

## ÇA FINIT...

≤ (!!!) = MAL

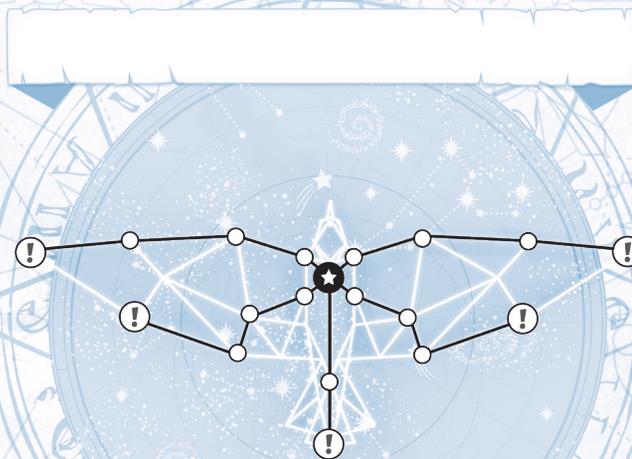
Vous pensiez quitter votre poste à bord du navire bien avant de partir pour de bon. Quand votre aventure se termine, il ne vous reste plus qu'un(e) <sup>(4)</sup> puant(e) et moche. Vous l'échangez immédiatement pour payer votre voyage de retour vers votre ville natale. Votre nouvelle vie s'avère morne et prévisible ; la piraterie vous manque énormément, au point que votre existence ne semble plus avoir de sens. Vous passez les dernières années de votre vie à regarder l'océan avec nostalgie, en vous demandant ce qu'il serait advenu si vous étiez resté à bord. Quand vous vous éteignez enfin, suite à une longue bataille avec un cerveau de <sup>(3)</sup>, vous ne laissez derrière vous qu'amertume et sentiment d'inassouvi. Votre famille, qui sait depuis toujours que vous avez vécu une vie secrète et scandaleuse, vous enterre près de la tombe du capitaine <sup>(2)</sup>.

(!!!) = BIEN

Toute votre vie, vous avez cherché quelque chose. Devenir pirate vous a finalement permis de comprendre quoi. Une fois votre engagement à bord terminé, vous vendez votre <sup>(4)</sup> et préparez une expédition avec un nouvel équipage d'ex-<sup>(1)</sup>s vers une île mystérieuse au sud de la mer du Soleil Couchant. Là-bas, au cœur de la jungle, vous découvrez, en compagnie de vos membres d'équipage, un temple secret n'apparaissant sur aucune carte. Lorsque vous entrez dans la pièce principale, vos yeux sont éblouis par la lumière rougeoyante d'un magnifique cristal, d'une taille impressionnante. Votre âme s'emplit alors de joie et de satisfaction. C'était votre destin de trouver ce joyau ! Le cristal consume vos pensées, et vous réalisez à peine que les membres de votre équipage hurlent de terreur et tentent de s'enfuir. Lentement, la chambre est envahie de <sup>(3)</sup> et les portes extérieures se referment. Tandis que les autres luttent pour s'échapper, vous riez en vous abandonnant aux secrets du cosmos qui viennent finalement de vous être révélés.

(!!!!) = GLORIEUSEMENT

La vie de pirate s'est avérée un peu trop dure pour vous, mais elle a réveillé votre envie de voyager, comme vous ne l'aviez jamais ressentie jusqu'à présent. Après avoir fini votre temps à bord, vous décidez de rassembler les cartes, les journaux et tous les documents en rapport avec les aventures du capitaine <sup>(2)</sup>. Vous voulez essayer de suivre ses traces, et éprouvez une grande satisfaction à poursuivre l'œuvre de sa vie. Finalement, vous créez une bibliothèque qui porte son nom, où les pirates et les explorateurs du monde entier peuvent venir vendre et faire connaître leurs cartes des lieux récemment découverts dans la mer du Soleil Couchant. Cette bibliothèque devient indispensable à la communauté, et vous permet de découvrir des lieux extraordinaires. Vous liez une grande amitié avec <sup>(5)</sup>, dont l'odeur vous devient même supportable.



## LE PIRATE FURETEUR

|            |  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|------------|--|---|---|---|---|---|---|---|
| Découverte |  | ★ | ★ |   | ★ | ★ |   |   |
| Vigueur    |  | ★ | ★ | ✕ | ✕ | ✕ | ✕ | ✕ |
| Chasse     |  | ★ |   | ★ |   |   | ✕ | ✕ |
| Visée      |  | ★ |   |   | ★ |   | ✕ | ✕ |
| Vantardise |  |   | ★ | ★ |   |   | ✕ | ✕ |
| Navigation |  | ★ |   | ★ | ★ |   |   | ✕ |

## COMPLÈMENTS D'HISTOIRE

Remplissez chacune des lignes ci-dessous. Quand l'histoire de votre personnage contient un chiffre, remplacez-le par votre réponse sur la ligne correspondante.

1. Une profession liée au voyage : \_\_\_\_\_

2. Un nom ridicule : \_\_\_\_\_

3. Un animal : \_\_\_\_\_

4. Un objet de collection : \_\_\_\_\_

5. Le nom de pirate d'un autre joueur : \_\_\_\_\_

## HISTOIRE DU PIRATE FURETEUR

J'ai toujours voulu découvrir le monde, c'est ma passion d'aussi loin que je m'en souviens. Dans ma jeunesse, j'étais <sup>(1)</sup> et je me portais volontaire pour toutes les expéditions de reconnaissance qui se présentaient. Un jour, je me suis retrouvé à bord du navire du capitaine <sup>(2)</sup>, l'intrépide explorateur au service de Sa Majesté, qui est ensuite devenu mon mentor. J'ai beaucoup appris sur son bateau en parcourant les mers, mais la chance a fini par nous abandonner et notre navire a été coulé par un(e) <sup>(3)</sup> géant(e). Le capitaine a péri, et j'ai dû trouver un nouveau vaisseau. Quand j'ai entendu parler d'un capitaine pirate qui se rendait aux Confins de l'Océan, j'ai compris que le monde était sur le point de changer, de devenir un endroit encore plus intéressant, et qu'embarquer avec les pirates pourrait bien me procurer les mêmes sensations fortes que les expéditions. Aujourd'hui, je me retrouve sur un bateau pirate et je suis obligé de voir la vérité en face : je déteste les pirates ! Ils puent et ils méprisent au plus haut point la Langue du Roi, sans parler de leur ridicule obsession pour le(s) <sup>(4)</sup> (s). Leur présence même souille ce qui devrait être un voyage initiatique. Prenez <sup>(5)</sup>, par exemple. Qui pourrait supporter la proximité de ce butor pendant ne serait-ce que cinq minutes ? Maudits pirates !

## ÉVÉNEMENTS CONSTELLATION

Lorsque vous êtes invité à résoudre des événements Constellation, défaussez tous vos pions Événement Constellation. Pour chaque pion défaussé, remplissez ci-dessous le paragraphe ❶ vide suivant et lisez le texte correspondant.

❶ Je me suis tortillé en le/la <sup>(4)</sup> sentant glisser le long de ma gorge. Ce n'est pas la pire chose que j'aie jamais mangée, mais la seule idée d'avaler un(e) <sup>(3)</sup> miniature et vivant(e) me révoltait. Les pirates ont une définition bien large du terme « nourriture ».

Provisions 🍱 +3.

❶ J'ai enterré le/la <sup>(4)</sup> comme on me l'avait dit et j'ai marqué l'endroit d'une croix pour m'en souvenir. Je ne comprends pas vraiment l'intérêt de récupérer ainsi un objet uniquement pour le jeter dans un trou sur une île que j'ai peu de chances de revoir. Oh, de toute façon, ça n'a pas beaucoup d'importance. On me volera probablement la plupart de mes affaires sur ce navire, et je pourrais même me faire poignarder si l'on juge mes biens trop précieux.

Gagnez 1 compétence de votre choix. Relance 🔄 +1.

❶ J'ai enfin trouvé quelque chose qui semble me convenir. L'objet me rappelle celui que le capitaine <sup>(2)</sup> avait sur son navire. Oh, comme cet homme me manque ! Avec ses grandes mains épaisses...

Récupérez la carte 25 Excellente longue-vue dans le paquet Histoire.

❶ Peut-être que si je l'échangeais avec <sup>(5)</sup>, il/elle accepterait de changer de hamac. J'en ai tellement assez de sentir sa puanteur, déjà que la plupart des membres d'équipage ne se lavent même pas...

Trésor 🗳️ +1 OU Grogne 🍷 -2.

❶ Apparemment, j'ai attiré l'attention de deux nouveaux pirates. Ils pensent que c'est « classe » que j'aie encore toutes mes dents, chose effectivement assez rare parmi les canailles qui grouillent sur ce navire. Mais j'imagine que les autres équipages ne valent pas mieux.

Équipage 🧑 +2.

## ÇA FINIT...

≤ (!!!) = MAL

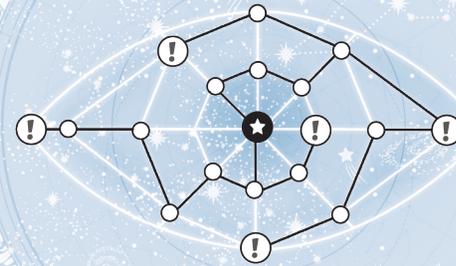
Vos visions du/de la <sup>(3)</sup> ne vous ont jamais mené à rien, si ce n'est à gagner quelques pièces par-ci par-là. Pour multiplier vos gains, vous vous rendez dans un casino du coin, avec l'intention d'utiliser votre clairvoyance pour gagner gros. Vous réussissez à amasser une belle fortune avant que la sécurité ne vous suggère de quitter prestement les lieux. En sortant du casino le sourire aux lèvres, chargé de plusieurs sacs de pièces, vous êtes immédiatement renversé par un(e) <sup>(1)</sup>, lancé(e) dans une sorte de galop, qui tire un chariot plein de <sup>(2)</sup>. Vos sacs explosent, et les témoins de l'accident se jettent frénétiquement sur les pièces éparpillées. Plus tard, quand on retrouve votre cadavre écrasé sous les roues du chariot, la conductrice secoue tristement la tête. « Pauvre gars », souffle-t-elle. « Il ne l'a pas vu venir. »

(!!!) = BIEN

La plupart des gens sont esclaves de leur destin, et ne font que jouer les cartes que la vie leur a octroyées. Mais un pirate doué de clairvoyance peut provoquer sa chance ! Plus précisément, il peut faire fortune en contrôlant les cartes distribuées aux abrutis qui fréquentent les casinos. Bien que vous n'ayez jamais vraiment découvert ce que signifient les visions du/de la <sup>(3)</sup>, vous utilisez les trésors amassés au cours de vos aventures avec les pirates pour ouvrir une maison de jeu, appelée Le/La <sup>(4)</sup> Veinard(e). Votre casino est rapidement très apprécié. <sup>(5)</sup> accepte même de s'y produire cinq fois par semaine. Vos visions vous permettent de repérer les nombreux imbéciles qui viennent en espérant gagner gros. Ce n'est peut-être pas très honnête, mais la piraterie ne l'était pas non plus.

(!!!!) = GLORIEUSEMENT

Vous appréciez la vie de pirate et la camaraderie de l'équipage, mais vous êtes toujours en proie à des visions, qu'elles portent sur le futur ou le passé. Dans votre esprit, vous voyez le/la <sup>(3)</sup> aussi clairement que le jour, et ces apparitions vous hantent chaque jour un peu plus. Un soir, <sup>(5)</sup> vous raconte l'histoire du/de la Sale <sup>(1)</sup>, un navire de guerre qui a disparu dans les environs et qui, selon la rumeur, transportait un trésor pour le compte de Sa Majesté. On dit que son pavillon représentait un(e) <sup>(3)</sup> qui ressemble à celui/celle de vos visions ! En utilisant votre don, vous conduisez une petite expédition pour retrouver le lieu du naufrage et vous emparer du généreux butin. Vos visions s'avèrent ensuite plus fiables et plus précises que jamais, et vous réussissez ainsi à amasser un grand nombre de trésors. Après avoir donné sa part à chaque membre de l'expédition, il vous reste largement assez pour vivre dans le luxe et l'oisiveté. Vos visions cessent enfin, et vous coulez des derniers jours heureux.



## LE PIRATE OMNISCIENT

|            |  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|------------|--|---|---|---|---|---|---|---|
| Découverte |  | ★ |   | ★ | ★ |   |   | ✕ |
| Vigueur    |  |   |   | ★ | ★ |   | ✕ | ✕ |
| Chasse     |  | ★ |   | ★ |   |   | ✕ | ✕ |
| Visée      |  | ★ | ★ |   | ★ | ★ |   |   |
| Vantardise |  | ★ | ★ | ✕ | ✕ | ✕ | ✕ | ✕ |
| Navigation |  | ★ |   | ★ |   |   | ✕ | ✕ |

## COMPLÈMENTS D'HISTOIRE

Remplissez chacune des lignes ci-dessous. Quand l'histoire de votre personnage contient un chiffre, remplacez-le par votre réponse sur la ligne correspondante.

1. Un gros animal : \_\_\_\_\_
2. Un objet lourd : \_\_\_\_\_
3. Une profession prestigieuse : \_\_\_\_\_
4. Un type de localisation : \_\_\_\_\_
5. Un homme célèbre : \_\_\_\_\_

## HISTOIRE DU PIRATE OMNISCIENT

J'ai grandi sur une île, dans un petit village dont ma mère était la cheffe. Grâce à son don de clairvoyance, elle a pu prédire nombre de difficultés et aider le village à les éviter ou à les surmonter. Tout le monde l'appréciait, et personne n'a été surpris quand les mêmes prédispositions sont apparues chez moi. Mais ce don s'accompagnait d'obstacles. « Tu ne dois jamais oublier », m'a un jour expliqué ma mère, « que c'est autant une malédiction qu'une bénédiction. Il y a deux visions dont un voyant doit toujours se méfier. Le signe du/de la <sup>(1)</sup> et celui du/de la <sup>(2)</sup>, car ce sont de mauvais présages pour nous. » J'en ai eu la preuve lorsqu'elle a été tuée par un(e) <sup>(1)</sup>, qui a donné un grand coup de patte dans un chariot transportant un(e) <sup>(2)</sup>. Hanté par la mort de ma mère et n'ayant aucune envie de devenir chef de village, je suis parti une nuit, abandonnant les habitants à leur sort. Plus tard, j'ai embarqué sur un bateau pirate, espérant trouver ma place en ce vaste monde. C'est en mer que j'ai eu mes premières visions d'un(e) <sup>(3)</sup>. Que pouvaient-elles signifier ? Je compte sur mes aventures pour me donner la réponse.

## ÉVÉNEMENTS CONSTELLATION

Lorsque vous êtes invité à résoudre des événements Constellation, défaussez tous vos pions Événement Constellation. Pour chaque pion défaussé, remplissez ci-dessous le paragraphe ❶ vide suivant et lisez le texte correspondant.

❶ Je tenais les trésors dans mes mains depuis un instant quand la vision est survenue. L'un m'apporterait la joie, l'autre la douleur. Peut-être étaient-ils toujours spirituellement liés à leur ancien propriétaire qui, d'après ce que j'avais compris, était <sup>(3)</sup> ?

Infamie 🐙 +1. Regardez les 2 cartes du sommet du paquet Trésor 🗳️. Gagnez-en 1 et défaussez l'autre OU gagnez les deux et Malchance 🍀 +1.

❷ Mes visions m'enjoignaient d'enterrer mon trésor sous le/la <sup>(4)</sup>. Je n'aurais jamais imaginé qu'elles me conduiraient à une aussi belle récompense. Je me suis souvenu des fois où ma mère utilisait ces sels pour affiner ses visions. J'espère qu'ils m'aideront également.

Récupérez la carte 59 Sels de clairvoyance dans le paquet Histoire.

❸ Quand j'ai sauté dans l'eau, les membres d'équipage m'ont pris pour un fou. Ils ne se doutaient pas que je remonterais <sup>(5)</sup>, qui luttait désespérément sous les vagues. Je ne sais pas comment il/elle est arrivé(e) là, mais nous l'avons recueilli(e). Mes visions m'assurent qu'il/elle sera exceptionnellement doué(e) pour astiquer le pont.

Équipage 🧑 +1. Infamie 🐙 +2.

❹ Quel objet fascinant ! Il doit encore contenir une partie de la magie insufflée par le/la <sup>(3)</sup>. À chaque fois, avant même que je le lance, l'objet voit à travers mes yeux et me dit où et comment il va frapper.

Récupérez la carte 33 Harpon guidé dans le paquet Histoire.

❺ Le grand trésor était là, comme dans ma vision. Mais s'en emparer risquait de provoquer une catastrophe. Est-ce que le/la <sup>(3)</sup> nous tendait un piège ? Je sentais que je pourrais faire face aux conséquences, mais les membres de l'équipage y parviendraient-ils ? Je n'en étais pas si sûr.

Tous les joueurs : Trésor 🗳️ +1. Malchance 🍀 +1.

