un animal marin quelconque. Le symbole de l'actuel Roi des Pirates est le dauphin, animal juste et rusé bien représentatif de son caractère.

● Quelques anciens Rois des Pirates

- **Allan le Fou**, un ivrogne cruel et sanguinaire qui est mort décapité par ses propres sujets !...
- **Roland le Requin**, roi rusé qui a fait connaître de grandes heures à la piraterie, et est mort au cours d'un abordage.
- **Marthol le Faible**, qui, une semaine après avoir remporté l'Epreuve (voir plus loin), est mort rongé par un mal inconnu qu'il avait contracté lors de son voyage.

● L'Epreuve

Le titre de Roi des Pirates est un titre dont on n'hérite pas. Il peut juste être gagné. Ainsi, tous les deux ans, les pirates les plus dangereux et impitoyables de Sartosa se pressent pour participer à l'Epreuve. Les candidats disposent de cinquante jours pour partir en mer, et obtenir le plus de richesses par pillage. Ce délai passé, tous les candidats (sauf ceux qui ont trouvé la mort !) doivent rentrer au port. Celui qui a acquis le plus grand butin est élu Roi des Pirates !...

● Note

Le mot "Honorable" employé par les forbans est équivalent à celui plus courant de "Ministre".

● Profil d'Anton Halheim

M CC CT F E B I A Dex Cd Int
3 52 35 5 4 21 35 2 26 47 44
CI FM Soc
32 34 45

Compétences : Bagarre, Chance, Charisme, Corruption, Coups Puissants, Danse, Eloquence, Intimidation, Jeu, Lutte, Natation, Résistance à l'Alcool, Sens de la Répartie.

Dotations : Epée, Jeu de Cartes, Une petite bouteille d'Alcool, 4D20.

● Brèves de Tavernes

- Tavernier, m'as-tu vu entrer ?
- Oui ...
- Et m'avais-tu vu auparavant ?
- Ma foi, non !...
- Alors, comment peux-tu avoir la certitude que c'est moi que tu as vu entrer ?...
- ...

● Question / Réponse

Existe-t-il un pirate honnête dans le ville de Sartosa ?

« Non. Un pirate honnête n'est pas un pirate ...

Quelques PNJ importants

Hugo Morgan, Roi des Pirates



Le Roi est un homme d'une trentaine d'années, de carrure peu imposante, mais dégageant une aura de bravoure et inspirant un certains respect. En effet, il tient de son ancienne vie de matelot une grande expérience de la mer, assortie d'une intelligence vive et d'une culture générale peu commune pour un pirate. Humble et juste, Hugo a toutes les qualités d'un bon roi, et est particulièrement aimé par ses sujets. Malheureusement, il a tendance à faire trop confiance à ces derniers, dont les projets ne sont pas toujours très avouables ...

Anton Halheim, Honorable de la Navigation



Anton est un solide gaillard roux et borgne de près d' 1m 90. C'est un bon vivant qui aime avant tout le contact avec la foule et la bonne chair. Il hante les auberges de la ville, dilapide des fortunes en boissons alcoolisées, et est très populaire. Malgré son air avenant, Anton est en réalité un être froid, égoïste, et qui ne s'occupe que de ses intérêts personnels. Un brin mégalomane, il estime qu'il occupe une fonction ingrate, et rêve tout simplement de prendre la place du ... Roi des Pirates ! Lentement mais sûrement, il se fait le plus possible de partisans, élabore des plans diaboliques, et cherche à faire renvoyer Mumbatta, le capitaine de la garde personnelle du Roi, qui constitue un obstacle à ses sombres projets ...

Lorenz Ongus, Honorable des Finances



C'est un homme d'environ 35 ans, aux cheveux blonds et aux yeux bleus perçants. Lorenz est un marin expérimenté, qui a commencé mousse pour finir capitaine, et qui n'ignore rien de la vie en mer. Il a aussi l'habitude de l'or et des pierreries (Compétence : Numismatique) qu'il a souvent eu l'occasion de manipuler dans sa vie de pirate. C'est en grande partie ce qui a incité le Roi des Pirates à lui assigner la tâche d'Honorable des Finances. Malin et rusé, Lorenz ponctionne de temps à autre quelques Couronnes aux sommes colossales qu'il manipule régulièrement ...

Moritz Osterūn, Honorable de la Loi



C'est un vieil homme d'une cinquantaine d'années, au teint pâle et au visage anguleux. Contrairement à ce que son air austère et sévère pourrait laisser croire, Moritz est une personne honnête et droite, qui applique, et fait appliquer la loi à la lettre (Alignement : Loyal). Il ne compte parmi ses amis que des gens qui partagent ses convictions, et sait se montrer impitoyable envers ceux qui ne respectent pas les édits du Roi des Pirates ...

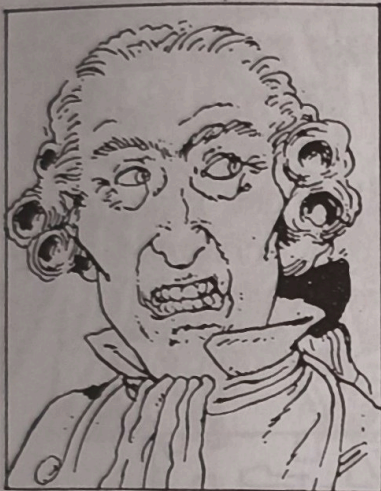
D'autres PNJ ...

Mumbatta, Capitaine de la Garde du Roi



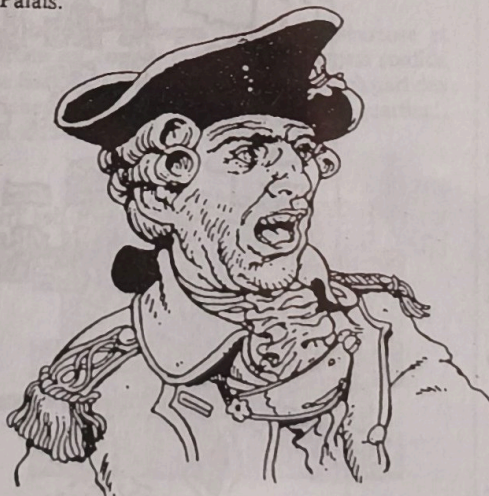
Ce sudron de près de deux mètres de haut est un ancien esclave qui a pu échapper au triste sort qui lui était réservé grâce aux pirates qui se sont emparés du négrier qui les transportaient, lui et ses frères, vers l'Arabie. Présenté au Roi des Pirates, ce dernier a trouvé en lui de nombreuses qualités, et a décidé de l'élever au rang de capitaine de sa garde personnelle. En retour, Mumbatta lui est tout dévoué, et accomplit avec zèle la tâche qui lui a été assignée. Pourtant, il est peu apprécié par la population de Sartosa, voire détesté par certains, qui voient en lui un véritable barrage à leurs projets, pas toujours très avouables ...

Werner-Sigmund Dünne, Ex-Gouverneur de Miragliano



Le Gouverneur est un homme d'une quarantaine d'années, vêtu de riches habits qui commencent à tomber en lambeaux ... En effet, il a été capturé il y a plusieurs mois par les pirates, qui espéraient obtenir de lui une rançon, et est actuellement détenu dans les cales du Bateau-Palais. Malheureusement pour lui, les négociations ont tendance à piétiner. A vrai dire, Miragliano a même réélu un nouveau Gouverneur ... Et pour cause ! Werner est en effet un homme au caractère exécrable, doté d'un esprit retors et d'une lâcheté hors du commun. Réalisant que ses chances de sortie s'amenuisent, il tente actuellement de corrompre ses gardiens, et essaye de mettre au point toutes sortes de plans d'évasion ...

Elender, Capitaine de la Garde du Bateau-Palais.



● Profil de Mumbatta

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int
5	52	35	7	7	20	52	2	27	42	35

CI FM Soc
40 22 38

Compétences : Acuité Visuelle, Bagarre, Chasse, Coups Assommants, Désarmement, Esquive, Reconnaissance des Pièges, Réflexes Eclairs, Sixième Sens, Soins des Animaux.

Dotations : Un gourdin, un poignard dissimulé dans une botte, un lampion, un briquet, des osselets, quelques Pistoles.

Alignement : Neutre.

● Profil de Werner-Sigmund Dünne

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int
4	27	25	3	3	7	30	1	32	45	39

CI FM Soc
40 22 37

Compétences : Alphabétisation, Corruption, Détournement de Fonds, Endurance à l'Alcool, Eloquence, Etiquette, Jeu, Spécialisation : Escrime

Dotations : Ce qu'il a sur lui, un briquet, quelques cigares d'Arabie, une trogne de traître.

Alignement : Mauvais.



Les Clefs Croisées

Ambiance :

● Table d'aventures

■ D8

1 - Un groupe de Hooligans prend les PJ pour des supporters de l'équipe adverse à la leur ...

2 - Un saltimbanque fait apparaître des petits nuages de fumée colorés. A un moment donné, il disparaît comme par enchantement. C'est alors que tous les spectateurs s'accusent mutuellement d'être des coupeurs de bourses ...

3 - Un Guide-Racoleur propose ses services aux PJ. Il travaille de mèche avec une bande de coupe-jarrets ...

4 - Une partie de lutte a lieu et les badauds entourent les deux combattants. Les PJ peuvent parier s'ils le désirent, mais ils feraient mieux de prendre garde à ne pas perdre tout leur or ...

5 - Un inconnu (qui n'est autre qu'un Chasseur de Prime astucieux) propose aux PJ 60 Co s'ils lui rapportent un homme qu'il leur décrit. Quelques instants plus tard, les PJ découvrent l'homme en question. Attention, mieux vaut être prudent avec un Guerrier de l'Ombre ...

6 - Un homme mystérieux entraîne les PJ dans une auberge et leur propose de jouer au "Vide-Godet" à ses frais (voir p. 48).

7 - Un gigantesque corbeau se pose à côté des PJ, et les avertit (dans leur langue !) d'un danger imminent avant de s'envoler. En effet, une bande de malandrins interpelle les PJ s'ils n'ont pas écouté l'oiseau ...

8 - Les PJ découvrent une véritable piste de Co ... Piège à l'horizon !...

Aussi appelé le Carré des Délices, ce petit quartier est un lieu d'amusement et de plaisirs. Les rues sont essentiellement fréquentées par des joueurs professionnels et de matelots, mais aussi par des guides-racoleurs ... En effet, il ne faut pas ignorer la nature malsaine du secteur, qui

regorge de tripots, fumeries, cabarets douteux, etc ...

La prostitution est aussi monnaie courante ici ...

La nuit, l'activité redouble et les rues se retrouvent investies par des canailles peu recommandables, échappées du Noeud Coulant ...





Place de la Chance

Rue des Tricheurs



VISITE GUIDÉE

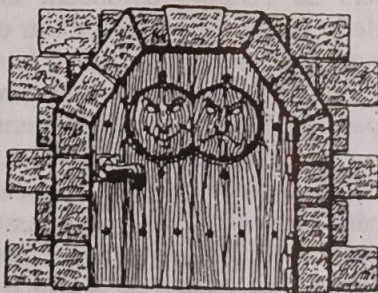
1) **L'Arène (F-9)** : Cette gigantesque installation sportive est l'un des lieux les plus populaires de toute la ville. L'arène peut accueillir plus de 3000 personnes (10 Co la place !). Deux fois par semaine, on peut assister à de nombreux jeux, tels le bras de fer, la lutte, le tir à l'arc ou le duel (qui s'arrête au premier sang versé). N'importe qui peut participer à ces épreuves, à condition de s'inscrire au moins une semaine avant. L'ambiance est toujours très animée et surchauffée, et de longues heures d'amusement sont garanties !... Les paris sont pris avant les épreuves, et des fortunes changent de propriétaires en quelques secondes (il n'est pas rare que des matelots dépensent tout ce qu'ils ont gagné en mer en une soirée). Il est aussi possible de payer les services d'Oracles qui prédisent soit disant l'issue des affrontements (attention aux Charlatans ...). Une fois toutes les deux semaines a lieu un match de Pogolfit (voir p.). Ces soirs là, l'Arène est toujours bourrée à craquer et elle se retrouve investie de sinistres personnages : les Hooligans ...

2) **Le Théâtre Rohmer (J-10)** : Propriété d'un certain Andreas Tobiasohn, ce théâtre accueille chaque soir des "artistes" de bien piètre talent ... Le lieu est pourtant assez fréquenté, mais la plupart des clients ne sont pas là pour les représentations ... Les alcôves situées en arrière-salle sont en effet très prisées pour les discussions qui doivent rester à l'abri

des oreilles indiscrètes ...

3) **Place de la Chance (E-11)** : Au centre de cette vaste place s'élève une grande statue de Ranald-Le Joueur, dont les pieds reposent dans un bassin. Le fond en est parsemé de pièces de toutes valeurs et provenances (une légende prétend que cela porte chance de jeter une pièce dans ce bassin), qui sont régulièrement pêchées par des "petits malins"... Sartosa est, avec Brionne, une des rares villes à permettre le culte de Ranald au grand jour. La place est entourée de tripots, tavernes crasseuses et maisons de joie diverses, si caractéristiques du quartier.

4) **Rue des Tricheurs** : Cette rue sinueuse et étroite est connue comme étant la plus sordide de Sartosa. C'est ici que sont jetés la plupart des tricheurs et des mauvais payeurs du quartier... ou, du moins, ce qu'il en reste ...



● CHAMPIONS

Bakrus le Broyeur

M	CC	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI
4	58	5	6	15	54	3	34	56	32	56
FM Soc										
45	26									

Race : Orque.

Discipline : Lutte.

Galéxa

M	CC	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI
3	35	8	6	15	35	2	34	60	34	56
FM Soc										
40	34									

Race : Humain.

Discipline : Bras de Fer.

● Quelques équipes de Pogolfit

- Les Ouragans du Noeud Coulant.
- Les Dragons-Tortues.
- Les Frère du Port.
- Les Saigneurs.

La Lune Noire

● Les Guerriers de l'Ombre

Les Guerriers de l'Ombre ne possèdent pas de pouvoirs magiques (sauf Arlequin) mais sont équipés de divers gadgets qui pourraient le laisser croire. Voici quelques uns de ces objets d'un genre un peu spécial :

- *Les manches de fer* : Ces petites lamelles insérées dans leurs manches leur permettent de parer une éventuelle attaque, même s'ils ont été désarmés.

- *Les griffes de chat* : Ces crampons, fixés sur la paume des mains et sous les pieds, s'enfoncent dans les surfaces les plus dures et leurs donnent ainsi la possibilité de grimper aux murs comme une mouche, et même de marcher au plafond (Test de Risque).

- *Les boulettes étincelantes* : Projetées au sol, ces boulettes libèrent une intense lumière qui aveugle pendant 1 Round toutes créatures situées à moins de 5 mètres. Le Guerrier de l'Ombre peut alors profiter de la confusion pour s'échapper ou se dissimuler. L'usage de ce gadget donne souvent l'impression que le Guerrier de l'Ombre s'évanouit dans les airs !

- *Le pot fumigène* : Une fois secoué et débouché, ce pot libère une épaisse fumée dont les effets sont similaires au sort de Magie de Bataille "Brouillard Mystique". Pendant que tout le monde est perdu dans la brume, le Guerrier de l'Ombre peut en profiter pour dérober un objet et s'enfuir.

- *Les têtes de tigres* : Ces petites billes de plomb en forme de tête de tigre peuvent être jetées pour détourner l'attention d'un garde, par exemple.

- *Les shurikens* : Ces petites disques en formes d'étoiles ont des bords tranchants comme des rasoirs. Ils ont

La Lune Noire est une guilde criminelle spécialisée dans diverses activités illégales dont le meurtre, le cambriolage, le racket et le trafic de drogue (rien que ça !). Cette organisation a pour couverture une petite fumerie du nom du "Lotus Vert", située non loin de la Place de

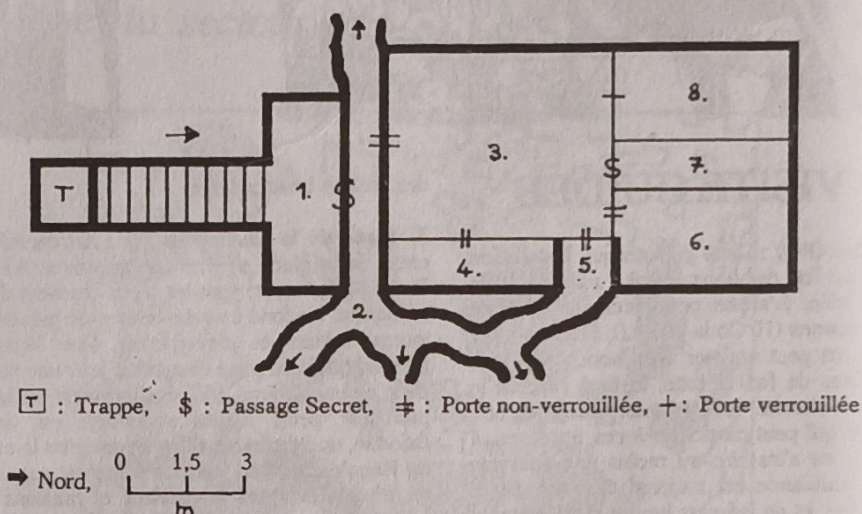
la Chance. Tous les membres de la guilde, qui se prénomment eux-mêmes les "Guerriers de l'Ombre", sont des assassins d'un genre un peu "spécial" qui, dit-on, seraient dotés d'étranges pouvoirs magiques ...

