

Grandeur nature

L'Armateur



30 janv. 2026
Version 1.9

Guide du Monde

Miguel Boulette et Audrey Cantin

Page 17 à 38

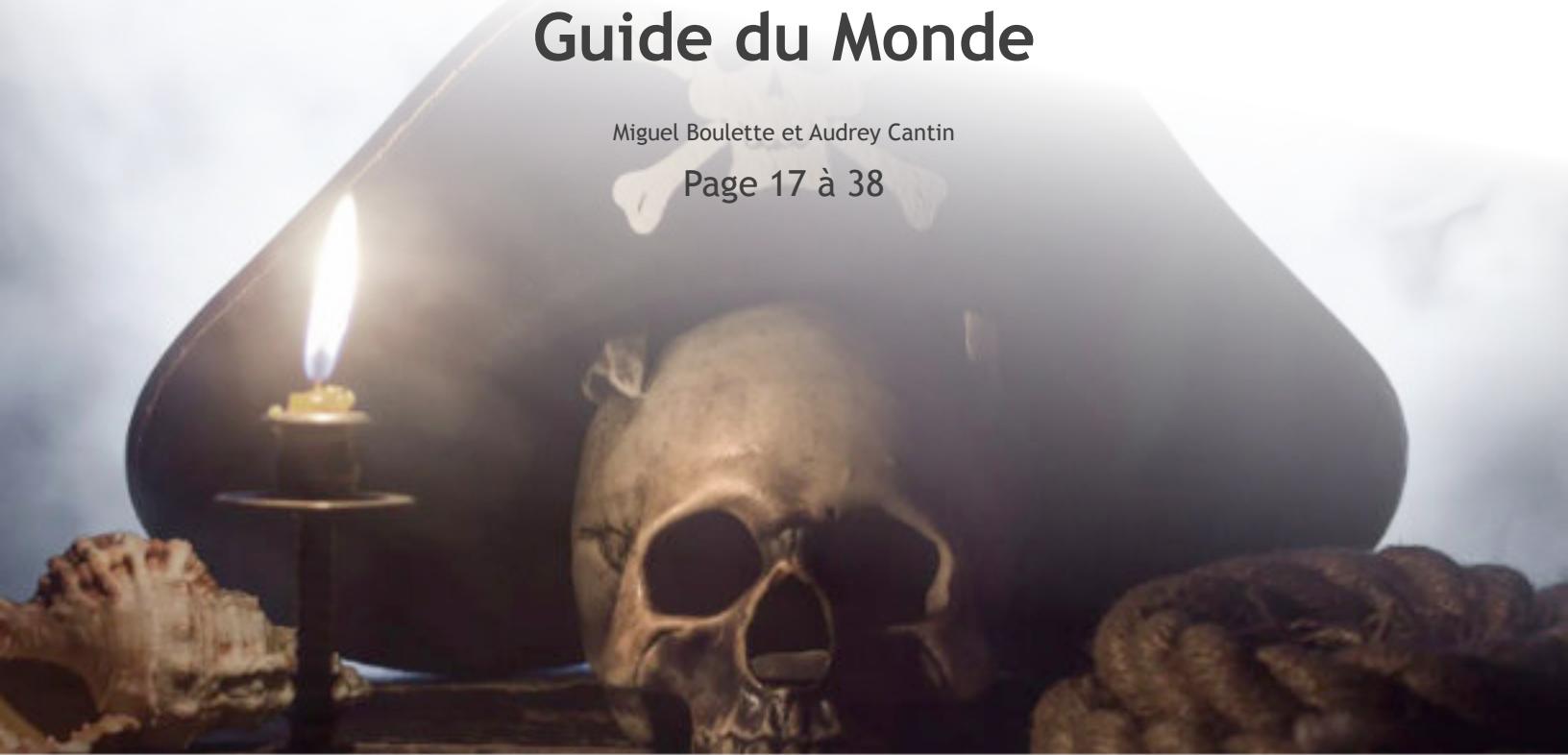




TABLE DES MATIÈRES

TABLE DES MATIÈRES	19
INTRODUCTION	20
DIFFÉRENCE ENTRE LES TROIS GUIDES.....	20
LE MONDE ET L'ÉPOQUE	20
LES CONCEPTS DE TEMPS ET D'ESPACE.....	20
TABLEAU DE CONVERSION	20
LA GÉOGRAPHIE	21
LES NATIONS	22
L'EMPIRE BARAGOST.....	22
LE ROYAUME DE FAMAS	23
LA RÉPUBLIQUE D'ESTURIE	24
L'ARCHIPEL DE TANGOHIA.....	25
LA MONNAIE ET LE COMMERCE.....	26
LE LEXIQUE DU PIRATE	27
LES AFFECTATIONS SUR UN NAVIRE	27
UN PETIT BONUS.....	27
ÉLÉMENTS D'UN NAVIRE	28
LANGAGE COURANT	28
MISSION	29
PROLOGUE	29
QUI EST L'ARMATEUR ?	29
L'ITINÉRAIRE	30
LES NAVIRES DE L'ARMATEUR	30
LE ROYAL PHOENIX	30
LA DESTINÉE.....	30
LES PERSONNAGES IMPORTANTS / L'ÉQUIPAGE	31
BARAGOST	31
FAMAS	32
ESTURIE	32
TANGOHIA	33
L'ÉQUIPAGE	33

LE CODE DE L'ARMATEUR	34
CHASSE-PARTIE : ARTICLE 1	34
QUELQUES LÉGENDES	35
LE LÉVIATHAN, MONSTRE MARIN.....	35
LES BRUMES DE L'AURORE	35
LE SPECTRE SANGLANT, NAVIRE FANTÔME	36
FLORA LA MORDANTE, CAPITAINE DE RENOM	36
LA PERLE DE JADE	36
LA LÉGENDE DU DRAGON DE BOIS	37
LA MALÉDICTION DE L'IMMORTEL	37
LA BOUTEILLE DU PIRATE.....	38



Océan du Sud

INTRODUCTION

Vous allez entrer dans un univers fantastique fortement inspiré de l'âge d'or de la piraterie, du commerce de la canne à sucre et de la colonisation de l'Amérique. Ce guide vous aidera à situer votre personnage dans le monde que nous avons créé, à définir ses origines, ses relations, ses aspirations et à inspirer son histoire tout en respectant le cadre du jeu.

Notre conception ressemble à la saga de «Pirates des Caraïbes». C'est une société imaginaire où la magie n'est pas commune, mais elle est présente dans les légendes et les superstitions. Quelques personnes excentriques explorent l'occultisme pour trouver des puissances cachées. Des monstres et d'autres créatures mythologiques occupent une place importante dans le folklore, mais ces histoires sont rarement prises au sérieux.

La plupart des préoccupations et des connaissances s'apparentent à celles du monde réel au 18e siècle. Les enjeux s'avèrent classiques : quelques nations s'affrontent pour assurer leur prédominance sur la scène mondiale. Dans les décennies qui ont précédé, une catastrophe peu connue a frappé le monde et en a coupé une partie de tout contact avec les nations majeures. S'ensuivit une nouvelle course à l'exploration.

Vous allez en apprendre davantage en lisant ce guide. Le prochain chapitre de ce récit n'est pas encore écrit; il sera défini par votre créativité. Notre univers n'attend que votre contribution pour évoluer grâce à vos actions et vos stratégies. N'hésitez pas, prenez le bateau!

DIFFÉRENCE ENTRE LES TROIS GUIDES

Nous vous suggérons de consulter aussi le [Guide du joueur](#) et le [Guide des règles](#). Alors que le présent guide décrit le monde fictif dans lequel votre personnage évoluera et les personnages qu'il pourrait rencontrer, les deux autres guides précisent le fonctionnement général d'un grandeur-nature et les règles spécifiques pour le bon fonctionnement du jeu. Le [Guide du joueur](#) constitue un recueil essentiel pour les nouveaux joueurs et une référence pour tout le déroulement de nos activités. Le dernier ouvrage suggéré, le [Guide des règles](#) se révèle différent, car le focus y est mis sur la création d'un personnage, les talents disponibles et les différents effets... communément appelés : les «stats». Il est possible que certains concepts se répètent ou soient expliqués d'un autre point de vue, mais vous ne serez que doublument averti.



TABLEAU DE CONVERSION

Voici un tableau de conversion actualisé qui liste des unités et termes inspirés du 18e siècle, avec leurs équivalents modernes. Ces suggestions vous permettent de comprendre comment les unités utilisées à l'époque des pirates se comparent aux unités modernes aujourd'hui utilisées. Ne craignez pas de les utiliser en jeu pour améliorer la crédibilité de votre personnage.

Notons que ces conversions sont approximatives et peuvent varier légèrement en fonction des différentes sources historiques. Nous les avons arrondies et simplifiées pour le contexte de notre jeu.

LE MONDE ET L'ÉPOQUE

LES CONCEPTS DE TEMPS ET D'ESPACE

Dans notre univers, nous avons décidé de conserver les mesures de temps et les dates que nous avons en Amérique du Nord. Il serait tout à fait légitime de parler d'heure précise dans la journée, par exemple à 18h le 5 août nous nous rencontrons pour un duel à mort.

Pour exprimer une date, nous allons situer notre époque au 18^e siècle, donc aux années 1700. Plus précisément, nous allons suivre l'année en cours. C'est-à-dire que lors de l'événement, si nous sommes en 2024, alors le jeu se déroule en 1724.

Nous utilisons également les saisons du Québec, donc l'été, l'automne, l'hiver et le printemps, les expéditions seront forcément plus rares en hiver, à cause du climat. Nous utilisons les termes navals du 18^e siècle pour les références de mesure, telles que la vitesse, le poids, les charges et les repères géographiques de la rose des vents.