## ÇA FINIT...

≤ (!!!) = MAL

Vous avez laissé pas mal de cœurs brisés sur votre route... fatalement, l'un d'entre eux devait bien finir par vous rattraper. Le duc de (1) vous traque pendant des mois et capture enfin votre navire. (4) et (5) vous remettent joyeusement au noble en échange d'un seau de pattes de (2). Le duc déclare que, le lendemain à l'aube, vous subirez le supplice de la planche. Malgré tous vos efforts, aucun argument ne parvient à vous sauver de votre triste, mais prévisible destin !

(!!!!) = BIEN

Après avoir passé des années à arnaquer des proies faciles et des citoyens crédules, vous pensez qu'il est grand temps de rendre à la communauté ce qu'elle vous a donné (façon de parler...). Vous utilisez votre butin pour ouvrir une école, l'École des Escrocs de (3), une institution bien sous tous rapports, réservée aux pirates, pour enseigner l'art de l'escroquerie. Ça rapporte bien, mais le travail s'avère assez frustrant étant donné que la plupart des pirates, ces tueurs sanguinaires à peine capables de se nettoyer le nombril, sont analphabètes. Mais avec un peu de patience et beaucoup d'application, vous parvenez à former tous les ans une bordée de pirates qualifiés, aptes à s'emparer efficacement de l'argent des imbéciles. Évidemment, quand (4) et (5) ont vent de votre belle école, ils demandent à y entrer, ce que vous refusez tout net, sachant pertinemment que personne ne pourra jamais faire d'eux des pirates modèles. Mais bien sûr, vous avez pris soin de leur facturer les frais de candidature.

(!!!!!!) = GLORIEUSEMENT

Vous utilisez le butin que vous avez gagné lors de vos aventures pour acheter votre propre navire, que vous nommez le Doux/la Douce (3). En bon capitaine, vous savez utiliser la ruse et un discours motivant (et un peu menaçant aussi, il faut bien le reconnaître) pour remporter de belles victoires ! Vous expliquez à vos ennemis vaincus à quel point ils ont de la chance d'échapper à l'horrible sort que vous avez réservé à des proies plus infortunées, et vous décrivez en détail les tortures que vous infligez habituellement avec une simple boîte de (1). Bientôt, quand vous donnez l'assaut en pleine mer, les navires se rendent rapidement, sans combattre. Des rumeurs se répandent à propos du Doux/de la Douce (3), de son équipage et de son capitaine. On les dit fourbes, on parle de véritables démons, de prédateurs capables des atrocités les plus répugnantes. Vous profitez pleinement de la situation, et lorsque vous prenez finalement votre retraite des années plus tard, il s'avère que vous n'avez combattu, en tout et pour tout, que trois fois au cours de votre illustre carrière.



## LE PIRATE ESCROC

|            |  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|------------|--|---|---|---|---|---|---|---|
| Découverte |  | ★ | ★ | ✕ | ✕ | ✕ | ✕ | ✕ |
| Vigueur    |  | ★ |   | ★ |   |   | ✕ | ✕ |
| Chasse     |  |   | ★ |   | ★ |   | ✕ | ✕ |
| Visée      |  | ★ |   |   | ★ |   | ✕ | ✕ |
| Vantardise |  | ★ | ★ |   | ★ | ★ |   | ✕ |
| Navigation |  |   | ★ | ★ | ★ |   |   |   |

## COMPLÈMENTS D'HISTOIRE

Remplissez chacune des lignes ci-dessous. Quand l'histoire de votre personnage contient un chiffre, remplacez-le par votre réponse sur la ligne correspondante.

1. Un condiment, une soupe ou un dessert : \_\_\_\_\_
2. Un animal à l'odeur particulièrement forte : \_\_\_\_\_
3. Un(e) ami(e) ou une personne célèbre : \_\_\_\_\_
4. Le nom de pirate d'un autre joueur : \_\_\_\_\_
5. Le nom de pirate d'un autre joueur (différent) : \_\_\_\_\_

## HISTOIRE DU PIRATE ESCROC

Ma vieille m'man a insisté pour que je r'çoive une très très bonne éducation, donc j'suis pas allé à l'école et j'ai dépensé tout l'argent en rhum et en débauche ! C'est pas qu'j'comprene pas l'importance d'l'éducation, c'est juste que j'suis beaucoup trop intelligent et que j'ai pas b'soin d'payer pour ça. Dans les rues, j'ai monté beaucoup d'arnaques demandant pas mal d'jugeote, comme la Belle-fille de l'amiral, le Calmar à six cartes et la toujours rentable Jambé évidée remplie de <sup>(1)</sup>\_\_\_\_\_. Chacune d'ces escroqueries m'a rapporté un beau petit pactole, extorqué aux personnes les plus naïves d'ma ville natale. Quand ma chère mère est morte, heureuse et convaincue qu'son unique enfant possédait une demi-douzaine de diplômes, un certain nombre d'certificats de spécialisation et un doctorat en <sup>(2)</sup>\_\_\_\_ologie, j'ai décidé qu'il était temps d'aller voir si l'herbe était plus verte ailleurs.

La piraterie est une activité dangereuse, mais s'il y a bien une chose que j'ai apprise dans ma vie d'avant, c'est comment baratiner et toujours me préparer une sortie en cas de situation périlleuse. J'suis certain de pouvoir m'faire un nom en haute mer, mais juste au cas où, j'ai une fausse identité crédible, <sup>(3)</sup>\_\_\_\_\_, que j'pourrais présenter aux gens de Sa Majesté si on me pose trop de questions.

## ÉVÉNEMENTS CONSTELLATION

Lorsque vous êtes invité à résoudre des événements Constellation, défaissez tous vos pions Événement Constellation. Pour chaque pion défaisé, remplissez ci-dessous le paragraphe ❶ vide suivant et lisez le texte correspondant.

❶ J'ai convaincu <sup>(4)</sup>\_\_\_\_\_ que j'avais rien pris. Ces pirates sont tellement crédules. C'est un miracle que le capitaine ait décidé de recruter de tels imbéciles dans son équipage. Trésor 🏴‍☠️ +1. Si possible, volez 1 trésor 🏴‍☠️ à <sup>(4)</sup>\_\_\_\_\_.

❶ J'ai entourloupé le duc royal <sup>(1)</sup>\_\_\_\_\_, j'lui ai pris sa plume, sa chevalière et son sceau. Oh, je vais mettre une jolie pagaille avec tout ça ! J'ai quand même quelques scrupules... Ce pot de colle est tombé amoureux. Il va se souvenir de moi pour le reste de sa vie, mais c'est probablement par'qu'il est d'venu tout rouge et tout gonflé à cause des champignons de <sup>(2)</sup>\_\_\_\_\_ que je lui ai refilés.

Récupérez la carte 42 Porte-plume en ivoire dans le paquet Histoire.

❶ Le capitaine se sentait pas bien et m'a laissé la barre. Pour sûr, j'ai sauté sur l'occasion pour montrer mon autorité et donner des ordres à <sup>(5)</sup>\_\_\_\_\_. Il fallait bien mettre tout l'monde au pas. Évid'ment, j'ai chipé un ou deux objets à <sup>(5)</sup>\_\_\_\_\_ pendant qu'il était occupé. Je pense que j'pourrais m'habituer à vivre cette vie de commandant respectable. Si possible, volez 1 trésor 🏴‍☠️ à <sup>(5)</sup>\_\_\_\_\_. Infamie 🏴‍☠️ +3.

❶ Généralement, je n'aime pas m'salir les mains, mais ça fait pas de mal de garder une arme au chaud. Et c'est toujours bon d'rappeler aux autres qu'je suis aussi dangereux qu'intelligent. Je pense que je lui donnerai le nom de Petit(e) <sup>(3)</sup>\_\_\_\_\_.

Récupérez la carte 27 Pistolet d'ébène dans le paquet Histoire.

❶ J'ai promis à <sup>(4)</sup>\_\_\_\_\_ un baiser s'il/si elle me ramenait du poisson. J'ai dit la même chose à <sup>(5)</sup>\_\_\_\_\_. Ils/Elles ont attrapé plus d'poissons qu'on n'en avait vus sur ce bateau depuis longtemps. Mais y'a pas à dire, ces deux-là sont d'sacrés pots de colle. J'leur ai demandé d'fermer les yeux et je les ai fait s'embrasser. Ces imbéciles sont loin de faire partie des gens les plus futés, mais quand même, il semblerait que j'aie pas perdu la main pour manipuler les autres.

Provisions 🍲 +4. Infamie 🏴‍☠️ +2. Grogne 🍷 -1.

## ÇA FINIT...

≤ (!!!) = MAL

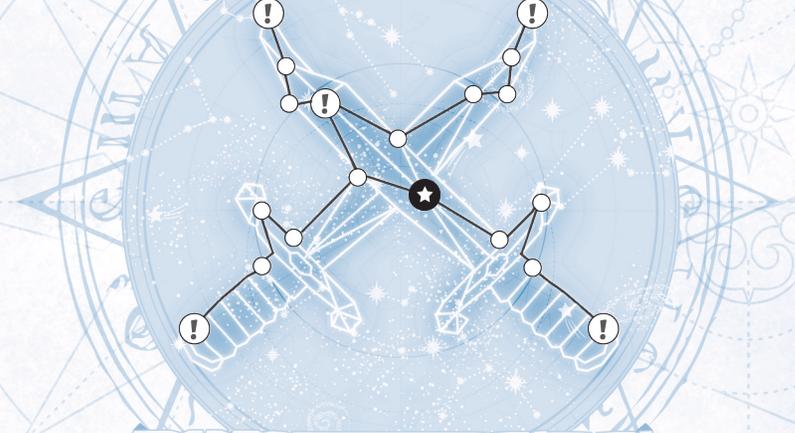
Depuis le début, vous pensiez avoir une longueur d'avance sur le Syndicat de la Lavande, mais vous voyez maintenant que les <sup>(4)</sup>, vos victimes, n'étaient en réalité qu'un prétexte pour que les dirigeants du Syndicat puissent vous passer la corde au cou. Vous n'avez rien vu venir, et ils en sont maintenant à serrer le nœud. Avant de rendre l'âme, des gros bras vous ayant battu comme plâtre, vous vous demandez si ce n'est pas le Syndicat lui-même qui a commandité les assassinats que vous avez perpétrés ? Peut-être était-ce juste un moyen de vous débusquer ? Les gens que vous avez tués étaient-ils membres de cette sinistre organisation ? Le fil de vos pensées est interrompu lorsque l'on vous tue avec votre propre <sup>(3)</sup> ; on laisse votre dépouille dans une ruelle. Finalement, votre cadavre est emporté par des bébés <sup>(5)</sup> affamés.

(!!!!) = BIEN

La solde pour avoir éliminé la famille <sup>(4)</sup> est exactement de <sup>(2)</sup> pièces d'or. Une telle somme vous permet de prendre votre retraite de pirate et de passer le restant de vos jours à vous prélasser sur une plage en buvant le meilleur des rhums ; c'est du moins ce que vous aviez prévu. Vous constatez vite qu'une vie passée dans l'ombre à traquer vos proies a fait de vous un grand paranoïaque, et vous vivez dans la perpétuelle crainte que quelqu'un ne cherche à se venger. Vous gaspillez votre petite fortune à acheter quantité de <sup>(3)</sup>(s), de matériel de survie, de provisions et de serrures pour la porte de votre modeste demeure. Quand vous vous retrouvez sans un sou, vous reprenez votre métier d'assassin. Mais les années ont passé, vous avez perdu la main et votre <sup>(1)</sup>, qui était devenu(e) votre signature, ne surprendrait même plus une mouette vaguement craintive. Face à ce triste constat, vous décidez de vous faire embaucher comme vigile dans un lugubre casino, où vous ne tuez plus personne. Eh, attendez, vous appelez ça « finir bien » ?

(!!!!!!) = GLORIEUSEMENT

Après des mois de recherches, voici la situation. En exécutant un triple saut périlleux arrière pour porter la version la plus puissante de votre attaque <sup>(1)</sup>, vous avez habilement ôté la vie du dernier membre de la famille <sup>(4)</sup>. Vous sentez un étrange calme vous envahir, sachant que vous avez amplement mérité le généreux salaire de votre bienfaiteur, mais aussi que vous avez porté un coup dur au Syndicat de la Lavande. Pour la première fois de votre vie, vous envisagez d'utiliser vos compétences pour lutter contre le mal et la corruption. À compter de ce jour, vous sortez armé de votre <sup>(3)</sup>, chevauchant le/la plus noble et robuste <sup>(5)</sup> que vous puissiez trouver. Vous jurez d'éradiquer l'injustice partout où elle se cache, et les aventures que vous vivez inspirent quatre romans, qui se vendent comme des petits pains.



## LE PIRATE ASSASSIN

|            |  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|------------|--|---|---|---|---|---|---|---|
| Découverte |  | ★ |   | ★ |   |   | ✕ | ✕ |
| Vigueur    |  | ★ |   | ★ | ★ |   |   | ✕ |
| Chasse     |  | ★ | ★ |   | ★ | ★ |   |   |
| Visée      |  |   |   | ★ | ★ |   | ✕ | ✕ |
| Vantardise |  |   | ★ |   |   | ★ | ✕ | ✕ |
| Navigation |  | ★ | ★ | ✕ | ✕ | ✕ | ✕ | ✕ |

## COMPLÈMENTS D'HISTOIRE

Remplissez chacune des lignes ci-dessous. Quand l'histoire de votre personnage contient un chiffre, remplacez-le par votre réponse sur la ligne correspondante.

1. Le nom d'une attaque : \_\_\_\_\_
2. Un chiffre vraiment grand et trop bien : \_\_\_\_\_
3. Votre arme préférée : \_\_\_\_\_
4. Le nom de la famille que vous allez assassiner : \_\_\_\_\_
5. Un gros animal imposant : \_\_\_\_\_

## HISTOIRE DU PIRATE ASSASSIN

Ma première victime était un homme du nom de Darby Gilweed, une proie assez facile. Il m'a suffi d'effectuer mon/ma <sup>(1)</sup> en visant le cou pour qu'il s'écroule raide mort. Ma deuxième victime était une femme, Alissa Bairns. Elle m'a donné un peu plus de fil à retordre, mais au final, le résultat a été le même. Après, c'est plus flou. Si j'ai bien compté, j'ai tué <sup>(2)</sup> personnes, généralement avec mon/ma <sup>(3)</sup>, mais souvent aussi à mains nues. Toutes les missions ont présenté leur lot de difficultés, mais cette fois, je vais devoir utiliser tous les outils à ma disposition.

C'est la première fois que je suis chargé d'éliminer une famille entière, mission d'autant plus intéressante que la réputation de la famille n'est plus à faire. La famille <sup>(4)</sup> n'a rien d'ordinaire. La plupart de ses membres sont connus et appartiennent aux instances dirigeantes du Syndicat de la Lavande. Ce sont également des meurtriers aussi violents et impitoyables que moi, embauchés par des criminels et des membres de la famille royale pour leurs basses œuvres. La tâche va être ardue, mais ça paye bien. Et puis, ça fait longtemps qu'on ne m'a pas demandé d'éliminer de vrais méchants, ça me changera un peu...

## ÉVÉNEMENTS CONSTELLATION

Lorsque vous êtes invité à résoudre des événements Constellation, défaissez tous vos pions Événement Constellation. Pour chaque pion défaisché, remplissez ci-dessous le paragraphe ❶ vide suivant et lisez le texte correspondant.

❶ Geoff <sup>(4)</sup> a été ma première cible dans cette famille. Après l'avoir traqué, j'ai utilisé mon/ma <sup>(1)</sup> pour le tuer, mais j'ai raté mon coup. Cela ne s'était pas produit depuis <sup>(2)</sup> jours. J'ai fini par l'éliminer, tout en faisant en sorte que ça passe pour un accident.  
Trésor  +1. Infamie  +2.

❶ Les <sup>(4)</sup> sont des êtres fourbes. Je vais avoir besoin d'outils particuliers pour parvenir à mes fins. Pour ce faire, j'ai tué le/la <sup>(5)</sup>, non sans difficultés, mais la qualité de l'arme que j'ai pu fabriquer à partir de son cadavre me récompense largement pour ma peine.  
Récupérez la carte 49 Daguc en croc de monstre dans le paquet Histoire.

❶ Debbie <sup>(4)</sup> était une femme formidable. Mais au bout du compte, ma maîtrise du/de la <sup>(3)</sup> a eu raison d'elle. C'est fou comme j'suis bon !  
Infamie  +3. Gagnez 1 compétence de votre choix.

❶ Je pense qu'ils en ont après moi. Hier soir, j'ai été attaqué par mon compagnon de chambre alors que je dormais. Malheureusement, mon/ma <sup>(1)</sup>, effectué à la va-vite, l'a projeté par le hublot avant que je puisse découvrir pour qui il travaillait. Il ne manquera à personne.  
Grogne  -1. Équipage  -1. Trésor  +1.

