

Don des Dragons

Sa Majesté des Singes

pour DD3 ou Warhammer

un scénario de Thom'



Eastenwest

Le Webzine du jeu de rôle - <http://www.eastenwest.net>
Numéro Hors-Série 2 spécial "Don des Dragons"

Prologue



Ce scénario est conçu pour quatre ou cinq joueurs utilisant les personnages pré-tirés, fournis en annexe. Il ne se base sur aucun monde en particulier : tout monde fantastique où on trouve des océans et où la piraterie et la flibuste ont encore cours conviendra. Deux conversions sont prévues d'office : pour D&D3 et pour Warhammer.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

« Et bien, voyons cela... »

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

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

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

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

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

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

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

Synopsis

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

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

Les personnages

Louis

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

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

Peter

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

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

Elizabeth

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

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

Léontine

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

Julien

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

Chapitre Premier : Seuls sur l'Océan

L'Esprit des eaux

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

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

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

Enfin libres ?

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

Plusieurs événements pourront alors survenir :

- Elizabeth, éventuellement aidée de Léontine et Julien, tente de s'enfuir, à la nage ou à bord d'une chaloupe. Louis, chargé par Eenkus de garder la princesse, tentera alors de la ramener à bord.
- Lors de cette fuite, ils atterrissent sur une des îles de l'archipel, territoire de singes plutôt agressifs à l'égard des intrus. Ils sont

alors quittes pour quelques bleus et bosses (cf. *annexes pour les caractéristiques des singes*).

- Certains des personnages explorent le navire de fond en comble à la recherche des disparus. Ils pourraient alors trouver quelques objets qui leur seront des plus utiles par la suite (cf. *description du navire en annexe*).

Et le navire, dans tout ça ?

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

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

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

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

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

Nuit d'ivresse

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

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

Le vieux Syl

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

L'île au crâne

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

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



ET SI ... ?

...les personnages ne veulent pas rejoindre le comptoir

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

...l'un des personnages est gravement blessé

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

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

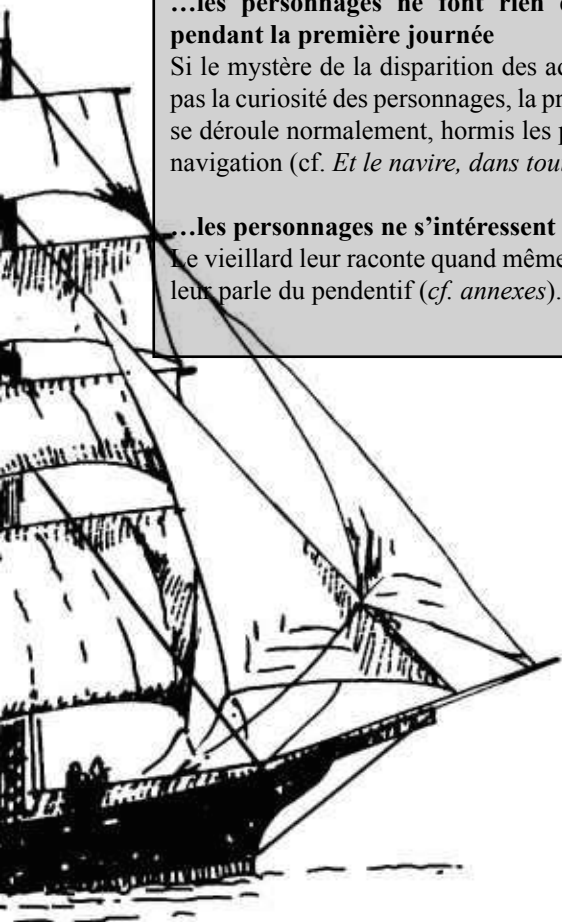
Même s'ils se doutent dès le début d'une illusion, les personnages n'auront aucun moyen de vérifier. Les pouvoirs de l'esprit sont trop puissants pour pouvoir la nier, tout d'abord. Et puis, tout ce qui leur arrive dans la première partie est réel.

