

Esclavagistes

Les PJs sont embauchés pour secourir l'époux de leur logeuse retenu dans le vaisseau esclavagiste Dakeyras Darn. L'aventure se déroule entièrement à bord du bateau. Elle peut être transposée dans tout grand port du Vieux Monde. J'ai utilisé Marienburg. C'est jouable par 4 à 6 PJs dans leur première ou deuxième carrière. Un sens stratégique et tactique est requis si les PJs veulent éviter la capture ou la mort.

Introduction

La ville de Marienburg est un grand port abrité. C'est un centre de commerce pour l'Empire. Le commerce y est intense entre plusieurs nations. De la soie, du velours, du satin, du lin, du brocard, des tissus fins, de la porcelaine, des bois précieux, des lampes et du papier sont des marchandises d'import communes. Les articles d'exportation incluent des tapis, des armes, de la bijouterie élaborée, des parfums, des chevaux et métaux précieux. Un autre le commerce moins savoureux est celui des esclaves. Les autorités sont au courant de ce trafic, mais ne peuvent pas grand chose pour l'endiguer tant les enjeux financiers sont importants.

*Pour en savoir plus, se reporter à **Marienburg à vau-l'eau**.*

Les PJs peuvent déjà avoir une réputation honorable du fait de leur bravoure et après réalisation de bonnes actions dans la ville. Ils sont approchés par une femme d'âge mûr à la peau sombre enveloppée dans une robe taillée dans un tissu d'un vert immonde. Après avoir jeté un coup d'oeil furtif par dessus son épaule elle s'agenouille et attrape l'ourlet du plus grand des PJs.

"Oh Monsieur, au nom de Manann, s'il vous plaît aidez-moi." implore-t-elle. "Mon mari et moi revenions hier soir du marché quand nous avons été attaqués par une paire d'esclavagistes. Gustav les a tenu en respect assez longtemps pour me laisser partir. Manann soit loué ! Je me suis cachée dans la pénombre tandis qu'ils le ligotaient pour l'emporter non loin dans un petit canot avec lequel ils ont rejoint un plus grand bateau plus loin dans le port. J'ai couru jusqu'à la maison de mes soeurs et leur raconté ce qui s'était passé. Elles m'ont dit que d'autres hommes avaient été pris comme ça et que le Conseil, Manann le protègent, a été incapable de faire quoi que se soit à leur sujet. Ils ont postés des gardes supplémentaires, mais c'est une grande ville et il y a trop d'étrangers." Elle regarde les PJs avec ces grands yeux bruns, humides. "S'il vous plaît aidez-moi."

Si les PJs consentent à la secourir, alors elle les guidera au port et leur indiquera un bateau au large amarré près de l'entrée du port. Si les PJs refusent, elle sanglotera avant de tenter sa chance avec un autre groupe de voyageurs.

Description de l'Aventure

Les quais

Le jour

Pendant le jour le port grouille d'activité. Les gens ne pensent qu'à leurs propres affaires ne faisant attention aux PJs seulement si ils se trouvent sur leur passage. Si cela arrive, un juron rapide ou un regard furieux sont les seules conséquences, même si quelques bagarres peuvent éclater sporadiquement, le guet veille pour séparer rapidement les protagonistes (1D10 rounds). Toutes les couches de la population sont représentées ici : négociants et bureaucrates dans de beaux habits témoins de leur richesse, des gardes du corps athlétiques exhibant pour certains de longues lames surveillant le fret, les yeux en alerte pour déceler tout problème. Quelques elfes des mers et des nains peuvent être aperçus. Des dockers en sueur font des va-et-vient des bateaux aux quais transportant des lourdes charges sur l'épaule ou contre leurs larges torsos. Des odeurs d'épices, de parfums, de poissons et de goudron saturent l'air. Des étals sur les quais proposent des pâtisseries épicées, morceaux de poisson montés sur de minces bâtons, des fruits et des boissons glacées, tandis que leurs propriétaires colportent leurs articles accrochés à des mats. Plusieurs bateaux sont à l'ancre dans le port. Quelques-uns en attente pour décharger, d'autres attendant la bonne marée et certains arborent un pavillon de quarantaine.

"C'est celui là" dit Meera. "C'est là-bas que mon mari a été emmené." Elle pointe avec la main parée d'une bague un bateau battant pavillon de quarantaine.

Il y a peu de chance de pouvoir s'approcher du Dakeyras Darn dans la journée. Des gardes patrouillent sur le pont et les balistes sont armées.

La nuit

Le port est tranquille le soir. Les vagues clapotent contre les jetées et la brise rafraîchissante soupirent dans les gréments. Parfois un groupe de marins revient vers son bateau ou des gardes d'un prince étranger patrouillent sur les quais ou les jetées.

Si le soir, les PJs restent plus de 30 minutes sur les docks, ils seront interpellés par le guet. Si ils peuvent donner une bonne raison pour être là, on les laissera aller (chasseurs d'esclavagistes est une bonne raison).

Si les PJs essaient de voler un canot à rames, il y a 25% de chance que le propriétaire du bateau les aperçoivent et appelle le guet.