❶ Quel petit garçon intelligent, ce Timmy <sup>(4)</sup> ! Moi qui croyais qu'il serait le plus facile à tuer... Il se trouve que ce petit scélérat était le plus dangereux. Le plus furtif aussi. Il a échappé à mon/ma <sup>(3)</sup> plus de <sup>(2)</sup> fois. Je l'aurai un jour, je l'aurai ! (Je finis toujours par les avoir.)  
Relance  +3. Infamie  +2.

## ÇA FINIT...

≤ (!!!) = MAL

Les hommes de <sup>(2)</sup> vous maintiennent fermement : vous êtes coincé chez ce monstre. « Vous leur avez tous fait subir le supplice du/de la <sup>(3)</sup> ! » hurlez-vous. « Est-ce qu'au moins vous vous en souvenez ? »

« Laisse-moi t'expliquer quelque chose, espèce de sauvage », ricane le capitaine <sup>(2)</sup>. « Le jour où je suis venu dans ton village, c'était le jour le plus important de ta vie. Mais pour moi, c'était juste un mercredi comme un autre ! » <sup>(2)</sup> s'éloigne en riant, alors que les gardes vous entraînent vers le donjon où vous passerez le reste de votre misérable vie.

(!!!!) = BIEN

Après avoir fait votre temps comme pirate, vous parcourez le monde avec <sup>(5)</sup>, sans jamais vraiment trouver un endroit où vous vous sentez chez vous. Ce n'est pas si mal cependant. Vous venez en aide à d'autres réfugiés dans la même situation que vous, que vous épauliez pour qu'ils se remettent du traumatisme du/de la <sup>(3)</sup>. Quand vous apprenez que <sup>(2)</sup> est mort, et que la famille royale a érigé une grande statue à la mémoire du monstre, vous vous demandez si vous avez fait le bon choix. Avec le temps, vous réalisez finalement que tout ce qui compte, c'est que vous viviez une vie dont votre cher/chère <sup>(4)</sup> serait fier/fière, et cette pensée vous permet enfin de trouver la paix.

(!!!!!!) = GLORIEUSEMENT

Après des années de recherches, vous tenez enfin l'amiral <sup>(2)</sup>, fraîchement promu, face à la pointe de votre hache, implorant votre grâce. Comme c'est étrange... vous avez passé chaque instant de votre vie à traquer ce monstre, et pourtant vous ne ressentez aucune joie, aucun sentiment d'accomplissement à le voir là, vous suppliant d'épargner sa vie. Vous vous rendez compte qu'au lieu d'honorer la mémoire de <sup>(4)</sup>, vous avez laissé la vengeance guider votre vie. Vous lancez votre arme par terre et décidez de tourner le dos à cette existence. Vous passez le reste de votre vie à reconstruire le/la <sup>(1)</sup>. Une communauté grandit autour de vous, et vous connaissez enfin la paix. Plus tard, vous apprenez que <sup>(2)</sup> est mort dans de grandes souffrances lors d'un accident de <sup>(3)</sup>, ce qui est finalement aussi bien pour tout le monde.



## LE PIRATE SURVIVANT

|            |  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|------------|--|---|---|---|---|---|---|---|
| Découverte |  |   | ★ |   | ★ |   | ✕ | ✕ |
| Vigueur    |  | ★ |   | ★ | ★ | ★ |   |   |
| Chasse     |  | ★ |   | ★ | ★ |   |   | ✕ |
| Visée      |  | ★ | ★ | ✕ | ✕ | ✕ | ✕ | ✕ |
| Vantardise |  |   | ★ |   | ★ |   | ✕ | ✕ |
| Navigation |  | ★ |   | ★ |   |   | ✕ | ✕ |

## COMPLÈMENTS D'HISTOIRE

Remplissez chacune des lignes ci-dessous. Quand l'histoire de votre personnage contient un chiffre, remplacez-le par votre réponse sur la ligne correspondante.

1. *Quelque chose de répugnant* : \_\_\_\_\_
2. *Un nom de méchant* : \_\_\_\_\_
3. *Une technique de torture inventée* : \_\_\_\_\_
4. *Quelqu'un à qui vous tenez* : \_\_\_\_\_
5. *Un nom de femme* : \_\_\_\_\_

## HISTOIRE DU PIRATE SURVIVANT

Le/La <sup>(1)</sup>\_\_\_\_\_. C'est ainsi que la famille royale appelait ma patrie. C'était un endroit d'une grande beauté, où les guerriers naissaient, vivaient et mouraient l'épée ou la hache à la main. Malgré une glorieuse résistance, mon peuple a été vaincu lorsque le capitaine <sup>(2)</sup>\_\_\_\_ et la marine royale ont accosté sur nos terres. Ils ont soumis tout le village au/à la <sup>(3)</sup>\_\_\_\_, sans aucune raison, juste pour prouver leur puissance. Ils ont été si violents que personne n'a survécu...

Sauf moi... Ma renaissance a eu lieu dans les ruines enflammées de tout ce que j'avais connu et aimé. Mon/Ma <sup>(4)</sup>\_\_\_\_ était mort(e). Ma modeste entreprise d'assurance habitation était en faillite. Ma main n'était plus qu'un amas de chairs sanguinolentes, mutilée par un soldat amateur du/de la <sup>(3)</sup>\_\_\_\_. Je ne pouvais que hurler ma rage dans la nuit glaciale, insultant le ciel noir, et les étoiles, si indifférentes, qui avaient été placées là par des dieux insensibles. Perdu, à la dérive dans un monde que je ne reconnaissais plus, j'ai erré pendant des années, jusqu'à ce que je rencontre des pirates qui ont su apprécier ma valeur de combattant. J'ai décidé de me joindre à eux. Je suis désormais le dernier survivant du/de la <sup>(1)</sup>\_\_\_\_, et je jure que ce maudit capitaine <sup>(2)</sup>\_\_\_\_ paiera son crime de sa vie.

## ÉVÉNEMENTS CONSTELLATION

Lorsque vous êtes invité à résoudre des événements Constellation, défaussez tous vos pions Événement Constellation. Pour chaque pion défaussé, remplissez ci-dessous le paragraphe ❶ vide suivant et lisez le texte correspondant.

❶ *J'ai soumis un homme au/à la <sup>(3)</sup>\_\_\_\_\_ pendant plus d'une heure avant de le renvoyer dans les bras de son dieu. Il avait été là, à cette lointaine époque. Qu'importe qu'il ait appuyé ou non sur la gâchette, ou qu'il ait donné l'ordre de nous tuer. Ce qui compte, c'est qu'il n'a rien fait pour arrêter le massacre. Mais peut-être n'ai-je même plus besoin de raisons maintenant.*

Infamie 🗡️ +3.

❶ *J'arrive à peine à y croire. Un autre survivant, comme moi ! J'ai cru pendant si longtemps être le seul. Mais la voici. Elle ne sait plus comment elle s'est échappée, mais elle se rappelle de notre maison. Même si son nom est <sup>(5)</sup>\_\_\_\_, un nom honni et maudit pour mon peuple, cela fait tout de même du bien de discuter du bon vieux temps. Je ne me souviens plus de la dernière fois où je me suis senti si bien.*

Équipage 🗡️ +1. Grogne 🗡️ -1.

❶ *Cela faisait longtemps que je n'en avais pas tenu une. La plupart d'entre elles ont été perdues après le massacre de mon peuple. Je me souviens encore que <sup>(4)</sup>\_\_\_\_\_ en forgeait une nouvelle chaque année. C'est une arme dangereuse... mais nous vivons à une époque dangereuse.*

Récupérez la carte 22 Hache sanglante maudite dans le paquet Histoire.

❶ *Il y a deux jours, j'ai soumis une femme au/à la <sup>(3)</sup>\_\_\_\_\_. Elle disait faire partie des soldats envoyés par la famille royale pour massacrer mon village. J'aimerais pouvoir affirmer que ça m'a fait du bien, mais je suis devenu insensible. C'est comme si j'étais tombé dans une sorte de torpeur. Quel que soit le nombre de vies que je prends, cela ne ramènera pas mon/ma <sup>(4)</sup>\_\_\_\_. J'en viens même à me demander si ça en vaut vraiment la peine.*

Relance 🗡️ +1.

❶ *Cet objet appartenait à <sup>(2)</sup>\_\_\_\_, je peux le sentir. Sa puanteur est partout. Son cher petit jouet. Quel genre de monstre préfère cette horreur à une vie humaine ? Je suis content de m'en être emparé. Je veux tout prendre à <sup>(2)</sup>\_\_\_\_, ne rien lui laisser, exactement comme il m'a dépouillé de ma vie autrefois.*

Trésor 🗡️ +2.

## ÇA FINIT...

≤ (!!!) = MAL

Au bout du compte, même vos pairs ne vous supportent plus. <sup>(5)</sup> ne répond pas à vos lettres et la dernière fois que vous avez vu <sup>(4)</sup>, elle vous a craché au visage. Un matin, après une soirée bien trop arrosée où vous avez soulé tout le monde à propos du droit des mouettes à nicher partout, sujet controversé que même les mouettes ne souhaitent pas aborder, vous constatez au réveil que l'équipage vous a abandonné sur une île déserte. Vous restez assis là, sur une plage de sable, dans un silence où se mêlent des sentiments de stupéfaction et de fureur à l'idée de cette trahison.

« J'sais pas, ça vient p't-être de moi ? » vous interrogez-vous à voix haute.

« Ouais, ça doit être ça », répond une mouette qui, en passant, lâche une bouse sur votre tête.

(!!!!) = BIEN

Votre grande aventure terminée, vous commencez à chercher d'autres moyens de mettre à profit vos talents si spéciaux. La réponse vient à vous dans une lointaine ville portuaire du nord, où vous êtes accosté par un agent de l'Association Juridique Royale.

« L'A.J.R. a beaucoup entendu parler de vous, en bien, évidemment. Nous avons une amie commune, <sup>(3)</sup> », vous explique l'agent. « Nous aimerions que vous vous joigniez à nous, en tant qu'avocat au service de Sa Majesté. Vos compétences permettront à nos clients de conserver leurs richesses et leur pouvoir, et de nous assurer que leurs nombreuses indiscretions n'aient aucune conséquence fâcheuse. »

« Non ! » hurlez-vous. « Ce serait trahir toutes mes convictions de pirate ! »

« Vous deviendrez riche. »

« J'accepte ! » répondez-vous en signant prestement le contrat qu'il vous tend.

(!!!!!!) = GLORIEUSEMENT

Votre grande aventure terminée, vous vous demandez quelle est la prochaine étape. La réponse vient à vous quand un agent du Grand Conseil des Pirates vous aborde.

« Le conseil a beaucoup entendu parler de vous », vous explique l'agent, « et votre amie <sup>(4)</sup> nous a écrit une lettre de recommandation. Le conseil pense que vous feriez un excellent avocat pirate. Qu'en dites-vous ? »

« Moi ? Avocat ? » vous moquez-vous. « Ce métier semble bien ennuyeux pour une personne possédant mes compétences. »

« Ennuyeux ? » s'étonne l'agent en riant. « Écoutez, les membres du conseil sont toujours accusés des crimes les plus odieux, crimes dont ils sont assurément coupables, et pour lesquels il existe des preuves irréfutables de leur culpabilité. Vous devrez les blanchir, c'est le travail le plus difficile au monde ! En outre, cela fera de vous un homme riche, très riche. »

« J'accepte ! » répondez-vous en signant prestement le contrat qu'il vous tend.



## LE PIRATE ORATEUR

|            |  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|------------|--|---|---|---|---|---|---|---|
| Découverte |  | ★ |   | ★ |   |   | ✕ | ✕ |
| Vigueur    |  |   |   | ★ | ★ |   | ✕ | ✕ |
| Chasse     |  | ★ | ★ | ✕ | ✕ | ✕ | ✕ | ✕ |
| Visée      |  | ★ |   | ★ | ★ |   |   | ✕ |
| Vantardise |  | ★ | ★ |   | ★ | ★ |   |   |
| Navigation |  | ★ | ★ |   |   |   | ✕ | ✕ |

## COMPLÈMENTS D'HISTOIRE

Remplissez chacune des lignes ci-dessous. Quand l'histoire de votre personnage contient un chiffre, remplacez-le par votre réponse sur la ligne correspondante.

1. Un nom d'université cotée : \_\_\_\_\_
2. Un domaine d'études prestigieux : \_\_\_\_\_
3. Le nom d'une serveuse de bar : \_\_\_\_\_
4. Le nom d'une amie pirate : \_\_\_\_\_
5. Le nom d'un mystique : \_\_\_\_\_

## HISTOIRE DU PIRATE ORATEUR

J'étais le plus intelligent de ma famille, et mes parents avaient économisé assez d'argent pour m'envoyer à <sup>(1)</sup> afin que j'y obtienne un diplôme de <sup>(2)</sup>. J'ai refusé. J'aurais aimé faire des études, mais comme j'adore contredire les gens, j'ai insisté pour qu'ils donnent tout à <sup>(3)</sup>, la jeune fille un peu simplette qui travaillait au Gecko Groggy. Malheureusement, c'est exactement ce qu'ils ont fait, puis ils m'ont fichu à la porte.

Ne sachant pas trop où aller, j'ai décidé de me joindre à mon amie d'enfance, <sup>(4)</sup>, qui venait de s'engager sur un bateau pirate. La vie à bord a été difficile au début, car obéir aux ordres n'était pas mon point fort. Mais après avoir été plusieurs fois enfermé dans la cale et attaché au mât, entre autres aventures fort déplaisantes, j'ai appris à tenir ma langue trop bien pendue. Finalement, je suis devenu un membre très respecté de l'équipage, puis <sup>(4)</sup> et moi avons embarqué à bord d'un autre navire pour occuper des postes mieux payés.

Contrôler mes envies de débattre n'est pas facile, et quand j'ai la chance de pouvoir m'y adonner, j'ai tendance à aller un peu trop loin. <sup>(4)</sup> dit que c'est parce que je suis une véritable tête de mule, mais j'aime penser qu'il existe, quelque part dans le vaste monde, un travail pour un pirate aussi éloquent que moi.

## ÉVÉNEMENTS CONSTELLATION

Lorsque vous êtes invité à résoudre des événements Constellation, défaissez tous vos pions Événement Constellation. Pour chaque pion défaisé, remplissez ci-dessous le paragraphe ❶ vide suivant et lisez le texte correspondant.

❶ Ça m'a fait bizarre de tomber sur <sup>(3)</sup> après toutes ces années. Et ça m'a fait de la peine d'être habillé comme un pouilleux, alors qu'elle était toute jolie. Je suppose que l'éducation payée par mes parents l'a bien aidée à en arriver là. Elle n'aurait pas dû se trimballer avec autant de babioles sur elle, mais bon, c'est une leçon qu'on n'apprend pas à l'école.

Trésor  +1. Relance  +1.

❶ J'ai rencontré <sup>(5)</sup>, c'est un mystique. Il était affamé, et je ne pouvais pas le laisser ainsi. Je lui ai dit qu'il aurait le gîte et le couvert s'il nous rejoignait, et il a accepté. J'espère qu'il aimera sa nouvelle vie de pirate. Son savoir-faire mystique nous sera sûrement utile !

Équipage  +1. Infamie  +1.

❶ Aujourd'hui, <sup>(5)</sup> m'a offert le plus beau des cadeaux pour me remercier. Je dois dire que je suis vraiment touché, bien que <sup>(4)</sup> n'arrête pas de dire que le vieux mystique fayote trop. Personnellement, ça ne me dérange pas du tout !

Trésor  +1.

❶ Quand <sup>(5)</sup>, le vieux mystique, m'a donné la capacité de convaincre les autres avec de simples mots, je savais que cela m'amuserait follement. Les effets sont indéniables, mais je ne persuade pas vraiment les gens, je les force plutôt par la magie, et je crains un retour de bâton. Plus que pour mes bêtises habituelles.

Récupérez la carte 89 Fiole du manipulateur dans le paquet Histoire.

❶ Ça m'a fait bizarre de faire une bonne action qui bénéficie à quelqu'un d'autre que moi, mais convaincre cet explorateur envoyé par Sa Majesté d'augmenter la solde de son équipage a finalement été assez gratifiant. Peut-être qu'une fois notre petite aventure terminée, j'utiliserai mes capacités pour persuader notre capitaine de faire de même.

Défaissez tous vos pions Malchance . Relance  +2.

## ÇA FINIT...

≤ (!!!) = MAL

En utilisant les objets que vous avez trouvés lors de votre aventure, vous parvenez à déchiffrer la carte que vous avez découverte dans le/la <sup>(3)</sup> ! Vous embarquez à destination du lieu indiqué sur la carte. Enfin, submergée à la fois par votre enthousiasme et votre appréhension, vous posez le pied sur une île envahie de fleurs dont les pétales arborent un motif de <sup>(4)</sup>. Pour être honnête, la maison n'est qu'uneasure délabrée, et votre joie s'étirole quand vous découvrez que vos parents ne sont que deux pauvres pirates qui vous ressemblent presque trait pour trait, avec un nez en forme de <sup>(2)</sup> comme le vôtre.