Allons voir cela de plus près ...

Le Lotus Vert

Cet établissement passe inaperçu dans un quartier aussi malsain que les Clefs Croisées. Le propriétaire de la fumerie, un homme aux yeux enfoncés et au visage grêlé nommé Cuss, est en fait l'un des membres de la guilde. Rien au rez-de-chaussée ou à l'étage (appartements) ne permet de

soupçonner qu'il s'agit d'un repère d'assassin pour la bonne raison que leur quartier général se trouve dans les caves. On peut y accéder par un petit escalier dissimulé par une trappe, située en arrière-salle.



1) Salle d'entrée : Une gargouille aux yeux d'émeraude est encastrée dans le mur Nord de cette petite pièce complètement nue. Pour passer, les Guerriers de l'Ombre enfoncent les yeux de la statue dans leurs orbites et prononcent le mot de passe (qui change chaque semaine). Attention, toute parole (Intensité : de Moyenne à Forte) prononcée dans la pièce sans que les yeux de la gargouille soient enfoncés ou tout mot de passe incorrect déclenche un piège : un nuage de gaz mortel sort de la bouche

de la statue (pour les dommages dus au gaz, se reporter à la page 80 du Livre des Règles).

2) Egouts : Ces tunnels débouchent dans divers endroits de la ville (dont la Rue des Tricheurs). Ils sont utilisés pour fuir rapidement en cas de danger ou pour se déplacer d'un point à l'autre de la cité sans être vu.

3) Salle de Réunion : Arlequin (voir plus loin), le chef de la guilde, reçoit ses hommes ici, et leur donne ses

consignes. La pièce est meublée d'une grande table entourée de chaises en bois, sauf celle d'Arlequin, qui est en cristal (!) et doit bien valoir dans les 300 Co ... Les réunions ne comptent, Arlequin compris, jamais plus de six membres, par mesure de sécurité.

4) **Réserve** : Cette petite pièce contient tout un stock d'équipement divers (voir Bordure, et Casus Belli N°94, Rubrique Gwô et Millord) dont les membres peuvent se servir sur simple autorisation d'Arlequin.

5) **Sortie de Secours**.

6) **Appartement d'Alcham Lugosh** : Alcham Lugosh, le fameux Armurier Fou (voir p. 22) est bien encore en vie et réside dans cette pièce en permanence. C'est maintenant un vieil homme fatigué, mais il n'a pas pour

autant cessé de travailler. En effet, Arlequin le cache depuis des années, mais exige sans cesse de lui de nouvelles inventions. C'est lui qui a créé les Boulettes Étincelantes et les Pots Fumigènes.

7) **Salle du Trésor** : Dans la porte de cette salle est gravée une empreinte de main. Il s'agit de celle d'Arlequin, et lui seul peut pénétrer dans cette pièce en posant sa main sur l'empreinte. Toute autre personne qui essaye déclenche toutes sortes d'Attrape-Nigauds (flèches, dard empoisonné, etc...). La pièce contient toutes sortes de richesses sous forme d'or et de pierres précieuses.

7) **Appartement d'Arlequin** : Cette pièce dénudée ne contient qu'un objet: un cercueil, le lit d'Arlequin (voir Bordure pour explications).



les mêmes portées et causent les mêmes dommages que les Couteaux de Lancer. Il est possible d'en lancer deux (et de viser deux cibles différentes) dans un même Round.



● PORTRAIT

Arlequin : Personne ne connaît la véritable identité de cet homme de grande taille au teint tellement blanc qu'on jurerait qu'il est maquillé. L'illusion est encore renforcée par le rouge qu'il se met sur les lèvres, et par les tenues de saltimbanques qu'il arbore toujours. Arlequin se cache en fait derrière ces "déguisements" pour dissimuler un terrible secret : c'est un Vampire ... Bien qu'il puisse se passer de sang pendant plus de deux semaines, il craint le Soleil plus que tout ...

M CC CT F E B I A Dex Cd Int
6 82 70 6 7 25 82 4 60 75 67
CI FM Soc
73 62 45

Sortilèges : Apparition d'Animaux, Flammerole, Malédiction, Pare-Pluie, Action Secrète, Décalage illusoire, Répliques, Ténèbres Illusoires.

Pts de Magie : 40.

Compétence : Toutes les Compétences d'un Assassin + Compétences de Combat (Désarmement, Esquive, Coup Puissants, etc...).

Le Musée des Horreurs

● Brèves de Tavernes

- Quand je pense que j'ai bu pour t'oublier, et que maintenant, je te vois double !...

- ...

● Instantané

Un spectre maléfique s'incarne dans l'une des figures de cire du musée, qui prend vie. Son but : transformer l'exposition en chamier !... Malheureusement pour l'entité, c'est aujourd'hui que les PJ avaient décidé de visiter le musée ...

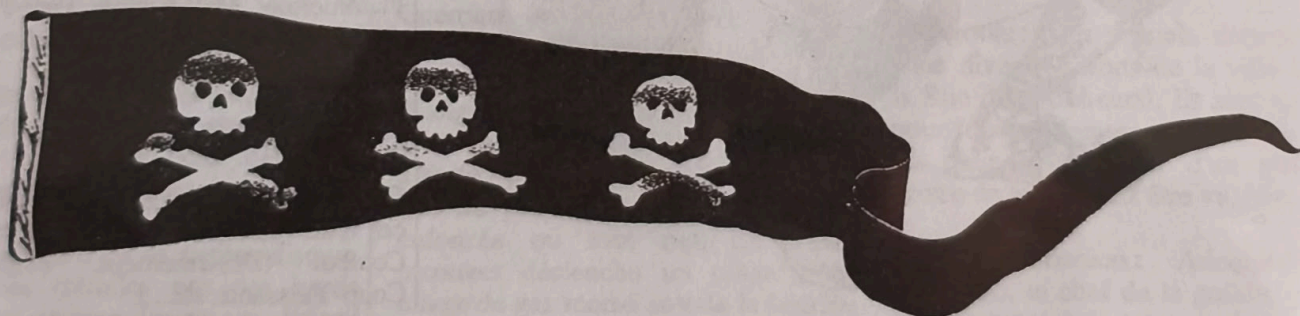
- MJ : Ceci peut être le point de départ d'une aventure terrifiante. La créature a en effet bloqué les issues et elle attaquera toujours par surprise. Et si elle pouvait changer d'hôtes à volonté ?...



Le quartier des Clefs Croisées est réputé pour être occupé par toutes sortes de lieux de débauche. Mais aucun n'a aussi mauvaise réputation que la Chambre des Horreurs de Gustave Hollmann, célèbre musée de cire consacré aux figures les plus immondes. Malgré cela, les visiteurs, poussés par une curiosité malsaine, sont loin d'être rares ... Il est en effet impossible de voir quoi que ce soit de l'intérieur, les carreaux ayant été fumés pour empêcher, justement, les "petits malins" d'en voir un peu trop... Une éternelle cohue de visiteurs impatients se presse donc toujours face à la devanture, arrêtée tant bien que mal par Steadman, le portier muet d'1,90 m. Le visiteur, après avoir patienté et déboursé 5 Co, est enfin autorisé à pénétrer dans le fameux musée. Là, ses yeux mettront quelques instants à s'accoutumer à la pénombre omniprésente. La visite de l'exposition est guidée par Gustave Hollmann en personne. C'est un homme d'une quarantaine d'années dont le boniment n'est guère convaincant. Chaque pièce du musée représente une scène précise. Ici, l'exécution du célèbre nécromant Angevin, là, le massacre de Middenheim, etc... Le climat d'insécurité est de plus entretenu par des cris permanents (Sorts de Son).

Malgré cela, la visite est monotone ... De plus, Hollmann lui même ne semble pas croire aux histoires qu'il raconte ...

Une fois l'exposition terminée, le visiteur pourra tout de même, si le coeur lui en dit, acheter un petit souvenir : un crâne de souris gravé aux couleurs du musée ...





Barbara Schreiber

Actrice

□ **Apparence** : Barbara est une femme d'une trentaine d'années, à la longue chevelure sombre et bouclée, et aux yeux verts pétillants. Son visage est perpétuellement souriant. Elle revêt souvent de longues robes amples qui varient selon les pièces qu'elle interprète.

□ **Personnalité** : Elle adore se montrer en public et déclamer haut et fort. Elle joue souvent au Théâtre Rohmer des pièces classiques. Elle n'hésite pas non plus à chanter quelquefois sur scène en s'accompagnant à la harpe, même si sa voix n'est pas toujours à la hauteur.

□ **Motivations** : Continuer à vivre du théâtre, et se montrer dans de beaux costumes.

□ **Phrase Type** : " Ce sont de beaux yeux derrière les voiles, Du bleu fouillis des étoiles ... "

□ **Relations** : Elle connaît personnellement Andreas Tobiassohn, le propriétaire du Rohmer.

● Caractéristiques

M CC CT F E B I A Dex Cd
4 27 30 3 3 5 32 1 37 38
Int CI FM Soc
42 39 32 61

Compétences : Baratin, Charisme, Comédie, Eloquence, Escamotage, Humour, Imitation, Musique : Harpe, Narration.

Alignement : Bon.

Dotations : Plusieurs robes de scène, des bijoux, Une dague, Un Couteau de Scène factice, Une poche de faux sang, Un Livre de Poèmes, 35 Co.

Le Fantôme du Rohmer

" Pour mon initiation, la Guilde des Voleurs m'avait chargé de dérober une petite statuette de valeur au Théâtre Rohmer. Je me faufilais donc dans la nuit, prêt à accomplir mon forfait ... J'avais bien entendu parler de cette légende qui disait que le Rohmer était hanté par un fantôme qui montait sur scène après minuit, et dont les mélodies à l'orgue pouvaient rendre fou, mais je n'y croyais guère. J'étais encore un jeune voleur, mais je n'eus guère de mal à m'infiltrer dans le bâtiment en grimpant à une gouttière, et en passant par une fenêtre. L'étage était encombré de tout un fatras d'accessoires de théâtre, du plus petit objet de crépon au masque de cire le plus élaboré. Rapidement, j'avais repéré l'objet de ma visite, et m'en étais emparé. Et c'est au moment de quitter les lieux que le son d'une étrange musique envoûtante provenant du rez-de-chaussée me

parvint. Et, poussé par ma curiosité et guidé par les accords discordants de l'orgue, je m'y rendis. Mais je n'étais pas préparé à la vision de cauchemar qui suivit : sur scène, le fantôme, squelette drapé dans un long manteau bleu nuit et au crâne recouvert d'un chapeau à large bord, me lançait un regard malveillant ... Puis il leva ses mains décharnées de l'orgue maudit qui continuait à jouer une marche funèbre ... Des centaines de rats d'égout se bouscuaient à ses pieds, formant un tapis noir et mouvant. Puis le Maître des Cadavres éclata d'un rire sardonique et maléfique, puis disparut, laissant à sa place un grand feu ardent. Il ne m'en fallu pas plus pour quitter cet endroit maudit à toute vitesse, encore marqué par le terrible spectacle auquel je venais d'assister ... "

Propos recueillis par un membre anonyme de la Guilde des Voleurs.

● Secret

Le Maître des Cadavres est le Fantôme d'un ancien acteur du Rohmer nommé Félix, assassiné par Andreas Tobiassohn il y a des années parce qu'il avait mis à jour un trafic illégal auquel ce dernier se livrait. Tobiassohn, après avoir poignardé sa victime, l'avait jetée dans les égouts de la ville. Félix est revenu sous la forme du Maître des Cadavres, le rôle qu'il jouait durant son vivant. Aidé par les rats d'égouts qu'il contrôle, il cherche à se venger de Tobiassohn en faisant attirer l'attention sur lui, pour qu'il paie enfin pour son crime...

● Instantané

Les PJ et Barbara Schreiber se sont liés d'amitié. Un soir, alors qu'ils s'attardent au Rohmer, ils découvrent l'existence du Fantôme. Ceci peut être le point de départ d'une dure enquête sur Tobiassohn...



Le Nœud Coulant

Ambiance :

● Table d'aventures

■ D8

1 - Les PJ entendent des chuchotements provenant d'une ruelle. Il s'agit de voleurs élaborant un plan pour attaquer une bijouterie, juste en face. Comment les PJ vont-ils réagir ?...

2 - Dans une sombre ruelle, l'un des PJ pose le pied dans un vieux piège à ours rouillé abandonné ...

3 - Six Soldats Louis quelque peu éméchés prennent les PJ pour des tueurs recherchés ...

4 - L'un des PJ est atteint de plein fouet par un sortilège et se transforme en crapaud. Le jeteur du sort exige 20 Co à ses compagnons pour lui rendre sa forme ...

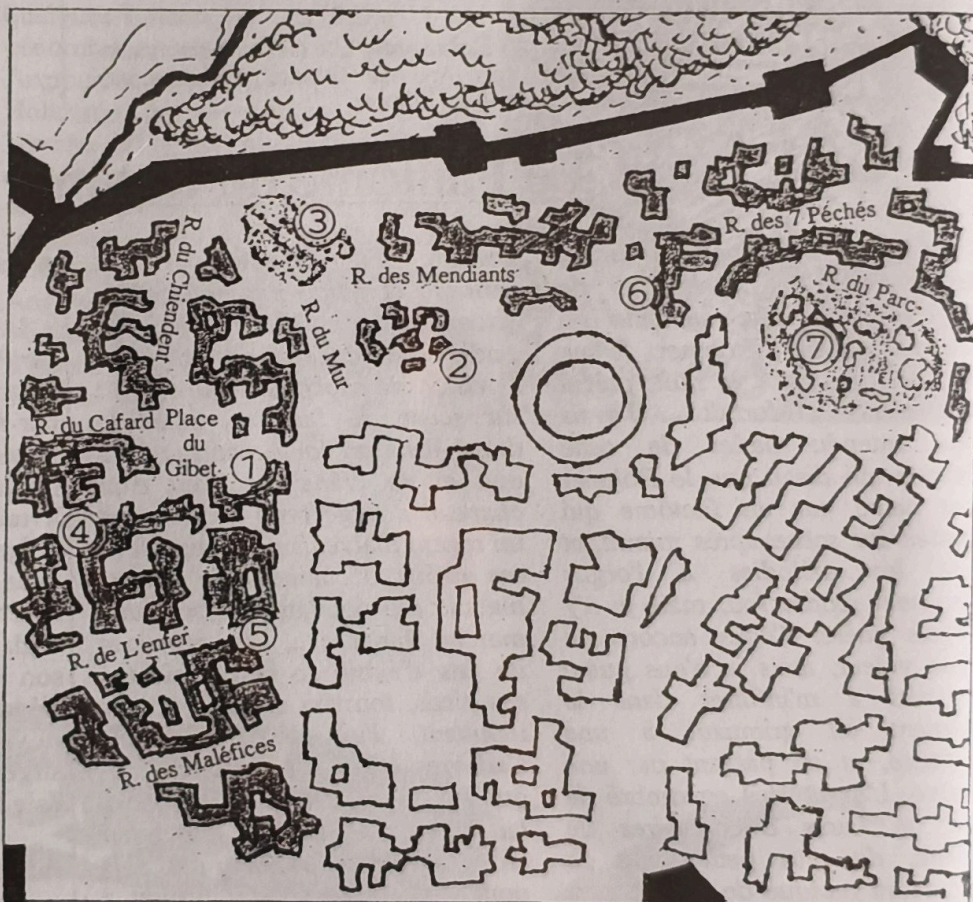
5 - Place du Gibet, deux Maîtres-Bourreaux sont occupés à rosser un pauvre mendiant. C'est à ce moment là que les PJ arrivent ...

6 - Une nuée de rats qui s'échappe d'une petite ruelle crasseuse attaque les PJ.

7 - Un petit garçon est étendu par terre en gémissant. Si les PJ décident de lui porter assistance, ils découvrent qu'il s'agit d'un gnome en parfaite santé. Il s'enfuit à la première occasion en laissant les PJ aux prises avec ses acolytes : des coupe-jarrets.

8 - Une bande d'adolescents propose aux PJ de participer à une partie de Rotzball. S'ils gagnent, les PJ seront récompensés par une statuette faisant office de coupe, et qui vaut une trentaine de couronnes !...

Le Nœud Coulant est le quartier le plus pauvre et sordide de la ville. Sa population est composée à 80 % de malfaiteurs, et il est facile de se faire détrousser ou tuer dans le véritable dédale de ruelles étroites qui le composent ... Le Chaos est profondément enraciné dans ce secteur à l'atmosphère particulière ... Les Soldats Louis que l'on rencontre ici sont toujours au moins en groupe de six, et n'interviennent qu'en cas de violences graves. Les gens qui s'aventurent dans le quartier ont toujours une bonne raison de le faire ... Seul un fou circule ici de nuit !...





