

PIRATES VOUS AVEZ DIT PIRATES ?

Les persos sont envoyés effectuer une mission bien particulière, ils doivent infiltrer un rassemblement de pirates de la route pour intercepter la transmission d'un message entre groupe de pirates. Ils devront se faire passer pour le groupe de pirates devant recevoir le message et agir en conséquence. Ils auront pour identité les **Serpents** et leurs interlocuteurs sont surnommés les **Bone Crusher**. La véritable bande des **Serpents** a été intercepté et mis hors d'état de nuire, les membres interrogés ont donné les informations concernant le rassemblement mais ils ne savent pas quelle est la nature du message.

Il va de soi que rien ne sera simple pour nos vaillants héros et qu'il faudra jouer serré pour ne pas être démasqué, l'un des membres du groupe devra se faire passer pour le chef, à priori les bandes ne se connaissent que de réputation ce qui devrait faciliter la mission d'infiltration...

Acte 1 : la rencontre avec les Serpents

Les persos sont conviés par **Yull** à se rendre dans une ville voisine, **Pontais**, où des membres d'un groupe de pirates de la route ont été interceptés. Ils sont prisonniers dans un fort, gardé par une petite troupe d'hommes à la tête desquels se trouve un homme du nom de **Brutus**. Les pirates ont été arrêtés il y a plusieurs jours et ils ont fait des révélations intéressantes à leurs geôliers. Ils se nomment les Serpents et se rendent à un rassemblement des bandes de pirates de la route qui doit se tenir à plusieurs centaines de kilomètres de là, à proximité de la ville de **Boulder**. Les **Serpents** survivants ont avoué qu'ils devaient sur place rencontrer une autre bande les **Bone Crusher** pour recevoir un document important, ils ont également donné le nom de leur chef : **Walt**, il est mort durant l'arrestation des Serpents. Il semblerait qu'il y ait une tentative pour unir différentes bandes de pirates mais personne ne sait qui se cache derrière cela.

Brutus ne fera pas de difficulté pour que les persos interrogent de nouveau les prisonniers, ce que les persos pourront découvrir en dehors du fait que les prisonniers ont été quelque peu torturé c'est qu'il n'ont pas tout dit à leurs gardiens. Il faut une lettre d'introduction (cette lettre contient une phrase code qui doit être prononcée à l'arrivée : « destruction et pouvoir pour nous enfin réunis ! »). Seule une partie de la bande est attendue : entre cinq et six personnes. La lettre est cachée dans un des véhicules des pirates. A la lettre est joint un plan qui donne l'emplacement exact du rassemblement ainsi que différentes indications sur des pièges à éviter sur la route. Il semblerait que vers la fin une partie du trajet soit minée entre autre.

Les persos doivent donc prendre un des véhicules des pirates aux couleurs de leur bande (un écusson représentant deux serpents, l'un noir et l'autre vert), il est possible d'emprunter également des tenues aux prisonniers, sur certaines ont peu également distinguer l'écusson.

Brutus ne posera pas de question aux persos, il les aidera à récupérer tout le matériel nécessaire à l'accomplissement de leur mission, il ne connaît pas **Yull** mais il poursuit les mêmes buts que les persos.

Les persos pourront partir dès le lendemain en direction de **Boulder**, le voyage sera long, ils seront obligés de passer par plusieurs villages pour reprendre des vivres et du carburant.

Le seul souci dont vont s'apercevoir les persos, c'est que se faire passer pour des pirates de la route n'a pas que des avantages. En effet, la bande des Serpents était connue et des chasseurs de prime sont prêts à gagner de l'argent facilement en échange de la vie de quelques pirates de la route.

Les premiers jours de route devraient se passer sans trop de problème puis les personnages vont arriver dans le village de **San Fernando**. C'est un village regroupant une centaine de personnes quand les persos arrivent immédiatement les gens vont aller se cacher et fermer portes et volets. Si les persos arrivent à intercepter des habitants ces derniers se mettront à geindre, en leur demandant de ne pas recommencer ce qu'ils ont fait il y a quelques mois. Eh oui, le village a déjà subi la furie des Serpents. En revanche, si les persos sont attentifs ils verront briller des reflets dans certaines fenêtres, il s'agit de fusils, certains habitants sont prêts à défendre chèrement leur peau. Une fusillade devrait avoir lieu, à voir si les persos répondent ou préfèrent fuir.