« J'suis si contente qu'tu aies réussi », vous dit votre mère. « On a tant prié pour qu'ce jour arrive. Pa'ce que j'ai vraiment besoin d'un rein. » Vous vous retournez rapidement pour vous enfuir quand vous découvrez que votre père bloque la sortie.

« Ça m'fait vraiment d'la peine de t'le dire, princesse », éructe -t-il, « mais j'vais avoir besoin d'l'autre. »

(!!!) = BIEN

Vous ne parvenez jamais à trouver le moyen de déchiffrer la carte. Vous continuez donc à vivre votre vie de pirate, et finissez par vous faire tatouer un(e) <sup>(4)</sup> sur le bras, qui symbolise le fait que vous acceptez de ne jamais retrouver votre famille. Après vous être lassée de la piraterie, vous décidez de fonder une famille et de trouver quelqu'un qui vous aime, malgré tous vos défauts et votre nez en forme de <sup>(2)</sup>. Vous vivez des années merveilleuses, où vous faites sauter votre fils de <sup>(1)</sup> ans sur vos genoux en lui racontant vos incroyables aventures en mer. Ce n'est pas exactement la vie dont vous rêviez, mais c'est celle qui vous rend heureuse.

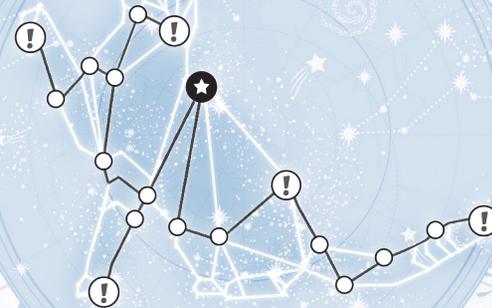
(!!!!) = GLORIEUSEMENT

En utilisant les objets que vous avez trouvés lors de votre aventure, vous parvenez à déchiffrer la carte que vous avez découverte dans le/la <sup>(3)</sup> ! Vous embarquez à destination du lieu indiqué sur la carte, et à votre grande surprise, vous tombez sur un petit village protégé par un beau château dont les bannières, décorées d'un blason représentant un(e) <sup>(4)</sup>, flottent au vent.

« Princesse », vous accueillent les gardes avec un ton émerveillé, en mettant un genou à terre.

« Hein ? » Mais il s'avère que les gardes ont raison. Vous avez toujours été une affreuse pirate, mais sur cette île, vous êtes la plus belle princesse qu'on ait jamais vue, et vos parents, le roi et la reine, sont des gens aimants et profondément gentils. Le reste de votre vie n'est que luxe et profusion d'amour et de soutien familial.

Écrivez « Princesse » devant votre nom sur votre fiche Joueur.



## LA PIRATE ORPHELINE

|            |  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|------------|--|---|---|---|---|---|---|---|
| Découverte |  | ★ |   | ★ |   |   | ✕ | ✕ |
| Vigueur    |  | ★ |   | ★ |   |   | ✕ | ✕ |
| Chasse     |  | ★ | ★ |   | ★ | ★ |   |   |
| Visée      |  | ★ | ★ | ✕ | ✕ | ✕ | ✕ | ✕ |
| Vantardise |  |   | ★ |   | ★ |   | ✕ | ✕ |
| Navigation |  | ★ |   | ★ | ★ |   |   | ✕ |

## COMPLÈMENTS D'HISTOIRE

Remplissez chacune des lignes ci-dessous. Quand l'histoire de votre personnage contient un chiffre, remplacez-le par votre réponse sur la ligne correspondante.

1. Votre âge il y a très très longtemps : \_\_\_\_\_
2. Quelque chose qui a une forme étrange : \_\_\_\_\_
3. Un contenant : \_\_\_\_\_
4. Quelque chose que vous vous feriez tatouer : \_\_\_\_\_
5. Une créature marine : \_\_\_\_\_

## HISTOIRE DE LA PIRATE ORPHELINE

Les vieux pirates disent qu'ils m'ont trouvée sur une plage de sable, abandonnée par la marée sur une île. J'avais à peine <sup>(1)</sup> ans, quand on m'a découverte emmaillotée dans des algues. Touchés par ma détresse, et conscients que j'étais si moche qu'il était hautement improbable que quiconque veuille bien s'occuper de moi, les pirates m'ont prise à bord et m'ont élevée comme leur fille. Je me suis toujours demandé d'où je venais, même si j'avoue avoir à moitié peur de la réponse. Peut-être mes parents m'avaient-ils jetée en découvrant mon sourire de travers, mes grands pieds palmés et mon nez en forme de <sup>(2)</sup> ?

Puis un jour, alors que j'étais en mer, j'ai trouvé un(e) <sup>(3)</sup> pris(e) dans un filet, et une lettre avait été placée à l'intérieur. « Avez-vous vu notre fille ? » était-il écrit. « Elle a disparu il y a très longtemps. Voici son portrait et une carte indiquant où nous trouver, au cas où vous la reconnaîtrez. Si vous la voyez, dites-lui de rentrer au plus vite à la maison. » En observant le dessin, je n'ai pas pu m'empêcher de remarquer une ressemblance avec ma triste figure. En fait, c'était presque mon visage trait pour trait ! Mon vieux capitaine prétend que la carte n'a pas grand sens, mais je la garde tout le temps sur moi, dans l'espoir qu'un jour, je trouverai un autre indice. La seule chose que je parviens à distinguer sur cette fichue carte est la représentation d'un(e) étrange <sup>(4)</sup>, à côté de l'île indiquée comme « MAISON ».

## ÉVÈNEMENTS CONSTELLATION

Lorsque vous êtes invité à résoudre des événements Constellation, défaissez tous vos pions Événement Constellation. Pour chaque pion défaisé, remplissez ci-dessous le paragraphe ❶ vide suivant et lisez le texte correspondant.

❶ J'ai fait un drôle de rêve : quelqu'un me serrait fort dans ses bras, en me disant que j'allais faire un grand voyage. Je n'en suis pas sûre, mais je crois que nous chevauchions un(e) <sup>(5)</sup>. Je ne pouvais pas voir le visage de mon compagnon, mais j'avais l'impression de le connaître.  
Relance 🔄 +2. Grogne 🗑️ -1.

❶ J'ai trouvé un(e) autre <sup>(3)</sup> dans la gueule d'une mouette. À l'intérieur, il y avait cette babiole. Je ne sais pas pourquoi, mais elle me semble familière. Peut-être est-ce en rapport avec ma famille ?  
Récupérez la carte 60 Pendentif en œil de requin dans le paquet Histoire.

❶ Une chose très étrange vient de se produire. J'étais dans l'eau en train d'essayer de pêcher des <sup>(5)</sup>, et l'un d'eux/l'une d'elles a nagé jusqu'à moi pour me dire que j'étais une princesse. Bien sûr, je ne l'ai pas cru(e). Mais qui sait ? Peut-être cette créature me disait-elle la vérité ? Ça s'rait pas mal, hein ? Moi... une princesse... C'est drôle, mais l'avoir dit tout haut, ça fait comme si c'était vrai.  
Grogne 🗑️ -1. Provisions 🍱 +2.

❶ Les utiliser pour marcher au fond de la mer me procure un sentiment de paix. Je sais que cela semble étrange, mais je me sens comme à la maison ici. J'espère qu'en les utilisant, je trouverai d'autres <sup>(3)</sup> contenant des indices.  
Récupérez la carte 75 Bottes de pierre dans le paquet Histoire.

❶ Quelqu'un a essayé de voler mon Pendentif en œil de requin pendant que je dormais. Je me suis réveillée et j'ai eu le souffle coupé dès que j'ai vu son nez en forme de <sup>(2)</sup>. C'était comme me regarder dans un miroir. Il est parti en courant ; j'ai bien tenté de le suivre, mais il a plongé dans l'eau pour s'échapper et a disparu. Est-il possible que nous ayons un quelconque lien de parenté ?  
Vigueur 🏹 +1. Relance 🔄 +1.

## ÇA FINIT...

≤ (!!!) = MAL

Après de nombreuses aventures avec votre nouvel équipage, vous commencez à vous forger une sacrée réputation. Désormais, quand les gens entendent parler d'un « Pirate Serpent de Mer », ils pensent immédiatement à vous. Malheureusement, cette renommée s'accompagne de quelques complications. Alors que votre navire est amarré dans un port royal, vous êtes arrêté pour une longue liste de crimes et de délits dont vous n'avez aucun souvenir, y compris le meurtre de       <sup>(5)</sup>. Il devient rapidement évident que vous écopez des crimes que votre mère a commis au cours de sa carrière de pirate. Vous n'avez pas hérité que du manteau de la Pirate Serpent de Mer, elle vous a également légué ses mandats d'arrêt. Tandis que vous marchez vers la potence, les habitants vous jettent des       <sup>(2)</sup> dessus en huant votre nom. Une fois sur l'échafaud, vous regardez l'océan, et vous êtes presque certain de distinguer les voiles du/de la       <sup>(1)</sup> au loin. Votre mère serait-elle encore vivante, après tout ce temps ? Peut-être son plan a-t-il toujours été que vous suiviez ses traces... et que vous répondez de ses crimes.

(!!!) = BIEN

Des rumeurs continuent à circuler sur le/la       <sup>(1)</sup>, qui serait amarré(e) dans un port lointain. Enfin, après des mois de recherches, vous découvrez le navire au mouillage dans un village côtier. Il est abandonné. À l'intérieur de la cabine, vous trouvez une lettre qui vous est adressée, dans laquelle votre mère vous informe qu'elle se meurt de la maladie du/de la       <sup>(3)</sup>, comme votre père. Elle vous présente ses excuses pour n'être jamais revenue, expliquant que la marine royale la pourchassait, et que venir vous voir vous aurait mis inutilement en danger. La lettre a une saveur douce-amère ; bien que vous soyez triste de savoir que votre mère est décédée, vous êtes heureux de connaître son histoire, et vous éprouvez enfin un sentiment d'achèvement. Vous prenez le commandement de son vaisseau, conservez le nom de Pirate Serpent de Mer, et partez pour de nombreuses aventures toujours plus fantastiques.

(!!!!) = GLORIEUSEMENT

L'épave du/de la       <sup>(1)</sup> semble avoir été abandonnée depuis un certain temps. Il n'y a aucun signe de survivants sur l'île déserte. Mais pendant que votre équipage récupère ce qu'il peut sur le navire échoué, vous distinguez du mouvement dans la jungle. Un mystérieux visage disparaît dans les épais buissons de       <sup>(2)</sup>, et vous vous lancez à sa poursuite. Vous le suivez jusqu'à une clairière où vous découvrez votre mère, vêtue d'un manteau de fortune constitué de plumes de       <sup>(3)</sup> et de feuilles de palmier. « Je savais que tu viendrais ! » s'exclame-t-elle triomphalement. « Je vis sur cette île depuis des années maintenant, mais les étoiles m'ont dit que tu viendrais me sauver. » Vous l'emmenez à bord de votre bateau et la soignez jusqu'à ce qu'elle recouvre une parfaite santé. Vous passez le reste de vos jours ensemble, et formez le Duo de Serpents. Vous partagez de nombreuses aventures qui deviennent légendaires, et votre notoriété s'étend au monde entier.

## LE PIRATE SERPENT DE MER

|            |  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|------------|--|---|---|---|---|---|---|---|
| Découverte |  | ★ | ★ | ✕ | ✕ | ✕ | ✕ | ✕ |
| Vigueur    |  |   | ★ | ★ |   |   | ✕ | ✕ |
| Chasse     |  | ★ |   | ★ |   |   | ✕ | ✕ |
| Visée      |  | ★ |   |   | ★ |   | ✕ | ✕ |
| Vantardise |  | ★ | ★ |   | ★ |   |   | ✕ |
| Navigation |  | ★ |   | ★ | ★ | ★ |   |   |

## COMPLÈMENTS D'HISTOIRE

Remplissez chacune des lignes ci-dessous. Quand l'histoire de votre personnage contient un chiffre, remplacez-le par votre réponse sur la ligne correspondante.

1. Le nom d'un bateau pirate : \_\_\_\_\_
2. Une plante : \_\_\_\_\_
3. Un oiseau incapable de voler : \_\_\_\_\_
4. Le nom de pirate d'un autre joueur : \_\_\_\_\_
5. Un(e) ami(e) ou une personne célèbre : \_\_\_\_\_

## HISTOIRE DU PIRATE SERPENT DE MER

Ma mère m'a tout appris sur la navigation. Je n'étais qu'un vermisseau quand elle m'a emmené sur les flots pour la première fois, à bord de son bateau pirate, le/la <sup>(1)</sup>\_\_\_\_\_. Redoutable capitaine, elle était connue sous le nom de Serpent de Mer, et elle affichait fièrement un grand ophidien tatoué sur son dos. Ma mère était toujours en mer et ne revenait que rarement. Je restais à la maison avec mon père, un paysan qui travaillait dans les champs de <sup>(2)</sup>\_\_\_\_\_. La plupart des gens étaient surpris par les différences qui opposaient mes parents. Ils évoquaient leur mariage en secouant la tête, persuadés qu'ils ne formaient pas vraiment un couple. Et pourtant, leur amour était indéniable.

Un jour, mon père est venu me trouver, porteur d'une terrible nouvelle : le/la <sup>(1)</sup>\_\_\_\_\_ avait maintenant un mois de retard sur la date de retour prévue, et ma mère était probablement morte. J'ai d'abord refusé de le croire. Mais le temps a passé et elle n'est jamais revenue. J'ai hâte de savoir ce qui lui est arrivé pour pouvoir tourner la page. Quand mon père est mort, quelques années plus tard, des suites de la maladie du/de la <sup>(3)</sup>\_\_\_\_\_, je me suis enrôlé sur le premier bateau pirate qui a bien voulu de moi, me promettant de découvrir le sort de ma mère.

## ÉVÉNEMENTS CONSTELLATION

Lorsque vous êtes invité à résoudre des événements Constellation, défaissez tous vos pions Événement Constellation. Pour chaque pion défaisé, remplissez ci-dessous le paragraphe ❶ vide suivant et lisez le texte correspondant.

❶ *Quand je joue sur ce tambour, je me souviens de ce que ma mère me disait : « Écoute le vent, mon enfant, il te guidera jusqu'à chez toi. » Quand je frappe la peau tendue, je peux sentir les vibrations faire écho dans mon corps, comme le vent qui pousse une voile. Ce n'est certainement pas un tambour ordinaire. Je me demande qui l'a fabriqué, et pourquoi il produit un son plus fort quand je suis près de <sup>(3)</sup>\_\_\_\_\_s?*  
Récupérez la carte 90 Tambour de l'invocateur des vents dans le paquet Histoire.

❶ *<sup>(4)</sup>\_\_\_\_\_ m'a proposé de me tatouer. Dois-je sauter sur l'occasion et lui demander de me faire un serpent de mer, comme celui de ma mère ? Ça va faire mal, et je ne suis pas convaincu que <sup>(4)</sup>\_\_\_\_\_ soit très doué. Le tatouage qu'il/elle a fait au-dessus de laèvre de Nancy est affreux, mais connaissant Nancy, c'est peut-être bien ce qu'elle lui avait demandé. Vous pouvez donner 1 de vos trésors  à <sup>(4)</sup>\_\_\_\_\_. Dans ce cas, Relance  +2 et gagnez 1 compétence de votre choix.*

❶ *Je n'en croyais pas mes yeux quand nous avons trouvé le corps. <sup>(5)</sup>\_\_\_\_\_ était le second de ma mère. Que diable faisait sa dépouille ici, au beau milieu des flots ? <sup>(5)</sup>\_\_\_\_\_ ne pouvait pas être mort(e) depuis plus d'un jour. Cela signifierait-il que ma mère est toujours en vie ?*  
Grogne  -1. Relance  +1.

❶ *Quel étrange petit objet... Je me souviens que mon père aurait aimé en avoir un pour l'écouter pendant qu'il travaillait dans les champs de <sup>(2)</sup>\_\_\_\_\_. C'est agréable de se souvenir de lui.*  
Récupérez la carte 61 Crâne chantant dans le paquet Histoire.

❶ *J'ai vu un navire au loin, et j'aurais juré que c'était le/la <sup>(1)</sup>\_\_\_\_\_ ! J'ai convaincu le capitaine de le suivre, mais le navire était trop rapide et nous n'avons pas pu le rattraper. Pourrait-il s'agir de celui de ma mère ? Ou est-ce mon esprit qui me joue des tours ?*  
Vantardise  +1. Relance  +2.