Boisseau	Le creux de main de matière sèche
Brassée	2 mètres
Doublon (monnaie)	10 réaux (50 dollars)
Lieue	4 km
Mille marin	2 km
Noeud	2 km/h
Pied	1 pied (32,48 cm)
Pinte	Un peu plus qu'un litre de liquide
Portée de canon	Environ 1 500 mètres
Quart	15 minutes
Réal (monnaie)	Environ 5 dollars
Tonneau de mer	Environ 2 000 livres
Vague	Environ 7 à 10 secondes
Verge	Un peu moins d'un mètre

LA GÉOGRAPHIE

Cette carte de l'Enclave d'Atamai représente la section la plus abordée pendant nos activités, mais il existe d'autres mondes qui pourront être mis en lumière lors des événements. Consultez-là au besoin, autant pour rédiger votre historique que pour vous orienter lors de la mission. Avec le temps, certains lieux vous seront familiers, et votre connaissance en géographie pourrait vous aider à prendre certaines décisions. Cliquez sur le bouton suivant pour obtenir une version plus grande de cette carte qui sera aussi en vente sur notre plateforme dans une version imprimée.

[TÉLÉCHARGÉ LA CARTE](#)



LES NATIONS

Lors de la création de votre personnage, vous devrez choisir sa provenance, sa nationalité. Dans la zone explorée, quatre nations entrent en compétition. Nous nous sommes inspirés de l'histoire pour créer ces différents pays; vous y retrouverez probablement des ressemblances avec le monde réel. Pour vous faire une meilleure idée, vous pouvez vous inspirer de la vraie histoire, mais souvenez-vous que ce n'est que de l'inspiration car le monde de l'Armateur est fictif.

Le choix de votre nationalité n'influence pas vos talents ou la puissance de votre personnage, mais il pourrait grandement influencer son historique, l'interaction qu'il a avec les autres et son rang. Au tout début de l'aventure, l'Armateur a affrété deux navires pour sa mission, un bâtiment de l'Empire Baragost et un deuxième dirigé par le royaume de Famas. Il sera certainement plus simple de faire votre place si vous êtes natif de l'un de ces deux pays. Cependant, bien des raisons pourraient expliquer le recrutement de membres des deux autres nationalités... À vous de faire votre choix.

L'EMPIRE BARAGOST

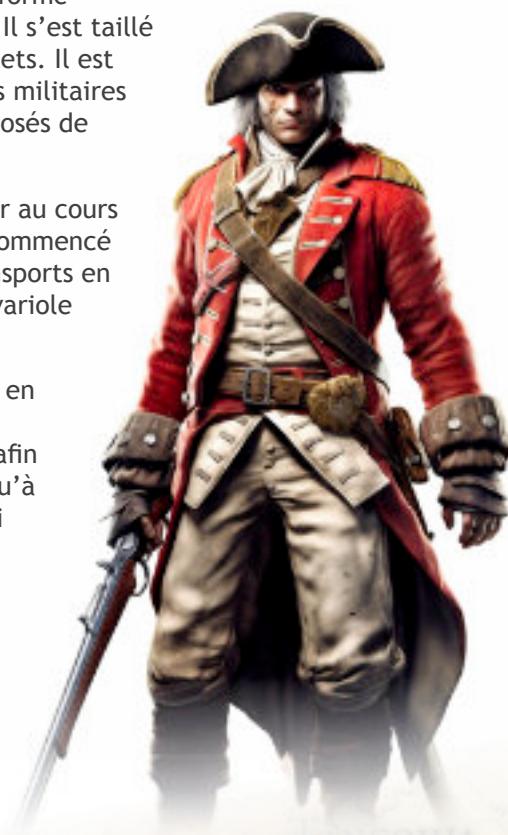
Gouvernement : Monarchie parlementaire
Capitale : Wolfholde
Gentilé : Baragostois, baragostoise
Particularité : Force militaire
Couleur : Rouge
Symbole : Épées et bouclier
Animal totem : Lion
Navire de l'Armateur : Le Royal Phoenix



L'empire colonial Baragost constitue un vaste ensemble territorial formé initialement de deux pays voisins et étendu par plusieurs colonies. Il s'est taillé une place dans l'exploration maritime à coup de poudre et de boulets. Il est reconnu pour sa puissante armée et ses Tuniques rouges, des unités militaires bien organisées. D'ailleurs, les équipages de l'Armateur sont composés de plusieurs officiers maritimes et soldats baragostois.

Le départ de la mission marque peut-être le déclin de l'empire, car au cours des dernières années, les fonds pour soutenir sa vaste armée ont commencé à manquer, et la montée en popularité de la piraterie rend les transports en provenance des colonies plus difficiles et dispendieux. De plus, la variole et la famine déciment les populations du continent.

Malgré cette pénible situation, la population se satisfait du régime en place. Le roi écoute ses conseillers parlementaires des différents territoires, et utilise son armée afin de distribuer de la nourriture afin d'éviter les débordements. Mais, depuis peu, l'équilibre ne tient qu'à un fil et les actes de révoltes et de pirateries se multiplient, ce qui poussent plusieurs à fuir les grandes villes et partir à l'aventure. Si votre personnage est baragostois, on vous invite à rehausser votre costume de touche de rouge, surtout si vous faites partie de l'équipage du *Royal Phoenix*.



LE ROYAUME DE FAMAS

Gouvernement : Monarchie absolue

Capitale : Bormiers

Gentilé : Famasiens, famasienne

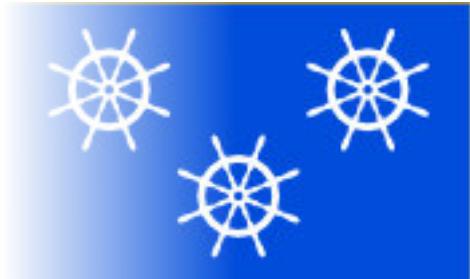
Particularité : Grands explorateurs

Couleur : Bleu

Symbole : Gouvernail, sextant

Animal totem : Éléphant

Navire de l'Armateur : La Destinée



On disait du Roi de Famas qu'il avait une poigne de fer et qu'il régnait en maître absolu sur ses ressortissants. Cependant, depuis quelques années, il est un vieillard aigri et tyrannique, et nombreux prétendent qu'il n'a même plus conscience des changements importants en jeu dans le monde. Son unique fils n'étant pas encore en âge de régner, on craint l'influence de sa dernière épouse, perçue comme une sorcière.

Les Famasiens furent les premiers à lancer des expéditions maritimes et sont reconnus comme de fins explorateurs. Les cartes incontestées sont généralement l'œuvre de cartographes famasiens et, dans les listes des plus grands capitaines que le monde a connus, nombreux sont originaires de Famas. Mais la marine n'est que l'ombre de ce qu'elle a déjà été. Plusieurs équipages et leurs navires ont rompu les rangs pour devenir des pirates ou des corsaires à la solde de la république d'Esturie.

Selon les croyances populaires et dans les discussions d'auberge, les Famasiens sont parfois perçus comme des parias et des voleurs à l'origine de la piraterie. Ce n'est pas tout à fait faux car ils se montrent peu loyaux envers leur pays et ils ont souvent recours à l'insubordination. Mais dans leur âme, ce sont des gens bien qui défendent la liberté d'expression et qui se battent contre l'esclavagisme.

Contenue de leur passé d'explorateurs, il n'est pas surprenant que l'Armateur ait choisi plusieurs Famasiens pour des postes clés à la tête de sa flotte. Ils peuvent être conseillers, timoniers et même capitaine. On les reconnaît généralement par la touche de bleu qui agrémente leurs vêtements, surtout s'ils font partie de l'équipage de *La Destinée*.



LA RÉPUBLIQUE D'ESTURIE

Gouvernement : République

Capitale : Castilla

Gentilé : Esturien, esturienne

Particularité : Culture et richesse

Couleur : Jaune

Symbole : Couronne, clé

Animal totem : Dragon

Navire de l'Armateur : Non



L'époque actuelle est marquée par la montée en puissance de la République d'Esturie. Il y a peu de temps, une flotte de la république a découvert une île et mis au jour des temples considérés par plusieurs comme l'Eldorado. Cette découverte a entraîné une vague d'exploration; toutes les sociétés commerciales financent maintenant à gros prix leurs propres expéditions.

Il y a quelques siècles, l'Esturie était une société en avance sur son temps et sa monnaie, le réal, était utilisée sur plus du tiers de la planète. Toutefois, la société esturienne a longtemps été divisée par une guerre civile. Le pays s'est effondré et ce jusqu'à la création de la république. Par conséquent, l'aisance financière de l'Esturie appartient au passé.

Encore aujourd'hui, les relations sont tendues entre le Nord, ancré dans les traditions et tourné vers la culture; et le Sud, ouvert sur le monde et le commerce.

Les navires de l'Armateur effectuent leur grand départ sur le continent ouest, très loin de la république. De ce fait, la plupart des Esturiens présents dans l'équipage de l'Armateur fuient le climat politique tendu, ou ont des intérêts financiers. Vous pouvez facilement les reconnaître grâce à l'accent jaune qu'ils donnent à leurs habits mais, comme membres de l'équipage de l'Armateur, ils troqueront généralement le jaune pour la couleur de leur équipage.



L'ARCHIPEL DE TANGOHIA

Gouvernement : Tribalisme

Capitale : Aucune

Gentilé : Tangolin, tangoline

Particularité : Foi et histoire

Couleur : Vert

Symbole : Étoile, Nœud celtique

Animal totem : Tortue

Navire de l'Armateur : Non



Nous ne pouvons pas réellement regrouper les natifs de la région de Tangohia sous une seule bannière. À l'origine, avant le grand cataclysme, il y avait bien un pays qui portait ce nom mais, aujourd'hui, c'est la pagaille. Chaque île possède sa propre politique, ses propres croyances et aspirations. Et encore, ce ne sont que des rumeurs, des ouï-dire qui se propagent de marins à marins. Plusieurs îles n'ont pas été explorées depuis et, pour les premières en liste, nous sommes forcés de constater que les aspects démographique, floristique et culturel ont bien changé.