• Les
Maitres-
Bourreaux



Rue du
Cafard

VISITE GUIDÉE

1) **Place du Gibet (C-9)** : Quelques uns des criminels qui ont affaire à la justice des Frères de la Côte voient leur destin s'accomplir place du Gibet où, les jours de marché, la foule se presse pour assister aux pendaions publiques effectuées par les Maitres-Bourreaux, des semi-humains sanguinaires. Entre deux pendaions, le corps des condamnés reste suspendu, comme un avertissement à ceux qui se sentiraient tentés de sortir du droit chemin ...

2) **Mémorial de Flynt Fine Lame (E-8)**.

3) **Cimetière de la Faucheuse (D-8)** : Entouré d'un fin muret, ce cimetière abrite les corps des habitants les plus fortunés de Sartosa. La nuit, le Chaos rôde ici, et d'étranges manifestations se produisent. Certaines personnes affirment y avoir déjà vu danser des lueurs tremblotantes en pleine nuit ...

4) **Taverne du Sang et des Larmes (C-10)** : Ce bouge infâme est la taverne la plus médiocre de la ville. Des rats traversent fréquemment la grande salle, et il n'est pas rare de trouver un cafard sumager dans son verre ...

Ralf Amlos, "Mouche" pour les intimes, est à la fois le barman et le propriétaire des lieux. C'est un homme immonde qui n'hésiterait pas à vendre père et mère contre un peu d'or ... En fait, Ralf est du côté du plus offrant. Ainsi, les PJ peuvent ici dégouter toutes sortes de renseignements ... S'ils ont le courage de rentrer dans la taverne, qui, en plus d'être crasseuse, est

aussi très mal fréquentée ...

5) **Rue de l'Enfer** : Cette longue rue tortueuse est toujours recouverte d'un épais brouillard d'origine inconnue.

6) **L'abattoir Bernhardsohn (G-8)** : C'est ici qu'est abattu et préparé pour la vente le bétail de la ville. Il paraît qu'on n'y tue pas que des animaux ...

7) **Le Parc (H-8)** : Bien que les fleurs et les arbustes de ce parc n'aient rien de bien spectaculaire, il est néanmoins surprenant que ce genre d'endroit existe à Sartosa, qui plus est dans un quartier comme le Nœud Coulant !... Les jardins ne sont pas très grands et s'étendent sur une centaine de mètres, bordés au fond par une rangée de maisons. On peut suivre deux sentiers, l'un faisant le tour du parc, l'autre menant droit au centre, où se dressent des arbustes taillés en forme d'animaux et une large poterie contenant de rares spécimens de fleurs de Lotus. L'entretien des jardins est assuré par Axel Emmerich, le jardinier.



● Instantané

Un inconnu propose aux PJ un petit "boulot" sans risques contre quelques dizaines de Couronnes. Ils devront se rendre au Parc, et lui rapporter quelques fleurs de Lotus, malgré l'interdit.

- MJ : Les PJ, s'ils acceptent, auront à affronter les multiples dangers du parc (voir plus bas). Bref, tout sauf un petit "boulot" sans risques ...

● Secret

Malgré son aspect charmant, le parc renferme de multiples dangers ... Les arbustes taillés en forme d'animaux s'animent et attaquent quiconque brave l'interdiction de cueillir des fleurs de Lotus. Ceci est le résultat d'un sortilège du jardinier, en fait un dangereux tueur, qui a aussi planté des champignons aux vapeurs vénéneuses ainsi que de sympathiques Joncs Sanguinaires un peu partout dans le parc ...

Mme Ishtar - Voyante

● Le Talisman de Mme Ishtar

Mme Ishtar ne se sépare jamais de cet étrange talisman en forme de crâne, qu'elle a elle-même mis au point grâce à ses pouvoirs magiques. Cet étrange objet est magique, et stoppe son vieillissement. Elle est en fait âgée d'une bonne soixantaine d'années !... Si on le lui retirait, elle se mettrait à vieillir à toute allure ...

● Secret

Mme Ishtar contrôle une part de la pègre du quartier, et elle ordonne aux brigands de ne pas attaquer ses futurs clients, qu'elle connaît des jours avant qu'ils ne viennent la voir ! Elle fabrique aussi de nombreux poisons, qu'elle vend aux criminels du quartier.



" Malgré mon appréhension, je pris mon courage à deux mains, et entrepris de m'aventurer dans le sordide quartier du Nœud Coulant, non sans avoir pris quelques précautions en emportant mon épée ... Mais, à mon grand étonnement, aucune des canailles que je rencontrais n'entreprit de me dévaliser... Ils se contentèrent de m'adresser des regards mauvais, qui me firent froid dans le dos ... Bientôt, je finis par débusquer la demeure de Mme Ishtar, située dans l'innommable Impasse du Cafard ... La plaque, crasseuse et rouillée, indiquait :

Mme Ishtar - Meilleure Voyante de Sartosa.

On pouvait espérer que son talent serait plus brillant que son enseigne!.. Je me saisis du marteau, en forme de dragon, et frappai deux petits coups. Presque aussitôt, des bruits de pas se firent entendre derrière la porte, et une domestique au regard éteint m'ouvrit et m'invita à patienter dans la salle d'attente. Elle était lugubre et

poussièreuse, et un étrange bruit d'eau suintante résonnait. Je pris place dans un vieux fauteuil qui grinça sous mon poids, et observai la salle. Une petite lampe à huile posée sur une étagère projetait des ombres disproportionnées sur les murs. A un moment, un bruit de battement d'ailes se fit entendre, et quelque chose frôla mon visage, sans que j'eus le temps de voir de quoi il s'agissait ...

Bientôt, Mme Ishtar fit enfin son apparition. Quelle ne fut pas ma surprise de constater qu'elle ne devait pas avoir plus de vingt ans ! Cette inquiétante jeunesse contrastait énormément avec le reste de la demeure. Elle était rousse, avait un étrange regard hypnotique, était vêtue d'une longue robe de gitane, et dégageait un parfum lourd et capiteux. Je remarquai aussi l'étrange talisman qu'elle portait autour du cou. Dès qu'elle me vit, elle m'annonça la raison de ma venue, à ma plus grande consternation !... "

Bargh la Roulette Mendiant, Ex-Soldat.

● Caractéristique

M CC CT F E B I A Dex Cd Int
2 18 22 2 3 5 30 1 32 20 37
CI FM Soc
42 40 25

Compétences : Baratin, Connaissance du Nœud Coulant, Endurance à l'Alcool, Histoire, Langage Secret - Jargon des Voleurs, Mendicité, Mythologie, Narration, Pictographie - Voleurs.

Alignement : Neutre.

Dotations : Une bouteille de Tord-Boyaux, Un chariot à roulettes pour se déplacer, Une vieille Veste de Cuir (0/1 pts d'Armure sur le Tronc et les Bras), Une Sébile, 1D6 Pistoles.

□ **Apparence :** C'est un homme d'une quarantaine d'années, dont le visage a prématurément vieilli au contact de la rue. Il lui manque les deux jambes, qu'il a jadis perdues à la guerre. Il est aussi vêtu d'un vieux justaucorps de cuir râpé et couvert de balafres, unique vestige de son passé militaire.

□ **Personnalité :** Malgré la vie difficile qu'il mène, Bargh n'a rien d'un de ces ivrognes agressifs qui peuplent les bas fonds et partagent sa condition. Les enfants du quartier l'aiment particulièrement, et écoutent souvent les fabuleuses histoires qu'il est toujours prêt à raconter. Bargh voit et entend pas mal de choses dans le secteur, et peut révéler de précieuses informations aux "braves gens" qui lui donnent une petite piécette.

□ **Relations :** Bargh sait beaucoup de choses sur la plupart des habitants du quartier, qui n'ont même pas conscience de son existence.



Gunther Barren

Chef de Bande, Ex Spadassin.



□ **Apparence** : C'est un homme auquel il est difficile de donner un âge, mais qui doit être avoir la trentaine. Il est grand et puissamment bâti. Ses cheveux sont dressés en une grande crête verte dont les mèches retombent parfois sur son visage. Ses bras sont entièrement recouverts de tatouages.

□ **Personnalité** : Gunther est un dangereux criminel au sang froid redoutable. Les quatre années d'emprisonnement qu'il a passées au Fort-Gaillard pour meurtre n'ont eu aucun effet sur lui, si ce n'est de l'endurcir encore.

□ **Motivations** : Rester le chef des "Lames Sanglantes", et contrôler une partie de la pègre locale.

□ **Phrase Type** : "Dépose gentiment ta bourse, et mes copains et moi ne te ferons pas trop mal ..."

□ **Relations** : Gunther possède des connaissances diverses dans tous le quartier. Il entretient aussi des relations avec les chefs des autres gangs, qui le respectent et le considèrent comme quelqu'un qu'il ne vaut mieux pas avoir comme adversaire ...

● Caractéristiques

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd
4	62	49	5	5	12	47	2	25	57
Int	CI	FM	Soc						
30	59	25	35						

Compétences : Camouflage Urbain, Coups Assommants, Coups Puissants, Déplacements Silencieux Urbain, Désarmement, Escalade, Esquive, Intimidation, Langage Secret - Jargon des Voleurs.

Alignement : Mauvais.

Dotations : Une Epée, Un coup-de-poing, Une fiole d'Humanicide, Un Gilet de Cuir, Un baudrier contenant 4 Poignards, 25 Co.

Adam le Bossu

Ex-Manouvrier, Sans Emploi

□ **Apparence** : C'est un petit homme bossu, âgé d'une trentaine d'années, et au visage barré d'un rictus. Il est toujours vêtu de haillons et de longues chausses, une "tenue" courante dans le secteur ...

□ **Personnalité** : Adam est l'un de ces individus méprisables qui pululent dans les bas fonds. Il ne possède aucun sens de l'honneur, et serait capable de vendre son meilleur ami aux autorités, si cela pouvait lui rapporter quelques piécettes ...

□ **Motivations** : Son unique but est de gagner sa pitence journalière, en étant très peu regardant sur sa provenance ...

□ **Phrase Type** : "Contre un peu de cuivre, Adam peu répondre à toutes vos questions, Messire ..."

□ **Relations** : Adam connaît les activités de la plupart des truands de la ville. Il pourra être une précieuse source de renseignements pour les PJ, mais gare à eux s'ils se montrent trop confiants ...



● Caractéristiques

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd
3	39	25	3	4	13	40	1	57	25
Int	CI	FM	Soc						
62	41	23	20						

Compétences : Acuité Auditive, Ambidextrie, Baratin, Connaissance du Nœud Coulant, Corruption, Détournement de Fonds, Escamotage, Filature, Lecture sur les Lèvres, Mendicité, Vol à la Tire.

Alignement : Neutre (à tendances Mauvaises).

Dotations : Un Couteau, Un Aiguillon Empoisonné caché dans un pli de ses vêtements, les Dés des Tricheurs (voir Objets Magiques, p.59), 15 Pistoles.

Les Egouts

Ambiance :

● Règles

Les règles qui suivent ne s'appliquent que dans l'enceinte des égouts (certaines ont déjà été publiées dans *La Campagne Impériale*).

- Les personnages qui tombent dans les canaux ou entrent en contact de quelque manière que ce soit avec les eaux usées des égouts perdent la moitié de leur total de Soc jusqu'à ce qu'ils aient l'opportunité de se nettoyer, ainsi que leurs vêtements.

- En raison de la nature malsaine et viciée de l'atmosphère des égouts, toute blessure ouverte reçue dans un tel environnement a 10 % de risque de s'infecter (Voir Plaies Infectées, Livre des Règles page 83). Ce risque peut être triplé si la plaie a été en contact avec de l'eau usée.

- Toutes les créatures de moins d'1m50 risquent de se noyer si elles tombent dans le canal d'un collecteur (à moins, bien sûr, d'être encordées).

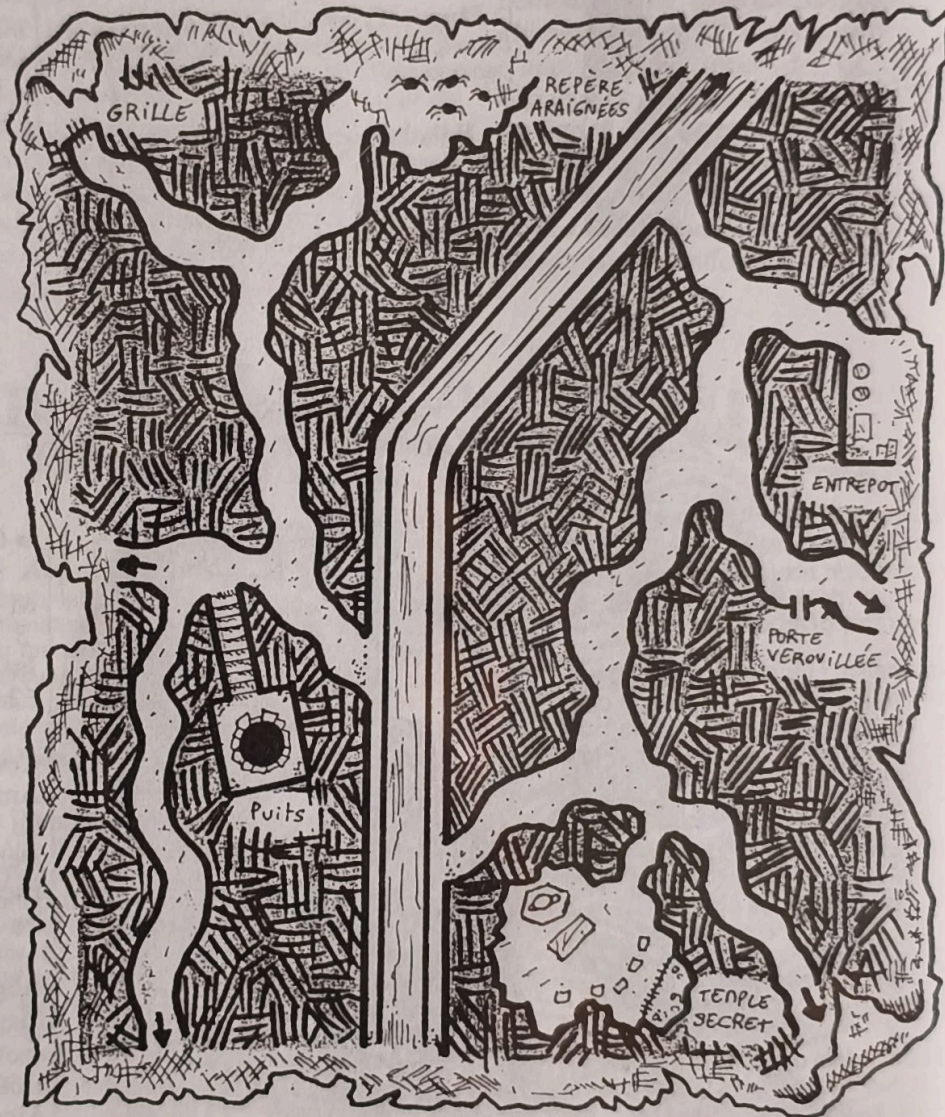
- Les sons se propagent deux fois plus loin que la normale dans les égouts, et sont à peine déformés par un phénomène d'écho, ce qui permet un modificateur de +10 % à tous les Test d'Ecoute.

- Tous les personnages qui évoluent dans les égouts perdent la moitié de leur Sang-Froid et de leur Volonté, en raison de la nature inquiétante de l'endroit. Les Tests de Contre-Magie, toutefois, sont toujours basés sur le score entier de Volonté.