## ÇA FINIT...

≤ (!!!) = MAL

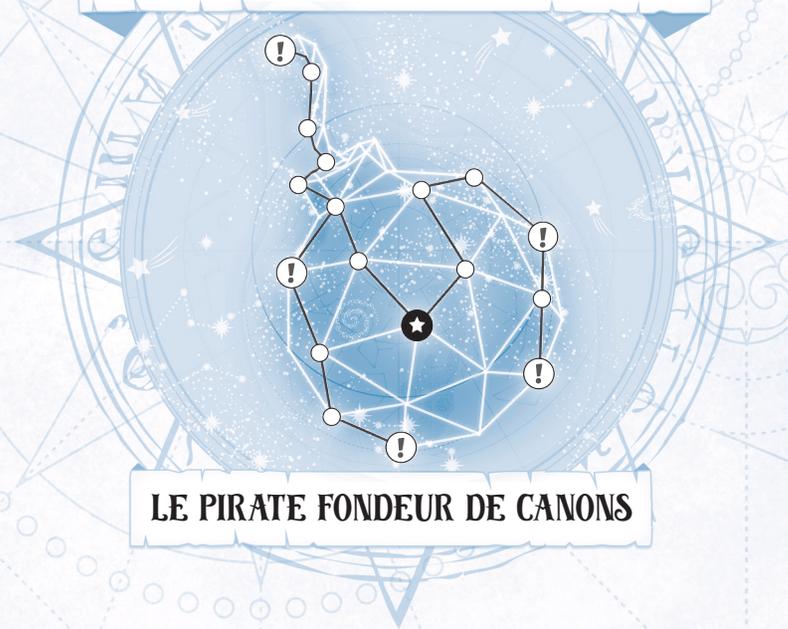
Après votre aventure, <sup>(5)</sup> prend le commandement du navire pendant une courte période. Un jour, il/elle vous envoie avec une petite équipe pour piéger une frégate royale et la faire exploser au beau milieu de la nuit. Votre équipe place les barils d'explosifs instables et <sup>(1)</sup> tonnes de poudre noire sur le navire, puis vous ajustez la mèche pour déclencher le feu d'artifice. Alors que vous êtes sur le point de finir, on vous frappe sournoisement sur le/la <sup>(2)</sup>, et vous vous évanouissez. Quand vous reprenez vos esprits, vous découvrez que votre équipe vous a ligoté et bâillonné au milieu des barils. « On en a marre, espèce de saligaud ! » crie <sup>(5)</sup>, qui se tient suffisamment loin, en sécurité. Il/Elle allume la mèche et tout le monde quitte le navire. Votre seul réconfort dans ces derniers instants est de savoir que vous allez enfin assister de près à l'une de vos plus belles explosions.

(!!!!) = BIEN

Vous en avez vu de belles explosions quand vous étiez pirate ! Mais après y avoir laissé des doigts, des orteils, quelques dents, une jambe, un bras, l'ouïe à gauche et tout ce qui ressemble de près ou de loin à un sourcil, vous décidez qu'il est temps de laisser tomber vos boulets de canon (attention aux quelques orteils qu'il vous reste !) et de mener une vie plus paisible. Vous vous installez dans un petit village de pêcheurs où vous ouvrez une pâtisserie spécialisée dans le désormais célèbre dessert : le/la « <sup>(4)</sup> Explosion de Saveurs ». <sup>(5)</sup> devient votre meilleur(e) client(e), puis votre amant(e) dans une relation romantique maladroite, mais agréable, qui s'essouffle vite, malgré le bien qu'elle vous a fait.

(!!!!!!) = GLORIEUSEMENT

La connaissance s'acquiert avec l'expérience, et vous en avez acquis beaucoup au cours de vos années en haute mer. Vous vous êtes rapidement fait une réputation d'artisan très doué en matière de fabrication d'explosifs et de canons de haute précision. Finalement, vous attirez l'attention de la marine royale et êtes embauché pour équiper de vos nouveaux canons brevetés, baptisés « Foie de <sup>(3)</sup> Mariné », tous les navires de la flotte de Sa Majesté. Du coup, on considère que vous avez retourné votre veste et toutes vos anciennes relations coupent les ponts. Même votre meilleur(e) ami(e), <sup>(5)</sup>, vous tourne le dos. Comme d'habitude, ces pirates n'ont rien compris. Après vous être assuré que tous les navires de la marine royale étaient armés de vos canons, vous déclenchez votre plan diabolique. Vous appuyez sur le bouton que vous avez expertement attaché à votre <sup>(2)</sup> et tous les canons explosent, détruisant la majeure partie de la flotte en un grandiose feu d'artifice. Vous avez enfin battu le record de la pirate Minnie Jenkins la Folle, qui tua <sup>(1)</sup> mille deux cent vingt-cinq membres de la flotte royale au total ! Et vous, vous les avez tous tués d'un coup ! Vous finissez votre vie en restant détenteur de ce sinistre record, votre nom en bonne place dans les livres d'histoire : vous resterez connu comme l'un des pirates les plus retors de tous les temps.



## LE PIRATE FONDEUR DE CANONS

|            |  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|------------|--|---|---|---|---|---|---|---|
| Découverte |  | ★ |   |   | ★ |   |   | ✕ |
| Vigueur    |  | ★ |   |   | ★ |   | ✕ | ✕ |
| Chasse     |  | ★ |   | ★ | ★ |   | ✕ | ✕ |
| Visée      |  | ★ |   | ★ | ★ | ★ |   |   |
| Vantardise |  | ★ | ★ | ✕ | ✕ | ✕ | ✕ | ✕ |
| Navigation |  | ★ |   | ★ |   |   | ✕ | ✕ |

## COMPLÈMENTS D'HISTOIRE

Remplissez chacune des lignes ci-dessous. Quand l'histoire de votre personnage contient un chiffre, remplacez-le par votre réponse sur la ligne correspondante.

1. Un nombre entre 2 et 10 : \_\_\_\_\_
2. Une partie du corps ou un vêtement : \_\_\_\_\_
3. Un mammifère : \_\_\_\_\_
4. Un bon dessert : \_\_\_\_\_
5. Le nom de pirate d'un autre joueur : \_\_\_\_\_

## HISTOIRE DU PIRATE FONDEUR DE CANONS

Ma fascination pour la poudre noire et son pouvoir destructeur a toujours frisé l'obsession. Ma peau porte les traces d'innombrables brûlures, j'ai perdu <sup>(1)</sup> doigt et orteils au total à cause de divers accidents avec des explosifs (les risques du métier, que voulez-vous !), et une petite odeur de soufre traîne toujours sur mon/ma <sup>(2)</sup>. Pourtant, être dans mon atelier est mon plus grand bonheur, j'adore créer de nouvelles machines infernales, pleines de poudre noire, qui priveront nombre de mes congénères de leurs vies, ou tout du moins de quelques-uns de leurs membres.

Devenir pirate était une évidence pour moi. Qui d'autre accepterait que je mène des expériences aussi dangereuses ? Qui d'autre a autant besoin d'une longueur d'avance dans le monde de la guerre en haute mer ? Et qui d'autre aurait l'imprudence d'employer quelqu'un dont les références en matière de sécurité et de précautions sont, il faut bien le reconnaître, aussi pauvres que les miennes ? Qui d'autre serait assez fou pour me permettre de stocker des composants dangereux comme la poudre noire, la nitroglycérine ou le lait de <sup>(3)</sup> fermenté, à bord d'un navire où des gens travaillent et vivent ? La vie en haute mer répond à tout ce que j'aurais jamais pu souhaiter, et l'espérance de vie de mes assistants est si courte que je n'ai même pas besoin de me souvenir de leurs noms. Yo ho !

## ÉVÉNEMENTS CONSTELLATION

Lorsque vous êtes invité à résoudre des événements Constellation, défaussez tous vos pions Événement Constellation. Pour chaque pion défaussé, remplissez ci-dessous le paragraphe ❶ vide suivant et lisez le texte correspondant.

❶ C'est stupéfiant de voir comme les objets du quotidien peuvent avoir des propriétés explosives. Prenez ma nouvelle recette de <sup>(4)</sup>. C'est un régal, et y ajouter une pincée de poudre noire donne à ce dessert un agréable goût poivré... une véritable explosion de saveurs ! Ce n'est pas ma faute si <sup>(5)</sup> a englouti la version « poivrée ». Ça lui apprendra à toucher à mes affaires !  
Provisions +5. <sup>(5)</sup> gagne Malchance +1.

❷ Oui, l'explosion a endommagé le navire, mais c'est un faible prix à payer comparé aux connaissances et aux compétences que j'ai acquises. Et pourtant, les autres n'arrêtent pas de jacter, comme s'ils n'avaient jamais vu <sup>(1)</sup> trous dans la coque d'un bateau auparavant !  
Gagnez 1 compétence de votre choix. Relance +2. Coque -1 OU  
Provisions -1.

❸ J'avais oublié à quel point c'est mignon ! Je me souviens de la première fois que j'en ai fabriqué un. Je ne devais pas avoir plus de <sup>(1)</sup> ans. Bien sûr, j'ai apporté quelques améliorations depuis, et ce modèle peut s'attacher à mon/ma <sup>(2)</sup>. Ah, j'étais vraiment un chouette gamin !  
Récupérez la carte 50 Mon petit canon à main dans le paquet Histoire.

❹ Le capitaine m'a assigné deux nouvelles recrues et a ordonné à <sup>(5)</sup> de s'assurer que je ne les tue pas. Comment pourrais-je en être certain ? Suis-je supposé risquer de moins bien travailler juste pour protéger ces deux chiffres molles ? Je n'essayerai pas de les tuer volontairement, promis, mais je ne peux tout de même pas donner de garantie qu'ils s'en sortent vivants.  
Équipage +2. <sup>(5)</sup> doit effectuer un test de Visée . Si le résultat est inférieur ou égal à 8, Équipage -2.

❺ J'ai enfin fabriqué quelque chose que <sup>(5)</sup> apprécie. C'était plutôt simple, j'ai juste eu à souder ensemble les nombreuses boîtes de foie de <sup>(3)</sup> mariné que nous avons volées sur un navire marchand il y a trois semaines. Le capitaine dit que c'est une bonne arme, mais nombre des membres d'équipage se sont plaints de l'odeur à chaque fois qu'on l'utilise. Ah ! Ces pirates ne sont jamais contents, j'vous jure !  
Gagnez 1 canon Chargé de niveau inférieur ou égal à 4.

## ÇA FINIT...

≤ (!!!) = MAL

Vous faites irruption dans la grande salle de la duchesse <sup>(4)</sup> ne portant que votre plus beau/belle <sup>(2)</sup>. « Mon heure est venue, duchesse ! » beuglez-vous. « Reconnaissez mon appartenance à la noblesse ou tuez-moi ! » La duchesse, déconcentrée par votre entrée plus que cavalière, tire aussitôt sa rapière et répond à votre défi. Le combat est féroce et passionné, le bruit des lames qui s'entrechoquent emplît la grande salle. La duchesse vous désarme d'une feinte. Pris de panique, vous arrachez à la duchesse son magnifique <sup>(3)</sup> et l'utilisez pour combattre. Après avoir exécuté une série de passes complexes, vous parvenez finalement à la vaincre grâce à votre arme improvisée ! « J'y suis arrivé ! » hurlez-vous. « On reconnaît enfin que j'appartiens à la haute noblesse ! » Malheureusement, cela ne suffit pas ; vous vous retrouvez accusé de meurtre et pendu peu de temps après.

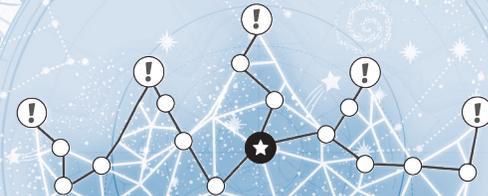
(!!!) = BIEN

Malgré le/la splendide <sup>(2)</sup> et les innombrables trésors que vous avez amassés, la duchesse <sup>(4)</sup> refuse toujours de reconnaître votre noble ascendance, et l'on se moque ouvertement de vous à la cour lorsque vous exigez votre dû. L'air est particulièrement chargé en pollen ce jour-là, votre nez coule donc comme une fontaine, et <sup>(5)</sup> affirme, pour vous taquiner, que vous avez l'air d'avoir pleuré pendant des heures. Déçu et furieux, vous vous déclarez roi d'une île déserte et fondez votre propre dynastie. Bien sûr, vos sujets ne sont autres que des pirates grisonnants et malodorants dont l'esprit a été emporté par la folie de la mer et le rhum de <sup>(1)</sup>, mais vous dirigez l'île pour le reste de votre vie. Vous parvenez même à signer un traité avec les Lanslet bien que, il faut bien l'admettre, leur unique but soit d'ennuyer la famille royale. Longue vie au roi !

(!!!!) = GLORIEUSEMENT

Vous fendez la foule de la cour, plein d'arrogance, un petit sourire narquois aux lèvres. Quand la duchesse <sup>(4)</sup> vous voit dans votre magnifique <sup>(2)</sup>, elle en a le souffle coupé. « Qui êtes-vous donc ? » demande-t-elle en s'avancant sur son siège.

« J'appartiens à la haute noblesse ! » annoncez-vous à la cour assemblée. « Aucun de vous ne me connaît, car un sacripant appelé <sup>(5)</sup> m'a enlevé et a fait de moi son prisonnier ! Me voilà maintenant de retour, et vous devez me donner un(e) magnifique <sup>(3)</sup> et tous les autres accessoires qui vont avec l'aristo que je suis désormais ! » Un long silence gêné s'installe tandis que la duchesse vous observe. Au bout d'un long moment, elle crie : « Serviteurs ! Obéissez ! Et vous, Mon Seigneur, vous êtes maintenant le baron Nasillon ! J'atteste que vous avez été dépouillé de vos biens et de votre argent. Mais tout cela vous est désormais restitué, pauvre petit oisillon perdu. Loués soient les dieux pour ces belles retrouvailles ! » Le reste de votre vie n'est que luxe et décadence.



## LE PIRATE AU MANTEAU D'OR

|            |  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|------------|--|---|---|---|---|---|---|---|
| Découverte |  | ★ |   | ★ | ★ | ★ |   |   |
| Vigueur    |  | ★ |   | ★ |   |   | ✗ | ✗ |
| Chasse     |  | ★ | ★ | ✗ | ✗ | ✗ | ✗ | ✗ |
| Visée      |  |   | ★ | ★ |   |   | ✗ | ✗ |
| Vantardise |  | ★ |   |   | ★ |   | ✗ | ✗ |
| Navigation |  | ★ | ★ |   | ★ |   |   | ✗ |

## COMPLÈMENTS D'HISTOIRE

Remplissez chacune des lignes ci-dessous. Quand l'histoire de votre personnage contient un chiffre, remplacez-le par votre réponse sur la ligne correspondante.

1. Un mot que vous n'aimez pas (nom commun) : \_\_\_\_\_
2. Un vêtement que vous ne portez jamais : \_\_\_\_\_
3. Quelque chose que vous avez toujours voulu acheter : \_\_\_\_\_
4. Le nom d'une femme célèbre : \_\_\_\_\_
5. Le nom de pirate d'un autre joueur : \_\_\_\_\_

## HISTOIRE DU PIRATE AU MANTEAU D'OR

Oui, je pue, et oui, j'ai d'innombrables cicatrices sur tout le corps et c'est pas bien joli à voir. J'ai pas fière allure, j'ai pas de charisme et mon perroquet ne sait dire que « <sup>(1)</sup> ». C'est ça la vie d'un pirate ! Mais je sais que j'étais destiné à de plus grandes choses. J'étais destiné à une vie de richesses et de luxe. Je rêve qu'un jour je serai l'invité de dîners raffinés, et que je porterai un(e) <sup>(2)</sup> plein(e) de fanfreluches lors d'une soirée officielle. Les membres de la haute noblesse ne sont pas différents des pirates de toute façon. Ils mentent, volent, trichent et tuent comme nous, sauf qu'ils n'en assument pas les conséquences, car ce sont de riches hypocrites ! Mais moi aussi, je sais jouer à ce jeu-là !

Je reste pirate pour une dernière aventure, qui va me permettre de bourrer mes poches d'or, et puis j'utiliserai mon butin pour m'acheter un truc vraiment chic, comme un(e) <sup>(3)</sup>. Et enfin, quand je serai prêt, je marcherai droit sur cette saleté de prétentieuse, la duchesse <sup>(4)</sup>, et je lui affirmerai que j'appartiens à la haute noblesse ! Elle ne comprendra jamais l'entourloupe et nous deviendrons les meilleurs amis du monde. J'y ai beaucoup réfléchi et je ne vois vraiment pas pourquoi ce plan fantastique ne fonctionnerait pas !

## ÉVÉNEMENTS CONSTELLATION

Lorsque vous êtes invité à résoudre des événements Constellation, défaissez tous vos pions Événement Constellation. Pour chaque pion défaisé, remplissez ci-dessous le paragraphe ❶ vide suivant et lisez le texte correspondant.

❶ *Encore une étape de franchie. J'y suis presque ! Bientôt, je dirigerai ce vaisseau, et après j'y apporterai quelques changements ! Pour commencer, je vais me débarrasser de ce maudit pirate, <sup>(5)</sup>. Et personne ne se moquera plus jamais de moi !*  
Trésor 🏠 +1.