Après deux jours de route, les persos vont arriver dans un village un peu plus important du nom de **Boomtown**, les gens ne fuiront pas en les voyant mais auront tous un air soupçonneux. Rapidement des hommes armés et à priori expérimentés encadreront nos aventuriers et leur demanderont quel est le but de leur passage. On leur indiquera un endroit où se reposer mais en les avertissant qu'on les tient à l'œil. Si les persos sont attentifs il verront une habitation qui est le poste de police, il y a des illustrations d'hommes recherchés, parmi ces hommes on peut reconnaître certains Serpents enfermés à **Pontais**. L'emblème des Serpents est clairement indiquée sur les avis de recherche. Si les persos restent dormir à **Boomtown**, ils vont avoir le déplaisir de faire une rencontre nocturne avec un petit groupe de Chasseurs de prime. Les chasseurs de primes attendent le soir pour passer à l'offensive, ils sont 4 mais armés et expérimentés.

Mitrailleuse légère : initiative 13, attaque 14 Cadence 10 Efficacité 5 Dégâts 8 points P,
Machette : initiative 15, attaque 14, défense 9, Dégâts 12 points T
Discrétion 7, Esquive 6, Vigilance 7, Chasse 6, Pilotage 4X4 5 Armure : C+2, T+1, P+2

Les chasseurs de prime sont décidés à en finir et ils vendront chèrement leur peau. En outre, le bruit va attirer les gardes de la ville, une dizaine est susceptible d'arriver

Fusil : initiative 10, attaque 10, dégâts 8 points P
Batte initiative 8, attaque 10, défense 10, dégâts 8 points C
Esquive 4, Vigilance 5

Les persos vont ensuite traverser de petits villages où même si l'accueil n'est pas des plus chaleureux, il n'y aura pas de souci majeur.

Acte 2 : les agneaux chez les loups

Les persos arrivent à proximité du point de rendez vous, s'ils n'ont pas trouvé le plan les choses risquent de se compliquer car une partie de la route avant d'arriver a été minée. Il suffit de faire un jet de PER vigilance difficulté 20 si l'on s'arrête et 25 si l'on roule pour se rendre compte que quelque chose cloche. Les mines ne sont pas très puissantes mais le véhicule sera bien endommagé sans compter les risques d'accident. De plus les explosions vont attirer les autres pirates qui vont envoyer des hommes pour voir ce qu'il se passe.

De toute façon, au bout d'un moment, les persos seront stoppés par une forte troupe de pirates, on leur demandera de s'identifier. C'est le moment de donner le mot ou plutôt la phrase de passe ainsi que la lettre d'introduction. La lettre sera donnée à un pirate qui a l'air un peu moins bête que ses congénères. Si les persos regardent les pirates ils verront le même écusson sur tous une tête de loup en train de hurler. Ce sont les Loups de la plaine, ils sont les hôtes de la réunion. Leur chef n'est pas venu, il se nomme **Hannibal**, les persos auront l'occasion de le rencontrer plus tard.

Le campement est assez important il doit y avoir au bas mot près d'une centaine de pirates ainsi que quelques prisonniers qui servent à l'amusement de tous et de toutes car il y a bien entendu des femmes pirates. Les pirates se sont installés autour du quartier général des Loups de la plaine qui n'est autre qu'un village aménagé en camp retranché depuis peu. Il y a des cages pour accueillir des prisonniers, et des salles sommairement aménagées pour les réjouissances avec ces mêmes prisonniers, une grande place au centre permet d'organiser des combats, il y a également une potence et tout un tas d'installation permettant de mettre à morts de la façon la plus ignoble qu'il soit les prisonniers éventuels. Actuellement il y a une trentaine de prisonniers dont une vingtaine de femmes. La tanière de Loups se situe à deux jours de **Boulder**.