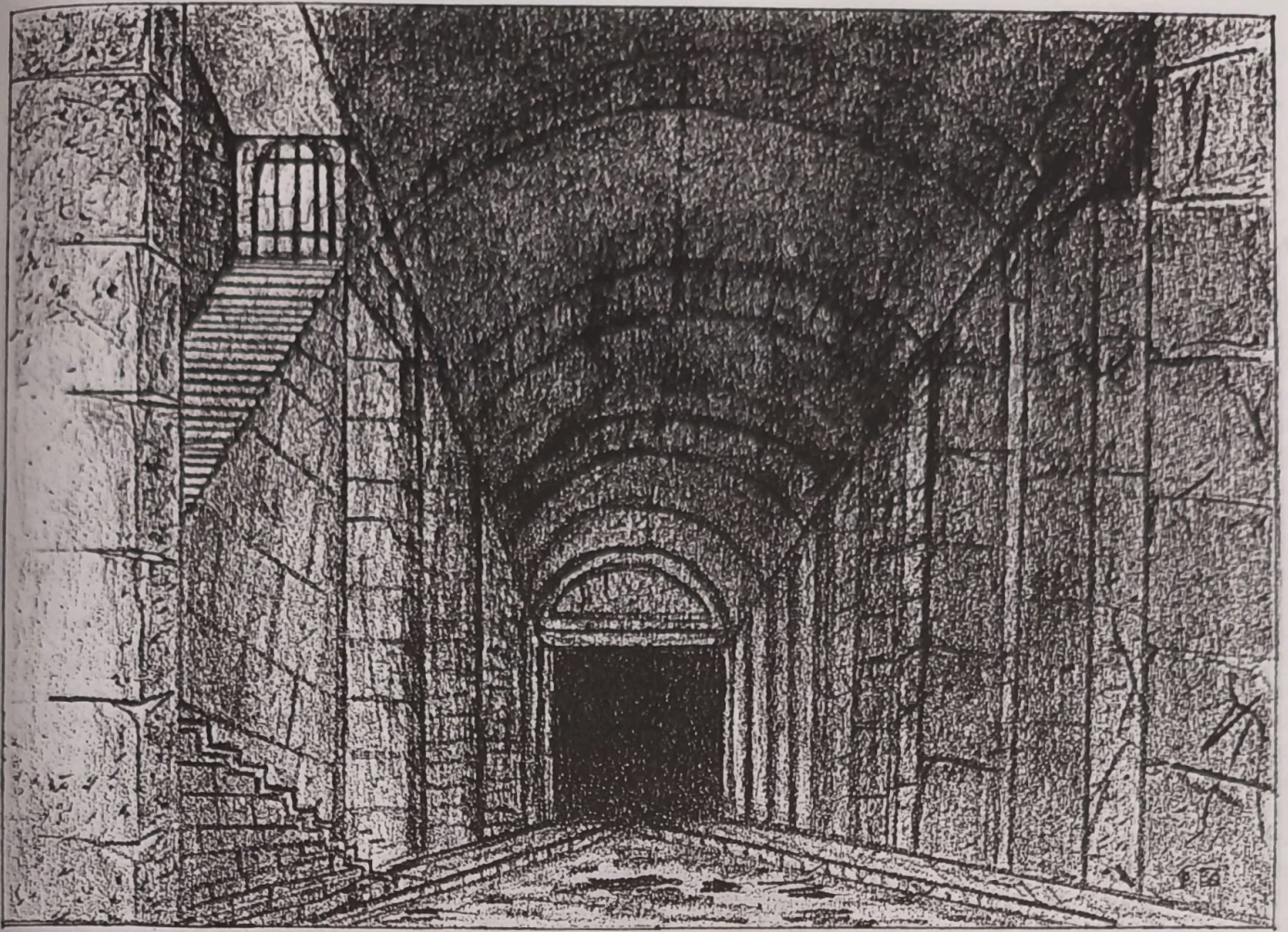
- Dans les collecteurs, les personnages qui se déplacent à une vitesse supérieure à Prudente devront réussir un Test d'Initiative à chaque Round pour ne pas glisser, et chuter dans le

Les égouts se trouvent à environ cinq mètres en-dessous des rues de Sartosa. Ils forment un réseau complexe composé de collecteurs et de conduits secondaires, dans lesquels il est facile de se perdre. L'ensemble est légèrement incliné, de façon à permettre aux eaux usées d'être évacuées dans la mer environnant l'île de la Tortue. un voyage dans les égouts n'est jamais très agréable : l'obscurité est omniprésente, et l'atmosphère est

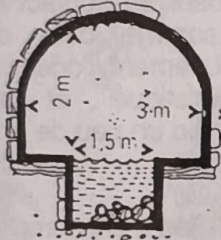
pesante et malodorante (sinon pire!). Il n'existe aucune carte vraiment fiable représentant précisément ce dédale souterrain, mais juste de vagues esquisses réalisées par quelques aventuriers téméraires (comme celle que nous vous proposons ci-dessous). Téméraire, il faut l'être en effet pour oser se risquer dans ce véritable labyrinthe fréquenté par toutes sortes de créatures aussi déplaisantes que chaotiques !...



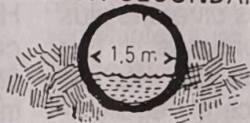
Quelque part, sous la Rue des Matelots ...



COLLECTEUR

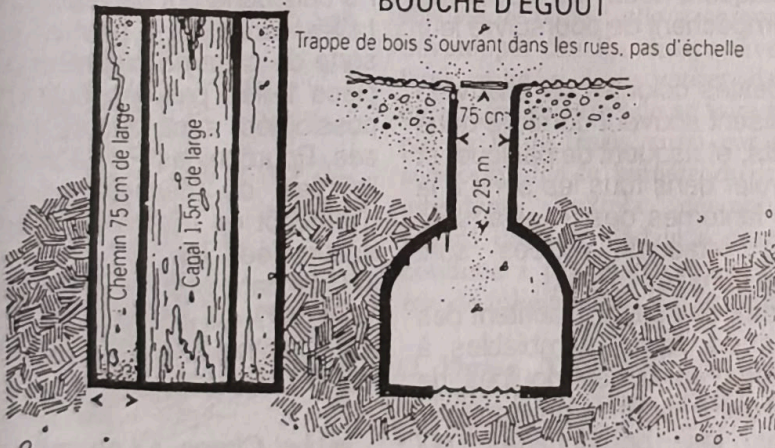


CONDUIT SECONDAIRE



BOUCHE D'EGOUT

Trappe de bois s'ouvrant dans les rues, pas d'échelle



canal, ce qui peut avoir de fâcheuses conséquences ...

- Tout personnage qui boit, intentionnellement ou accidentellement de l'eau du canal doit jeter 1D100. Si ce résultat est supérieur ou égal à 50, cela signifie que le personnage est susceptible d'avoir contracté une maladie qui prolifère dans les eaux stagnantes. Il doit réussir un Test de Contagion ou attraper la version occidentale de la Tremblote (Voir LABYRINTHE N°1, L'Or du Mungoda, pour la description complète de ce mal).



Rencontres & Lieux

● Règles

Voici quelques précisions techniques qui pourront être utiles au MJ désirant faire jouer les rencontres proposées plus bas (certains passages sont tirés de *La Campagne Impériale*) :

- **Nuée** : La nuée est composée de quelques centaines de spécimens, qui mettront 1D6 Rounds avant de disparaître dans divers petits trous et fissures. Durant ce délai, chaque personnage est soumis à une attaque par Round à CC 33 et F 0 (Les bottes comptent comme un point d'Armure contre les nuées de rats ou d'insectes rampants). Ces attaques ont 35 % de chances d'infliger des Plaies Infectées. Les personnages qui tentent d'éviter les rats doivent réussir un Test d'Initiative pour ne pas perdre l'équilibre et tomber dans le canal. Les PJ compétents en Esquive bénéficient d'un bonus de +10 % à ce Test.

- **Poche de Méthane** : Le méthane dégage une odeur nauséabonde caractéristique. Tout personnage compétent en Exploitation Minière ou en Chimie doit effectuer un Test d'Intelligence. S'il est réussi, le personnage se rend compte qu'il y a une poche de méthane devant lui. La poche de gaz est longue de 2D6 mètres, et occupe toute la largeur du conduit. Le risque d'explosion correspond à 10 % cumulatifs pour chaque mètre que les aventuriers parcourent à travers la poche de gaz avec une flamme exposée. Si une explosion survient, le gaz s'enflamme avec un éclair brusque et un grand bruit sourd ; chaque personnage perdra 1 point de Blessure, sans tenir compte de son armure et de son Endurance, et devra réussir un Test sous son Initiative pour ne pas être renversé par l'explosion. Tous les personnages perdront l'usage de leur ouïe et de leur vue pendant les 1D6 Tours de jeu qui suivent l'explosion (CC, CT, I et Dex sont réduits de moitié).

A priori, les égouts ne sont que des successions de conduits et de tunnels uniformes, dans lesquels les PJ devraient rapidement s'ennuyer. Les MJ débutants, s'ils ne veulent pas voir leur scénario tomber à l'eau, doivent éviter de tomber dans le piège de la monotonie. Pour captiver ses joueurs, le MJ doit placer de temps à autre quelques obstacles sur la route de ses joueurs. Nous vous proposons ci-dessous quelques idées à exploiter :

● **L'Ambiance** : Dans les égouts, l'ambiance est primordiale. A aucun moment les joueurs ne doivent oublier qu'ils se trouvent dans un environnement humide et sombre, qui résonne de toutes sortes de sons inquiétants. Jouez avec le flip-flop des gouttes d'eau qui s'écoulent lentement d'un tuyau, faites intervenir des clapotements angoissants dans les eaux stagnantes des canaux, ou l'écho d'une voix au loin. L'essentiel est de maintenir en permanence une aura d'insécurité autour des aventuriers !

● **Les Monstres** : Les égouts regorgent de créatures diverses plus ou moins dangereuses. Par exemple, des nuées de rats ou d'insectes se déplacent régulièrement dans les cloaques. Les nuées ne sont pas agressives de nature, mais attaquent tous les obstacles qui les empêchent de poursuivre leur route ..

Des petites colonies de chauves-souris élisent souvent domicile dans les égouts, et risquent de paniquer et de s'envoler dans tous les sens à la vue des lanternes des PJ. Dans ce cas, les attaques portées sont aléatoires et assez faibles.

Les eaux des canaux abritent des créatures de vase semblables à des amibes ou à des poulpes de boue, qui sont susceptibles d'attaquer les personnages qui pataugent dans l'eau, ou qui circulent bruyamment dans les collecteurs.

Des moisissures se développent

parfois sur les murs. La plupart sont inoffensives, mais certaines espèces, comme les Moisissures Rouges ou Jaunes (voir Livre des Règles page 233) peuvent présenter certains risques.

Enfin, il est possible de rencontrer d'autres humains dans les égouts. Il peut s'agir de voleurs ou de tueurs cherchant à se déplacer discrètement, ou tout simplement d'autres aventuriers en quête de sensations fortes !...

● **Les Obstacles** : Il est possible que de temps à autre, un chemin de collecteur soit particulièrement glissant, ou partiellement affaissé, donc assez dangereux. La plupart du temps, les aventuriers seront capables avec un simple Test d'Observation réussi d'éviter de glisser ou de chuter.

Malgré les bouches d'aération qui sont percées un peu partout dans les conduits, il arrive que des poches de méthane se forment. Le méthane est un gaz particulièrement dangereux, qui est susceptible d'exploser au contact d'une flamme nue, comme celle d'une torche. Heureusement, l'odeur de ce gaz est caractéristique, et l'accident peut être, avec un peu de chance, évité à temps.

● **Salles** : De temps à autre, les PJ déboucheront dans des salles de tailles variables. Il peut s'agir d'une sorte de caverne naturelle, ou d'une pièce taillée par des humains. Les possibilités sont encore nombreuses. Pourquoi les PJ ne viendraient-ils pas de découvrir une sorte d'entrepôt de marchandises volées, accumulées ici par un cambrioleur indépendant de la Guilde des Voleurs ? Le MJ doit faire preuve d'imagination afin de surprendre ses joueurs.

● **Le Chaos** : Les mignons du Chaos sont nombreux dans les égouts de Sartosa. Des bandes de mutants y élisent régulièrement

domicile, et contribuent grandement à l'insécurité des souterrains.

Des sectateurs de toutes sortes de divinités du Chaos agissent dans le cloaque.

Enfin, les sinistres Skavens complotent aussi dans l'obscurité. Les assassins du Clan Eshin se servent des rats pour espionner la surface, et seront avertis de la présence des aventuriers dans les égouts. Selon certaines sources, les Skavens auraient déjà bâti sous la ville un temple dédié au Rat Cornu, leur dieu, et il existerait un gigantesque tunnel qui reliait l'Ile de la Tortue à l'immonde Abjectalie...

Comme vous l'avez sans doute constaté par vous même, aucune des rencontres proposées ci-dessus n'est réellement dangereuse. Le but n'est pas de décimer l'équipe des joueurs mais de créer un climat propice à la suite de l'aventure !...



Rakhila la Sorcière

Necromantienne

□ **Apparence** : C'est une vieille femme au visage convulsé et au regard fou. Ses cheveux, blancs et poisseux, sont semblables à un inextricable amas de fils de laine.

□ **Personnalité** : Rakhila est une adepte de la nécromancie, dont la pratique malsaine s'est rapidement révélée gênante : elle a commencé à développer des Handicaps divers, qui l'ont obligée à se retirer dans les égouts, pour éviter de se faire lyncher par la foule, mais aussi car elle ne supporte plus la lumière du jour. En attendant, Rakhila déambule au hasard dans ce dédale souterrain, et continue à pratiquer son art dans un état de folie avancé.

□ **Phrase Type** : " Par ici, mon mignon, n'ai aucune crainte. Rakhila peut te rendre éternel ..."

- **Obstacles** : Il se peut qu'1D6 mètres du chemin qui longe un collecteur se soit affaissé : peut-être est-il simplement en mauvais état et s'écroulera sous le poids du personnage de tête ; ou encore ce peut être une section glissante de 1D4 mètres de long. Si le MJ décide de mettre un de ces deux obstacles sur le chemin des PJ, il doit faire secrètement un Test d'Observation pour le personnage qui marche en premier. Si le Test est réussi, il s'apercevra du danger à temps. Dans le cas contraire, le personnage sera pris par surprise dans l'affaissement du chemin, ou glissera brusquement. Dans les deux cas, il devra réussir un Test d'Initiative pour éviter de tomber dans le canal ...

Il ne tient qu'au MJ de modifier partiellement les règles dictées ci-dessus, selon la nature précise des rencontres qu'il compte faire jouer.

● Caractéristiques

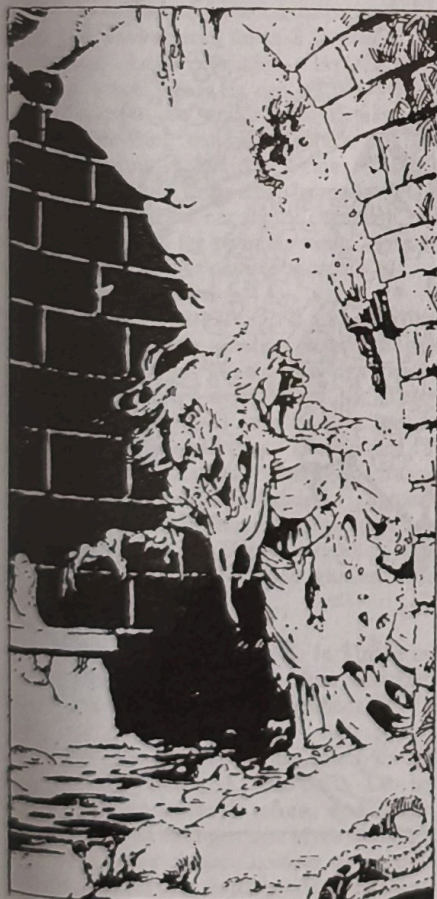
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int
3	25	23	2	2	12	56	1	26	32	54
CI FM Soc										
46 73 20										

Compétences : Connaissance des Démons, Conscience de la Magie, Fabrication de Drogues, Identification des Mort-Vivants, Incantation - Niveaux 1/2/3, Langue Hermétique - Magikane Nécromantique, Méditation.

Dotations : Bâton de Sorcier, Dague Magique (Attaques Dégénérantes), Potion Maudite, Robe du Linceul (Voir supplément *Le Nouvel Apocryphe*), 3 Co.

Alignement : Mauvais.

Handicaps : Apparence Cadavéreuse (Phase 1), Folie, Morbidité, Putréfaction, Vie Nocturne (Phase 3).



L'île de la Tortue

Ambiance :

◆ Table d'Aventures

⇨ D8

1 - Les PJ se retrouvent face à une étrange sculpture à demi masquée par la végétation. Elle représente une divinité effrayante adorée par les indigènes.

2 - Les PJ sont confrontés à l'une des charmantes bestioles de l'île (Table des Monstres).

3 - Sur la plage, les aventuriers surprennent une bande de pirates en train d'enterrer leur butin. Ils n'apprécieront pas l'intrusion ...

4 - Un groupe d'indigènes surgi des fourrés encercle les PJ (au MJ de déterminer leurs intentions) ...

5 - Les PJ arrivent en vue de la fameuse tour d'Ejada (voir plus loin pour en savoir plus).

6 - Le sol se met à trembler légèrement sous les pieds des personnages. Quelques secondes après la secousse, le Rocher Tête de Mort se met à gronder, et à fumer (l'éruption n'est pas grave) !...

7 - Dans une clairière, les PJ se retrouvent face à un sinistre spectacle: trois hommes en piteux état sont attachés à des croix de bambous. Il s'agit de prisonniers des redoutables Ubuks, que les PJ feraient bien de délivrer ...

8 - D'épais nuages gris qui s'amoncellent au-dessus de l'île se mettent à déverser une pluie torrentielle. La progression devient impossible, et les PJ sont contraints de s'abriter sous les feuillages pendant toute la durée de l'averse.

L'île de la Tortue est envahie au nord par d'épaisses jungles luxuriantes habitées par toutes sortes d'animaux exotiques, mais aussi par deux ethnies d'indigènes perpétuellement en guerre. Les plages qui

bordent l'île sont agréables, mais abritent des créatures qu'il est bon d'éviter. Tout ce petit monde est dominé par l'imposant Rocher Tête de Mort, un volcan éteint visible à des kilomètres à la ronde.