Peu de Tangolins appartenant à l'équipage de l'Armateur ont vécu le grand cataclysme. La plupart étaient déjà partis de là-bas, et ce sont souvent des enfants qui n'y ont jamais mis les pieds. Leur statut est celui d'esclave ou, à l'occasion, d'affranchi servant consacré aux tâches les plus ingrates.

Seulement quelques-uns sont autochtones des premières îles visitées. Ils ont volontairement pris le large dans l'espoir d'une vie meilleure et sont devenus guides spirituels, traducteurs ou conseillers culturels. Malgré leurs origines différentes, les insulaires conservent plusieurs points en commun: leur fougue, leur sagesse, ainsi qu'une spiritualité et une foi communes. Les noms de leurs divinités différent mais, les traditions et les significations demeurent semblables. Enfin, leurs présages ne doivent pas être pris à la légère.

L'Occident leur a attribué le vert en mémoire du drapeau tangolin mais, ce n'est pas très répandu. Si ce n'est de leur symbole de foi, ils n'ont pas de signe distinctif. Ils se montrent sobrement vêtus, et ce même pour les personnes de haut rang.



LA MONNAIE ET LE COMMERCE

Dans le monde d'explorations où se déroule notre aventure, divers systèmes économiques cohabitent. Chaque peuple apporte sa propre monnaie et le troc avec les peuples indigènes n'est pas rare. Les bijoux et les pierres précieuses servent souvent de monnaies d'échange mais, ces objets doivent être évalués et comparés à une valeur de base afin de simplifier les échanges. Dans toute cette désorganisation, deux monnaies ressortent du lot et sont devenues la référence dans les transactions, après avoir été évaluées et comparées.



Le réal oriental (réaux au pluriel) est la pièce la plus populaire.

Avant la grande catastrophe, c'était la pièce la plus répandue.

C'est pourquoi on la trouve souvent dans les vieux trésors. On utilisera un réal pour payer un repas, ou un service simple. Lorsque l'on fait cale sèche, les membres de l'équipage sont généralement payés 2 ou 3 réaux pour pourvoir à leurs petits besoins pendant 24 à 48 heures.

Le doublon de l'Armateur est une nouvelle monnaie qui a été frappée pour l'expédition. Un doublon vaut 10 réaux et est souvent offert aux officiers ou autres personnes de haut rang. Payer avec des doublons est signe de richesse. Bien qu'il circule régulièrement dans l'équipage, le doublon reste plus difficile à trouver dans les trésors et chez les peuples indigènes, mais ces derniers connaissent généralement sa valeur.

Finalement, en plus de ces monnaies, vous aurez certainement la chance de mettre la main sur six différentes ressources: Nourriture, Boisson, Bois, Métal, Armes et Tissu. Ces richesses représentent une grande valeur pour l'Armateur car elles permettent de financer l'expédition et peuvent être utilisées de différentes façons par les équipages : le troc, la préparation d'une expédition terrestre, l'amélioration du navire ou le simple ravitaillement, etc.

Pendant le jeu, des opportunités d'affaires se présenteront éventuellement à vous. Par exemple, votre capitaine pourrait vous demander de trouver du bois pour réparer la coque endommagée du navire ou des indigènes pourraient vous offrir de payer vos services en échange de tissus précieux. Ce sera la loi de l'offre et la demande qui déterminera le prix de chaque ressource.

Ces richesses sont décomptées en tonneaux et représentées par des bons certifiés qui peuvent être donnés, échangés ou volés. Vous n'avez pas à transporter tous vos tonneaux sur votre dos. Ils sont en sécurité dans la cale du navire et des mousses se chargeront de les acheminer aux propriétaires selon les besoins.

À la fin de chaque événement, vous devez remettre toutes les richesses que vous avez accumulées pendant le scénario. La plupart des objets de quêtes et des ressources vous seront restitués à votre prochaine présence. Cependant, tous les bijoux, pierres précieuses, monnaies indigènes et réaux seront rassemblés dans le butin de l'équipage. Ce capital ne vous appartient plus: il servira en premier pour la mission. Une partie sera récupérée par l'Armateur pour combler son investissement, et les restes, s'il y en a, seront distribués équitablement au retour.

N'hésitez pas à dépenser vos avoirs pour prendre du bon temps ou pour faire avancer la cause. Autrement, pour faire grandir votre influence, vous avez tout intérêt à investir dans les ressources ou, quand vous le pouvez, à transformer vos trouvailles en doublons.





LE LEXIQUE DU PIRATE

Afin de faciliter votre immersion, voici quelques termes utilisés sur les navires pour aider à votre immersion. Nous avons également ajouté quelques expressions colorées pour agrémenter le vocabulaire de votre personnage.

LES AFFECTATIONS SUR UN NAVIRE

Capitaine : Le capitaine est le chef incontesté du navire. Il prend les décisions, donne les ordres et dirige les opérations. Il est respecté et craint par son équipage.

Second : Le second est le bras droit du capitaine. Il aide à superviser les opérations, prend le commandement en l'absence du capitaine et veille à maintenir la discipline à bord. Il possède brevets et compétences pour commander lui-même le navire en cas de nécessité.

Maître d'équipage : Le maître d'équipage est chargé de la gestion de l'équipage. Il supervise les marins, attribue les tâches et veille à ce que les opérations se déroulent efficacement. Il assure le bon ordre et la sécurité sur le navire en appliquant les règles et les ordres du capitaine. Il est souvent le lien de communication entre le capitaine et l'équipage, transmettant les informations et les instructions.

Navigateur : Le navigateur est responsable de la navigation du navire. Il utilise les instruments de navigation, tels que la boussole et les cartes marines, pour déterminer la position du navire et tracer le cap à suivre.

Timonier : Le timonier est responsable de la barre du navire. Il dirige le gouvernail pour maintenir le cap souhaité en fonction des ordres du navigateur et du capitaine.

Intendant : Il est responsable de la gestion des marchandises transportées et du matériel utilisé par les marins à bord du navire. Il s'occupe de l'approvisionnement, du stockage et de la distribution des provisions, des munitions, des équipements et autres fournitures nécessaires à l'équipage.

Chirurgien de bord : Certains navires corsaires ou pirates ont un chirurgien de bord. Il est chargé de prodiguer les soins médicaux aux membres de l'équipage en cas de blessures ou de maladies.

Canonniers : Les canonniers sont chargés de l'artillerie du navire. Ils s'occupent des canons, les chargent, les tirent et les entretiennent. Leur rôle est crucial lors des abordages ou des combats en mer.

Voilier : Celui qui travaille à la confection et à l'entretien des voiles: assemblage des laizes, confection des gaines, renforts, placards, pattes à cosse, etc.

Gabiers : Les gabiers grimpent dans les mâts pour manœuvrer les voiles. Ils hissent et affalent les voiles selon les ordres du capitaine ou du navigateur.

Charpentier : Le charpentier est responsable de la réparation et de l'entretien de la coque du navire. Il s'occupe également de la construction ou de la modification du navire en fonction des besoins de l'équipage.

Vigie : La vigie est postée en haut du mât le plus élevé du navire. Son rôle est de surveiller l'horizon à la recherche de tout danger ou de navires ennemis. Elle annonce les découvertes et les événements importants à l'équipage.

Cambusier : Le cambusier est responsable de la gestion des provisions et de la cuisine à bord. Il s'assure que l'équipage est bien nourri en préparant les repas et en gérant les réserves de nourriture, d'eau et de boissons.

Calfat : Le calfat est chargé de l'étanchéité de la coque du navire. Il s'occupe de colmater les fuites, de calfeutrer les joints et de réparer toute partie endommagée de la coque. Son expertise s'avère essentielle pour maintenir le navire en bon état et prévenir les infiltrations d'eau.

Matelots : Les matelots sont des membres polyvalents de l'équipage. Ils sont responsables de nombreuses tâches, telles que l'entretien général du navire, la manœuvre des ancres, la manutention des marchandises et l'assistance aux canonniers.

Mousse : Titre le plus bas de l'échelle hiérarchique des membres d'équipage. Le mousse est un garçon de moins de 16 ans, embarqué pour faire son apprentissage.

UN PETIT BONUS.

Parce que connaître des insultes, c'est un petit bonus! Rat de cale, écrevisse de rempart, cul rouge, foie jaune, gredin, ruffian, coquin, truand et gibier de potence

ÉLÉMENTS D'UN NAVIRE

L'accastillage : Les équipements du pont d'un navire, ensemble des superstructures comme les manilles, les poulies, etc.

L'ancre : Lourd instrument en acier qui permet d'immobiliser le navire.

L'artillerie navale : Ensemble des canons et de ses projectiles.

La barre : L'emplacement du gouvernail : cockpit, baignoire, timonerie, etc.

La cabine : Le point de stratégie ou la chambre du capitaine.

La cale : L'endroit où on stocke les cargaisons à bord du navire.

La coque : Le revêtement et la membrure externe du navire.

La coquerie : La cuisine à bord du navire.

La poupe : La partie arrière du navire.

La proue : La partie avant du bâtiment.

La voilure : L'ensemble des voiles du navire : la grand-voile, les huniers, la misaine, le foc, etc.

Le cordage : Ensemble des cordes du navire.

Le gouvernail : La roue fixée sur une tige en bois et qui permet de diriger le navire.

Le pavillon : Drapeau signalant l'appartenance de l'équipage.

Le pont : Les bordages horizontaux qui divisent la coque d'un navire en étages et qui couvrent son creux.

Les amarres : Ensemble de cordages ou de chaînes qui permet de maintenir le navire sur place.

Les annexes : Ensemble des embarcations supplémentaires du navire : chaloupe, barque ou canot.

Les arcasses : Ensemble des pièces qui forment la charpente de la poupe.