❶ *Oh, c'est magnifique, la couleur, la fourrure, les reflets qui jouent avec la lumière. Oh, c'est presque trop parfait ! Je le porterai tous les jours, et même pour dormir ! Je le porterai quand on m'entertera. Aucun autre vêtement ne sera jamais aussi beau. Sa perfection n'a d'égale que la mienne ! Je mérite cette merveille, je mérite tout ça. La duchesse <sup>(4)</sup> n'aura pas le choix, elle devra s'incliner quand elle me verra là-dedans !*  
Récupérez la carte 37 Manteau d'or du roi disparu dans le paquet Histoire.

❶ *Ça se passait bien jusqu'à maintenant avec <sup>(5)</sup> ! Comment ose-t-il/elle me donner des ordres, à MOI ? Un jour, il/elle me le paiera, et regrettera amèrement. Mais pour l'instant, je suis coincé et je dois gratter les bernicles sur la coque de ce foutu navire !*  
Coque 🏠 +2. Malchance 🌪 +1.

❶ *Il est descendu des cieux et s'est posé sur ma tête. Les dieux eux-mêmes attestent de ma grandeur et me montrent ainsi leur amour. Oh, j'ai pitié de <sup>(5)</sup> quand il/elle me verra. Personne en ce monde ne peut se prétendre mon égal. Comme il doit être insoutenable de savoir que je serai toujours bien plus admirable qu'eux !*  
Récupérez la carte 73 Chapeau de pirate orné d'éclats d'étoile dans le paquet Histoire.

❶ *Oh, quelle glorieuse récompense ! Que je mérite évidemment ! Sinon pourquoi était-ce là, juste devant moi, comme si l'objet m'attendait ? Les enfants ne se sont même pas beaucoup battus pour l'avoir (sauf le gros lard, qui m'a laissé dans le dos une cicatrice en forme de <sup>(1)</sup>). J'espère que l'orphelinat s'en remettra quand même. Je veillerai à envoyer une corbeille de fruits une fois que je serai le souverain légitime.*  
Trésor 🏠 +2.

## ÇA FINIT...

≤ (!)(!)(!) = MAL

*Vous vous améliorez encore et toujours. Bientôt, vous êtes reconnu dans le monde entier comme l'un des plus grands bretteurs ayant jamais vécu. Mais ça ne vous aide pas franchement à vous faire des amis et, un jour, vous vous retrouvez coincé dans un port étranger. Alors que vous noyez votre chagrin dans une taverne du coin, des hommes prétendant avoir servi le capitaine <sup>(4)</sup> vous cherchent des noises. Vous dégainez prestement votre lame, mais l'un d'eux sort un pistolet et vous tire dans les entrailles. Lorsque vous vous affalez sur le sol de la taverne, vous constatez tristement qu'une vie passée à étudier l'art de l'escrime ne vous a en rien préparé à un combat contre une arme à feu !*

(!)(!)(!)(!) = BIEN

*Vous vous êtes persuadé toute votre vie que vous étiez à la recherche d'un adversaire à votre mesure, mais les massacres inutiles qui restent dans votre sillage vous laissent vide et insatisfait. Vous retournez finalement auprès de votre père et lui présentez des excuses pour vos erreurs de jeunesse. Après les avoir acceptées, il insiste pour que vous preniez le commandement de son sloop, le/la <sup>(5)</sup>. Vous rangez votre épée et, le temps passant, vous perdez la main. Un jour, vous entendez parler d'un nouvel officier à bord de votre navire, une femme qui se prétend fine lame. Vous acceptez de vous entraîner avec elle. Lorsque vous saisissez la poignée de votre rapière, le frisson du combat parcourt brutalement tout votre corps, une folie guerrière s'empare de votre esprit et vous blessez mortellement la jeune femme. Le duel étant illégal, vous êtes obligé de fuir pour éviter un procès. Vous comprenez enfin que combattre un adversaire, aussi excellent soit-il, ne vous procurera jamais les sensations extraordinaires que vous avez toujours recherchées. Vous réalisez que vous ne retrouverez ce frisson qu'en étant à nouveau submergé par la rage de vaincre. Grâce à cette prise de conscience, vous décidez de redevenir pirate, et menez enfin une vie satisfaisante.*

(!)(!)(!)(!)(!) = GLORIEUSEMENT

*Des rumeurs courent, on prétend qu'un sinistre bretteur vous traque. Quand il vous rejoint enfin à Port <sup>(1)</sup>, vous constatez que ses armoiries représentent un(e) <sup>(3)</sup>, l'emblème de votre maison. Il est évident que l'homme a été engagé par votre père pour vous ramener au bercail. Vous vous moquez haut et fort, affirmant à la ronde que vous êtes fatigué de toujours infliger de telles déculottées aux sbires de votre géniteur. Vous défiez votre poursuivant, mais il s'avère aussi doué que vous, et vous vous retrouvez bientôt à vous battre pour sauver votre peau. Vous avez enfin trouvé un adversaire digne de vous. Votre visage rayonne de fierté alors que vous affrontez cet habile combattant, mais soudain, il riposte de manière inattendue.*

« Joli coup ! » haletez-vous, alors que vous vous effondrez sur le sol. « Toutes mes félicitations, vous m'avez battu. »

« Miséricorde... », gémit l'homme. « Votre père va me faire pendre ! Je n'étais pas censé vous tuer ! »

« Ne soyez pas triste, l'ami », murmurez-vous en lui lançant un parchemin taché de sang.

« Voici la carte indiquant où sont cachés tous mes trésors. Une récompense à la hauteur du service que vous m'avez rendu en me donnant une mort glorieuse ! » Sur ces dernières paroles, vous vous éteignez, un sourire aux lèvres..



## LE PIRATE BRETTEUR

|                   |  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|-------------------|--|---|---|---|---|---|---|---|
| <b>Découverte</b> |  |   | ★ | ★ |   |   | ✕ | ✕ |
| <b>Vigueur</b>    |  | ★ | ★ |   | ★ | ★ |   |   |
| <b>Chasse</b>     |  | ★ | ★ | ✕ | ✕ | ✕ | ✕ | ✕ |
| <b>Visée</b>      |  | ★ |   | ★ | ★ |   |   | ✕ |
| <b>Vantardise</b> |  | ★ |   |   | ★ |   | ✕ | ✕ |
| <b>Navigation</b> |  | ★ |   | ★ |   |   | ✕ | ✕ |

## COMPLÈMENTS D'HISTOIRE

Remplissez chacune des lignes ci-dessous. Quand l'histoire de votre personnage contient un chiffre, remplacez-le par votre réponse sur la ligne correspondante.

1. Un petit animal : \_\_\_\_\_
2. Le nombre d'adversaires que vous avez vaincus : \_\_\_\_\_
3. Un noble animal : \_\_\_\_\_
4. Le nom d'un capitaine ennemi : \_\_\_\_\_
5. Un bon nom pour un lutteur professionnel : \_\_\_\_\_

## HISTOIRE DU PIRATE BRETTEUR

J'ai passé ma vie à étudier l'escrime. Grâce à l'enseignement d'une fine lame légendaire, j'ai appris à exceller dans cet art et je suis devenu un bretteur sans égal, ce qui a provoqué la chute de mon mentor : un jour, l'élève a dépassé le maître. J'ai pourfendu l'épéiste lors d'un duel d'entraînement. Il m'a alors semblé évident que je ne trouverais jamais plus d'adversaire à ma mesure dans mon pays, et j'ai donc décidé de partir à la recherche d'un plus grand défi. Heureusement pour moi, un bateau corsaire trouve toujours quelque utilité à un bon ferrailleur. Les navires sur lesquels embarquer ne manquent pas quand on a mes qualités de bretteur et mon envie de découvrir le monde.

La vie sur un bateau pirate ne correspond pas vraiment à celle que j'ai connue jusqu'à maintenant. La nourriture est immonde, les quartiers sont exigus et infestés de <sup>(1)</sup> \_\_\_\_\_. Quoi qu'il en soit, je continuerai à servir sur cette épave délabrée qu'on prétend être un navire jusqu'à ce que je trouve un adversaire digne de moi. Après tout, ma lame a déjà pris <sup>(2)</sup> \_\_\_\_ vies, et je ne trouverai le repos que lorsque quelqu'un parviendra à me vaincre.

## ÉVÉNEMENTS CONSTELLATION

Lorsque vous êtes invité à résoudre des événements Constellation, défaissez tous vos pions Événement Constellation. Pour chaque pion défaisé, remplissez ci-dessous le paragraphe ❶ vide suivant et lisez le texte correspondant.

❶ Cette lame appartient à ma famille depuis des générations ! C'est le symbole de notre statut social et de notre prestige, elle se transmet de père en fils. Je l'ai volée la veille de mon départ. La poignée est couverte de pierreries, et la lame incrustée de fils d'or représente un(e) <sup>(3)</sup> \_\_\_\_\_. Une arme comme celle-ci ne mérite pas de rester sur un manteau de cheminée, dans le bureau d'un gratte-papier. Je suis sûr que Père comprendra.  
Récupérez la carte 39 Sabre de famille dans le paquet Histoire.

❷ Cet idiot arrogant s'était vanté pendant des semaines de son talent inégalé à l'épée, et les autres bons à rien de ce vaisseau étaient soit trop stupides, soit trop effrayés pour relever le défi. Pas moi. C'était un combat loyal, comme l'exige l'étiquette. Sa technique était mauvaise, et il l'a payé de sa vie. Maintenant qu'il n'existe plus aucun doute sur le meilleur bretteur du navire, ils me craignent tous.  
Infamie 🗡️ +3. Grogne 🗡️ -1. Équipage 🧑 -1.

❸ Alors que nous prenions d'assaut le vaisseau ennemi, leur commandant, le capitaine <sup>(4)</sup> \_\_\_\_\_, a sorti sa lame et m'a défié, le visage déformé par un rictus sauvage. Enfin un adversaire à ma mesure ! Le pont a résonné du son de nos lames chantant l'une contre l'autre. Finalement, je lui ai porté un coup fatal. Au son des applaudissements de notre équipage, j'ai pris un petit trophée pour célébrer cette victoire.  
Trésor 🗡️ +1. Grogne 🗡️ -1.

❹ « T'as juste de la chance ! » J'ai dû me retenir de toutes mes forces pour ne pas pourfendre cet écervelé sur place. Je me réveille tous les jours avant l'aube et m'entraîne pendant des heures sur le pont du navire, perfectionnant mon art et ma technique. La chance n'a rien à voir dans cette histoire.  
Relance 🔄 +2.

❺ Le/la <sup>(5)</sup> \_\_\_\_\_, le sloop de Père, nous poursuivait depuis plusieurs jours, son capitaine exigeant que je rende la lame à ma famille. Au lieu de cela, un combat a éclaté. Nous avons coulé leur navire, mais pas avant de nous être emparés de quelques objets de valeur. Dorénavant, je devrai être vigilant, Père m'enverra certainement d'autres sbires.  
Malchance 🗡️ +2. Tous les joueurs : Trésor 🗡️ +1.

## ÇA FINIT...

≤ (!!!) = MAL

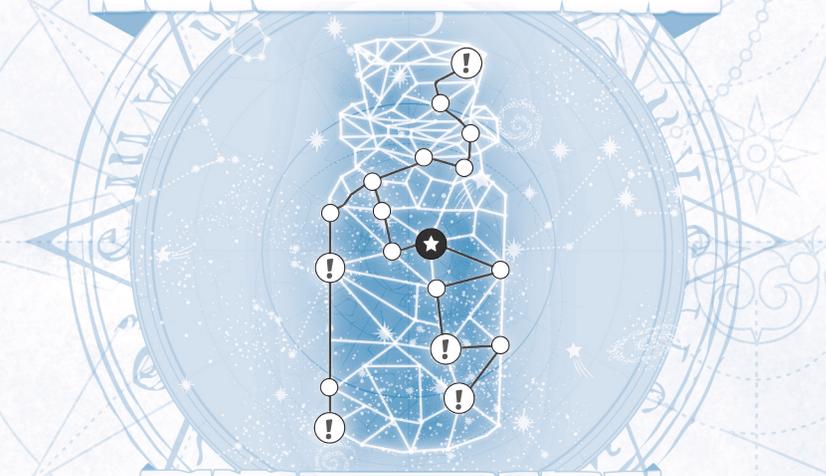
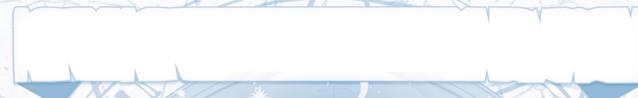
Les potions et les décoctions ont envahi votre vie, et surtout vos poumons. Les effets secondaires de toutes vos mystérieuses préparations commencent à se faire sentir ces dernières années. D'étranges excroissances en forme de <sup>(3)</sup>, des ongles crochus, des touffes de cheveux indésirables et des odeurs nauséabondes vous pourrissent la vie depuis déjà pas mal d'années. Votre dernier espoir réside dans cette potion curative d'écailles de <sup>(4)</sup> distillées, qui s'avère malheureusement être votre dernier poison. Lors de vos funérailles, <sup>(5)</sup> crache sur votre tombe, heureux/heureuse que vous soyez enfin mort et que vous ne puissiez plus jamais le/la tourmenter.

(!!!!) = BIEN

Vous inventez une potion qui confère un(e) meilleur(e) <sup>(2)</sup> pendant une courte période. Les implications militaires de cette avancée majeure sont évidentes, mais après les effets désastreux que vos expériences précédentes ont eu sur <sup>(5)</sup>, personne ne veut prendre le risque de l'ingérer. Vous proposez donc votre potion à la marine royale, qui décide de vous en commander une grande quantité, jusqu'à épuiser vos réserves. Peu de temps après, les effets secondaires de l'élixir commencent à apparaître. Des plaques de plumes poussent sur le corps des marins, qui se mettent à cracher d'énormes flammes. Horrifiée, la marine décide de se débarrasser de ces monstrueux soldats-oiseaux, et de vous pourchasser. Mais les forces armées sont maintenant bien déplumées (façon de parler...), et vous êtes assez riche pour éviter des poursuites. Vous vivez le reste de vos jours dans l'opulence, vous consacrant à votre nouvelle marotte : créer une potion de vie éternelle.

(!!!!!!) = GLORIEUSEMENT

L'élixir de sang de phénix confère un tout nouveau potentiel à chaque pirate qui ose le boire. Soudain, ces loups de mer sont plus forts, plus rapides et sentent le/la <sup>(1)</sup> frais/fraîche. Le Grand Conseil des Pirates vous demande de produire cette incroyable mixture en grande quantité, et la majeure partie des pirates du monde entier en deviennent dépendants. Bon d'accord, ils perdent le/la/l' <sup>(2)</sup> après quelques années, mais ce n'est qu'un petit inconvénient comparé aux découvertes qu'ils font et aux richesses qu'ils acquièrent depuis qu'ils prennent votre élixir. Finalement, votre potion confère aux pirates suffisamment de pouvoir pour créer un nouvel ordre mondial. Vous vivez des jours heureux avec votre famille, dans une modeste demeure, car vous avez donné l'essentiel de vos bénéfices aux pirates dans le besoin. Après votre mort, <sup>(5)</sup> érige une statue de vous chevauchant un(e) <sup>(4)</sup> doré(e) pour commémorer vos inventions.



## LE PIRATE ALCHEMISTE

|            |  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|------------|--|---|---|---|---|---|---|---|
| Découverte |  | ★ | ★ |   | ★ |   |   | ✕ |
| Vigueur    |  | ★ | ★ | ✕ | ✕ | ✕ | ✕ | ✕ |
| Chasse     |  | ★ | ★ | ★ |   |   | ✕ | ✕ |
| Visée      |  | ★ |   | ★ |   |   | ✕ | ✕ |
| Vantardise |  |   | ★ |   | ★ |   | ✕ | ✕ |
| Navigation |  |   | ★ |   | ★ |   | ★ |   |

## COMPLÈMENTS D'HISTOIRE

Remplissez chacune des lignes ci-dessous. Quand l'histoire de votre personnage contient un chiffre, remplacez-le par votre réponse sur la ligne correspondante.

1. Une plante que vous aimez : \_\_\_\_\_
2. Un des cinq sens : \_\_\_\_\_
3. Un lieu ou une chose : \_\_\_\_\_
4. Une créature fantastique : \_\_\_\_\_
5. Le nom de pirate d'un autre joueur : \_\_\_\_\_

## HISTOIRE DU PIRATE ALCHEMISTE

J'ai toujours compté sur mon intelligence plutôt que sur ma force, et ça ne m'a pas toujours rendu la vie facile. Enfant, les autres gamins se moquaient de moi à cause de mon obsession pour le/la/les <sup>(1)</sup> (s), mais quand je suis parvenu à extraire un poison de cette plante et que je l'ai utilisé sur mes bourreaux... Comme dit le dicton : rira bien qui rira le dernier ! Mon amour de la science m'a conduit par monts et par vaux, mais pour vraiment découvrir tout ce que le monde avait à offrir, je devais braver les mers. Il y a peu de place sur un bateau pirate pour l'érudition, mais les membres d'équipage ont vite appris qu'il ne fallait pas me traiter à la légère. L'élixir que je viens de créer semble provoquer soit la perte du/de la/de l' <sup>(2)</sup>, soit des plaques de ce qui ne peut être décrit que comme des champignons en forme de <sup>(3)</sup> sur le bas du dos. Étant donné que ces deux résultats sont des plus désagréables, les membres d'équipage gardent leurs distances, en particulier <sup>(5)</sup> qui semble quelque peu terrifié(e). Je pense que mon séjour sur ce navire sera assez agréable, même si j'ai du mal à trouver des volontaires pour mes... expériences.