Les PJs peuvent se faire embaucher sur un bateau. Après un bref, mais dur, marchandage, un capitaine consentira à les prendre.

Il y a une chance de 10% que les PJs assis tent à l'attaque d'un marin solitaire rejoignant son bateau par des esclavagistes. Les esclavagistes n'attaqueront pas les PJs à moins que ceux-ci ne leur tendent une embuscade. Il y a seulement 65% de chance que ce stratagème réussisse. Utilisez les statistiques d'un marin typique.

Le Dakeyras Darn

Description générale

Vue de loin, le Dakeyras Darn paraît être un bateau de commerce trois mâts standard, fort bien entretenu. Pour l'instant il arbore le pavillon de quarantaine au mât de misaine.

Une inspection de plus près révèle que le bateau n'est pas en si bonne condition. Sa coque a été calfatée il y a peu, les bernacles et les vers infestent la structure de bois. Les voiles sont rapiécées et incrustées de sel. Quatre petites balistes (2 sur le gaillard, 2 sur le château) paraissent être son seul armement. Il y a plusieurs gardes de quart.

Équipage :

Capitaine - Jeramiah Goss

1^{er} Maître – Mallen Herod

Officiers :

Petronius Orf

Odus

Gark

Mollah

Gardes - 14 avec Veste de cuir et Cimenterre

Equipage - 20 Pirates

10 Cuir + Sabre d'abordage

6 Cuir + Sabre d'abordage + Arbalète

4 Chaîne + Sabre d'abordage

Durant le jour, il y a 12 membres d'équipage, 7 gardes et 1 officier sur pont.

La nuit, il y a juste 1 officier et 7 gardes sur pont, le capitaine, 1^{er} maître et le médecin seront toujours dans leurs cabines, comme volonté le restant 3 officiers. Si l'alarme est donnée, il leur faut 2 tours pour revêtir leur armure et rejoindre le pont.

1. La Cabine du Capitaine

Une cabine bien aérée et claire, témoignant d'une certaine opulence. Un grand lit de lit à baldaquin se trouve à droite de la porte, garni de rideaux poussiéreux en velours rouge taché par le sel. Une grande table en chêne est sous l'une des grandes fenêtres en face du lit. Elle est couverte de rouleaux de parchemin. Deux grands coffres de marin sont contre le mur aveugle. Une autre grande table sur laquelle traînent les restes d'un repas et 4 chaises sont à gauche de la porte, au-dessus pend une lanterne.

Le capitaine sera ici, à moins qu'on ait besoin de lui sur pont.

Les rouleaux de parchemin sur le bureau sont des cartes marines. Il y en a dix, pour valeur dans total 50 couronnes d'or. Sur le bureau se trouvent aussi quelques feuilles de parchemin vierges, une bouteille d'encre et des plumes d'oie.

Dans les coffres plusieurs trousseaux de vêtements, dont quelques -uns raffinés. De la vaisselle d'étain, un grand anneau en fer avec plusieurs clefs rouillées et une bourse contenant plusieurs pierres précieuses pour une valeur approximative de 100 couronnes d'or.

2. L'Infirmerie

Une table éraflée tachées de sang est sous la fenêtre en face de la porte. Un seau a rempli d'eau taché de sang est glissé sous la table. Un support mural contient un assortiment des couteaux, des scies et des marteaux.

Le chirurgien sera ici dans 35% des cas pendant le jour.

3. La réserve médicale & la salle d'opération

Un lit soigneusement fait est sous la fenêtre le long du mur opposé. La pièce est propre mais sent la sueur. Il y a plusieurs étagères sur chaque mur qui contiennent des flacons et des fioles.

Le chirurgien sera ici dans 35% des cas pendant le jour.

Parmi les pots d'herbes officinales, il y a 2 anti-poisons, 2 potions de guérison et plusieurs potions curatives pour les maladies de bord.

4. La Cabine du 1^{er} Maître

C'est une grande cabine avec un lit à baldaquin, 2 grands coffres marins, un long banc et un bureau. Le grand banc est taché et noirci. Derrière lui une étagère contient une variété de tubes, les vases à bec et de fioles. Le bureau a un seul tiroir. Le plan de travail est dégagé à l'exception d'un encrier d'argent (valeur 25 pistoles) et une plume d'oie.

Le premier maître est ici jour et nuit, il quitte rarement sa cabine.

Le tiroir est magiquement verrouillé. Il contient un livre de sort.

Les deux coffres sont fermés à clé. Dans le premier coffre, se trouve un assortiment de vêtements de lin et de literie. Le second contient une potion permettant de respirer sous l'eau et une grande bouteille de tord-boyaux.

5. Couloir & Espace de rangement

Un couloir grand comme pièce sur lequel s'ouvre six portes recèle de lourds pots de graisse ainsi que de la corde le tout soigneusement empilé entre les portes.