VISITE GUIDÉE

1) **L'arsenal (C-13)** : Ce petit port fortifié contient un échantillon des plus beaux et solides galions de la ville. Ils sont entretenus régulièrement par des manouvriers, qui les nettoient des algues qui s'accumulent sur leur coques. Ces navires sont tenus à la disposition des Soldats Louis Rouges, les fameux "Poudriers" (voir p.8). En cas d'attaque de la Cité, ils peuvent se servir des bateaux et combattre l'ennemi en mer. Même s'il est pratiquement certain que les pirates n'auront jamais à se servir de cette "armada", sa présence les rassurent car ils ne comptent pas que des amis parmi les pays alentours, dont ils pillent régulièrement les navires marchands ...

2) **Fort-Gaillard (R-13)** : Il s'agit d'un gigantesque ponton de pierre construit il y a plusieurs décennies par l'ancien Roi des Pirates Allan le Fou. Ce fort, à demi-enfoui, sous l'eau, fait office de prison, et ses cellules regorgent de toutes sortes de malandrins qui attendent la fin de leur peine. Une fois par an a lieu un étrange jeu, qui permet aux prisonniers gagnants d'obtenir leur liberté. Ils doivent se mesurer aux épreuves du fort, pour la plupart mortelles, sous l'oeil vigilant de Passe-Tête, le gardien nain chargé d'arbitrer la jeu ...

3) **La Jungle** : Le Nord de l'île de la Tortue est recouvert d'une jungle luxuriante dont les arbres s'élèvent tels les piliers d'une cathédrale. La densité du feuillage forme un réseau impénétrable pour les rayons du soleil, ce qui raréfie la végétation du sous-bois. Le sol spongieux, épais matelas de terreau et d'humus, est semé de fleurs étranges aux vives couleurs. La nuit venue, des plaques couleur de mousse s'avancent lentement et émettent des petits sons

grinçants. Des lianes venimeuses s'enroulent autour des troncs, et, dans les branchages, s'agitent singes et oiseaux aux couleurs chatoyantes.

4) **Plage des Crabes** : Cette vaste plage de sable fin serait un lieu idyllique si elle n'était pas fréquentée par des créatures aussi singulières que dangereuses ... Car en effet, des familles entières de Crabes Géants ont élus domiciles dans les grottes alentour ... Il n'est pas rare qu'ils s'aventurent sur le rivage à la recherche de nourriture. Quand c'est le cas, gare aux créatures imprudente qui traversent la plage au même moment ...

5) **Le Rocher Tête de Mort** : Il s'agit d'un gigantesque volcan inactif qui repose sur la pointe nord de l'île. De loin, on dirait une énorme carapace de tortue, et c'est de lui que l'île tire son nom. La face est du volcan ressemble à un crâne humain grimaçant, et ce phénomène naturel n'a pas manqué de donner lieu à toutes sortes de superstitions ... Selon certaines sources, l'intérieur de la montagne serait creux, et contiendrait les ruines d'une antique cité qui aurait été construite par les fameux Slanns ... Inutile de dire que ce lieu fabuleux serait rempli de trésors inestimables, qui n'attendraient qu'à être recueillis par de valeureux aventuriers...

6) **La Falaise du Borgne (N-5)** : Le Borgne fut le surnom d'un vieux pirate, qui aurait dissimulé avant de mourir ses richesses dans l'une des grottes qui percent les falaises, et qui affleurent la mer déchainée. Il aurait ensuite muré la caverne avant d'être balayé par une gigantesque vague ... Le fait est qu'il existe effectivement une grotte murée dans cette falaise, mais elle n'est accessible que trois jours par an, et dans des conditions plus que périlleuses ...

Table des Monstres

D8

- 1 - Amphibaesnas.
- 2 - Basilic.
- 3 - Chat Sauvage.
- 4 - Jonc Sanguinaire.
- 5 - Macareux à Bec Tranchants.
- 6 - Palourdes des Sables.
- 7 - Ver Fouetteur.
- 8 - Crabe Géant.

Instantané

Alors que les PJ circulent en ville, ils sont accusés à tort d'une agression et sont condamnés à trois ans d'emprisonnement dans le Fort-Gaillard. Quelques mois après leur incarcération, on leur propose de participer au Jeu ...

- MJ : Voilà une bonne occasion pour les PJ de se tirer de ce mauvais pas et de prouver leurs compétences dans divers domaines ... Pour les épreuves, inspirez vous du célèbre jeu télévisé *Fort-Boyard* !.

Les Indigènes

● Portrait

Nkombe, grand chef des Ubuks, est un homme dans la force de l'âge, à la musculature noueuse et aux cheveux couleur rouge sang. Il est habituellement vêtu d'un pagne qu'on dit composé de doigts humains, et circule toujours sur un bouclier porté par deux robustes guerriers ... Nkombe est à moitié fou, et s'exprime par grognements. Mais personne n'oserait contester son autorité, car il est d'une cruauté exemplaire, et possède une arme tout aussi impressionnante qu'efficace, qu'il aurait trouvée dans les ruines des cités Slannes, et qui, dit-on, aurait le pouvoir de réduire en cendres n'importe quel être vivant ...

● Brèves de Tavernes

- Ah, je te l'dis moi, les médecins à Sartosa, ils ne sont plus ce qu'ils étaient !...

- Ah bon ?

- Je pense bien ! La dernière fois, j'ai reçu une balle dans la jambe, et ils devaient me l'amputer ... Et bien, ils m'ont coupé ma jambe de bois !...

- ...

Il existe deux grandes tribus d'indigènes qui se partagent la jungle du nord de l'île de la Tortue : les Ubuks et les Onangos. Nous les décrivons ci-dessous :

- **Les Ubuks** sont petits mais râblés. Ils possèdent une peau noire comme l'ébène et des muscles puissants et saillants. Les guerriers Ubuks se peignent à l'ocre rouge une tête de mort sur le visage, et se taillent les dents en pointe. Ces artifices sont destinés à entretenir une aura de terreur chez leurs adversaires. Les Ubuks sont réputés pour leur grande cruauté et leur ardeur au combat, et ils passent leur temps à guerroyer avec les autres tribus.

- **Les Onangos** sont plus pacifistes. Ils ont une peau plus claire, et sont de plus grande taille. Leurs plus grandes occupations sont de chasser et d'organiser des fêtes dans lesquels la nourriture est à volonté et où ils peuvent danser sur des airs endiablés de tam-tam. Mais à l'heure actuelle, ils sont impliqués dans une guerre sanglante contre les Ubuks, qui ont commencé à les attaquer ...



Ejada la Prêtresse

Grande Prêtresse, Ex-Elémentaliste, Ex-Ovate

● Caractéristiques

M CC CT F E B I A Dex Cd Int
4 74 52 3 2 18 85 3 63 72 90
CI FM Soc
56 89 34

Compétences : Ovate, Elémentaliste Niveau 4, Emprise sur les animaux, Orientation, Pistage, Sixième Sens, Vision Nocturne - 20 mètres.

Dotations : Baguettes de sourciers, Bâton de Sorcier, Joyau d'Energie.

Alignement : Neutre.

Ejada habite au coeur de la jungle, dans une grande tour de pierre polie dépourvue de plantes grimpantes. Tout autour de sa demeure, les mauvaises herbes forment un cercle de plusieurs dizaines de mètres, comme si l'espace était entretenu, bien que ce ne soit pas le cas. En fait, Ejada parvient à ces résultats grâce à ses étonnants pouvoirs magiques. Elle a en effet tout contrôle sur la végétation alentour. Ejada entretient le culte d'une divinité disparue, la Mère du Sol, qui ne serait qu'un autre de nom de Rhya, et tire son énergie de la terre. Si jamais ses pieds ne sont plus en contact avec cette dernière, elle commence à se rabougir comme

une vieille feuille morte et se retrouve privée de tous ses sortilèges ...

□ **Apparence :** Ejada est une femme d'une vingtaine d'années (elle a en fait plus de cent ans), dont la peau à l'éclat d'un bois précieux et dont les cheveux semblent parsemés d'étoiles vertes. Sa tenue et son accent prouvent qu'elle n'est pas originaire du Vieux Monde, ils évoqueraient plutôt quelque mystérieuse civilisation disparue.

□ **Motivations :** Satisfaire de son mieux sa déesse la Mère du Sol. Ejada n'hésite pas à lui offrir l'âme des voyageurs qui abordent sa tour ...

La Montagne Creuse

Au plus profond du Rocher Tête de Mort, au coeur d'une vaste caverne interdite, se trouvent les restes d'une fabuleuse cité Slanne. D'antiques tours de marbre bleuté désormais en ruines s'élèvent dans l'atmosphère soufrée. Des vestiges d'une civilisation disparue gisent çà et là, des objets d'une technologie d'un autre monde à l'utilité obscure.

La cité est infestée de Fimirs (voir page 218 du *Livre des Règles*), ces créatures mi-hommes, mi-démons. Les guerriers Fimirs circulent dans les rues de cristal, des convois d'esclaves Shearls sont acheminés vers les laboratoires situés en hauteur, où les maléfiques sorciers Dirachs élaborent d'étranges substances. Une cruelle Meargh à la chevelure bleuâtre semblable à un paquet d'algues règne sur la tribu.

Bien que peu d'aventuriers puissent se vanter d'être revenus de cet endroit mystérieux riche en spéculations, on connaît néanmoins l'existence des Fimirs par les histoires racontées par la tribu Onangos, qui a déjà été victime à plusieurs reprises de raids destinés à ramener des captifs humains dans les profondeurs de la montagne ... Les sages Onangos affirment que les sorciers Fimirs seraient en train d'élaborer toutes sortes d'armes apocalyptiques, aidés par les objets extraordinaires qu'ils trouvent sur place. Certains affirment même que les Fimirs seraient en relation avec les Skavens, qui comme chacun le sait, sont toujours prêts à affronter l'humanité ...



● Objets Slanns

- *Le Diadème des Etoiles* : Quiconque porte ce diadème de cuivre incrusté de cristaux étincelants devient capable de communiquer par la pensée avec toute personne possédant un diadème identique, sans limite de distance.

- *Le Bâton de Pouvoir* : Cet étrange objet se révèle être une arme redoutable, capable de libérer un rayon d'énergie pouvant causer des dégâts terrifiants ... L'un d'eux serait actuellement en possession de la Meargh Fimir ...

- *Les Gants de Xxylyskzz* : Ces gants furent la possession d'un guerrier Slann très puissant. Deux mains virtuelles apparaissent dans les airs quand on enfle les gants. L'utilisateur peut les bouger comme s'il s'agissait de ses propres mains. Elles sont capables de porter de puissants coups à distance, ou soulever de très lourdes charges.

- *La Machine à Voler* : Il s'agit d'un étrange appareil à la forme indéfinissable. L'engin est capable de se déplacer dans les airs à la manière d'un oiseau, avec aisance et grâce, tout en étant capable de transporter une quinzaine de personnes.

Heureusement d'intelligence limitée, les Fimirs se révèlent souvent incapables de comprendre le fonctionnement de la plupart des objets présentés ci-dessus. Ce n'est malheureusement pas toujours le cas des Skavens ...



Quelques Distractions ...

Le Pogolfit

Ce sport très populaire dans la Cité est pratiquement inconnu partout ailleurs. Régulièrement, les principales équipes s'affrontent sur le sable de l'Arène, sous les cris d'encouragements des supporters et des Hooligans, ces sinistres personnages qui hantent les installations sportives et sont responsables de multiples bagarres pendant tous les matchs.

Le Pogolfit est un jeu plutôt étrange, dont les origines remontent à des temps reculés. Jugez plutôt : sur un terrain carré de 50 mètres, deux équipes de dix joueurs vêtus d'épais vêtements de cuir destinés à amortir les chocs, s'affrontent durant deux mi-temps de 40 minutes, coupées par une courte pose d'une dizaine de minutes. Le but du jeu est de mettre une épaisse balle rembourrée dans le but adverse, composé de deux épées plantées dans le sol et séparées de 2,50 mètres, solidement gardé par un gardien de but équipé d'une longue massue et protégé par un casque. La seule véritable règle appliquée est qu'aucun joueur - même pas le gardien de but ! - n'a le droit d'entrer en contact avec la balle. Ainsi, ceux-ci utilisent des sortes de gourdins allégés pour la déplacer. Cela nécessite beaucoup d'adresse et rajoute du piment au jeu.



En cas d'égalité à la fin d'un match, on peut assister à une curieuse scène : les deux équipes se regroupent près de leur but respectif. A un signal donné, les joueurs se ruent en avant pour atteindre le but adverse, tout en hurlant et en affrontant au corps à corps tous ceux qui se mettent en travers de leur route. Cette mêlée est très violente, et c'est généralement à ce stade du match que les entraîneurs se trouvent pris de malaises, que les spectateurs hurlent et que les Hooligans se déchaînent. L'équipe qui est arrivée en premier la plus nombreuse au niveau du but adverse est déclarée gagnante !...

Les Drogues à Sartosa

Comme dans toutes les grandes villes, on peut trouver à Sartosa des individus peu estimables qui propagent le fléau qu'est la drogue. Il peut s'agir de dealers, qui vendent ces substances à des individus naïfs, qui deviennent complètement dépendants à la drogue, et finissent souvent par mourir d'overdose. Ce peut aussi être des Apothicaires sans scrupules, qui utilisent leurs connaissances pour gagner de l'argent par tous les moyens, même au dépens d'innocentes victimes. Nous vous présentons ci-dessous de nouvelles drogues, ainsi que quelques règles déjà publiées dans la supplément *Middenheim*, *La Cité du Loup Blanc*, mais qu'il est bon de rappeler.

Nouvelles Drogues

Kurts

Cette drogue, déjà évoquée dans le *Nouvel Apocryphe*, est ici décrite plus précisément. Elle est obtenue à partir d'une plante nommée Gortsiete, qui pousse dans certaines forêts du Sud du Vieux Monde. Le Kurts provoque chez le consommateur un état de somnolence et de profond bien-être. Mais c'est une substance très dangereuse, qui fait des ravages dans les bas-fonds de la cité.

Type : Tranquillisant. **Prix/dose :** 5 Co.
Dépendance : 30. **Intoxication :** 35.
Overdose : 10. **Durée :** 1D3.

Nbre Doses pour Effets Secondaires :

1D20+10.

Effets Secondaires : Anorexie, Dégradation générale et rapide du physique (-10% ou -1% dans toutes les caractéristiques, et ce définitivement).

Administration : Inhalation de poudre blanche, ou dilution dans une boisson.

Disponibilité : Courante.

Mescaline

Certains pirates qui partent en mer utilisent ce composé synthétique qui a la faculté d'augmenter la rapidité et la puissance des muscles, ce qui est bien pratique pour combattre lors d'un abordage.

Type : Stimulant. **Prix/dose :** 10 Co.

Dépendance : 20. **Intoxication :** 10.

Overdose : 5. **Durée :** D2.

Nbre Doses pour Effets Secondaires : 20+1D20.

Effets Secondaires : Fatigue, Mélancolie, Tremblements.

Administration : Prise de cachets.

Disponibilité : Inhabituelle.

Toutes les autres drogues présentées dans les suppléments Warhammer sont disponibles à Sartosa.

Explication des Descriptions de Drogues

Type :

1. **Tranquillisant** - de tels composés produisent une sensation de paix intérieure et de contentement. Les utilisateurs doivent faire un Test de **FM** pour rester éveillés et, s'il est réussi, gagnent un bonus de +20 pour tous les Tests de **Peur**, mais réagissent avec la moitié de leur score normal en **I** et supportent une pénalité de -1 ou -10 sur toutes leur autres caractéristiques. Le pouvoir de soulagement de la douleur de ces drogues les rend inestimables en chirurgie.

2. **Stimulant** - ils produisent des sensations de bonne santé et d'énergie sans limites. Les utilisateurs reçoivent les bonus suivants sur leurs caractéristiques (les doses supplémentaires n'augmentent pas les bonus, seulement la durée) :

M	CC	CT	F	E	B	I	Dex	CI
+1	+10	+10	+1	+1	+1	+10	+10	+10

Lorsque les effets de la drogue disparaissent, les utilisateurs reçoivent les pénalités suivantes

pour le nombre de jours égal au nombre de doses absorbées :

M	CC	CT	F	E	B	I	Dex	CI
-2	-30	-30	-2	-2	-2	-30	-30	-30

Dépendance : La première fois qu'un personnage prend une drogue, lancez 1D100 et comparez le résultat avec le taux de dépendance de la drogue. Faites un jet de dés pour chaque dose prise. Si une autre dose est absorbée dans un intervalle de temps inférieur ou égal au taux de dépendance, alors doublez-le avant de faire le jet de dé.

Si vous obtenez un résultat inférieur au taux de dépendance modifié, le personnage est psychologiquement dépendant de la drogue - l'utilisateur gagne 1D3 *Points de Folie* et une utilisation continue peut conduire à l'intoxication (voir ci-dessous). De plus, le personnage devra prendre une autre dose dans un nombre de jours égal à sa **FM** moins le taux de dépendance (considérez les résultats négatifs comme équivalents à 24 heures) ou perdre -10 de **FM** et d'**Int** par jour qui passe la date limite (les scores ne tombent jamais en dessous de 10). Cette perte continue durant un nombre de jours égal au taux de dépendance de la drogue ou jusqu'à ce qu'il y ait prise d'une autre dose. Les points perdus seront récupérés par la suite au rythme de 1 par jour. En outre, les personnages dépendants seront incapables de cesser de penser à la drogue.