Les chandeliers : Ensemble des supports de rambarde d'un navire.

Les coursives : Ensemble des couloirs intérieurs d'un bâtiment.

Les mâts : Les poteaux verticaux qui portent la voilure des navires.

Les sabords : L'ouverture sur la coque, destinée aux canons ou aux marchandises.

LANGAGE COURANT

À border l'artimon : Buvez! À l'abordage, pas de quartier : Lancer l'assaut d'un navire.

Amarrer : Garer le navire sur le quai.

Amatelotage : Système établi pour que deux matelots occupent à tour de rôle le même hamac, selon les quarts.

Amiral de bateau-lavoir ou marin d'eau douce : Un marin médiocre.

Aplaté : Désigne les hommes de bord qui prennent leur repas ensemble, qui sont au même plat.

Appareillage : Sortir du quai pour rejoindre la mer, mettre les voiles, larguer les amarres, hissez ho!

Armateur : Négociant ou particulier qui arment, à ses frais, un navire dont il est propriétaire, et s'occupe de recruter l'équipage.

Arrr ou Arrrgh : Je suis du même avis.

As-tu la taille la langue ? : Pourquoi ne parles-tu point, est-ce que tu as donné ta langue au chat ?

Avaler sa gaffe : Perdre la vie, mourir.

Aye-aye! : Bien reçu, je m'exécute tout de suite.

Bâbord : Si tu regardes vers l'avant, il s'agit du côté gauche du bâtiment.

Baisser pavillon : On abandonne le combat.

Belle comme une frégate : Désignation des belles demoiselles rencontrées pendant le périple, une escale.

Branle-bas de combat : Décrocher les annexes pour l'assaut.

Brasser : Guider les voiles.

Butin : Trésor.

Calaison : L'immersion de la partie inférieure du bateau dans la mer.

Calmé plat : Aucun vent, aucune turbulence.

Cap : L'itinéraire à suivre.

Carguer les voiles : Ralentir le bateau en retroussant les voiles.

Ça doit-être la perle de jade : C'est un événement inattendu, dit d'une marée imprévue.

Chasse-partie : Un genre de contrat qui lie le capitaine à son équipage, un code d'honneur.

Compas : Un dispositif qui sert à s'orienter : une sorte de boussole.

Coupe-jarret : Un endroit mortel qu'il faut éviter.

Donzelle : Une femme pirate.

Fièvre du cap Horn : Un pirate qui contracte une fausse maladie pour fuir ses responsabilités.

Gens de mer : Tous ceux dont le métier est de naviguer et, par extension, tout homme, à terre ou en mer, ayant un lien particulier avec la vie maritime.

Gréement : Les diverses manœuvres de cordages et de la voilure du navire.

Jacter : Converser, parler.

Lubber de terre : Un marin débutant, un novice en mer.

Mille millions de mille sabords, sapristi, morbleu, tonnerre de Brest, palsambleu : Ensemble de jurons marins.

Mis à sac : Piller.

Mouiller : Jeter l'ancre pour immobiliser le navire en pleine mer.

Ohé : Saluer.

Ohé! Du bateau! : Appeler les équipages d'un navire qui est proche.

Olibrius, espèce de mérinos mal peignés ou Bachi-bouzouk : Espèce d'imbécile.

Saborder : Faire couler son propre bâtiment.

Sous le vent : La direction contraire au vent.

Tanguer : Lorsque le navire perd progressivement l'équilibre.

Tirer une bordée : Utiliser tous les canons du navire.

Tribord : Si tu regardes toujours vers l'avant, il s'agit du côté droit du bâtiment.

Vigie : La personne qui guette les alentours en vue de mieux diriger le navire.

Virer de bord : Changer de cap ou de direction.



MISSION

PROLOGUE

Avant la grande catastrophe, soit à l'aube du 18e siècle, l'Enclave d'Atamai traversait une période de pleine effervescence, témoin d'une ère d'échanges commerciaux florissants. Les vaisseaux conduits de manière audacieuse sillonnaient les mers, portant des trésors exotiques et des épices rares des contrées lointaines du continent de Tangohia. Là-bas, une vague d'exploration et de conquête s'était amorcée, les aventuriers cherchant à cartographier les territoires vierges et à découvrir les richesses cachées de ces terres inexplorées.

Le Real, monnaie solidement établie, constituait le pivot du commerce tandis que l'ombre grandissante de l'esclavage planait sur les Tangolins, capturés pour alimenter les cupides dessins de l'industrie continentale. Pendant ce temps, des mouvements démocratiques et des regroupements de pirates réclamaient la liberté, cherchant à défier les pouvoirs en place et à façonner un avenir plus juste. Somme toute, le continent fourmillait de conflits. Le royaume d'Esturie était en proie à une guerre civile opposant le Nord et le Sud, laissant peu de ressources pour l'exploration. Pendant ce temps, les redoutables Tuniques rouges de Baragost gagnaient lentement du terrain sur le nouveau continent, revendiquant la partie ouest de Terre-Faucheuse. Mais le roi de Famas, Charles-Alphonse Artois, brillant stratège, avait uni ses forces avec les natifs tangolins pour reprendre habilement les régions de Sainte-Julie, Sainte-Maria et Sainte-Anne, obligeant le général Thomas Wolfe à engagé des pourparlers.

C'est dans ce climat de tension et d'incertitude que les cieux eux-mêmes déchaînèrent leur colère. Dans un éclair d'une féroce inexplicable, une gigantesque explosion secoua le continent de Tangohia, brisant ses solides fondations. Le sol se tordit, se pliant sous le courroux de forces millénaires, déclenchant des volcans endormis qui s'éveillèrent avec une voracité insatiable. Les entrailles de la Terre rugirent, projetant des torrents de lave ardente, scellant le destin des terres et de leurs habitants.

Tels des titans en furie, les tremblements de terre engloutirent des cités entières, avalant avec une féroce impitoyable tout ce qui se trouvait sur leur passage. Les montagnes elles-mêmes s'effondrèrent, leurs silhouettes majestueuses s'effaçant dans un chaos infernal. La dévastation ne connaissait pas de limites car les mers, une fois tranquilles, furent soulevées en une furie inouïe. Tsunamis colossaux se dressèrent, rugissant comme des bêtes déchaînées, balayant tout sur leur passage, engloutissant les côtes lointaines de Baragost, de Famas et d'Esturie. Les ports et les villes côtières furent plongés sous les torrents, tissant un voile d'obscurité et un isolement pour des civilisations autrefois prospères.

L'éclat de la lueur lunaire fut obscurci par les tourbillons de cendres et de fumée, créant un voile sombre et funeste qui recouvrit le monde. Les étoiles furent comme des larmes dans un ciel brisé, témoins silencieux de la colère déchaînée des éléments. Alors que les peuples tentaient de survivre à cette épreuve impitoyable, un nouveau chapitre de l'histoire se dessinait dans les cendres, un monde déchiré et transformé à jamais par la catastrophe d'une ampleur incommensurable.

Une décennie s'est écoulée depuis le cataclysme dévastateur, laissant derrière lui un monde transformé et meurtri. L'Enclave, autrefois en pleine effervescence commerciale, se relève lentement des ruines de la catastrophe. Une paix fragile s'est installée entre les royaumes de Famas et de Baragost, leurs dirigeants reconnaissant la nécessité de l'unité dans le sillage de la destruction.

Esturie, autrefois déchirée par la guerre civile, émerge en tant que nouvelle république. Ses citoyens aspirent à une ère de liberté et de démocratie. Les ports et les villes côtières ont été reconstruits avec acharnement, tout comme les flottes maritimes, même si la gloire passée de la flotte de Famas demeure un souvenir lointain.

L'exploration reprend, mais avec une détermination teintée de prudence. Les côtes et les fonds marins déformés par la catastrophe imposent des défis imprévus et des risques accrus aux navigateurs téméraires. Les écosystèmes ont subi de profondes transformations, bouleversant la faune, la flore, la géographie et la démographie de Tangohia.

Dans l'ombre des tragédies passées, de nouveaux récits d'espoir et de résilience émergent. Les peuples de l'Enclave d'Atamai se montrent déterminés à façonner un avenir meilleur à partir des cendres de leur histoire tourmentée.

QUI EST L'ARMATEUR ?

L'Armateur est l'investisseur principal dans le projet d'exploration de Tangohia. Très peu de gens ont eu la chance de le rencontrer. Il fait parvenir des directives à l'Amiral et aux capitaines d'expédition. Bien qu'il tire les ficelles dans l'ombre, les équipages éprouvent un grand respect envers leur bienfaiteur.

On ignore les raisons qui ont poussé l'Armateur à investir dans cette expédition, mais il semble y tenir fermement et y emploie de très grands moyens. Avant d'affréter le Royal Phoenix et la Destinée, le promoteur a misé sur un navire avant-gardiste, Le Goliath, mené par le capitaine Andrew Handfield. Cet imposant bâtiment naval, l'un des plus grands jamais construits, avec ses 200 canons, inspire le respect. Sa voilure d'envergure assure une rapidité d'exception. Malheureusement, son voyage est resté sans nouvelle. Craignant le pire, le reste de la flotte est lancée dans son sillage.

L'ITINÉRAIRE

Vous n'embarquez pas pour un simple voyage! La dernière destination reste, pour le moment, inconnue car tout dépend des trouvailles et des réalisations en cours de chemin. C'est une aventure, un mode de vie que vous allez embrasser. Le but de votre première mission est de découvrir ce qui est advenu du Goliath, le premier navire de l'*Armateur*.

Seuls les officiers supérieurs connaissent l'objectif exact du Goliath. L'embarcation a entamé la traversée de l'Océan du Sud le 12 avril 1724 en partance de Quai-du-Bourlingeur en Baragost: un voyage qui devait durer environ 16 jours pour se rendre dans l'Archipel de Tangohia, plus précisément à Borcourt. Cet objectif ne fut jamais atteint. Notre aspiration est donc de parcourir le même chemin que notre prédécesseur.