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

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

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

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



Chapitre Deuxième : Monnaies de Singes

Un matin pas comme les autres

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

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

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

Milos - Les épreuves

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

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

- Il leur expliquera si nécessaire les règles et le calendrier de chaque épreuve.
- L'île au crâne n'est pas une légende, mais bel et bien une réalité. Seuls ceux qui remportent les épreuves ont le droit de s'en approcher.
- Il justifiera les changements opérés au comptoir en prétendant que les festivités ont commencé très tôt dans la nuit et que les personnages n'ont pas forcément bien vu puisqu'ils sont arrivés de nuit.
- Ils ont le droit d'aller et venir à leur guise mais, s'ils ratent le début d'une épreuve, ils seront disqualifiés et n'auront donc plus aucune chance de se libérer.
- Chacun peut choisir ou non de participer à l'une ou l'autre des épreuves. À la fin, il faut que l'un des cinq ait remporté chaque épreuve s'ils veulent accéder à l'île au crâne.

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

Le concours de crachat

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

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

compte et pourront alors avoir une chance contre Orus.

D&D

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

Warhammer

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

La plongée aux éponges

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

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

D&D

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

Warhammer

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

Le ramassage de noix de coco

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

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

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

D&D

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

Warhammer

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

La montée à la corde

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

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

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

D&D

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

Warhammer

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

La descente de grogs

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

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

D&D

Un jet de Vigueur de ND 15 plus le nombre de verres déjà bus (y compris en dehors du concours) détermine si le personnage perd l'équilibre ou pas. Le participant peut alors se rattraper s'il réussit un jet

d'équilibre ND 15. Personne ne peut se rattraper deux fois de suite : si deux jets de Vigueur sont des échecs, le personnage tombe automatiquement.

Warhammer

À Warhammer, c'est un jet de pourcentage sous (Endurance x 20) qui détermine la résistance à l'alcool. Chaque verre bu amène alors une pénalité de 5 %. En cas d'échec, le personnage peut garder l'équilibre en réussissant un jet de Dextérité. Deux jets d'endurance ratés à la suite signifient une chute automatique.

Seconde nuit d'ivresse

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

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

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

Chapitre troisième : l'île au Crâne – dénouement

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

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

L'île

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

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

Pactiser avec l'esprit

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

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

ET SI ... ?

...les personnages ne remportent pas toutes les épreuves

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

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

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

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

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

ET SI ... ?**...les personnages choisissent d'échapper à l'illusion**

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

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

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

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

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

Épilogue

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

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

Quelques jours à peine, et pourtant...

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

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

...

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

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

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

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

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

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

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

Au loin, le rire se répercuta encore...

Annexes

Chronologie du scénario

- Jour 1, soirée : la Danseuse des Mers arrive en vue des Îles-aux-Singes.
- Jour 2, aube : l'esprit commence son jeu. Les personnages découvrent qu'ils sont seuls à bord.
- Jour 2, fin d'après-midi : un orage touche les Îles-aux-Singes.
- Jour 2, soirée : la Danseuse des Mers pénètre dans la crique du comptoir des Singes, malgré l'orage.
- Jour 2, nuit : première nuit de débauche pour l'équipage et les habitants du comptoir. Première discussion avec le vieux Syl.
- Jour 3, aube : première rencontre avec Milos. Le comptoir a été transformé par l'esprit.
- Jour 3, matinée : concours de crachat.
- Jour 3, midi : plongée aux éponges.
- Jour 3, après-midi : ramassage de noix de coco.
- Jour 3, soirée : montée à la corde.
- Jour 3, nuit : descente de grogs. Deuxième discussion avec le vieux Syl. Si les personnages veulent aller en cachette à l'île au crâne, ils peuvent le faire pendant cette nuit.
- Jour 4, matin : les vainqueurs des épreuves montent à bord d'une chaloupe à destination de l'île au crâne.
- Jour 4, midi : rencontre avec l'esprit, dans l'île au crâne.

La Danseuse des Mers

Description

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

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

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

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

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

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

L'histoire du vieux Syl

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

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

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

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

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

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

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

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

Le pendentif des sirènes

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

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

Le Comptoir des Îles-aux-Singes

Avant l'illusion

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

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

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

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

Après l'illusion

Le lendemain de leur arrivée, les personnages découvrent le comptoir profondément changé. Partout, les bâtiments sont propres, peints dans des tons pastel. De grands draps aux couleurs vives sont accrochés au-dessus des bâtiments, et depuis la plage, l'impression est saisissante : la jungle apparaît comme

un patchwork de couleurs. Aux fenêtres des bâtiments ont été suspendues des fleurs : lavande, muguet, roses ou violettes.