## ÉVÉNEMENTS CONSTELLATION

Lorsque vous êtes invité à résoudre des événements Constellation, défaissez tous vos pions Événement Constellation. Pour chaque pion défaisé, remplissez ci-dessous le paragraphe ❶ vide suivant et lisez le texte correspondant.

❶ C'était une belle nuit pour faire la fête et célébrer nos récents butins. Le capitaine m'a demandé de faire découvrir mon dernier breuvage alcoolisé pour marquer l'occasion. Mes souvenirs de la fin de soirée sont assez flous, mais je me suis réveillé le lendemain avec un nouveau tatouage, plutôt grossier, d'un(e) <sup>(4)</sup> sur le ventre, et toute une collection de bottes gauches. Je devrais peut-être mettre moins de cannelle la prochaine fois.  
Relance 🔄 +1. Grogne 🗑️ -1.

❶ Lors d'une récente excursion sur une île inconnue, j'ai découvert un nouveau champignon au chapeau bleu luisant. J'en ai mis plusieurs dans un pot pour les étudier. J'ai forcé <sup>(5)</sup> à en manger un pendant que je continuais ma cueillette. Ses cheveux sont immédiatement devenus blancs et il/elle semble maintenant parler couramment une langue inconnue. Des recherches complémentaires s'imposent.  
Récupérez la carte 43 Ingrédient principal dans le paquet Histoire.

❶ J'ai inventé un nouveau vernis qui, je pense, réduira la porosité du bois à l'intérieur du navire et le rendra aussi dur qu'un cul de <sup>(4)</sup>. J'ai commencé à l'appliquer au pinceau, mais ça prendra plusieurs semaines. En prime, le pont inférieur sent maintenant le citron. Je suis sûr que l'équipage apprécie.  
Coque 🏠 +2. Relance 🔄 +1.

❶ Les membres de mon équipage peuvent être tellement égoïstes ! Qu'est-ce qu'un bijou ou un objet de famille au regard de la science ? Nous savons maintenant comment ces minéraux et ces métaux rares réagissent les uns avec les autres ! Ces connaissances ne constituent-elles pas un trésor bien plus précieux ? ! Je suis si proche d'y parvenir, mon/ma <sup>(2)</sup> me permet presque de percevoir l'ultime élixir de mon existence !  
Relance 🔄 +3. Infamie 🗑️ +4. Sélectionnez un joueur : il défaisse 1 trésor 🗑️.

❶ Enfin, ma consécration est totale. L'élixir de sang de phénix représente l'aboutissement de toutes mes recherches. J'en ai produit quelques flacons, et maintenant il ne reste plus qu'à faire « profiter » <sup>(5)</sup> de ce premier échantillon.  
Récupérez la carte 52 Élixir de sang de phénix dans le paquet Histoire.

## ÇA FINIT...

≤ (!!!) = MAL

Vous abandonnez votre vie de pirate et décidez de partir à la recherche de vos anciens compagnons de route. Vous les trouvez dans un port animé et vous vous souvenez avec nostalgie des jours passés ensemble. Vous apprenez que la troupe se produit sur un bateau pirate ; les comédiens vous invitent à vous joindre à eux pour la prestation, et vous acceptez avec plaisir. Une fois sur le pont, le capitaine, qui ressemble à un(e) <sup>(1)</sup>, vous explique que vous devez revêtir une tenue de pirate, puisque la nouvelle pièce est centrée sur la flibusterie. Vous avez à peine fini d'enfiler votre costume de <sup>(4)</sup> que la garde locale arrive pour arrêter tout le monde. Les membres de la troupe tentent d'expliquer que vous n'êtes que des acteurs et non des pirates, mais ces paroles tombent dans l'oreille d'un sourd. Vous passez le reste de votre vie à jouer pour vos codétenus.

(!!!!) = BIEN

Après avoir passé des années à collectionner les histoires et à courir d'aventure en aventure, vous revenez enfin sur les terres du comte, et de l'Abbaye du/de la <sup>(2)</sup>, pour reprendre votre position de bouffon et de conteur. Mais à votre grand désarroi, vous apprenez que le comte est décédé quelques années auparavant et que le nouveau seigneur ne s'intéresse guère aux divertissements, et encore moins aux contes et légendes. Renvoyé de sa cour, vous emballez votre collection de souvenirs de <sup>(5)</sup> et essayez de revenir à votre vie de pirate. Alors que vous cherchez un nouveau capitaine, vous rencontrez une troupe de théâtre itinérante heureuse de vous accueillir. Vous en prenez même finalement la direction et écrivez pour elle de nouvelles pièces basées sur vos voyages dans le vaste monde. Vous vivez heureux, au chaud et bien nourri, sans jamais vous ennuyer. Vos pièces ne passent pas à la postérité, mais elles ont provoqué leurs lots de rires, de pleurs et d'applaudissements de votre vivant.

(!!!!!!) = GLORIEUSEMENT

Vous rassemblez quantité d'histoires pour le comte et sa cour tout au long de vos voyages en haute mer, et pas mal de trésors aussi. Vous vous dites souvent que vous ne resterez à bord que quelques mois de plus, puis que vous rentrerez chez vous, mais le temps passe, et sans même vous en apercevoir, vous voilà déjà vieux ! Finalement, <sup>(5)</sup> vous donne votre propre vaisseau et <sup>(3)</sup> devient votre second. Votre bateau a la réputation d'être l'un des plus festifs, ses couleurs vives chatoient sur l'azur du ciel et le bleu des flots, et de nombreux navires marchands tombent dans les rets de votre joyeuse bande de bouffons pirates. Des siècles après votre disparition, on parle encore dans le monde entier des pièces et des contes que vous avez mis en scène à bord du navire.



## LE PIRATE COMÉDIEN

|            |  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|------------|--|---|---|---|---|---|---|---|
| Découverte |  | ★ | ★ |   |   |   | ✕ | ✕ |
| Vigueur    |  | ★ |   | ★ |   |   | ✕ | ✕ |
| Chasse     |  |   | ★ |   | ★ |   | ✕ | ✕ |
| Visée      |  |   | ★ | ★ | ★ |   | ✕ | ✕ |
| Vantardise |  | ★ | ★ |   | ★ | ★ |   |   |
| Navigation |  | ★ | ★ | ✕ | ✕ | ✕ | ✕ | ✕ |

## COMPLÈMENTS D'HISTOIRE

Remplissez chacune des lignes ci-dessous. Quand l'histoire de votre personnage contient un chiffre, remplacez-le par votre réponse sur la ligne correspondante.

1. Un animal de ferme : \_\_\_\_\_
2. Une charcuterie : \_\_\_\_\_
3. Le nom de pirate d'un autre joueur : \_\_\_\_\_
4. Un vêtement : \_\_\_\_\_
5. Une personne célèbre inventée : \_\_\_\_\_

## HISTOIRE DU PIRATE COMÉDIEN

Depuis que je suis tout petit, la scène m'attire. Dans mon enfance, j'ai été sélectionné pour jouer avec une troupe itinérante parrainée par la Compagnie des Pieds de <sup>(1)</sup> Marinés de Jondrum. Cette troupe voyageait de ville en ville et se produisait aussi bien pour les nobles que pour les petites gens. Un jour, dans une ville de province, le riche comte qui régnait sur les lieux fut particulièrement impressionné par ma prestation, et m'engagea pour être son bouffon. Depuis, j'ai joué des centaines de pièces, chanté tout autant de chansons et présenté des saynètes pour le comte et sa cour, comme *La Tragédie du Roi de la Fourchère III*, *La Belle et la Bête des Mers*, et bien sûr le/la toujours populaire <sup>(2)</sup> : *Une Histoire d'Amour*. Mais le comte connaît maintenant tout mon répertoire, et je dois écrire de nouvelles histoires pour mon mécène... J'ai donc besoin de matière. J'ai pris congé de la troupe pour me joindre à un équipage de pirates. J'espère ainsi acquérir une riche expérience, qui me permettra de proposer au comte les œuvres nouvelles qu'il attend. Ces pirates forment un groupe hétéroclite de personnes peu accommodantes, mais qui semblent vraiment apprécier mon travail. J'ai déjà appris tant de nouvelles histoires ! J'espère juste survivre assez longtemps pour revenir à la cour...

## ÉVÉNEMENTS CONSTELLATION

Lorsque vous êtes invité à résoudre des événements Constellation, défaussez tous vos pions Événement Constellation. Pour chaque pion défaussé, remplissez ci-dessous le paragraphe ❶ vide suivant et lisez le texte correspondant.

❶ <sup>(3)</sup> et moi avons travaillé sur des techniques de combat scénique pendant notre temps libre. Pour une rixe, nous avons utilisé du coulis de tomate en guise de faux sang, afin de gagner en réalisme. C'était d'ailleurs un peu trop réaliste, car plusieurs membres d'équipage affirment maintenant m'avoir vu mourir cette nuit-là et sont convaincus que je suis un fantôme !  
Relance 🔄 +1. Infamie 🦠 +1.

❷ Le capitaine a fait appel à mes compétences pour monter un petit subterfuge. Grâce à ma vaste collection de <sup>(4)</sup> et de perruques, j'ai réussi à créer un déguisement qui me semble tout à fait convenable pour m'introduire discrètement au bal annuel de l'amiral Chezwitz. Le costume a plu au capitaine et cette histoire fera sûrement un sujet passionnant et drôle pour quelques couplets, voire une chanson entière, un de ces jours !  
Récupérez la carte 31 Déguisement fantaisie dans le paquet Histoire. Infamie 🦠 +2.

❸ J'ai convaincu <sup>(3)</sup> que la pièce sur laquelle nous travaillions était prête. Nous avons fait une escale dans une ville pour offrir un spectacle de rue impromptu. La foule a adoré, mais la scène où l'ex-petite amie de <sup>(3)</sup> mange son <sup>(1)</sup> de grande valeur était un peu trop personnelle. Il faudra procéder à quelques retouches.  
Provisions 🍲 +2. Trésor 🏠 +1.

❹ Le capitaine a mis à profit mes compétences de comédien : j'ai distrait le gouverneur local pendant que le reste de l'équipage volait dans les règles de l'art le chargement de son galion. Tandis que les pirates commettaient leurs méfaits, mon compagnon de scène et moi jouions la Sororité du/de la <sup>(4)</sup> Nomade. Cela tombait à point nommé, car cette pièce comporte une scène dans laquelle un aristocrate stupide est distrait par des comédiens pendant que leurs compagnons cambriolent son château. Je crains que la finesse de cette ironique mise en abîme ne soit comprise que trop tard par le gouverneur, puisqu'il faudra attendre qu'il retourne à son navire...  
Tous les joueurs : Trésor 🏠 +1.

❺ Jamais de toute ma vie de comédien, je n'avais imaginé avoir la chance de jouer devant <sup>(5)</sup>. Mais il/elle était là, m'encourageant pendant que j'interprétais <sup>(2)</sup> 2 : *Une Histoire de Rupture*. Je chérirai à jamais ce jour !  
Gagnez 1 compétence de votre choix. Infamie 🦠 +5.

## ÇA FINIT...

≤ (!!!) = MAL

(3) et (5) n'ont jamais abandonné, ils/elles ont fini par vous faire croire que vous étiez vraiment un squelette animé par magie. Malheureusement, votre nouveau statut de fraîchement décédé a nettement diminué vos chances d'être embauché sur la plupart des navires pirates, malgré vos antécédents exemplaires et les lettres de recommandation de vos anciens capitaines. Vous continuez à vivre, toujours à la rue et sans le sou, et vous apprenez qu'un squelette animé par magie peut éprouver la faim, mais ne peut pas mourir d'inanition. Vous commencez à douter de votre existence, vous vous demandez si, en réalité, vous n'êtes pas aux enfers, en train de vous faire torturer. Puis, une nuit, vous effrayez accidentellement un charpentier de passage armé d'un marteau, qui vous prouve définitivement qu'un squelette animé par magie peut être re-tué.

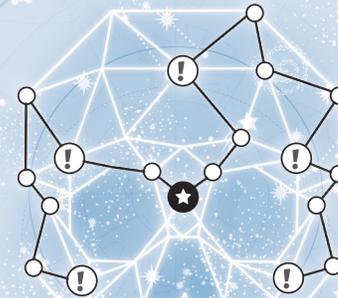
(!!!!) = BIEN

Un jour, dans un port très fréquenté, un médecin très connu monte à bord de votre navire et paye son passage vers une île lointaine. Pendant le voyage, il s'intéresse beaucoup à votre état de squelette.

« Dites-moi », vous demande-t-il un jour, « n'auriez-vous pas déjà été mordu par un(e) (1) à écailles d'argent ? » Vous ne vous souvenez pas d'une morsure de ce genre, mais le médecin vous informe que la perte de mémoire fait partie des effets secondaires, un autre étant la transparence totale de la chair et des organes de l'infortunée victime. Le médecin vous administre alors un puissant sérum, et soudainement votre peau réapparaît ! (3) et (5) sont consterné(e)s d'avoir eu tort depuis le début de cette histoire. Vous n'êtes plus un squelette, vous êtes redevenu un pirate ordinaire ! Malheureusement, il se trouve que vous êtes aussi assez moche... mais on ne peut pas gagner sur tous les tableaux, hein ?!

(!!!!) = GLORIEUSEMENT

Quand vous devenez la cible des moqueries d'une troupe de comédiens dans un spectacle de rue, vous êtes bien obligé d'accepter le fait que vous êtes un squelette animé par magie. Au fil du temps, les autres membres de votre équipage décèdent, alors que vous restez dans ce monde. Finalement, vous devenez capitaine de votre propre navire, le/la Fidèle (4). C'est alors que vous constatez qu'un capitaine squelette animé par magie sème très efficacement la peur dans le cœur de ses ennemis, et vous excellez rapidement à votre nouveau poste. Vous amassez une immense fortune et continuez à vivre pour l'éternité. Vous faites un malheur en terrassant tous ceux qui osent croiser votre chemin et vous horripilez royalement tous les capitaines de vaisseaux fantômes, qui estiment que vous leur avez déloyalement piqué leur créneau.



## LE PIRATE SQUELETTE

|            |  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|------------|--|---|---|---|---|---|---|---|
| Découverte |  | ★ |   |   | ★ |   | ✗ | ✗ |
| Vigueur    |  | ★ |   | ★ | ★ |   |   | ✗ |
| Chasse     |  | ★ | ★ | ★ |   | ★ |   |   |
| Visée      |  | ★ | ★ | ✗ | ✗ | ✗ | ✗ | ✗ |
| Vantardise |  |   | ★ | ★ |   |   | ✗ | ✗ |
| Navigation |  | ★ |   |   | ★ |   | ✗ | ✗ |

## COMPLÈMENTS D'HISTOIRE

Remplissez chacune des lignes ci-dessous. Quand l'histoire de votre personnage contient un chiffre, remplacez-le par votre réponse sur la ligne correspondante.

1. Un animal à écailles : \_\_\_\_\_
2. Une créature mythologique : \_\_\_\_\_
3. Le nom de pirate d'un autre joueur : \_\_\_\_\_
4. Un légume que vous appréciez : \_\_\_\_\_
5. Le nom de pirate d'un autre joueur (différent) : \_\_\_\_\_

## HISTOIRE DU PIRATE SQUELETTE

J'ai servi sur une bonne dizaine de navires, aux côtés de pirates légendaires comme Jonesy Deux-Yeux et la redoutable Mariah Langue de <sup>(1)</sup>\_\_\_\_\_. J'ai affronté d'innombrables ennemis et prouvé maintes et maintes fois ma valeur comme compagnon de bord et comme combattant. J'ai amassé des trésors rares tels que la Couronne de l'Aigle, la Cape Cramoisie de Kalaver et la Lame Dorée de Szaran. J'ai voyagé dans des contrées lointaines, visité des lieux étranges comme le Monastère de la Salamandre Silencieuse, la Cité Interdite de Golvara et le Tombeau du/de la <sup>(2)</sup>\_\_\_\_ Endormi(e). Je suis un vrai pirate, qui aime la mer et l'aventure, et je ne suis pas, contrairement à ce que plusieurs autres pirates continuent d'affirmer, un squelette animé par magie. Ces rumeurs me collent aux basques, me suivent d'un navire à l'autre, mais comment pourrais-je être un squelette animé par magie ? C'est impossible. Je suis un pirate, et un sacrément bon, et certainement pas un squelette animé par magie !

## ÉVÉNEMENTS CONSTELLATION

Lorsque vous êtes invité à résoudre des événements Constellation, défaussez tous vos pions Événement Constellation. Pour chaque pion défaussé, remplissez ci-dessous le paragraphe ❶ vide suivant et lisez le texte correspondant.