Le voyage entre le sol de l'Empire et l'archipel fut complété à de nombreuses reprises. Cependant, depuis la grande catastrophe, peu de bâtiments ont atteint l'autre rive. Vous allez faire face, certes, aux dangers habituels : tempêtes, orientation difficile, rationnement et attaque de pirates, mais ce qui est à craindre, ce sont les changements dans la géographie et les courants. Le talent de vos navigateurs sera mis à rude épreuve.

Pendant le voyage, vous serez coupés du reste du monde. Il sera difficile de recevoir des nouvelles et de communiquer avec le continent. Au quatrième jour, des messages prioritaires pourront être envoyés à l'aide de pigeons, et nous espérons envoyer une communication, à nouveau, une fois à Borcourt, mais rien n'est moins certain.

LES NAVIRES DE L'ARMATEUR

LE ROYAL PHOENIX

Ce navire est le second appareillé par l'*Armateur*. Il a été acquis à la flotte baragostaise après son premier voyage en mer. Il revêt une certaine personnalité de par sa figure de proue en forme d'Oiseau de feu. C'est un bâtiment moderne en parfait état (du moins à son départ). Malgré son imposante stature en comparaison au navire «*La Destinée*», il s'agit d'une petite frégate. Mesurant 33 mètres de long sur moins de 8 mètres de large, il a une capacité de tonnage de 300 tonneaux et contient une vingtaine de canons.

Une ancienne Tunique rouge, la capitaine Charlotte «Bulldog» Anderson le dirige, secondée par plusieurs officiers baragostois. Son équipage comprend jusqu'à 150 personnes, mais il en requiert bien moins pour être manœuvré.

La vie à son bord est très structurée, l'équipage est discipliné et les ordres sont acheminés d'une façon militaire. Les rangs et responsabilités de chacun sont clairs et la rémunération est en conséquence.

LA DESTINÉE

Ce navire est le dernier bâtiment de l'*Armateur*. Il ne lui appartient pas à proprement dit, mais une entente stricte entre son capitaine Sir Edgard Fleury et l'*Armateur* en fait le troisième de sa flotte. C'est un brick construit en Famas, moins armé que le «*Royal Phoenix*» mais bien plus manœuvrable. Il a été piloté par des chasseurs de pirates pendant plusieurs années, et on peut distinguer les impacts sur sa coque qui ont été rafistolés au cours des batailles. Voilier à deux mâts, il mesure 27 mètres de long sur 6 mètres de large. Il peut transporter jusqu'à 200 tonneaux et il est armé de 12 pièces d'artillerie.

Manœuvré par le réputé chasseur de pirate : Sir Edgard Fleury, et soutenu par une équipe bigarrée, ce navire héberge une formation de 90 âmes. En cas de problème, une petite équipe de 12 marins peut le manœuvrer.

Les interactions de l'équipage se montrent beaucoup plus informelles que sur le «*Royal Phoenix*». L'air est à la fête, et le mot d'ordre est «chacun pour soi». Les problèmes se règlent avec les moyens du bord, mais lorsque le capitaine parle, tout le monde agit.

LES PERSONNAGES IMPORTANTS / L'ÉQUIPAGE

BARAGOST

Hugues le courtois : Jeune roi de Baragost, Hugues plongea prématurément dans le monde politique à la suite du décès de trois membres de sa famille provoqué par la variole. Lui-même fut infecté par la maladie, mais sa jeunesse et sa vigueur lui permirent de s'en sortir, tout en laissant de profondes cicatrices sur son visage.

Son père et son frère aîné (héritier de la couronne) n'avaient pas jugé bon de le préparer aux tâches afférentes aux rôles de roi. Heureusement, n'ayant pas les connaissances nécessaires pour diriger, il eut la sagesse de se tourner vers des conseillers aguerris pour mener la nation. Cette décision lui valut l'estime de la classe influente.

Gilbert et Sally Herman : D'abord fabricante d'armes, Sally se distingue en atteignant des cibles mouvantes à une vitesse impressionnante et son mari Gilbert est un tireur de longue distance. Le couple est habitué à se dissimuler en forêt mais leur hygiène négligée et leurs manières grossières les particularisent. Ce couple de chasseurs émérites fut recruté par le roi pour débarrasser les *Bois Tourmentés* d'une créature malfaisante qui attaquait les hameaux situés en périphérie. Cette mission se solda par une amère réussite, car les deux chasseurs subissent encore les conséquences d'un traumatisme.

Zachary Crassus : Il est un marchand d'esclaves originaire de *Sainte-Maria* en Tangohia. À l'âge de 15 ans, il a lui-même été vendu comme esclave à l'empire Baragost et, il a bien observé et appris les méthodes des esclavagistes. Il fut affranchi après avoir sauvé la vie de son maître dans un incendie, même si les rumeurs prétendent qu'il serait à l'origine du brasier. Il est aujourd'hui un expert en négociation et en vente d'esclaves, parcourant les côtes pour arrondir ses revenus.

Même s'il garde une certaine amertume envers les baragostois, il transige régulièrement avec eux. Connu pour son tempérament impatient et belliqueux, on le reconnaît aux brûlures sur son visage. Il se déplace toujours avec une garde composée d'imposants gaillards.

Mélinda Porter : Exploratrice émérite, Mélinda Porter se démarque par sa témérité et son ingéniosité. Elle a gravi à plusieurs reprises les pics rocheux des *Monts Tristes* à la recherche de ruines anciennes. Sa dernière expédition a mal tourné, une partie de son équipe était face à la mort et elle fit une manœuvre risquée pour les sauver. Ayant absorbé le choc de la chute avec sa hanche, elle boite de la jambe gauche.

Ces séquelles mirent fin à sa carrière d'exploratrice, mais sa dévotion envers son équipe lui a permis d'être nommée Dirigeante de colonie. Depuis, elle a établi des partenariats fleurissant avec différents marchands et artisans pour développer la *Colonie des îles Jumelles*.

Richard Evans : Il est général dans l'armée baragostaise et responsable de la forteresse de *Norfolk*. Utilisé pour la formation de nouvelles recrues, ce bâtiment abrite un cachot où croupissent des raclures en attente d'être réhabilités pour des travaux publics. Richard Evans est connu pour son éthique douteuse, il a développé des techniques particulières pour réhabiliter les mécréants. De plus, il a su mener ses hommes à la victoire de nombreuses fois et la ligne de commandement le respecte énormément.

Au nom de son pays, Evans a combattu de nombreux pillards de côtes. Le pirate Eustache Laroche a éborgné le général Evans lors d'une embuscade. Depuis, Richard nourrit une profonde aversion pour les pirates et il alimente toujours le désir de se venger du capitaine Laroche.



FAMAS

Charles-Alphonse Artois : Ancien comte de *Clerves* et cousin du roi Gontran 1^{er}, il est nommé roi de Famas lors d'un soulèvement des nobles. Le roi Gontran 1^{er} était fortement apprécié de la population et l'accession au trône de Charles-Alphonse provoqua une importante instabilité dans Famas. Ayant gagné l'estime des militaires par ces victoires du passé, le roi reprit fermement le contrôle et prouva sa force. Charles-Alphonse est un homme au corps marqué par des cicatrices dues à son passé de guerrier, et le poids de l'âge a depuis peu rattrapé cet homme devenu austère et reclus.

Cybile Hollister Artois : Reine de Famas troisième épouse de Charles-Alphonse, elle provient de la classe ouvrière. Elle a, pendant de nombreuses années, prodigué des soins à la famille du Roi. Elle épousa Charles-Alphonse peu de temps avant son accession au trône. Reconnue pour s'intéresser aux plantes et par son caractère excentrique, de nombreuses personnes la qualifient de sorcière. Conseillère très estimée par Sa Majesté, elle agit régulièrement en tant que sa porte-parole lors de sorties publiques. Malgré son statut, elle continue d'arborer des peintures tribales et des talismans ésotériques.

Philippe-Ferdinand Artois : Fils du roi, né de Sophie De Beauvoir, la deuxième épouse de Charles-Alphonse, il est le seul enfant vivant des trois mariages de son père. Il fut élevé à *Clerves* par son tuteur David Jacquet, bras droit du Roi. Maintenant âgé de 15 ans, il a depuis peu rejoint la cour de son père. Un ensemble de précepteurs encadre son éducation. Cette cage dorée ne suffit pas à empêcher le prince d'avoir des écarts de conduite. Il aurait été retrouvé à quelques reprises, dans le quartier des soldats, faisant des parties. Il est grand, bel-homme et très arrogant.

Oscar Le Coq : Il est connu pour avoir coulé un grand nombre de navires baragistes et estuariens. Des rumeurs d'alliance avec la royaute de Famas semblent avoir encouragé un arrêt de ces activités. On aurait aperçu son navire à plusieurs reprises aux abords de l'île *d'Eau Claire*. Le surnom le Coq lui vient de son caractère bagarreur et de sa tignasse hirsute.

Jacob Rochefort : Il est le cartographe reconnu pour avoir élaboré la nouvelle carte de l'*Enclave d'Atamai* à la suite de la catastrophe de Tangohia. Il a fait partie de la première expédition revenue à bon port à la suite du grand bouleversement. Ce dernier voyage lui a laissé des séquelles importantes, plusieurs disent qu'il est devenu fou et nombreux rapportent avoir vu ses bras labourés d'entailles.

ESTURIE

Alfonso Agrippa : Fils héritier, il est à la tête d'un empire commercial de sucre. Sénateur d'Esturie Sud, il prône évidemment le développement du commerce. Après avoir hérité de son père, il a acquis plusieurs plantations en Nouvel-Esturie. Il est à l'origine de nombreuses expéditions vers Tangohia.