Pendant un jour ou deux les persos vont être conviés à participer « aux festivités », tortures en tout genre, combats à mains nues entre pirates ou contre des prisonniers, concours de tir sur cibles vivantes ou non, courses de véhicules, et consommation d'alcool en grande quantité.

Ces amusements au goût nauséabond pour les persos permettent de faire connaissance. Les autres pirates en fonction du comportement des persos vont commencer à leur faire quelques confidences sur la suite des réjouissances. Le deuxième jour, un autre groupe de pirates va faire son apparition, il est composé de 8 hommes et d'une femme, ils portent un écusson représentant des os brisés, ce sont les **Bone Crusher**. Leur arrivée ne passe pas inaperçue car ils sont physiquement impressionnant et d'après ce que les persos vont comprendre ils représentent un groupe de pirates puissants et craints. Ce qui devrait frapper les persos c'est que le chef est la femme, elle se nomme **Sandra**. Immédiatement **Hannibal** va à leur rencontre et les présentations sont faites entre les chefs de groupes. Quand **Sandra** verra les persos, elle leur demandera pourquoi **Walt** n'est pas venu en personne. Les persos sont libres de raconter ce qu'ils veulent mais elle est méfiante et l'histoire a intérêt à tenir debout sinon elle pourrait avoir du mal à leur faire confiance, ce qui compromettrait la suite de la mission. Sandra ne parlera pas du document aux persos et s'ils posent la question elle aura un sourire glacée et répondra que chaque chose sera faire en son temps et que pour le moment l'urgent est de préparer le plan d'attaque. Le soir une grande réunion a lieu, on explique à chaque groupe sa mission : les persos seront associés avec un groupe d'une dizaine de pirates répondant au nom des Marteaux. Ils ont facilement reconnaissable, il portent tous un écusson représentant un crâne éclaté par un marteau et ils utilisent de fait tous un marteau de guerre.

Marteau : initiative 12, attaque 16, défense 14, dégâts 23 points C

Ingram Mac 15 : initiative 14, attaque 13, cadence 6, efficacité 3, dégâts 8 points P

Esquive 6, Discrétion 5, Vigilance 5. Armure : C +4, T+3, P +3

La mission des persos et des Marteaux consiste à arriver par le Nord de la ville et prendre à revers une partie des gardes.

Le lendemain tout le monde part en direction de **Boulder** afin de se livrer à un sac en règle, les persos font route avec les **Marteaux** et prennent position.

Boulder est une ville comptant environ 1500 âmes dont une trentaine de gardes entraînés, une partie de la population est armée mais ne possède pas l'entraînement des pirates. C'est un massacre auquel assiste les persos, il seront sans doute obligés de participés s'ils ne veulent pas compromettre leur couverture. A eux de voir, il est également possible de tuer tous les Marteaux en faisant croire à une riposte de gardes mais en tout état de cause les persos doivent rester avec les pirates pour avoir l'information tant convoitée.

Les pirates vont s'installer à **Boulder** pour une orgie des plus révoltantes, après 2 jours de massacres en tout genre, **Sandra** va venir discuter avec les persos. Il va de soi que la participation active des persos favorisera la rencontre. Elle leur expliquera qu'elle a un message pour eux : c'est une lettre qui stipule qu'ils doivent repartir avec les **Bone Crusher**

dans les jours qui suivent pour se voir remettre un objet important qu'ils doivent ensuite convoier jusqu'à la ville de **Natas** où un homme le récupérera. Si les persos rentrent dans l'esprit de **Sandra**, ils découvriront que le destinataire est un moine du nom de **Siméon**.

Les **Bone Crusher** possèdent le document dans leur campement qui se situe à une dizaine de jours de route de là.

Avant le départ, les persos vont assister à de longs conciliabules dont le but est de parvenir à une union des différentes bandes. Il est convenu de se retrouver tous dans 3 mois à proximité de la ville de **Tiréa**. Au bout de deux ou trois jours, les persos repartent en compagnie des Bone Crusher, le voyage se passera dans le calme, s'ils posent des questions, ils découvriront que les pirates sont une cinquantaine et qu'ils vivent dans un fortin. Au bout d'une semaine de voyage le groupe est rejoint par une dizaine de **Bone Crusher**, ils ont été attaqués par un groupe de Chasseurs de primes, les pirates ont réussi à repousser les assaillants mais il n'est pas certain que ces derniers ne reviennent pas à la charge. La suite du voyage est tendu, les pirates sont constamment aux aguets, à la limite de la parano. Enfin, tout le monde arrive au fortin, il y a des traces d'impact et de sang récentes. Le corps d'un homme a été accroché en guise d'étendard au dessus du plus des bâtiments.