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

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

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

Caractéristiques des rencontres

Les singes des îles

D&D

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

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

Warhammer

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

Le serpent venimeux

D&D

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

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

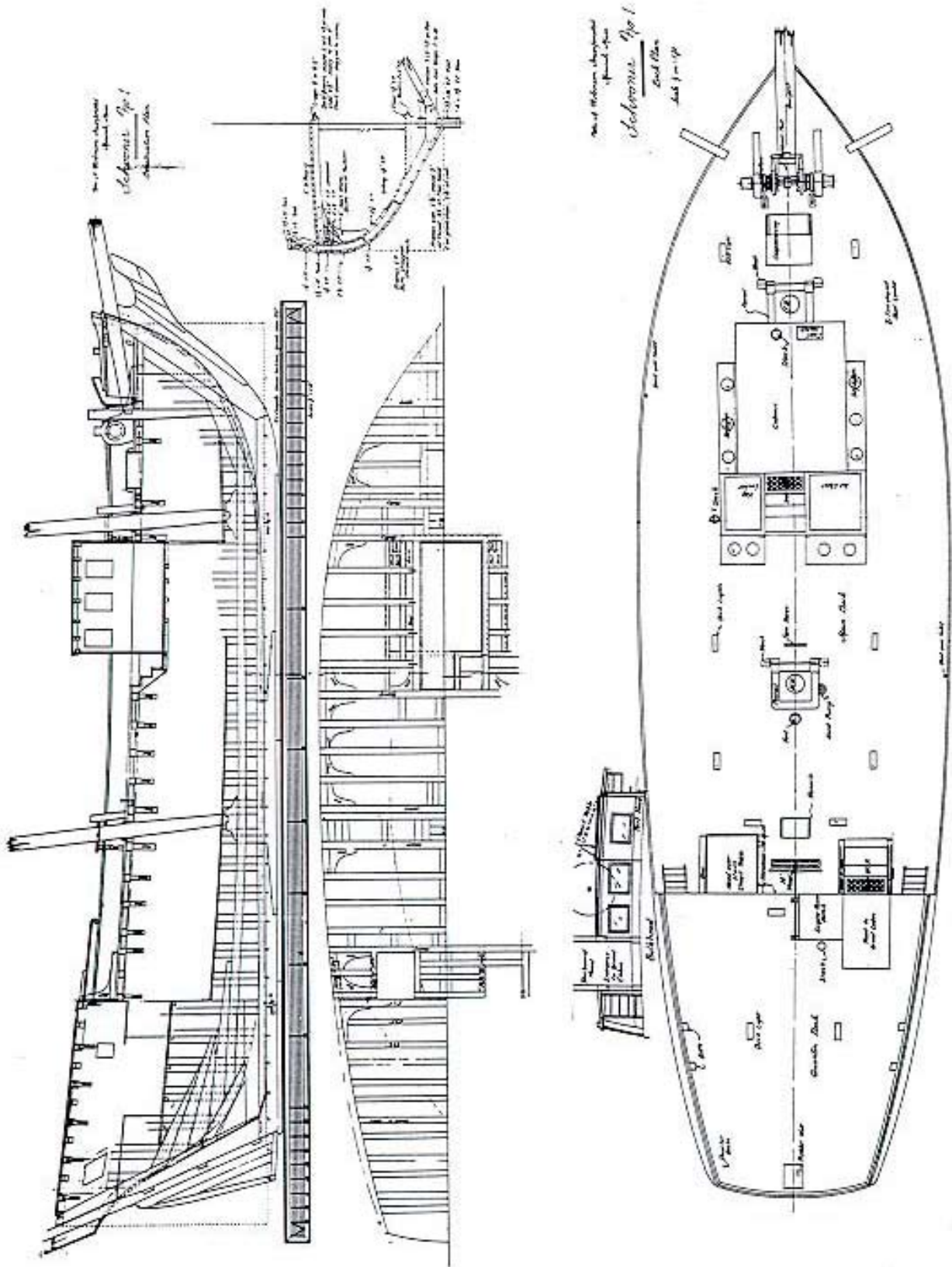
Venin : Jet de Vigueur DD 11. Effet initial et secondaire : perte temporaire de 1d6 points de Constitution.

Warhammer

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

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

Plan



Her construction plan shows some interesting details. Note the massiveness of her stem. Her deck plan is worthy of study. In addition to four hatchways leading below, there are four small skylights, and eleven decklights, small rectangular prisms let into the deck. (William A. Robinson)