Connu comme gentleman célibataire, il ne manque pas une occasion pour courtiser une demoiselle. Il adore étaler ses richesses en arborant des bijoux de toutes sortes et il ne regarde pas à la dépense. Beau parleur, il a hérité des traits de son père et il se pourlèche régulièrement les lèvres en présence d'inconnus.

Roberto Merrick : Ancien prédicateur, il s'est tourné vers la politique pour endosser le titre de sénateur d'Esturie Nord. Orateur envoûtant, il séduit les foules par son charisme et son discours à caractère traditionnel. Ayant des racines ecclésiastiques, il arbore fièrement des tenues cérémoniales.

Son teint blafard et son air sévère nous rappellent qu'il est un habitué des archives et des recueils poussiéreux. Considéré presque fanatique, sa nomination en tant que sénateur, constitue, selon certains, un danger pour la stabilité politique du pays.

Carmen Rodriguez : Même si plusieurs prétendent qu'une femme sur un navire porte malheur, Carmen est elle-même particulièrement superstitieuse. Cela ne l'a pas empêché de devenir capitaine du *Fugitif* et d'offrir ses services comme escorte des bateaux transigeant entre la République d'Esturie et Tangohia.

Le nom de son navire s'inspire de son passé houleux. Son père, qui a été condamné comme pirate par la cour famasienne, a transporté la jeune fille sur son navire lorsqu'il a fuit son pays. Ayant grandi avec des marins rustres, elle a copié leur manière et elle est perçue et traitée comme un homme par les membres de son équipage.

Paloma Santiago : Née dans une famille démunie, elle a gravi les échelons de la pègre de *Dewcliff* avant de trahir le patriarche de l'organisation. Après quelques occupations douteuses, elle a emprunté la voie de la légalité en faisant un séjour en politique, et a mérité sa place comme directrice d'une société financière.

On dit qu'elle est une croqueuse de diamants, surtout à cause des nombreuses relations discutables qu'elle a eues avec des hommes riches. Pourtant, c'est une femme d'affaires rigoureuse et intransigeante. Il lui arrive régulièrement de porter des tenues affriolantes, même à des moments inappropriés.



TANGOHIA

La bête d'Elderdale : Il existe d'innombrables légendes et rumeurs à propos de monstres, véhiculés par les marins, mais ce récit n'a pas été catégorisé comme tel, car il existe de nombreuses preuves de son existence. On ne connaît pas ses origines mais, selon les témoins, la bête d'Elderdale aurait la carrure d'un ours, mais encore plus grand et son corps serait couvert de plumes et ses griffes tranchantes comme des rasoirs. Le monstre se cacherait dans les *Terres Scintillantes* et attaquerait les explorateurs téméraires qui s'aventurent trop profondément dans les terres sauvages.

Plusieurs expéditions ont été organisées pour traquer la créature. Elles se sont toutes soldées par un échec car la bête aurait le pouvoir de se fondre dans le sol et de se transporter d'arbre en arbre, en passant par les racines. Bien des gens restent sceptiques à propos de son caractère magique. Néanmoins, des moulages de ses empreintes existent et de nombreuses équipes sont portées disparues. Les anciens rapportent que le monstre garderait un important trésor car il y a longtemps, le peuple le considérait comme une divinité et vivait en harmonie avec lui, le comblant de cadeaux et d'offrandes.

Ozalee, prêtresse de Angelfalls : Très respectée par les tribus de la Nouvelle Esturie, elle est la chef spirituelle de la communauté. Elle est énormément respectée à travers différentes tribus de la Nouvelle Esturie. Les locaux croient qu'Ozalee a une connexion particulière avec les esprits de la nature. Elle s'oppose férolement à l'arrivée de nouveaux colonisateurs hérétiques qui saccagent la connexion des natifs avec leur déesse.

Les indigènes honorent la déesse *Dali*, patronne des montagnes, de la forêt et de la guérison. Les fidèles de cette divinité recherchent une harmonie avec la nature qui l'entoure et portent un grand respect à la faune. La prêtresse se distingue par son âge vénérable et ses habits cérémoniaux fabriqués à partir de végétation. Elle constitue une figure clé qui peut entraîner un soulèvement de la population.

Korg : Chef de guerre de *Borcourt*, il est né dans une petite tribu de féroces guerriers vivant dans les rudes terres désertiques. Enfant, il a montré une aptitude naturelle au combat et a rapidement gravi les échelons de la caste des guerriers de sa tribu. Avec ses compétences de leadership exceptionnelles et ses prouesses tactiques, Korg devint le chef de guerre de la tribu à un jeune âge.

Sous sa direction, la tribu est devenue l'une des plus redoutées de la région. Réputé pour son habileté au combat et son approche intransigeante, il a libéré à plusieurs reprises des membres de sa communauté des geôles de marchands d'esclaves. Surmonté de sa coiffe indigène classique, ce chef incontestable nourrit une profonde aversion envers les explorateurs occidentaux, et frappe sans merci en utilisant des tactiques de guérilla et d'embuscade.

L'ÉQUIPAGE

Amiral William O'Connor alias Black Bill : Il est né à Baragost, mais il a passé la plus grande partie de sa vie sur des navires. Connu des autorités pour avoir coulé et pillé d'innombrables bateaux marchands, il a été poursuivi et condamné pour ses actes de piraterie. Promis à la pendaison, il obtient finalement un pardon de la couronne en échange d'une servitude de 10 ans pendant laquelle il a cherché des trésors et des objets légendaires au nom du Roi.

Aujourd'hui Amiral de *l'Armateur*, il est le chef inconditionnel de l'expédition. Les matelots le connaissent, mais peu l'ont rencontré et encore moins lui ont adressé la parole. On le reconnaît par sa longue barbe rousse. Stratège notoire, il possède un caractère très changeant et peut devenir incontrôlable au moindre accroc ou manque de respect.

Aurore «La vipère» : Ses origines restent obscures et ses capacités le sont tout autant. On dit qu'elle a été embauchée par *l'Armateur* pour ses talents à prédir l'avenir. C'est une prophétesse, qui a certes un don. Malheureusement, ses visions ne viennent pas sur commande, et doivent être interprétées.

Aurore étudie les sciences occultes et s'entoure de bestioles, d'objets étranges et de babioles macabres. Dans le passé, son comportement chaotique et son allure torturée lui ont valu un long séjour à l'asile, bien qu'elle ait visé juste quant à plusieurs événements marquants. Elle semble souvent vivre dans un monde à part, même si elle montre à l'occasion une lucidité qui fait peur. Elle a ses quartiers sur le *Royal Phoenix*.

Benito Garcia dit «el topo» : D'origine esturiennes, Benito est issu de la marine marchande. C'est un nabot à lunette qui bégaié quand il doit s'adresser à plusieurs personnes. Pourtant, il est une légende. Étant autrefois navigateur sur des bâtiments remplis de richesses, mais peu armés, il a échappé à plusieurs pirates, dont le capitaine Black Bill.

Il a maintenant ses quartiers sur *La Destinée*, car il a été choisi comme cartographe et stratège par Black Bill lui-même. Sa spécialité est l'hydrographie, il sait reconnaître les meilleurs endroits où faire passer une flotte.

Sir Edgard Fleury : Edgard est un gentleman famasien qui a fait ses preuves dans la chasse aux pirates. C'est un homme décontracté qui accorde peu d'importance aux titres et au décorum. Avec ses habits d'aristocrate et sa perruque bouclée, il a davantage l'apparence d'un noble de la cour que d'un soldat. Pourtant, il est redoutable en duel car il manie le fleuret magistralement. Plusieurs capitaines pirates ont capitulé après avoir accepté son défi.

Il est le capitaine de *la Destinée*, un navire qu'il a acquis par la pointe de sa lame. On ignore l'entente qu'il a avec *l'Armateur*, mais il a accepté de fournir son apport à l'expédition sous le commandement de l'Amiral O'Connor.

Charlotte «Bulldog» Anderson : Capitaine du *Royal Phoenix*, Charlotte est un ancien officier baragostois. Son état de service ne fait pas d'elle une légende, mais c'est une femme organisée, disciplinée et même acharnée. Elle est petite et trapue, forte comme un bœuf, ses décisions sont toujours bien réfléchies, mais une fois qu'elle est lancée, rien ne peut l'arrêter.

Elle raconte qu'elle n'a malheureusement pas eu sa chance dans l'armée royale, peut-être parce qu'elle est une femme, ou peut-être à cause d'un conflit avec son officier supérieur. Ainsi, elle a talonné l'Amiral pour avoir son poste sur le *Royal Phoenix*.

LE CODE DE L'ARMATEUR

Dans les prochaines lignes, vous allez trouver l'article 1, un aperçu de la loi qui régit les comportements sur les navires de l'Armateur. Ce sont les règles principales, celles que tous les matelots doivent connaître en embarquant pour l'aventure.

Bien sûr, ces règles très générales peuvent comporter des exceptions. C'est à vous de les exploiter lors des événements. Rappelez-vous cependant, que le capitaine demeure toujours le juge et le magistrat du code. Il peut l'interpréter de la façon qui lui convient, selon la situation.