Si votre résultat est supérieur au taux de dépendance modifié, continuez à contrôler pour chaque dose prise, comme expliqué ci-dessus.

L'intoxication s'applique uniquement aux personnages qui sont déjà psychologiquement dépendants. Vérifiez l'intoxication de la même manière que la dépendance.

Si le résultat du D100 est inférieur au taux d'intoxication, le personnage gagnera 1D3+1 *Points de Folie* et sera en manque si l'approvisionnement est coupé. Des doses ultérieures peuvent être prises dans un nombre de jours égal à la **FM** moins le taux d'intoxication (considérez les résultats négatifs comme équivalents à 24 heures). Autrement, l'utilisateur perd -10 en **Dex**, **FM**, **Int** et **CI** chaque jour passé après la date limite.

Ce phénomène de "manque" dure un nombre de jours égal au taux d'intoxication de la drogue. Si la **FM** ou l'**Int** tombe à 0, le personnage est réduit à l'état de légume. Si la **Dex** atteint 0, le personnage devient incapable du moindre geste de coordination. Si le **CI**

atteint 0, le personnage devient paranoïaque schizophrène incurable.

Après cette période (ou plus tôt si des doses supplémentaires sont prises) les points perdus sont récupérés au rythme d'un par jour.

L'Overdose représente le risque pour toute dose d'être mortelle. Vérifiez chaque dose en jetant 1D100 (s'applique seulement aux intoxiqués).

Durée : c'est le nombre d'heures durant lesquelles les effets de la drogue (hallucinogène, stimulante ou tranquillisante) agissent. Faites un jet en secret sans en parler aux PJ.

Nbre de Doses pour Ressentir des Effets Secondaires : jetez le dé indiqué ici et notez le chiffre pour chaque utilisateur. Lorsque ce total est dépassé, l'utilisateur souffre des effets énumérés.



Les Jeux d'Auberges

Voici un bref aperçu des jeux divers auxquels les PJ auront la possibilité de participer dans les auberges et les tripots de Sartosa ...

Le Tranche-Doigts

Type : Jeu d'Adresse.

Nbre de Joueurs : 2 à 10 (ou plus).

But du Jeu : Chaque joueur, à tour de rôle, pose sa main sur la table, et doit faire circuler avec une vitesse croissante un poignard entre ses doigts. S'il parvient à tenir 3 Rounds complets sans se couper, il remporte les mises des autres joueurs. Si au contraire il se blesse, c'est lui qui doit payer une somme définie au préalable.

Compétence Utile : Réflexes Eclairs.

Le Vide-Godet

Type : Jeu d'Endurance.

Nbre de Joueurs : 2.

But du Jeu : Chaque joueur, tour à tour, doit

ingurgiter un petit godet d'alcool (très fort, si possible !...). Le premier qui s'écroule est déclaré perdant, et son adversaire remporte la mise.

Compétence Utile : Résistance à l'Alcool.

Le Souffle du Dragon

Type : Jeu de Courage.

Nbre de Joueurs : de 2 à 4.

But du Jeu : Chaque joueur prend un petit bout de papier, et l'enflamme en même temps que les autres à une bougie. Le but est de tenir le plus longtemps possible le papier, et de ne le lâcher qu'à la dernière seconde. Le dernier joueur à avoir encore le papier en main est déclaré vainqueur. Attention ! Le joueur qui laisse sa flamme s'éteindre est éliminé.

Le Marteau de Sigmar

Type : Jeu de Force.

Nbre de Joueurs : 2.

But du Jeu : Chaque joueur donne tour à tour un coup de marteau sur un clou à moitié planté dans la table. Le premier à enfoncer complètement le clou à gagné.

Compétence Utile : Force Accrue.



La Dernière Chance

Type : Jeu d'Adresse.

Nbre de Joueurs : Pas de maximum.

But du Jeu : Chaque joueur, équipé d'une longue lance effilée, doit tenter de transpercer un fruit posé sur la tête d'une dizaine d'hommes, alignés contre un mur. Ces hommes sont souvent des tricheurs ou des mauvais payeurs, obligés de participer à ce jeu mortel pour rembourser leurs dettes et racheter leurs fautes. Ce type de jeu est surtout prisé dans le quartier des Clefs Croisées, où les cibles ne manquent pas ...

Compétence Utile : Adresse au Tir.

Combats

Type de Jeu : Paris.

Nbre de Joueurs : Pas de maximum.

But du Jeu : Chaque joueur doit parier une certaine somme sur un des deux combattants qui s'affrontent dans une fosse. Il peut s'agir d'hommes, de chiens, de coqs ou même de crapauds-buffles ! Ces combats cruels se soldent souvent par la mort d'un des deux adversaires ...

Compétence Utile : Estimation.



L'Epreuve du Tronc d'Arbre

Type : Jeu de Force.

Nbre de Joueurs : De 2 à 10 (ou plus).

But du Jeu : Chaque joueur, muni d'une lourde hache, doit couper en deux un large tronc d'arbre étendu devant lui. Le premier à y parvenir est déclaré vainqueur de la première manche. Il y a généralement deux manches, ou plus si deux joueurs sont ex-aequo.

Compétence Utile : Force Accrue.

Vie ou Mort

Type : Jeu de Hasard.

Nbre de Joueurs : 1 joueur plus un organisateur.

But du Jeu : Le joueur prend place devant une table où l'organisateur a posé, au sommet de six crânes, six pilules identiques. L'une des pilules contient un poison mortel, les autres sont parfaitement inoffensives. Le joueur doit en avaler une. S'il survit, l'organisateur lui donne une somme convenue, mais s'il meurt, l'organisateur est en droit de prendre toutes ses possessions.

Compétence Utile : Chance (!).

Mais aussi ... les jeux de carte, de dés, les Bras de Fer, pile ou face, et les autres ...

Quelques Tarifs ...

Bière : 1/2.

Rhum : 2/6.

Brandy : 2/8.

Hydromel : 1/5.

Vin (bouteille) : 10/.

Liqueur : 4/.

Excellent Policella Tiléen (bouteille) : 42/.

Alcool de Patate : 1/3.

Tord-Boyau : 1/.

Cigares d'Arabie (à l'unité) : 3 Co.

Feuilles de Tahac¹ (une pipe) : 2 Co.

Note : 1. Le tahac est une herbe aux propriétés narcotiques qui pousse au Nord de l'Ile de la Tortue, et qui se fume dans de longues pipes de bois.



Le Chien de Lune

Ce scénario d'introduction à la cité est conçu pour un groupe d'aventuriers à la fin de leur première carrière, et un MJ moyennement expérimenté. La présence d'un matelot ou d'un personnage connaissant la mer est recommandée.

Introduction

Tout commence un soir d'été dans une petite taverne du quartier de la Marche aux Algues. Les PJ peuvent être à Sartosa pour diverses raisons (voir p. 9). Ils sont en train de siroter quelques verres de rhum entre deux parties de cartes, et s'ennuient à mourir, quand ils entendent du grabuge provenant du fond de la salle. De toute évidence, une querelle a lieu. Presque aussitôt, les pilliers de bars qui sont encore valides se ruent pour assister à la bagarre. A moins que les PJ ne soient complètement blasés, ils devraient venir aux nouvelles. Un matelot d'une trentaine d'années est pris à parti par deux colosses aux visages peu engageants. Tout se passe très vite : le marin sort en un éclair une lame de sa botte, et la lance à l'une des brutes, qui ne peut esquiver et reçoit quatre centimètres d'aciers dans la poitrine avant de s'effondrer lourdement. L'autre ruffian s'empare d'un pistolet, et le brandit vers le matelot. Le coup part dans un éclair de feu et un nuage de fumée épaisse emplit la pièce... L'atmosphère devient irrespirable, et la salle résonne de quintes de toux. Heureusement, au bout de quelques

Rounds, la fumée se dissipe. L'homme qui a tiré a disparu, et seuls demeurent le matelot et la brute blessée. Une foule nombreuse s'est amassée autour des deux hommes, mais personne ne semble vouloir agir. Si l'un des PJ possède des compétences médicales, il peut tenter de diagnostiquer leur état de santé. La brute n'est pas touchée mortellement, mais va rester évanouie quelques bonnes minutes. Quant au matelot, il se relève de lui-même au bout d'un instant, et sort de sa veste une vieille montre à gousset toute cabossée ! Le métal a amorti le choc de la balle, et il aura seulement droit à un bel hématome !...

- Pas de courrier pendant mon absence ? demande-t-il en grimaçant, chaque respiration étant un véritable supplice.

Bientôt, les badauds qui s'étaient déplacés pour mieux profiter de la bagarre regagnent leurs places, et reprennent leurs activités. Les PJ devraient rester en compagnie du matelot, surtout s'ils se sont penchés sur son état précédemment.

Hoakley

C'est sous ce nom que se présente le matelot. C'est un homme d'environ



trente ans, brun et élancé. Il se dirige lentement vers le bar, et commande une bière pour s'aider à se remettre de ses émotions. Si on l'interroge au sujet des deux brutes qui l'ont attaqué, il restera d'abord dans le vague.

- Ces gars travaillent pour Hazgard, l'un des capitaines les plus cruels et sanguinaires de toute la ville. Moi même faisais partie de son équipage avant que les choses ne tournent mal...

Il lance aux PJ un regard plein de détresse, et poursuit, en s'assurant que personne ne peut l'entendre :

- Vous savez, Hazgard est en train d'élaborer un plan diabolique... Glorianne, la filleule de l'Empereur, va bientôt passer aux environs de l'île, pour des raisons politiques. Hazgard projette de s'emparer de son vaisseau, et de la prendre en otage, afin d'obtenir une rançon... Tout ceci, bien entendu, sans en avertir le Roi des Pirates. J'ai refusé de marcher, et c'est pourquoi il m'a envoyé ses sbires...

De toute évidence, il se trame des affaires plutôt louches... Si les PJ possèdent un minimum d'intelligence, ils devraient proposer à Hoakley de s'associer avec lui pour stopper Hazgard, car si les plans de ce dernier venaient à voir le jour,

beaucoup de choses seraient remises en question, d'autant plus que le fait d'empêcher un tel attentat peut rapporter beaucoup d'argent ...

Toute la Vérité

Tout ce qu'a révélé Hoakley est vrai, mais il ne possède malheureusement pas toutes les clefs du problème ... Le complot est en fait beaucoup plus important qu'il le pense ... En gros, voici ce qui se passe réellement : Hazgard possède un demi-frère nommé Mirabilis, qui se trouve être le magicien privé de Glorianne ... Hazgard a commandé un navire nommé le *Chien de Lune*, dont les voiles ont été enchantées par Mirabilis, de manière à ce qu'il puisse... voler ! Cette faculté n'est vérifiable que les soirs de pleine lune, c'est à dire dans moins d'une semaine. C'est à ce moment là que le *Chien de Lune* attaquera la Rose, le vaisseau de Glorianne, avec un net avantage puisqu'il voyagera par les airs. Si les plans diaboliques d'Hazgard se réalisaient, cela remettrait en cause beaucoup de choses. L'Empire pourrait par exemple recommencer la guerre contre les pirates, ce qui pourrait avoir de fâcheuses conséquences ...

La Brute

Au bout d'environ un quart d'heure, la brute qui avait été touchée par le poignard se relève lentement. Les PJ peuvent bien entendu le questionner. Il refuse tout d'abord de parler, mais si les PJ réussissent un Test d'Interrogation, il finira par se "mettre à table". Comme Hoakley ignore où se trouve Hazgard à l'heure actuelle, les PJ devraient le questionner sur le lieu de résidence de ce dernier. Il répondra d'un voix rauque qu'il ne sait rien. Mais si les PJ insistent, il finira simplement par dire :

- Allez à l'auberge du Mauvais Payeur, dans le quartier des Clefs Croisées. C'est tout ce que je sais ... Il dit la vérité. Hazgard ne s'est en effet pas amusé à crier son projet sur tous les coins, et un simple Spadassin

ne sait par conséquent pas grand chose. Quels que soient les moyens qu'ils utiliseront, les PJ n'obtiendront rien de plus (rappelez leurs qu'ils se trouvent tout de même en présence de témoins, qui n'hésiteront pas à aller trouver les Soldats Louis si les PJ deviennent vraiment violents). Une fois l'entretien terminé, les PJ peuvent laisser la brute aux bons soins du tavernier, et essayer de se rendre à l'adresse indiquée.

Le Mauvais Payeur

Située non loin de la sinistre Rue des Tricheurs, l'auberge du Mauvais Payeur est un bouge infâme à la clientèle innommable. Toutes les conversations s'arrêtent à l'entrée des PJ, qui se retrouvent fixés par des dizaines de mines patibulaires. Le patron, un géant surnommé Tronche en Biais en raison de son caractère affable, est en train d'essuyer des chopes de grès avec un chiffon d'une saleté repoussante. A la vue d'Hoakley, il interrompt son activité et le lorgne de travers.

- J'ai entendu dire que tu étais mort, dit-il. Apparemment, on ne t'a pas prévenu de la nouvelle ! ... Si les PJ le questionnent au sujet d'Hazgard, il se contente de répondre, d'un ton mauvais :

- Parti. L'ambiance de Sartosa lui donne des boutons.

A ces mots, il crache sur le comptoir et entreprend de le nettoyer. Soudain, les PJ s'aperçoivent qu'on les observe: six larrons se sont levés et entourent le groupe. Ce sont des associés d'Hazgard, qui assassinent et espionnent pour son compte. Le chef de la bande pose sur les PJ un regard vitreux étrangement fixe.

- Vous cherchez Hazgard, c'est ça ? Vous aller d'abord aller en enfer, il vous y rejoindra bien assez tôt ...

Il fait un signe, et aussitôt, six lames bloquent le passage des PJ ... L'ambiance est à couteaux tirés. L'aubergiste et le reste de la clientèle semblent bien décidés à fermer les yeux sur ce qui va se passer. C'est une situation délicate que les PJ feraient mieux de régler par la ruse. Les ruffians semblent en effet savoir se servir de leurs poignards ... De plus, même si les PJ parviennent à éliminer leurs adversaires, ils risquent de se mettre l'auberge entière à dos, et n'auront rien appris de plus, sinon qu'Hazgard est bien entouré. Le MJ doit inciter ses joueurs à Bluffer. Les PJ peuvent par exemple essayer de semer le doute en prétendant être des contacts très importants d'Hazgard, et dire qu'il se vengera s'il leur arrivait quoi que ce soit. Par chance, les hommes de main sont assez stupides, et un simple Test de Bluff réussit suffira à les convaincre, mais encore faut-il que l'excuse soit valable. Le chef finira par révéler, encore hébété, les informations suivantes :

- Hazgard n'est plus dans la ville, mais vous pouvez vous rendre dans sa chambre, à l'étage, si cela peut vous être utile ... Les PJ ne devraient pas se faire prier !...



La Chambre

Elle est mal rangée et poussiéreuse, quoiqu'assez luxueuse par rapport au reste de l'auberge. De toute évidence, Hazgard est parti à la hâte, et a laissé derrière lui ses affaires de moindre importance. La pièce est meublée d'un lit, d'une table et d'une petite armoire apparemment fermée à clef. La porte ne possède

qu'un point de Résistance (au cas où les PJ veulent la forcer, voir à la page 77 du Livre des Règles), et peut être crochétée normalement. Elle contient, au milieu d'objets divers, un indice important pour la suite de l'aventure : le titre de propriété du *Chien de Lune*... Il dit que le galion a été remis à Hazgard en bonne et due forme aux Chantiers Navals par un certain Kemp. Si un PJ pense à regarder de près le document, révélez lui que l'encre est séchée depuis peu. Un simple Test d'Intelligence réussi permet d'estimer que le titre de propriété a dû être rédigé dans les dernières 24 heures ...

Maintenant qu'ils possèdent ceci, les PJ devraient décider de se rendre aux Chantiers Navals, afin d'obtenir de plus ample renseignements au sujet de ce *Chien de Lune*.

Le Lettré

Juste avant de quitter la sordide auberge du Mauvais Payeur, les PJ entendent des rires gras provenant d'une table située au fond de la salle. Trois ruffians s'amuse aux dépens d'un vieux Lettré vêtu d'un costume élimé. L'une des brutes s'est emparée des besicles de l'homme, et joue avec en dépit des protestations du malheureux. Les PJ peuvent très bien ignorer la scène, mais l'érudit semble vraiment en mauvaise posture. S'ils décident de lui porter secours, ils peuvent se battre, ou encore utiliser la ruse (ils n'ont qu'à ressortir le même mensonge que précédemment, tout le monde semble craindre Hazgard plus que le démon dans les parages ...).