Les persos sont bien accueillis par les pirates, après tout, ils poursuivent le même but. Le soir de leur arrivée, une attaque va avoir lieu, ce sont de nouveau des chasseurs de primes mais ils sont en nombre (environ une vingtaine).

Mitrailleuse légère : initiative 14, attaque 14 Cadence 10 Efficacité 5 Dégâts 8 points P, Discrétion 7, Esquive 5, Vigilance 7, Chasse 6, Pilotage 4X4 5 Armure : C+2, T+1, P+2

Les persos devront sans doute aider les pirates car ils n'ont toujours pas trouvé le document et surtout ils ne connaissent pas l'identité de la personne à qui le donner.

Les pirates sont de redoutables combattants, les persos le découvriront rapidement.

Hache d'armes : initiative 10, attaque 15, défense 12, dégâts 23 points T

Mitrailleuse légère : initiative 13, attaque 13, cadence 10, efficacité 5, dégâts 8 points P

Discrétion 5, Esquive 7, Vigilance 6, Armure : C+2, T +2, P + 3

A la suite du combat, **Sandra** leur donne un document cacheté, elle avouera ne pas en avoir pris connaissance, si les persos veulent en savoir plus sur l'auteur du document ils découvriront qu'il a été donné à **Sandra** par un démon (un Frost) du nom de **Syphax**. Le sceau semble posséder des propriétés magiques qui font qu'une fois ouvert il est impossible de le refermer mais cela, peut être que, les persos ne le découvriront pas. Le document doit être donné à un certain **Siméon** qui est moine dans la ville de **Natas**.

Le document contient une liste de noms et de villes associées, ce sont bien entendu les identités de personnes luttant contre les forces du mal.

« **Kain : Grovia, Ludovic : Mekabe, Isis : New Rock, Ptolémée : Reyes, Alan : El Dorado, Noëlla : El Dorado** »

Les persos quitteront le fortin des **Bone Crusher**, ils peuvent tout à fait les éliminer ou les laisser en leur promettant de se revoir dans 3 mois à **Tiréa**.

Acte 3 : les agents très spéciaux

Le voyage jusqu'à **Natas** est assez long, il dure environ 2 semaines. Les persos vont passer par des villages où ils seront accueillis avec le plus souvent crainte et méfiance même si les **Serpents** ne sont pas connus dans la région. Le temps est assez humide mais il ne devrait pas

se passer grand-chose durant le trajet. Deux ou trois jours avant la destination, le sol va devenir de plus en plus boueux.

Les persos arrivent finalement à **Natas**, c'est une ville d'environ 2000 habitants, elle se situe dans une zone marécageuse, toutes les maisons sont construites sur pilotis. Il y a de l'eau un peu partout et le bateau est le meilleur moyen de transport pour explorer certaines parties de la régions mais il y a une route jusqu'à **Natas** même si elle parfois difficilement praticable.

Les persos vont devoir se présenter aux gardes à l'entrée à eux de voir s'ils parlent du moine ou pas, s'ils évoquent le représentant du clergé on parlera de lui comme d'un saint homme toujours prêt à aider, il a même organisé avec ses frères une école dans la ville.

Siméon vit dans un grand bâtiment qui tient lieu de monastère et qui donne directement sur le marais, il y a des bateaux arrimés à proximité. La communauté regroupe une douzaine de moines dirigée par le fameux **Siméon**.

Les persos pourront être logé dans des bâtiments, il y a une petite auberge où ils peuvent prendre leur repas et parler avec les habitants. Tous sont unanimes pour reconnaître les profondes qualités humaines du moine et de l'ensemble de la communauté religieuse, et en vanter les mérites.