CHASSE-PARTIE : ARTICLE 1

- 01. Respect et obéissance :** Chaque membre de l'équipage doit respecter et obéir aux ordres du capitaine et des officiers supérieurs. La discipline reste essentielle pour maintenir l'ordre à bord du navire. La désobéissance sera sévèrement punie.
- 02. Droit de vote :** Dans les affaires d'importance, chaque membre de l'équipage pourra donner sa voix et aura un certain pouvoir décisionnel si la majorité est en désaccord avec la décision du Capitaine.
- 03. Partage équitable du butin :** Le butin acquis par les membres de l'équipage (comme les objets précieux, gemmes, réaux et pièces indigènes) doit être partagé de manière équitable. Il sera conservé dans la voûte du navire et utilisé pour les fins de la mission. À la fin de l'expédition, les restes seront distribués équitablement entre tous les membres de l'équipage, selon leur rang et conformément aux accords convenus avant le départ.
- 04. Le salaire et les biens personnels :** Les salaires versés en Doublons de l'Armateur, les armes, les cargaisons et les effets personnels accumulés lors des pillages et des missions sont la propriété personnelle de celui qui l'a capturé. Aucune obligation de partage n'est imposée. L'utilisation de ces biens pour faire avancer la mission est indiquée et pourrait être récompensée, mais aucun remboursement n'est prévu.
- 05. Couvre-feu :** Sur le navire, les lumières et les chandelles doivent être éteintes à huit heures du soir. Ceux qui veulent boire, passé cette heure, doivent rester sur le pont sans lumière. Une fois les pieds au sol, tous les couvre-feux sont levés, mais les matelots avec des postes devront rester à l'affût en tout temps.
- 06. Entretien des armes :** Les hommes sont responsables de leurs armements, ils doivent garder leurs armes (fusil, sabre et pistolets) toujours propres, aiguisees et en état de marche.
- 07. Solidarité envers l'équipage :** Les membres de l'équipage doivent s'entraider pour assurer la réussite des pillages et la sécurité du navire. La trahison envers ses camarades est impardonnable. Quiconque déserte le navire où son poste d'équipage pendant un combat sera puni de mort ou abandonné sur une île déserte.
- 08. Solidarité lors des missions :** Aucun membre de l'équipage ne peut être laissé derrière lors d'une mission. Si un membre de l'équipage est blessé ou en difficulté, nous devons tout mettre en œuvre pour le secourir et le ramener à bord en toute sécurité.
- 09. Interdiction des querelles personnelles :** Personne ne doit frapper quelqu'un d'autre à bord du navire. Les différends personnels entre membres de l'équipage doivent être résolus de manière pacifique, sans perturber la cohésion et l'efficacité de l'équipage. En cas de préjudice grave, les querelles seront vidées à terre par un duel, à l'épée ou au pistolet. Celui qui fait couler le sang en premier sera déclaré vainqueur.
- 10. Interdiction du vol à bord :** Tout vol ou appropriation illégitime des biens des autres membres de l'équipage est sévèrement puni. Le respect mutuel et la confiance constituent des valeurs essentielles à bord du navire.
- 11. Respect des pourparlers :** Si un adversaire ou un étranger demande des «pourparlers», il doit être obligatoirement épargné et conduit à un officier afin de débattre. Nous accorderons la protection à ceux qui cherchent à parlementer de manière pacifique, mais tout acte de trahison ou d'hostilité pendant les pourparlers sera considéré comme une grave violation de notre code et sera sévèrement puni.
- 12. Respect des prisonniers :** Les prisonniers capturés doivent être traités avec humanité. Ils peuvent être soumis à des interrogatoires ou à des traitements coercitifs pour obtenir des informations, tant que les sévices n'entraînant aucune séquelle permanente.



QUELQUES LÉGENDES

Dans cette section du Guide, vous trouverez un aperçu du folklore de notre univers. Les histoires que vous lirez permettent de connaître certains héros populaires ou les cauchemars qui hantent les nuits des enfants. N'hésitez pas à vous inspirer de ces contes pour agrémenter l'historique de votre personnage et sentez-vous libre de l'adapter à la sauce locale. Chaque village propage sa propre version mais, dans les faits, comme dans toute bonne légende, il est possible qu'un fond de vérité imprègne ces écrits.

LE LÉVIATHAN, MONSTRE MARIN

Une légende des temps anciens sortie tout droit des ténèbres originelles, le léviathan hante encore les cauchemars des marins d'aujourd'hui. Les anciens décrivent un monstre immense aux écailles dures comme l'acier. Les vieux loups de mer parlent d'une créature hybride entre un mythique dragon, un crocodile et un serpent.

Les habitants de Baragost prétendent que l'un de leur héros antique aurait croisé le fer avec le Léviathan. Leur légende va comme suit : Le Fougueux Talion était mercenaire pour différents capitaines de navire qui écumaien les côtes à la recherche de requins mangeurs d'hommes et de baleines déchaînées. Ce jour-là il embarqua sur le Black Bull. Le capitaine de ce navire jouissait d'une solide réputation: Hector Sanspeur, marin d'expérience arborait une chevelure argentée.

L'équipage habitué à écumer les côtés de Baragost étant affaibli à dénicher sa proie, il ne s'imaginait pas devenir proie à son tour. La vigie aperçut au loin un monticule inhabituel, au milieu de la baie. Rapidement, les marins réalisèrent qu'ils avaient devant eux la créature légendaire que tous les marins redoutaient. En un rien de temps, Talion saisit un harpon pour se préparer à une attaque imminente. Le capitaine Hector donna des ordres pour fuir au plus vite la créature. Hélas! La bête les avait déjà repérés.

L'immense tête du Léviathan se retrouvait déjà au-dessus du Black Bull. L'équipage n'avait plus aucune chance de fuir. Hector ordonna à tous les hommes de prendre les harpons et de viser la bête. Une nuée de dards plongea vers la créature, mais les harpons se fracassèrent sur l'épaisse cuirasse du Léviathan. L'animal ne semblait pas s'inquiéter de ces attaques. Il commença à enrouler sa longue queue autour du navire, des marins se retrouvant pris dans son étreinte mortelle. Le désespoir avait envahi les hommes qui voyaient les épées se tordre lorsqu'ils frappaient la bête.

Voyant la situation catastrophique, Talion redoubla de courage et grimpa dans le Grand Mât pour faire face à ce démon des mers. Le héros empoigna un harpon et prit toutes les forces qu'il lui restait pour lancer l'arme directement dans l'œil du monstre. La bête émit une plainte horrible qui retentit dans les falaises de la baie.

Maintenant borgne, la créature fut prise de panique et tenta de quitter les lieux. Pendant sa fuite, elle percuta la paroi Est de la baie avec sa tête et son énorme queue, ce qui provoqua un important effondrement et des vagues immenses. Par miracle, le Black Bull fendit les flots de la Mer du dragon et s'échoua sur la plage.

Encore aujourd'hui, une cicatrice sillonne le paysage de la Mer du Dragon et rappelle aux Baragostois que l'océan peut surprendre même les marins les plus aguerris.

LES BRUMES DE L'AURORE

Laissez-moi vous dévoiler les mystères envoûtants des Brumes de l'aurore, un lieu légendaire qui a capté l'imagination des marins intrépides. Perché sur un petit archipel du littoral sud de Famas, cet endroit fascinant est empreint de beauté et de danger. Les parois se dressent majestueusement, formant une chaîne de montagnes escarpées qui s'élèvent dans les cieux. Au lever du Soleil, un phénomène spectaculaire se produit : les nuages qui enserrent ces sommets mystérieux se parent de teintes violacées, créant un tableau céleste d'une rare beauté. Ce spectacle a émerveillé les rares chanceux qui ont pu l'observer; une symphonie de couleurs qui semble appartenir à un autre monde.

Cependant, l'attrait esthétique des lieux dissimule de redoutables dangers. Les récifs qui bordent cet archipel se font traîtres, prêts à déchirer la coque des navires audacieux qui osent s'aventurer dans ces eaux tourmentées. Les courants puissants et les bancs de sables mouvants compliquent la navigation, mettant à l'épreuve les compétences et l'audace des marins. Mais ce n'est pas tout. Les Brumes de l'aurore sont également connues pour leurs tempêtes soudaines et dévastatrices. Des vents violents s'engouffrent à travers les crevasses des montagnes, créant des tourbillons d'une terrible intensité.

Malgré ces dangers, les Brumes de l'aurore exercent une fascination indéniable sur les âmes aventureuses. Les légendes maritimes racontent que cet endroit recèle des trésors perdus: c'est un appel irrésistible pour les explorateurs intrépides! Ainsi, les Brumes de l'aurore symbolisent l'audace et la bravoure, un lieu où la beauté sauvage et les périls mortels s'entrelacent pour créer une expérience unique et inoubliable. Seuls les plus téméraires osent s'approcher de cette région mystérieuse, prêts à affronter les défis et à découvrir les secrets enfouis.



LE SPECTRE SANGLANT, NAVIRE FANTÔME

Tout le monde connaît des histoires de fantômes, et la plupart d'entre vous connaissent un marin qui prétend en avoir vécu une. Seulement, ce que vous vous apprêtez à lire, ce n'est pas le récit d'un vieil ivrogne qui cuve son rhum dans le fond d'une cale, Non! C'est le rapport d'une dizaine d'équipages différents, d'une centaine de marins qui en portent encore les stigmates.

Les souvenirs diffèrent, mais ils s'accordent tous sur certains points. Le phénomène se produit toujours quand la mer est calme, même trop calme... L'horizon est obscurci par un épais brouillard, ou une pluie diluvienne. Quand, soudain, les eaux qui entourent le navire et les environs rougissent et s'épaissent. Des poissons et d'autres bestioles mortes se mettent à flotter tout autour, on dirait une grande mare de sang jonchée de cadavres.

Si on scrute l'horizon au bon endroit à ce moment-là, on aperçoit le grand vaisseau blanc et vaporeux. Une seconde, le spectre est à distance de lorgnette, la seconde suivante, on jurerait que son capitaine peut nous toucher avec ses longs bras décharnés. C'est alors que vous vous sentez étourdi et confus.

Même si cette vision hante encore les cauchemars de certains matafs, ce n'est pas le pire. On prétend qu'il faut éviter son regard perçant, vide et flamboyant à la fois. Car ceux qui soutiennent sa vue trop longtemps perdent tous leurs repères, ils sont envahis d'une rage et d'une incontrôlable soif de sang. Imaginez la confusion qui s'empare du pont quand plus de la moitié de l'équipage se transforme soudainement en monstre et se rue sur vous comme des forcenés pour essayer de vous mordre. Ça se termine forcément dans un bain de sang: soit l'équipage tout entier est décimé par les enragés, soit quelques survivants s'en tirent après avoir massacré leurs confrères devenus fous...