Les PJ ne s'en doutent certainement pas, mais le vieil homme est en mesure de leur révéler des éléments décisifs quant à déroulement de l'aventure ... Si les PJ l'interrogent sur les raisons de sa présence dans un tel lieu (ce qu'ils ne devraient pas manquer de faire), il s'explique d'une voix fluette :

- J'étais à la recherche d'un certain Hazgard, dit-il innocemment, apparemment pas au courant de la réputation de ce dernier. On m'avait

dit que je pourrais le trouver ici ... Il m'a payé pour que j'effectue certains calculs astronomiques. Il voulait connaître la date de la prochaine éclipse de lune. Apparemment, certaines affaires seraient remises en cause si cette éclipse intervenait trop tôt. Enfin ... Je lui ai remis mes calculs mais, après son départ, je les ai vérifiés et je me suis aperçu de mon erreur. Je lui ai dit que l'éclipse aura lieu après-demain soir à deux heures, alors qu'elle se produira à minuit !

Tout ceci est bien intéressant, et les PJ feraient bien de garder en mémoire les propos du vieux Lettré, l'intervention de cette éclipse de lune étant en effet capable de bouleverser les projets d'Hazgard ...

Les Chantiers

Les Chantiers Navals sont comme à l'accoutumée remplis de centaines de manouvriers qui travaillent d'arrache-pieds. A la vue des PJ, le maître-charpentier, le dénommé Kemp mentionné sur le document, quitte son ouvrage et s'approche d'eux.

- Salut ! Que puis-je pour votre service ?

Il leur présente son poignet à serrer, car ses mains sont noires de cambouis. Les PJ peuvent l'interroger au sujet des récents travaux commandés par Hazgard. Si c'est le cas, il répond instantanément :

- Terminé depuis peu. Joli vaisseau, quarante canons. Hazgard en a pris livraison hier et l'a baptisé le *Chat* ... non, le *Chien de Lune* ... Caractéristiques bizarres, pourtant ... Il a voulu que j'installe des sabords de batterie le long de la quille. Je lui ai dit qu'il allait couler, mais Hazgard a rigolé et m'a présenté les plans. "Le long de la quille", il n'en démordait pas, "et veillez à la solidité des mâts, ils vont porter de lourdes charges". Comme il payait rubis sur l'ongle, je n'ai pas cherché plus loin, et il a obtenu ce qu'il demandait ... Pourtant, j'en ai construit des bateaux, des centaines, mais je n'avais jamais vu ça ...

Les PJ peuvent aussi demander à

Kemp si Hazgard a quitté le port. Il répondra alors positivement.

Après l'avoir remercié, les PJ se retrouvent à nouveau sans pistes.

- Il nous faut absolument un navire, lance Hoakley. Nous devons rattraper cette crapule avant qu'il ne soit trop tard !...

C'est effectivement la meilleure démarche à suivre, mais un bateau, ce n'est pas gratuit. Les PJ disposent de plusieurs possibilités pour s'en procurer un.



Un Navire !...

● **Voler un des bateaux amarrés au port :** Cette solution est plausible, mais elle comporte certains risques. Tout d'abord, les PJ devront s'assurer que personne ne peut assister à leur méfait (le MJ doit lancer 1D100 : si le résultat est supérieur ou égal à 60 le jour ou 50 la nuit, il n'y aura aucun témoin). S'ils sont surpris, ils tomberont sous le coup de la loi. Bien sûr, ils ne seront pas pendus pour un vol, mais ils risquent une amende, et le propriétaire du navire sera prévenu ... Ensuite, il faut qu'au moins l'un des membres du groupe soit compétent en Manœuvres Nautiques, afin de pouvoir contrôler le navire, et aller le dissimuler quelque part. Enfin, le propriétaire du galion peut très bien avoir laissé des gardiens à l'intérieur (hommes ou chiens). Ce même propriétaire pourra aussi chercher à retrouver ceux qui lui ont dérobé son bien (surtout s'il s'agit d'un beau navire, comme un Trois-Mâts. Les propriétaires de ce type de navires sont souvent très riches et puissants, et disposent donc de moyens pour

rechercher les voleurs)... Bref, une solution à réserver aux casse-cou qui n'ont peur de rien...

● **Gagner de l'argent par le jeu** : Le quartier des Clefs Croisées regorge de salles de jeux et de tripots divers dans lesquels les PJ peuvent éventuellement gagner de l'argent. Il faut toutefois savoir que le premier prix en matière de navires est de 5000 Co ! Si les PJ décident de mettre en jeu de telles sommes, ils ont tout intérêt à être sûrs de leur coup ! Il est donc préférable que l'un des PJ possède les compétences Chances, Escamotage et Jeu afin d'être vraiment sûr de gagner. Les PJ n'ont pas besoin de s'endetter à ce stade de l'aventure !... D'autre part, les propriétaires des salles de jeux voient rarement d'un bon oeil les clients un peu trop chanceux, et toute tricherie peut rapidement être découverte... Inutile de dire que la loi du Carré des Délices est impitoyable envers les tricheurs...

● **Travailler** : Ce n'est hélas pas une solution. Quel travail permettrait de gagner plusieurs milliers de Co en si peu de temps ?...

● **Tenter d'obtenir une audience auprès du Roi des Pirates, ou d'un haut placé** : Une solution bien hypothétique, mais qui peut se révéler juteuse si elle est bien menée. Les PJ devront d'abord patienter avant d'obtenir un entretien au Bateau-Palais, même avec un simple secrétaire. Il leur faudra ensuite convaincre leur interlocuteur, et ce sera sans doute la partie la plus difficile du travail... Toutefois, s'ils y parviennent, ils se verront remettre le titre de propriété d'un des navires amarrés à l'Arsenal. Ils devront cependant rendre des comptes aux Frères de la Côte dans toutes leurs entreprises, et tâcher de ne pas trop abîmer le navire qui leur a été prêté.

● **Faire un faux titre de propriété d'un navire** : C'est une idée originale et assez efficace. Les PJ devront être compétents en Art (Falsification) pour réaliser un faux document

crédible. Si ce n'est pas le cas, ils devront avoir recours aux services d'un authentique Faussaire, avec les inconvénients que cela implique. Il leur faudra tout d'abord trouver l'individu, le convaincre, et surtout le payer (compter environ 200 Co ou plus pour un tel travail). Les PJ, une fois munis de leur faux titre de propriété, pourront aller prendre possession d'un navire aux Chantiers Navals par exemple. Encore faudra-t-il que personne ne se rende compte de rien...

● **Pour les cas désespérés** : Si vos PJ sont à cours d'idées, faites jouer les épisodes suivants :

● **L'agression** : Au détour d'une ruelle, les PJ se retrouvent en face d'un homme en mauvaise posture : une bande de malandrins est en train de le racketter. Si les PJ interviennent, l'homme, un riche marchand, les invitera chez lui, et les récompensera finalement en leur donnant le titre de propriété d'un petit navire nommé *L'Echalote* (surtout s'ils ont raconté leur histoire)...

● **Professeur Scriptorius** : Le cabinet du Professeur Scriptorius (voir p.23) regorge de babioles et d'objets magiques. Si tous les plans des PJ ont échoué, faites en sortes qu'ils tombent par hasard sur cette petite boutique. En fouillant bien, ils découvriront une sorte de bouteille de verre dont l'intérieur est occupé

par un splendide Trois-Mâts miniature. Le professeur n'a pas réussi à identifier cet objet magique, et le vend en désespoir de cause pour 40 Co. Si les PJ l'achètent, ils découvriront peut-être l'utilité de ce fabuleux objet : si on jette la bouteille à la mer, un magnifique Trois-Mâts (grandeur nature, cette fois-ci !) se matérialisera devant leurs yeux ébahis. Avouez qu'il s'agit d'une affaire : un galion pour 40 Co, ça ne court pas les rues !

Il existe bien entendu d'autres possibilités, que vos joueurs à l'imagination fertile ne manqueront pas de trouver. Usez simplement de bon sens pour déterminer les chances de réussites des entreprises les plus folles...

L'équipage

Quoi qu'il se soit passé dans les épisodes précédents, les PJ doivent à présent être soit en possession d'un titre de propriété, soit disposer d'un bateau ou de l'argent nécessaire pour en acheter un. La qualité du navire des PJ va jouer un rôle décisif pour la suite de l'aventure. *L'Echalote* est un petit Birème (15 pts de Flottaison), assez maniable mais pas très puissant. Selon leurs moyens, les PJ peuvent s'offrir un Birème (5000 Co), un Voilier (10.000 Co - 18 pts de Flottaison), ou un Trois-Mâts (50.000 Co - 28 pts de Flottaison).



Enfin, les PJ devront rassembler un équipage d'au moins 15 marins. Il n'est pas difficile de trouver ce genre d'employés à Sartosa, mais chaque matelot réclamera un gage, qui peut aller de 2 à 10 Co. Peut-être les PJ auront-ils la chance de rencontrer des matelots qui ont un compte à régler avec Hazgard, et qui travailleront gratuitement !...

A la recherche d'Hazgard

Par chance, un homme particulièrement utile va présenter sa candidature pour faire partie de l'équipage des PJ. Répondant au non de Blutz, il a été engagé comme pilote pour guider le convoi de Glorianne à travers les Récifs des Brumes, situés à quelques 50 kilomètres de Sartosa. Il révélera aux PJ que la flotte fait route vers Port Tudor, situé sur la côte sud des Royaumes Estaliens, et qu'elle y restera pendant toute la Saison des Ouragans (environ quatre mois).

Cap sur Port Tudor

Des vents constants gonflent les voiles du navire des PJ, qui progresse assez rapidement. Il ne tient qu'au MJ d'agrémenter le voyage en faisant intervenir quelques monstres marins ou d'autres choses, au gré de son imagination. Bientôt, les aventuriers ne se trouvent plus qu'à une dizaine de kilomètres de Port Tudor. La lune brille froidement dans un magnifique ciel étoilé. Soudain, un cri retentit :

- Navire en vue ! hurle la vigie. C'est la Rose !

Il s'agit en effet du fier navire de Glorianne, imposante citadelle posée sur les eaux calmes. Les PJ, s'ils désirent s'approcher, doivent le faire lentement, pour ne pas inciter la Rose à faire feu, d'autant plus que leur pavillon est celui de Sartosa. Tandis que les deux navires voguent à quelques centaines de mètres de distance, une nappe de brouillard apparaît comme par enchantement et déferle à la surface des eaux. En

Les Règles de Batailles Navales

Les PJ vont devoir participer à une véritable bataille navale dans la suite de l'aventure. Voici un bref aperçu des règles de combat :

- Pour déterminer le total de CC du bateau, multipliez par 3 son total de points de Flottaison.

- Pour déterminer le total d'Initiative du navire, ajoutez 15 au total de CC (sans jamais dépasser 100).

- Pour déterminer le nombre de canons du navire, jetez 2D20 (il est permis de relancer les dés si le résultat n'est pas satisfaisant, et de garder le meilleur lancer).

- A chaque Tour, le vaisseau qui possède le plus haut total d'Initiative commence. Il peut tirer sur son adversaire, ou manœuvrer pour se maintenir hors de portée des canons de celui-ci. Dans le premier cas, le navire doit obtenir un résultat inférieur ou égal à son total de CC pour toucher l'ennemi. Si le lancer est réussi, on soustrait 1D10+2 au nombre de canons. Ce total représente le nombre de boulets qui touchent le galion ennemi. Chaque boulet retire un demi-point de Flottaison.

- Si le total de Flottaison tombe à 0, le navire sombre ...

moins de deux Rounds, l'écran opaque s'est refermé autour du vaisseau de Glorianne. Cette chape immobile qui flotte, baignée par les rayons de lune, est de toute évidence d'origine magique. Mais cette nuit n'a pas épuisé son lot de surprises: flottant parmi les nuages, ses voiles d'argent gonflées par les rayons lunaires, le galion magique d'Hazgard, le *Chien de Lune*, se découpe dans le ciel ! Si un PJ possède une montre à gousset et qu'il désire lire l'heure, dites lui qu'il est minuit.

Soudain, une clameur effrayée circule parmi l'équipage, et certains marins tombent à genoux. Tous

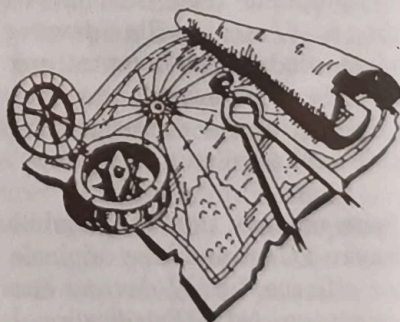
regardent le ciel où un croissant noir ronge la surface de la lune.

- C'est le jugement dernier ! s'écrie un matelot. D'abord des bateaux volants, et maintenant, un dragon qui dévore la lune !...

Si les PJ ont rencontré le vieux Lettré dans l'auberge du Mauvais Payeur, ils savent qu'il s'agit de la fameuse éclipse de lune, et peuvent tenter de rassurer le reste de l'équipage. Sinon, ils doivent réussir un Test de Sang-Froid pour parvenir à se contrôler.

Ceci n'était absolument pas prévu dans les plans diaboliques d'Hazgard. En l'absence des rayons de lune qui gonflaient les voiles, le *Chien de Lune* perd rapidement de l'altitude, et amerrit lourdement en soulevant une gerbe d'écume.

Maintenant qu'ils se retrouvent sur le même terrain, les PJ et Hazgard vont pouvoir s'affronter, mais seulement si la brume se dissipe. Si un personnage est en mesure d'incanter un sortilège qui pourrait dissiper le brouillard, tel Rafale de Vent (ou autre sort pareil), l'affrontement se déroulera normalement. Sinon, le combat se réglera pratiquement à l'aveuglette. Le total de CC du vaisseau des PJ sera amputé de 20 pts. A chaque tir raté, il y aura 50% de Chances que les boulets aient touchés la Rose !... Le *Chien de Lune* est un adversaire coriace (voir à la fin du scénario pour les profils). Il manœuvre lentement par vent contraire, et cherche à aborder le navire des PJ. Ce même vent fait dériver constamment le *Chien de Lune*, et aucun tir des PJ ne parviendra à toucher le mât. Au bout de quelques Rounds, l'abordage est inévitable ...



A l'Abordage !

La bataille qui va suivre ne va pas être de tout repos. Les pirates attendent les PJ de pied ferme, armés de mousquets et de sabres, et le combat s'engage bientôt, âpre et sanglant. Les aventuriers devront se battre pour sauver leur vie, environnés par le vacarme assourdissant des mousquets, par la fumée âcre de la poudre et le sang qui gicle. La bataille fait rage, mais déjà, l'équipage des PJ domine. Parmi les combattants, l'un attire particulièrement leur attention. Il se dresse, les bras levés, riant comme un possédé et offrant sa poitrine à la mitraille. C'est Hazgard ! Les PJ découvrent enfin le visage de leur ennemi : il est à moitié chauve, possède une longue barbe noire et poisseuse, des dents jaunes cassées, et un oeil recouvert d'un vieux bandeau noir. Soudain, il prend conscience de la présence d'Hoakley, qu'il fixe de son oeil unique à travers les écrans de fumée.

- Alors, matelot, on vient dire un dernier adieu à son capitaine ? Il brandit un énorme Henricus Salus (voir *Le Premier Compagnon*, page 12. Hazgard est dans une telle rage qu'il n'a pas besoin d'effectuer un Test de Force), une sorte de gros pistolet qui inflige de terribles dommages. Le pauvre Hoakley a tout juste le temps d'éviter le tir de l'impressionnant engin, qui ouvre un

cratère sur le pont. Des échardes de bois explosent dans tous les sens, et touchent les PJ ainsi qu'Hoakley, qui perdent chacun 1 point de Blessure. Heureusement, le Henricus Salus est très long à recharger, et Hazgard est obligé de poursuivre le combat au sabre. Si les PJ triomphent, les pirates perdent tout espoir et finissent par se rendre, d'autant plus que des soldats de l'Empire viennent de faire irruption sur le navire.

Epilogue

Calidor, le capitaine de la garde de Glorianne, conduit les PJ dans les appartements luxueux aménagés à bord de la *Rose*. L'intérieur est vraiment somptueux : des tapis moelleux recouvrent le sol, les parois des cabines sont tendues de lourdes tentures de soie, et il y a même un trône. Glorianne est une jeune femme d'une vingtaine d'années, vêtue d'une magnifique robe de soie.

- Vous nous avez sauvés d'une menace effroyable, dit-elle à l'attention des PJ. Soyez-en remerciés. Mais notre gratitude ne s'arrête pas là, croyez-le bien. Des hommes de votre trempe méritent mieux que de simples remerciements. J'accorde à chacun de vous une bourse de 2000 Co, ainsi qu'un castel à l'ensemble du groupe !...

Tout est bien qui finit bien ...



Points d'Expérience

En plus de 100 pts d'Expérience par PJ ayant pris part à l'aventure, accordez :

- 50 pts d'Expérience supplémentaires pour avoir mené intelligemment l'enquête, et trouvé une solution originale pour se procurer un navire.
- 50 pts d'Expérience supplémentaires pour avoir bien mené la bataille navale et l'abordage.