Si les persos se rendent au monastère ils ne rencontreront pas directement **Siméon** qui est sorti, ils seront accueillis par un moine du nom de **Luc** (petit, presque chauve et ventripotent), les autres moines ne sont pas tous présents (il y en a la moitié), ils sont aux dires de **Luc** parti accompagner l'abbé à la pêche. **Luc** n'est pas au courant des activités occultes de **Siméon**, seuls les moines qui sont partis le sont. En fin de journée, les moines sont de retour avec une belle cargaison de poissons, si les persos étudient de près le groupe, ils verront un homme d'une cinquantaine d'année assez maigre, il a le teint particulièrement pâle. Les persos seront mal à l'aise immédiatement. Evidemment, **Siméon** est un Fantos mais cela les persos ne vont pas le découvrir immédiatement. Il parle avec une voix très calme, ne faisant aucune allusion au document qu'il est censé récupérer. Si les persos lui parlent du document, il prendra un ton plus sérieux et leur fixera rendez vous le soir même un peu plus loin dans le marais à proximité d'une île portant le nom de l'île noire. C'est un petit coin de terre à quelques centaines de mètre, il ne leur dira pas comment s'y rendre mais les villageois ont entendu parler de l'île, ils l'évitent mais savent où elle est. S'ils les interrogent, les villageois expliqueront que l'île est infestée de crocodiles.

Les persos pourront facilement trouver un bateau pour se rendre sur place mais de nuit le voyage est délicat, il est possible de trouver une lanterne voir un projecteur sur certains bateaux.

Le voyage jusqu'à l'île noire se passe sans soucis, les persos en arrivant vont apercevoir la silhouette de **Siméon** et celle de plusieurs humains (les moines).

En débarquant, **Siméon** demandera aux persos s'ils ont quelque chose pour lui, ils peuvent le lui donner ou pas c'est à eux de voir. En cas de combat, des crocodiles géants vont faire l'apparition, il ne s'agit pas d'animaux normaux mais de **Shubnurugaths** et ils sont voraces.

Si les persos ne se font remarquer, ils repartiront tranquillement, escortés discrètement par des **Shubnurugaths**.

De retour au village, ils peuvent décider d'aller fouiller le monastère mais ils devront éviter les moines puisque parmi eux se trouvent deux hommes de **Siméon**, ils trouveront seulement un plan des marais, l'île noire est indiquée ainsi qu'une autre île plus lointaine, il y a un nom indiqué : **Vikarius**. Le reste correspond tout à fait à ce que l'on peut trouver chez un moine, des ouvrages religieux, des tenus d'officiant, des objets pour la prière (cierge, calice, etc.).

Les moines gentils : Bâton : initiative 7, attaque 7, défense 5, dégâts 5points C.

Les moines méchants : poignard : initiative 9, attaque 8, défense 6, dégâts 4 points T, Esquive 3, discrétion 3, vigilance 5

Il va de soi que les persos auront intérêt à se rendre sur l'autre île, si **Siméon** a été tué, la tâche sera plus simple, sinon il attendra les persos sur place avec quelques alliés humains et autres.

Acte 4 : Vikarius

Le voyage jusqu'à **Vikarius** se passe sans soucis, si les persos repassent par l'île noire, ils ne trouveront rien de particulier en dehors des marques de pas de **Siméon**, de celles des moines et de celle de crocodiles. Si **Siméon** a été tué ou attaqué, il ne se passera rien de particulier pendant une partie du trajet puis les persos vont se rendre compte qu'ils sont suivis à distance respectable par des crocodiles, il s'agit encore de Shubnurugaths. L'un d'eux attaquera le bateau et il y a un risque réel de voir ce dernier sombré corps et bien. Les persos auront de l'eau jusqu'aux épaules. Si **Siméon** n'a pas été attaqué il n'y aura pas un service de surveillance très offensif.

L'île est peu engageante, il y a plein d'arbres sombres aux formes torturés, un bâtiment se trouve au centre de l'île. Il convient d'être discret car des Shubnurugaths veillent tapis dans l'ombre.