6. Pont Ouvert

Le grand pont principal ouvert montrent d'évidents signes d'usure. Les planches sont disjointes malgré des réparations de fortune. Les charnières de la grande trappe sont rouillées et les portes sont ébréchées et ne demandent qu'à sortir de leurs gonds. Il y a un escalier à chaque bout du bateau permettant d'accéder au gaillard et au château et un autre permet de rejoindre les ponts inférieurs. Il y a aussi deux portes dans le mur de l'est qui mène aux quartiers des officiers supérieurs.

7. Le Salon

Ce fut une pièce opulente qui a perdu de sa superbe. Plusieurs fauteuils rembourrés usés, une lourde table et un buffet sont les seuls meubles. Sur le buffet trônent trois carafes en cristal contenant chacune des boissons alcoolisées fortes. (10 couronnes d'or chaque).

8. La Cuisine

Cette pièce contient un grand fourneau en fer sur le mur ouest avec son conduit de fumée rouillé qui zigzague à travers le plafond. Une armoire et une table sont les seuls autres meubles notables.

9. Le Château

Une grande plate-forme à ciel ouvert entourée d'une clôture composée de trois rangées de planches de bois. Deux catapultes et la grande roue de gouvernail sont ici.

10. Le Gaillard

Le gaillard est dominé par le cabestan et les deux catapultes.

11. Les Quartiers de l'Équipage

Il y a au moins 20 hamacs suspendus ici, chacun avec un coffre sous la tête. Cette pièce sent l'humidité, le sel et le renfermé. Il n'y a pas de fenêtres et la seule lumière vient de quatre lanternes fumantes à l'huile.

Il y a habituellement douze membres d'équipage au repos ici.

Fouiller les coffres prend du temps. Au total il y a 330 pistoles, un pot en argile qui contient des rognures d'ongles d'orteil, un bâton de cire à cacheter, trois petites souris blanches dans une cage du métal, une petite passoire en osier rempli de feuilles de thé et des disques en bois rouges de petit diamètre.

12. Quartiers des gardes

Il y a quatorze hamacs pendus ici et un nombre semblable de petits coffres en bois sont empilés soigneusement contre les murs. L'air est lourd d'une odeur de crasse.

On y trouve habituellement 7 gardes au repos.

Fouiller les coffres prend encore plus de temps car chacun a une serrure (+20% au test de *Crochetage*). Au total il y en a pour 300 couronnes, une gourde émaillée contenant un liquide noirâtre est suspendue à un bâton, un bas rouge avec un gros morceau de charbon dedans, un fruit jaune étrange, un bouton en os avec du fil rouge dans les trous, une tête d'ail et une poignée de fèves noires.

13 - 16. Les Quartiers des officiers.

Ces pièces sont toutes éclairées par une seule lanterne suspendue à la poutre centrale. Les pièces contiennent chacune un tapis ordinaire qui couvre un tiers du parquet, nu par ailleurs, un lit dur, une table, une chaise et un coffre.

Les coffres contiennent:

13. Vide.

14. Uniforme de rechange, une peau du serpent impressionnante et une tête provenant certainement du même reptile et 20 couronnes d'or.

15. Vêtements de rechange en drap de grossier, 50 pièces d'argent d'une monnaie inconnue et une corde d'arc cassée net.

16. Vêtements de rechange, 50 mètres de corde.

17. Magasin

Cette pièce joue le rôle de magasin et de cage d'escalier. Plusieurs barils contenant du vin, du porc salé, du grain, du riz, du poisson séché, des citrons, de la poix, des clous, ainsi que des rouleaux de corde empilés soigneusement hors du passage vers l'escalier.

18. Cale des esclaves

Une odeur nauséabonde mélange de sueur, de renfermé, d'humidité, de moisissure, de gens sales, de peur et de maladie remplit l'air. Alors que les PJ's pénètrent dans la cale principale, la cargaison se déplace, pas loin, car ils sont enchaînés par deux, aux murs et à l'un l'autre. Il y a approximativement quarante hommes dans divers états de santé, mais ils leur restent, en moyenne, moins d'un quart de leurs **B**.

Les clefs trouvées dans la cabine du capitaine déverrouilleront les serrures des chaînes. La plupart sont trop faibles pour grimper sur le pont principal sans aide. Gustav est l'un des prisonniers et est en bien meilleure santé que la plupart. Quelques-uns des prisonniers ont été retenus plusieurs semaines et sont proche de la mort. Rats, souris et parfois des scorpions peuvent être vus dans la cale.

19. Magasin

Cette pièce joue aussi le rôle de magasin et de cage d'escalier. Son contenu est identique à celui de la pièce 17.

Annexe 1 - Statistiques

Capitaine Goss – B 10

Mullen Herod – M 7

Gark - F 8

Petronius Orf – E 7

Odus - F 8

Mollah – F 8

(14) Gardes - B 4

(16) Pirates - F1

Annexe 2 – Points d'expérience

Délivrer Gustav 100 points

Soigner & secourir les esclaves 10 points

Ramener les esclaves en ville 20 points

Capter le capitaine et le livrer aux autorités 100points

Pour chaque officier capturé en plus 50points

Annexe 3 - Plans