Les apparitions se font aujourd'hui plus rares, mais c'est probablement dû au fait que les aînés évitent la zone la plus critique, qui a été nommée avec raison : la mer Rouge. Pour sûr, les survivants en parlent rarement, mais ils ont des cicatrices qui leur rappellent cette horrible journée.

Personne ne connaît la provenance ni le désir véritable de cette hantise, mais je vais quand même vous partager les fabulations d'un vieux maboul. Celui-là racontait l'histoire du commandant Nelson, un excentrique officier de la marine baragstoise à la recherche d'un ancien trésor. Ça commence comme toute bonne histoire de pirates, mais lui, il s'était égaré en mer pendant bien trop longtemps pour contenir la grogne de ses subalternes.

Perdus, épisés et affamés, les marins n'auraient pas juste décidé de se mutiner. Dans leur colère, ils auraient carrément dépecé leur chef pour le bâfrer, avant de tous se suicider, en peignant de rouge le pont de L'Espérance.

FLORA LA MORDANTE, CAPITaine DE RENOM

On ne peut parler des célèbres capitaines famasiens sans évoquer Flora la mordante. Cette corsaire sortie des bas-fonds de la ville réussit à se faire remarquer par son charisme débordant et son caractère acerbe.

Elle est maintenant reconnue pour ses triomphes en mer, la découverte de la Perle de Jade, son expédition dans les entrailles de Grand-Marché et son combat légendaire contre le capitaine pirate Eustache Laroche. Mais les secrets qui l'entourent alimentent encore plus les commérages.

Certains restent persuadés qu'elle possède des pouvoirs qui obligent les hommes à lui obéir. Entre vous et moi, tous les hommes sont capables de prétendre à cette excuse lorsqu'ils font des choix douteux. Des ragots évoquent les tatouages qui sillonnent son corps. Plusieurs croient qu'il s'agit de talismans de protection et d'autres les interprètent plutôt comme des glyphes pour jeter le mauvais œil à ces ennemis. La théorie la plus farfelue, c'est qu'elle serait une sirène sortie de la mer pour vivre comme les hommes!

À travers les mystères qui l'entourent, ce qui est connu de tous à son sujet, c'est que si vous vous aventurez à la contrarier vous y perdrez une partie de votre corps qu'elle arrachera avec ses dents!

LA PERLE DE JADE

Laissez-moi vous narrer la légende envoûtante de la Perle de Jade, un trésor mythique qui a alimenté nombre d'aventures. Les fresques anciennes que j'ai découvertes dans les ruines d'un temple sur l'île d'Orilon illustrent l'histoire mythique de sa création, et je me fais le conteur des origines de cet objet légendaire.

Aux premiers jours de notre monde, seuls les cieux et les flots existaient. Deux créatures divines résidaient dans les nuages. Le majestueux Phénix, un oiseau de feu, était le gardien de la lumière. Chaque jour, il parcourait les cieux pour réchauffer les océans. La nuit, le Dragon d'argent, détenteur de l'ombre, parcourait à son tour le ciel pour influencer les marées. Un jour, lors d'un événement rare, la lumière et l'ombre se croisèrent dans le sillage des deux êtres célestes, créant une éclipse. Ce phénomène fascinant perturba l'équilibre céleste.

Intrigués par cette convergence céleste, le Phénix et le Dragon tournèrent autour de l'éclipse, attirés par un éclat vert et scintillant. Leurs mouvements rythmiques façonnèrent l'éclat en une sphère comprimée, créant ainsi une petite perle de jade lumineuse. Les deux divinités se disputèrent alors la possession de cette merveille. Un affrontement titanique s'ensuivit, semant des plumes et des écailles dans les océans. Ce fut un combat d'une intensité inégalée, consommant finalement les deux protagonistes. Leurs pouvoirs se dispersèrent, donnant naissance au Soleil et à la Lune, tandis qu'une partie de cette puissance fut emportée avec la perle qui tomba dans les profondeurs de l'océan.

Depuis lors, la Perle de Jade est restée un symbole de puissance et de mystère, suscitant l'avidité des marins audacieux. On prétend qu'elle possède le pouvoir d'influencer les courants et les marées, et qu'elle peut guérir les maux les plus opiniâtres... Cependant, seule une poignée de chanceux ont réussi à entrevoir sa lueur éthérée.

LA LÉGENDE DU DRAGON DE BOIS

Crois-le, ou crois-le pas, c'est toi qui sais, mais moi je me le suis fait raconter par mon oncle, qu'y n'est vraiment pas le genre à raconter n'importe quoi. Et lorsqu'il a conté l'histoire, tout un compteur ce Ératol, il avait les yeux écarquillés et le cœur qui battait la chamade. Crois-moi comme tu m'entends, il semblait en avoir encore peur, et il jurait sur la tête de sa femme.

L'histoire commence à l'époque où l'empire envoyait des navires pour coloniser les terres éloignées comme les îles Jumelles. Par un soir de tempête, dans la Baie du Lion, mon oncle était vigie sur un navire d'explorateurs en direction de l'Océan Noir. Tout le monde sait que les eaux profondes se montrent pleines de surprises. Il faut s'attendre à tout et rester alerte! Mais ce jour-là, mon oncle aperçut au loin un vieux rafiot pirate qui semblait voguer à la dérive.

Dès qu'il fut averti, le capitaine a tout de suite été intéressé. Sur des bateaux de pirates, on trouve normalement ben des richesses, pis celui-là semblait énorme. Il ordonna donc qu'on l'aborde; et les officiers ont rapidement commencé les manœuvres. Une fois suffisamment près, mon oncle a remarqué, il savait pas s'il rêvait, mais même si toutes voiles baissées, le bateau semblait oublié et vide, il y avait ben un équipage, un contingent de pirates invisibles s'afférant à déplacer les trucs, lever l'ancre et préparer sa partance.

Mon oncle savait pas trop comment annoncer ça au capitaine, mais le vieux bouc avait déjà observé à l'aide de sa longue lunette. En panique, il ordonna donc à l'équipage de rebrousser chemin, et c'est à ce moment-là que le bateau fantôme a non seulement commencé sa route, mais, il s'est littéralement envolé dans le ciel comme un dragon de bois.

LA MALÉDICTION DE L'IMMORTEL

La légende raconte qu'un très grand pirate, le sombre Medor Poing d'acier aurait perturbé la quiétude d'un archange. On dit que cet être inconditionnel de la ferveur se serait amouraché d'une mortelle et que, du haut de son paradis, il la regardait vivre et agir.

Un jour le pirate croisa le chemin de cette chouchoute divine, mais, au même titre que ses victimes précédentes, elle fut souillée et pillée. L'archange, témoin de la scène, fut profondément blessé et enraged. Il ouvrit une brèche dans les cieux pour descendre retrouver le pirate et l'affronter.

L'être immortel ne rencontra aucune difficulté à désarçonner le malheureux bandit. Mais avant de le terrasser, il eut un moment de pitié et choisit de le laisser vivre. Pour le punir de ses mauvaises actions, il choisit de le maudire, et trouva ce qui ferait le plus mal au pirate : Il lui donna un profond mal de mer. Ainsi, le capitaine ne pourrait à jamais commander son navire et piller les villes côtières.

Alors, le pirate consacra sa vie entière à se venger. Personne ne sait vraiment comment, mais un bon jour, quand il avait amassé suffisamment de puissance et d'alliés, il s'aventura dans les confins du paradis, y capture quatre anges et les enchaîna aux quatre extrémités de son vaisseau pour le faire s'envoler. Ainsi il n'aurait pas le mal de mer.

Encore aujourd'hui, on raconte que les anges condamnés répondent au coup de fouet saisissant et font à jamais virevolter le Vaisseau déchu de l'Élysée.



LA BOUTEILLE DU PIRATE

Connaissez-vous cette chanson partagée par de nombreux marins? Elle parle d'une bouteille magique, forgée par les dieux, qui renfermait un vœu prodigieux. Elle fut confiée au plus valeureux des héros. Mais tandis que le héros songeait à l'usage de ce pouvoir incommensurable et la façon dont il l'utiliserait, la bouteille fut dérobée par une bande de pirates audacieux, osant défier les flots tumultueux de l'Océan du Sud pour se l'approprier.

Dans maints récits, la prudence nous rappelle de nous méfier de tels dons, car les héros finissent tous par comprendre qu'il faut faire bien attention à ce que l'on souhaite, que leurs désirs les plus ardents ne mènent point à la félicité. Mais que se passe-t-il quand un être malveillant s'empare d'une telle puissance ?

Ainsi se déroula cette sombre légende. Le pirate a trouvé les mots justes, exploitant la puissance de la bouteille pour débusquer et asservir des créatures quasi divines. Pillage après pillage, son pouvoir grandit, son emprise sur le monde s'étendit, jusqu'à alerter le créateur de la bouteille.

L'Éternel, chagriné de voir son présent perverti, usa de subtilité et offrit une seconde bouteille au pirate, l'incitant à s'approprier les pouvoirs mêmes de la carafe. Mais l'orgueil maudit du malfrat le poussa à commettre l'erreur que l'être divin attendait, et il fut capturé, enfermé à jamais dans cette même bouteille, condamné à être l'esclave éternel des mortels qui détiendraient son réceptacle.

Toutes les cultures portent des légendes sur les lampes et les bouteilles abritant des génies, anges ou fées; des êtres surnaturels accordant aux mortels des souhaits, un pouvoir démesuré. Mais cette légende en particulier a engendré de nombreuses expéditions, car dit-on, la bouteille et son génie dérivent encore quelque part dans l'océan, attendant d'être débusqué.