La cabane n'a pas l'air très grande mais les apparences peuvent être trompeuses, en regardant pas les fenêtres, ils ne verront rien de particulier même pas un meuble à l'intérieur. S'ils rentrent silencieusement, ils trouveront un espace vide mais en fouillant ils détecteront une trappe, un escalier descend et donne sur une grande salle, à l'intérieur un autel sacrificiel, des ouvrages démoniaques et des armes à feu de précision. Le prêtre a l'air de posséder un arsenal pour le moins étrange. Le plus étrange est l'absence de quiconque, si **Siméon** a été tué cela peut se comprendre mais sinon...

Au dernier moment, des Shubnurugaths font leur apparition, ils ont l'air de sortir du sol, si **Siméon** est toujours vivant il sera avec eux. A voir si les persos se battent ou s'ils la jouent « ami ami » avec le Fantos et les moines, dans ce dernier cas le magicien leur proposera de participer à un rite particulier qui consiste à donner à manger aux démons. Il sortira de la salle et reviendra quelques instants après avec un prisonnier. Il y a de fortes chances pour que les persos déclenchent alors les hostilités si cela n'avait pas été encore fait.

Si **Siméon** a déjà été tué, les persos découvriront à l'issue du combat le corps à moitié dévoré d'un homme et en fouillant l'île, ils trouveront pas mal d'ossements.

A l'issue du combat, les persos pourront revenir au village sans souci. S'ils croisent des habitants certains, en particulier Luc, leur en manderont sûrement s'ils ont vu l'abbé.

Le voyage retour démarrera en douceur puis au bout d'un jour ou deux les persos vont apercevoir des silhouettes au loin qui semblent les suivre à distance. Le soir ils vont être attaqués par des chasseurs de prime qui ont suivi la trace des Serpents, le combat devrait s'engager, les assaillants sont déterminés et au nombre de 6. Il y a deux véhicules.

Mitrailleuse légère : initiative 14, attaque 14 Cadence 10 Efficacité 5 Dégâts 8 points P, Discrétion 7, Esquive 5, Vigilance 7, Chasse 6, Pilotage 4X4 5 Armure : C+2, T+1, P+2

S'ils fouillent les chasseurs de prime ils trouveront des affiches à leur effigie, les persos sont désormais considérés par une bonne partie des chasseurs de prime du pays comme des individus à neutraliser. Mais qui sait, peut être que Yull pourra faire quelque chose pour eux, seul l'avenir le dira.



Shubnurugaths :

TAI 11. Griffes initiative 14, attaque 16, dégâts 25 points T. Morsure initiative 12, attaque 20, dégâts 30 points P. 120 points de vie.

Armure naturelle : C +15, T +5, P + 5

Siméon :

Fusil de sniper : initiative 14, attaque 17, dégâts 30 points P (cal 20mm) chargeur 10

Epée : initiative 14, attaque 16, défense 15, dégâts 14 points T

Esquive 5, Discrétion 8, Vigilance 7, Baratin 10

Pas d'armure naturelle car trop jeune comme Fantos

Illusion mineure

Seuil : 10

Préparation : 1 tour

Durée : 3 tours

Zone d'effet : spéciale

Portée : spéciale

Le Fantos crée un double de lui-même à 10 mètres de distance maximum. Ce double se comporte exactement comme l'original, il suffit de le toucher pour qu'il disparaisse, il ne peut pas interagir avec qui que ce soit.

Mal mineur :

Seuil : 10

Préparation : 1 tour

Durée : instantanée

Zone d'effet : une cible

Portée : au regard à moins de 5 mètres

Le Fantos en regardant fixement sa cible lui inflige 3 points de dégâts

Ombre protectrice mineure :

Seuil : 10

Préparation : 1 tour

Durée : 3 tours

Zone d'effet : le Fantos

Portée : le Fantos

Le Fantos utilise son ombre pour se protéger. L'ombre se met à envelopper le Fantos et lui apporte sa protection : +2 C, +2 P, +2 T.

Célérité :

Seuil : 15

Préparation : 3 tours

Durée : 2'

Zone d'effet : le Fantos

Portée : le Fantos

Grâce à ce sort le Fantos peut multiplier son Mouvement par 5 pour la durée du sort.