Hoakley

M CC CT F E B I A Dex Cd Int CI Fm
4 43 32 4 4 7 47 1 31 32 33 42 35
Soc
43

Compétences : Acuité Visuelle, Ambidextrie, Bagarre, Chant, Coups Puissants, Connaissance de Sartosa, Escalade, Esquive, Manœuvres Nautiques, Natation, Spécialisation - Armes de Jet.

Dotations : Jeu de Carte, Carte Marine, Hachette, 4 Couteaux de Jet, 15 Co.

Hommes de Main

M CC CT F E B I A Dex Cd Int CI Fm
4 40 25 3 4 7 30 1 25 35 25 30 30
Soc
25

Compétences : Bagarre, Coups Puissants.

Dotations : Gilet de Cuir, Dague, 2D6 Pistolets

Hazgard

M CC CT F E B I A Dex Cd Int CI Fm
4 75 45 4 4 18 62 2 45 73 55 69 50
Soc
32

Compétences : Bagarre, Construction Navale, Canotage, Coups Puissants, Esquive, Langue Etrangère - Arabe, Manœuvres Nautiques, Natation, Numismatique, Résistance à l'Alcool, Spécialisations - Escrime et Pistolets.

Dotations : Henricus Salus, Sabre, Couteau de Lancé avec Rune de Retour, Tahac et Pipe, Cartes et Documents divers, Petite bouteille de Rhum, 47 Co.

Navires

Le Chien de Lune :

CC: 60 I: 70 Canons: 40 Flottaison: 20

La Rose :

CC: 75 I: 90 Canons: 52 Flottaison: 25



Personnage-Joueur N°2
Ganon Durfen
Chasseur de Primes

Personnalité : Ganon est un individu au sens de la justice développé, mais au caractère sombre et secret. Il est plutôt discret, peu bavard, et semble toujours concentré dans ses entreprises. Un brin paranoïaque, Ganon a tendance à voir des ennemis partout, et est toujours méfiant envers les étrangers. Sous cette enveloppe de glace se cache en fait un homme juste, sensible, qui ne ferait jamais de mal à quelqu'un volontairement.

Antécédents : Ganon est né à Altdorf dans un milieu relativement aisé. Très vite, ses goûts pour l'aventure l'ont poussé à quitter son noyau familial pour parcourir le vaste monde. Adolescent, il s'est embarqué sur un navire impérial, où il exécutait de menues tâches. C'est là où il a tout appris sur la vie, et qu'il a réalisé l'injustice du monde où il vivait. Il a ensuite quitté la marine pour devenir Chasseur de Prime. Contrairement aux individus méprisables qui pratiquent généralement cette profession, Ganon ne se loue pas au plus offrant, et ne se lance que dans des entreprises qui lui semblent justes. Récemment, on l'a engagé pour démasquer la Fraternité du Rose-Calice, à Sartosa. Ganon a accepté les 200 Co de prime, car il n'était pas sans ignorer les activités peu louables de cette société secrète. Il est arrivé il y a peu de temps au Port-Noir, et a décidé de se détendre dans une auberge de la ville ... La suite, il ne s'y attendait certainement pas !...

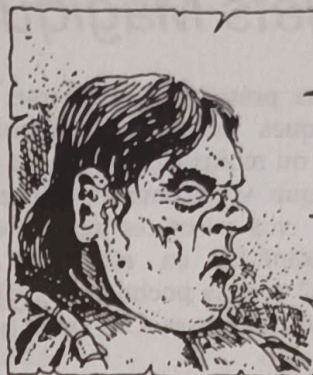
Données de Base : Race : Humain, Sexe : Masculin, Vocation : Forestier, Alignement : Loyal, Age : 31 ans, Taille : 1,82 m, Poids : 77 Kg, Cheveux : Noirs, Yeux : Verts, Description : Visage impassible, Joux creuses. Carrière Actuelle : Chasseur de Prime, Cheminement Professionnel : Mousse (id. Matelot, mais moins de compétences).

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
4	40	35	4	4	8	37	1	29	28	47	40	32	34

Compétences : Coups Puissants, Déplacements Silencieux, Esquive, Filature, Pistage, Spécialisations - Filets et Lassos, Natation.

Dotations : Gilet de Cuir, Arbalète et Munitions, Epée, Corde, Une paire de Menottes, 48 Co.

Pts de Destin : 3.



Personnage-Joueur N°3
Halvorc Montfleuri
Commerçant

Personnalité : Halvorc est, contrairement aux autres Halfelings, très sérieux, et peu intéressé par les choses futiles de la vie. Il est bougon, et jamais satisfait de ce qu'il possède (toujours plus ...). Il n'y a qu'au sein de sa famille que son naturel joyeux et enfantin reprend le dessus.

Antécédent. Halvorc est né, comme beaucoup d'Halfelings, dans la région du Mootland. Déjà petit, sa grande passion était la transaction. Alors que ses camarades se gavaient de gâteaux, lui préférait les garder pour les échanger ensuite et y avoir des intérêts. Il ne s'est donc jamais posé de questions quant à sa future profession, d'autant plus que ses parents étaient eux-mêmes commerçants. Il est resté plusieurs années dans son village natal, où il tenait une petite épicerie. Mais bientôt, son instinct ambitieux lui dit que la réussite ne l'attendait pas ici, mais plus loin, dans les terres des humains. Sitôt cette réflexion faite qu'il était déjà sur la péniche qui le conduirait à Nuln. Là, il n'eut pas grand mal à monter sa propre affaire avec ses économies. Il est désormais à la tête d'une boutique où l'on peut se procurer les épices les plus exotiques, et qui est très cotée dans la ville. Récemment, un serviteur de la Cour Impériale, venu au nom de l'Empereur en personne, lui a commandé un mets spécial à base de tahac pour un grand dîner qui aura lieu au Palais. Cette herbe rare, et délicieuse pour qui sait la préparer, ne pousse que sur l'île de la Tortue ... Et voilà notre pauvre Halvorc obligé de s'embarquer pour Sartosa ...

Données de Base : Race : Halfeling, Sexe : Masculin, Vocation : Lettré, Alignement : Neutre, Age : 42 ans, Taille : 1,12 m, Poids : 44 kg, Cheveux : Bruns, Yeux : Bruns, Description : Sourcils broussailleux, Expression dédaigneuse, Carrière Actuelle : Commerçant.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
4	29	27	2	2	6	52	1	48	27	39	22	26	30

Compétences : Calcul Mental, Course à Pied, Commerce, Cuisine, Evaluation, Numismatique, Baratin, Législation.

Dotations : Vêtements Luxueux, Dague, Pistolet, Poudre et Munitions, Lettre de Recommandation, Carte de Sartosa, 59 Co (sur lui - le reste se trouve dans des coffres-forts !).

Pts de Destin : 2.

Objets Magiques

Nous vous présentons ci-dessous quelques objets magiques "exotiques" qui ont tous un rapport plus ou moins étroit avec les pirates ou Sartosa, et que vous pourrez utiliser à votre gré lors de vos aventures dans la Cité. Rien ne vous empêche en effet de les faire "réapparaître" dans la poche d'un PNJ, ou dans les vitrines poussiéreuses d'un vieux bazar ...

La Bouteille de Bart-N'a-Q'un-Œil

Bart-N'a-Q'un-Œil fut le surnom d'un jeune pirate aux dents longues, parvenu très tôt au statut de capitaine de navire. Ce jeune homme s'était fait pour défi de ne jamais rencontrer de vaisseau qu'il ne puisse arraisonner. Et effectivement, son équipage fut bientôt célèbre pour ses nombreuses prises. Mais un jour, il vit un peu gros en voulant s'attaquer au navire-amiral d'une flotte impériale. A l'issue de l'apocalyptique bataille qui s'en suivit, son vaisseau fut entièrement détruit par un puissant sortilège lancé par le magicien de l'Empereur. Quelques mois plus tard, cette petite bouteille de rhum, unique vestige de l'embarcation de Bart, fut retrouvée échouée sur la plage, près du port. Elle fut recueillie par un vieux pêcheur, qui était loin de se douter que le breuvage avait été gorgé de particules magiques, et qu'il avait désormais acquis des propriétés constamment changeantes. Quiconque boit le Rhum de la Bouteille de Bart doit lancer 1D4 et se référer à la table suivante :

D4

- 1 - Rhum.
- 2 - Acide corrosif.
- 3 - Liquide imbuvable.
- 4 - Potion (déterminée aléatoirement).

Les Dés des Tricheurs

On entendit parler pour la première fois de cette paire de dés enchantés dans une petite taverne du quartier des Clefs Croisées. Ils furent certainement mis au point par Elviron, un joueur professionnel qui possédait quelques rudiments de magie. Ces dés donnent, une fois lancés, le résultat souhaité par le propriétaire. Cette faculté n'est vérifiable qu'1D4 fois par partie, mais elle peut se révéler déterminante quant à l'issue du jeu ... On raconte qu'Elviron acquit beaucoup de richesses grâce à ses dés, mais rencontra un jour un adversaire qui n'apprécia pas sa chance, et le passa au fil de

son épée. Son corps fut ensuite jeté dans la Rue des Tricheurs, et les dés disparurent avec lui ...

L'Œil du Kraken

Des pirates rapportèrent cet œil de la taille d'un œuf d'un voyage en mer au cours duquel ils durent affronter le Kraken, célèbre monstre marin prenant la forme d'un gigantesque calmar. Lors du partage du butin, il revint à l'un des pirates, qui eut l'idée de le monter au bout d'un collier. Il l'oublia au fil du temps, et finit par mourir d'indigestion dans une auberge du Port. Le collier avait pourtant des pouvoirs magiques que le matelot n'a jamais découvertes. Quiconque tient l'œil en main devient capable de commander les créatures marines à l'intelligence limitée (requins, dauphins, etc ...) présentes dans un rayon de 200 mètres par télépathie. Le collier a été vu pour la dernière fois dans une petite boutique du quartier de la Marche aux Algues ...

Le Fétiche Tête de Tigre

On ignore tout de l'origine de cet objet maudit, ni de son créateur. Quiconque possède le Fétiche se retrouve sous l'emprise de son pouvoir maléfique. Il rend son propriétaire agressif, bagarreur, moqueur. La personne possédée ne peut s'empêcher d'insulter son entourage, ou de faire des remarques, quels que soient les dangers qu'elle peut encourir. Inutile de dire qu'un tel individu ne fait pas de vieux os à Sartosa, où les pirates (entre autres) ne sont pas du genre à se laisser marcher sur les pieds sans riposter ...

La Bouteille à l'Esprit

Cet esprit et son logis furent mentionnés pour la dernière fois dans une auberge du quartier des Clefs Croisées. Il appartenait à un ex-maître d'équipage ivrogne et brutal, qui revenait d'un long voyage dans les Terres du Sud. Le verre de la bouteille est d'un blanc laiteux avec des reflets irisés, et on aperçoit une lueur mouvante à l'intérieur. L'esprit exauce tous les souhaits (dans la limite du réalisable) de son propriétaire. On dit que le grand conquérant arabe El Kalouf aurait pu dominer le monde s'il ne l'avait pas vendu. Car en effet, si le propriétaire de l'esprit meurt en l'ayant toujours en sa possession, il va en enfer... De plus, si l'on se défait simplement de la bouteille, elle reviendra, et c'est là tout le problème. La seule façon d'en s'en débarrasser est de la vendre moins cher qu'on ne l'a achetée.

Index Thématique

Abattoirs p. 35
 Alcham Lugosh p. 22, 31
 Alcool p. 49
 Animalerie p. 22
 Arène p. 29
 Asile Craven p. 16
 Ateliers p. 22
 Auberges p. 11, 15, 21, 51

Balance (la) p. 20
 Barbe Sanglante p. 5
 Bataille Navale p. 54
 Bateau-Palais p. 9, 10, 24, 25
 Brèves de Taverne p. 16, 22, 26, 32, 44

Calendrier p. 12
 Chantier Navals p. 20, 21, 52
 Chien de Lune (le) p. 50 à 55
 Cimetière p. 13, 35
 Clefs Croisées (les) p. 28, 53
 Climat p. 6
 Commerce p. 10
 Composants pour Sorts p. 11
 Consignes p. 17

Défense p. 10
 Dés des Tricheurs (les) p. 37, 58
 Drogues p. 11, 47, 48

Egouts p. 38
 Elfes p. 5, 6, 10
 Empire (l') p. 5

Falaise du Borgne p. 43
 Fétiche Tête de Tigre (le) p. 20, 58
 Fimirs p. 45
 Flynt Fine Lame p. 5, 12, 35
 Fraternité du Rose-Calice p. 15, 18, 19, 57
 Frères de la Boue p. 7, 22
 Fort-Gaillard p. 8, 37, 43

Gardien du Phare p. 15
 Gnomes p. 5, 6
 Grande Ecole de Piraterie p. 22
 Guerriers de l'Ombre p. 28, 30, 31
 Guildes p. 10, 13

Halfelings p. 5, 6, 57
 Halles Marchandes p. 21
 Handrich p. 7
 Henricus Salus p. 11, 55
 Honorables p. 9, 19, 26
 Horreur (l') p. 14, 16
 Hospice p. 22

Instantanés p. 15, 16, 17, 18, 19, 21, 32, 33, 35, 43
 Introduction p. 3

Jeux d'Auberge p. 48, 49

Jungle p. 43

Khaine p. 8
 Khorne p. 7

Loi p. 8
 Lune Noire (la) p. 30, 31

Maître-Bourreaux p. 34, 35
 Maître des Cadavres p. 33
 Manann p. 7, 12, 16
 Manufacture p. 15
 Marchandises p. 11
 Marche aux Algues (la) p. 6, 10, 12, 14, 50
 Mór p. 7, 35
 Musée des Horreurs p. 32
 Mutants p. 6

Nains p. 5, 6
 Nœud Coulant (le) p. 11, 34, 56
 Nurgle p. 7

Objets Magiques p. 58
 Onangos p. 44
 Oratoires p. 7, 16
 Osterün (Morritz) p. 9, 26

Parc p. 35
 Phare p. 15
 PJ p. 56, 57
 Plage p. 43
 Pompes Funèbres p. 16, 18
 PNJ p. 17, 23, 33, 36, 37, 41, 44
 Pogolfit p. 29, 46
 Port p. 15
 Professeur Scriptorius p. 23, 53

Ranald p. 7, 29
 Rat Cornu p. 7
 Rencontres p. 12, 13
 Rocher Tête de Mort p. 42, 43, 45
 Roi des Pirates p. 5, 18, 24, 25, 26, 53

Sables du Crâne p. 5, 8, 10
 Saisons p. 6, 12
 Skavens p. 6, 7, 41, 45
 Slaanesh p. 7
 Slaans p. 45
 Soldats Louis p. 8, 9, 34

Taal p. 7
 Tables d'Aventure p. 14, 20, 28, 34, 42
 Tahac p. 49, 57
 Tavernes p. 15, 35
 Taxes p. 9, 10
 Théâtre Rohmer p. 29, 33
 Tzeentch p. 7

Ubaks p. 44

Visiter Sartosa p. 13
 Voyante p. 36



. SARTOSA .

La Cité des Pirates

" Des ruelles humides du port aux bas quartiers du Noeud Coulant, l'aventure ne manquera pas aux téméraires qui oseront s'aventurer dans la Cité des Pirates !... Ce guide présente Sartosa, la ville des Frères de la Côte, et sera une mine de renseignements précieuse pour tout MJ désirant entreprendre une aventure sérieuse en ce lieu..."

Ce supplément contient entre autres :

- ★ Des informations sur les us et les coutumes de la Cité.
- ★ La ville entièrement détaillée, de nombreux sites présentés.
- ★ De nombreux PNJ présentés.
- ★ Trois personnages pré-tirés.
- ★ Un scénario prêt à jouer.
- ★ Une carte de Sartosa et de l'île de la Tortue.



Le Courant des Pirates

Sartosa
&

L'île de la Tortue

Les Cités
Souveraines
de Tilée

Le Rocher Tête de Mort

Les Récifs Ecarlates

Plage des
Crabes

Mer du Sud

Sables du Crâne

Arabie

- 1) Port
- 2) Phare des Sanguinaires
- 3) Auberge "Le Honard Noir"
- 4) Auberge "La Grande Pleuvre"
- 5) Manufacture Mc Clintock
- 6) Oratoire à Manann
- 7) Asile Craven
- 8) Boutique "Chez Standof"
- 9) Guilde des Pirates
- 10) Guilde des Dockers
- 11) Chantiers Navals
- 12) Place Crocodile
- 13) Halles Marchandes
- 14) Place Royale
- 15) Auberge "L'ange Bleu"
- 16) Hospice de la Dernière Chance
- 17) Ateliers du Pot d'Etain
- 18) Grande Ecole de Piraterie
- 19) Guilde des Marchands
- 20) Guilde des Sorciers
- 21) Guilde des Médecins
- 22) Arène
- 23) Théâtre Bohmer
- 24) Place de la Chance
- 25) Place du Gibet
- 26) Mémorial de Plynt Fine Lane
- 27) Cimetière de la Fauchaise
- 28) Taverne du Sang et des Larmes
- 29) Abbatoirs Bernhardsohn
- 30) Parc
- 32) Arsenal
- 33) Fort-Gaillard
- 34) Jungle
- 35) Palais du Borgne