❶ Nous sommes tombés sur l'épave d'un navire marchand. Alors, avec un autre pirate, j'ai nagé jusqu'au fond pour récupérer le butin. J'y suis arrivé sans problème, mais <sup>(3)</sup>\_\_\_\_ a failli y rester. J'ai beau affirmer que j'y suis parvenu car je suis en grande forme physique, et non parce que je suis un squelette animé par magie qui n'a pas besoin de respirer, certains membres de l'équipage restent fermement convaincus du contraire. Trésor 🏠 +2. <sup>(3)</sup>\_\_\_\_ gagne Malchance 🦋 +1.

❷ La peste <sup>(4)</sup>\_\_\_\_ a frappé notre navire et de nombreux membres d'équipage sont tombés malades, y compris moi. Je me sens faible et je suis sûr que j'ai, moi aussi, de la fièvre même si, quand je demande aux autres de toucher mon front pour vérifier, ils inventent des excuses ridicules comme : « Il n'y a pas de peau sur ton front » ou « Tu ne peux pas être malade, tu es un squelette animé par magie ». Je m'en fiche, j'essaye quand même de me reposer et de boire beaucoup de liquide. Infamie 🦋 +2. Relance 🔄 +2.

❸ Les temps sont durs. Le capitaine nous a demandé de nous rationner pour quelque temps, il a insisté sur mon cas. J'ai proposé de renoncer à ma part de nourriture pour le moment, car je place le bonheur et le bien-être de l'équipage du navire avant les miens, et non parce que je suis un squelette animé par magie qui n'a pas besoin de manger. Gagnez 1 compétence de votre choix. Provisions 🍲 +3.

❹ Se fondre dans son environnement est une compétence vitale pour un pirate. J'ai rasé la moustache de <sup>(5)</sup>\_\_\_\_ et j'ai utilisé un peu de cire de bougie pour fixer ses poils sur mon visage. Grâce à cet ingénieux déguisement, je peux me fondre facilement parmi les membres d'équipage. Je ressemble à n'importe quel autre pirate maintenant, et non à un squelette animé par magie... et j'en profite pour souligner que non, je n'en suis pas un ! Récupérez la carte 30 Fausse moustache dans le paquet Histoire.

❺ Je ne suis pas allé avec les autres explorer la crypte abandonnée. L'idée d'être sous terre, avec tous ces vieux os, me donne la chair de poule ! Mais maintenant que je suis seul, je me demande si je ne suis pas un peu différent... C'est vrai que j'ai le teint pâle... Relance 🔄 +4.

## ÇA FINIT...

≤ (!!!) = MAL

L'équipage finit par se lasser de votre obsession pour les règles de sécurité, et vous abandonne sur une île déserte, en ne vous laissant qu'un sac de <sup>(2)</sup> pourri(e)s pour vous donner une leçon. Vous parvenez finalement à quitter l'île et à atteindre un port animé où vous entendez dire, tandis que vous cherchez un nouvel emploi, que votre ancien navire a coulé suite à un curieux accident impliquant de la poudre noire, plusieurs bougies d'anniversaire et un bol de pudding de <sup>(4)</sup> au rhum, qu'on aurait laissé sans surveillance sous un soleil brûlant. Vous vous dites que vous devriez être triste du sort qu'ont subi ces imbéciles, mais à bien y réfléchir, c'est quand même de leur faute !

(!!!!) = BIEN

Après quelques aventures, votre équipage est fait prisonnier par la marine royale en tentant de dérober à un riche marchand sa cargaison de foies de <sup>(1)</sup>, qui valait une petite fortune. À votre grande surprise, vous trouvez la vie à bord de la frégate royale étrangement agréable. Tout est organisé et bien rangé, la sécurité est constamment la principale préoccupation de l'équipage. Après votre libération, vous vous installez dans un port du continent où vous passez le restant de vos jours avec votre <sup>(4)</sup> bien aimé(e), à écrire des manuels de sécurité et concevoir des plans d'évacuation d'urgence pour les navires de la flotte royale.

(!!!!!!) = GLORIEUSEMENT

Un soir, <sup>(3)</sup> décide de divertir l'équipage en essayant de pisser sur une lanterne. Suite à une tentative particulièrement réussie, il renverse la lanterne, qui met le feu au navire. Tout autre équipage aurait été condamné, mais pas le vôtre ! Tout le monde se dirige immédiatement vers le canot de sauvetage le plus proche, calmement, en file indienne. Le navire est entièrement détruit, mais aucun pirate n'est blessé ni tué, et l'on ne recense pas même un(e) <sup>(5)</sup> échaudé(e). En fin de compte, le Grand Conseil des Pirates décide que vos méthodes doivent être appliquées sur chaque navire, et vous passez le restant de vos jours à effectuer des inspections, ou en voyage pour sensibiliser des équipages et des capitaines à la sécurité.

## LE PIRATE PRÉCAUTIONNEUX

|            |  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|------------|--|---|---|---|---|---|---|---|
| Découverte |  | ★ | ★ |   |   |   | ✕ | ✕ |
| Vigueur    |  |   | ★ |   | ★ |   | ✕ | ✕ |
| Chasse     |  | ★ |   | ★ | ★ |   |   | ✕ |
| Visée      |  | ★ |   | ★ |   |   | ✕ | ✕ |
| Vantardise |  | ★ |   | ★ | ★ | ★ |   |   |
| Navigation |  | ★ | ★ | ✕ | ✕ | ✕ | ✕ | ✕ |

## COMPLÈMENTS D'HISTOIRE

Remplissez chacune des lignes ci-dessous. Quand l'histoire de votre personnage contient un chiffre, remplacez-le par votre réponse sur la ligne correspondante.

1. Un poisson dangereux : \_\_\_\_\_
2. Un fruit ou un légume très odorant : \_\_\_\_\_
3. Le nom de pirate d'un autre joueur : \_\_\_\_\_
4. Un animal de ferme qui sent fort : \_\_\_\_\_
5. Une partie du corps : \_\_\_\_\_

## HISTOIRE DU PIRATE PRÉCAUTIONNEUX

Enfant, je suis devenu orphelin lorsque mes parents ont ingéré un(e) <sup>(1)</sup> mal préparé(e). Des années plus tard, j'ai découvert que le chef qui avait cuisiné le plat avait laissé les ingrédients sur un tas de fumier de <sup>(4)</sup>, ce qui avait eu pour conséquence l'intoxication alimentaire mortelle de mes parents. J'ai tué cet irresponsable, avant de m'enfuir pour échapper à la justice. Je me suis forgé une fausse identité et j'ai embarqué à bord d'un bateau pirate. La vie sur l'océan est dure, et les pirates ne se facilitent pas l'existence. Ils stockent leur poudre noire n'importe comment, ils travaillent sur le navire alors qu'ils sont ivres, le plus souvent après avoir trop bu de vin de <sup>(2)</sup>, et ils refusent catégoriquement de porter des gilets de sauvetage, alors que cela devrait être obligatoire quand ils sont sur le pont. Si ça ne tenait qu'à moi, j'aurais noyé ces concombres de mer depuis longtemps ! Si seulement <sup>(3)</sup> pouvait me soutenir quand je les pousse à se laver les mains au moins toutes les deux semaines, nous aurions peut-être une chance de devenir le meilleur équipage de pirates sur les mers !

## ÉVÉNEMENTS CONSTELLATION

Lorsque vous êtes invité à résoudre des événements Constellation, défaussez tous vos pions Événement Constellation. Pour chaque pion défaussé, remplissez ci-dessous le paragraphe ❶ vide suivant et lisez le texte correspondant.

- ❶ Pierre Minable est passé par-dessus bord en pleine nuit. S'il en avait porté un, nous l'aurions immédiatement repéré et nous aurions pu le repêcher. Mais non ! Il préférerait porter ce fichu costume de singe noir qu'il aimait tant... les dieux veillent sur sa pauvre âme. Équipage 🐼 -1. Grogne 🦊 -1. Récupérez la carte 56 Gilet réfléchissant dans le paquet Histoire.
- ❷ J'ai dû confisquer ça à <sup>(3)</sup>. Je lui rendrai quand il/elle sera capable de s'en servir en toute sécurité... si ça arrive un jour. Volez 1 trésor 🗳️ à un autre joueur. Infamie 🦠 +2.
- ❸ Je n'arrête pas de dire à ces cerveaux de bernicles qu'il est bien trop dangereux de simplement laisser les canons chargés et prêts à faire feu ! La moindre étincelle pourrait faire exploser le navire ! Pourquoi ne pourrions-nous pas les charger juste quand on en a besoin ? Je devrais insérer une poignée de <sup>(2)</sup> s dans chaque canon, juste pour leur donner une bonne leçon ! Provisions 🍲 +2. Retournez un canon sur sa face Non chargé, si possible.
- ❹ Un épais banc de brouillard s'est formé et a englouti le navire, j'ai donc pris des torches pour éclairer le pont afin que l'on puisse y circuler sans risque. J'aurais dû me douter que <sup>(3)</sup>, avec son cerveau de calmar, en renverserait une et mettrait le feu au pont. Garder ces pirates en vie n'est pas un travail de tout repos. Infamie 🦠 -1. Coque 🐙 -1 OU Provisions 🍲 -1.
- ❺ J'ai dû soudoyer le capitaine, mais j'ai finalement obtenu l'autorisation d'animer une journée de séminaire sur la sécurité à bord ! Je présenterai plusieurs sujets importants et urgents, comme les consignes d'entretien des armes ou le nombre de <sup>(5)</sup> coupé(e)s que chaque pirate a le droit de garder dans sa couchette en guise de trophée. Relance 🎲 +2. Défaussez 1 trésor 🗳️, si possible.

## ÇA FINIT...

≤ (!!!) = MAL

Vous consacrez les dix années suivantes de votre vie à rechercher vainement un(e) <sup>(1)</sup>. Désespéré et miséreux suite à votre quête infructueuse, vous devenez go-go dancer, et exécutez des <sup>(4)</sup> au Gecko Groggy, une taverne miteuse, alors que vous avez passé l'âge de ces sottises. Un jour, un navire au drapeau frappé d'un(e) <sup>(3)</sup> arrive au port ; son équipage passe quelques heures sur votre lieu de travail. Le capitaine est déjà grisonnant, mais vous ne pouvez vous empêcher de remarquer une ressemblance avec votre fils, disparu depuis longtemps. En effet, son pantalon donne l'impression qu'il porte encore des couches <sup>(5)</sup>, comme à l'époque où vous le changiez. Honteux, vous gardez le silence, et en un éclair, le voilà reparti pour toujours.

(!!!!) = BIEN

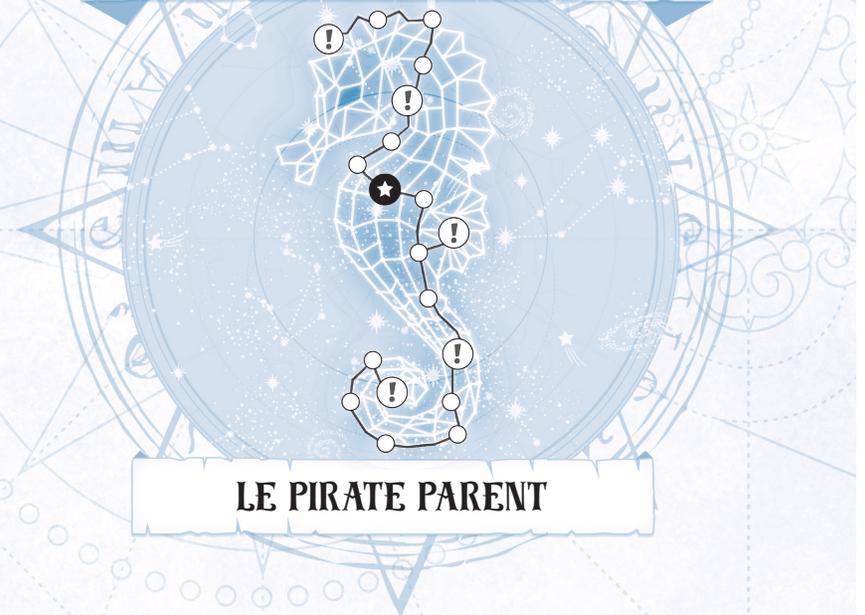
Après des mois à suivre le bateau au drapeau représentant un(e) <sup>(3)</sup>, vous apprenez enfin quelle sera sa prochaine cible : un navire marchand chargé d'épices et de fromages exotiques. Vous parvenez à convaincre <sup>(2)</sup> de se faufiler avec vous à bord du navire, et vous attendez que les pirates rivaux reviennent. Quand ils remontent à bord, vous surgissez de votre cachette et exigez de savoir où se trouve <sup>(1)</sup>. Les pirates appellent un certain Larry le menteur, et bientôt apparaît un pirate court sur pattes, qui ressemble étrangement à <sup>(1)</sup>.

« Euh, s'cuse moi pour l'arnaque, mon pote », marmonne-t-il. « Not'cap'taine voulait des informations sur vot'bateau, alors j'me suis fait passer pour un jeune orphelin. Mais en vrai, j'ai quarante-sept ans. » Vous retournez sur votre navire soulagé, mais toujours habité par la tristesse de ne pas avoir retrouvé le garçon dont vous changiez les <sup>(5)</sup>.

(!!!!!!) = GLORIEUSEMENT

Vous vous approchez de l'Île du Crâne de Fer, comme l'indique la note. Vous pouvez voir le navire au pavillon représentant un(e) <sup>(3)</sup>, amarré près de la côte. Alors que vous vous dirigez vers l'intérieur de l'île, vous rencontrez un groupe de pirates, qui triment <sup>(1)</sup> ligoté derrière eux ! Vous avez enfin trouvé le garçon ! Vous commencez à vous approcher, mais la capitaine vous repère et lève la main pour vous arrêter. Elle vous informe qu'elle relâchera le garçon si vous lui donnez la boussole magique qui appartient à votre famille depuis des générations. À force d'insister sur le fait que vous ne savez absolument pas de quoi elle parle, les pirates finissent par vérifier leurs notes et comprennent, déçus, qu'ils vous ont pris pour quelqu'un d'autre.

« Désolée, mon pote ! » s'excuse la capitaine avec un haussement d'épaules. « Sans rancune, hein ? » C'est ainsi que vous sauvez votre <sup>(1)</sup> d'amour et le ramenez avec vous sur le navire.



## LE PIRATE PARENT

|  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|--|---|---|---|---|---|---|---|
| Découverte  | ★ | ★ |   | ★ |   |   | ✕ |
| Vigueur     |   |   | ★ | ★ |   | ✕ | ✕ |
| Chasse      |   | ★ |   | ★ |   | ✕ | ✕ |
| Visée       | ★ | ★ |   | ★ | ★ |   |   |
| Vantardise  | ★ | ★ | ✕ | ✕ | ✕ | ✕ | ✕ |
| Navigation  | ★ |   | ★ |   |   | ✕ | ✕ |

## COMPLÈMENTS D'HISTOIRE

Remplissez chacune des lignes ci-dessous. Quand l'histoire de votre personnage contient un chiffre, remplacez-le par votre réponse sur la ligne correspondante.

1. Un oiseau bruyant : \_\_\_\_\_
2. Le nom de pirate d'un autre joueur : \_\_\_\_\_
3. Un symbole sinistre : \_\_\_\_\_
4. Le nom d'un pas de danse : \_\_\_\_\_
5. Une marque de couches imaginaire : \_\_\_\_\_

## HISTOIRE DU PIRATE PARENT

Pendant longtemps, ma vie a été celle de tous les pirates, j'travaillais et j'usais mes doigts jusqu'à l'os sur un navire ou l'autre, toujours à la recherche d'trésors et d'proies faciles. C'était une vie simple, et pendant un temps je l'ai trouvée assez satisfaisante. Puis <sup>(1)</sup> est entré dans ma vie et a tout chamboulé. Le garçon était orphelin : sa famille avait été massacrée par des soldats de l'armée royale au cours de l'une de ces innombrables guerres politiques, et il a rejoint l'équipage pour se trouver un toit, enfin un pont en l'occurrence. Nous sommes devenus sa famille, et l'avons rapidement accepté comme l'un des nôtres. Joe Clicks lui a appris à carguer les voiles et à naviguer, Cookie lui a appris comment transformer n'importe quel truc comestible en un bon repas et <sup>(2)</sup> lui a même appris à sculpter d'jolies petites statuettes dans son cérumen. J'ai pris particulièrement soin du garçon, et je l'ai traité comme mon fils. J'ai eu plaisir à lui enseigner ce qu'j'savais de la vie d'pirate, ça m'a comblé plus qu'tout ce que j'avais vécu auparavant. Un matin, j'suis retourné au navire après une nuit particulièrement agitée au port, et j'ai découvert la couchette de <sup>(1)</sup> complètement saccagée, et surtout très vide : le garçon avait disparu. On n'a trouvé qu'un bout de parchemin, posé sur son lit, où était dessiné(e) un(e) <sup>(3)</sup>. C'est l'seul indice que j'ai. J'ai juré de ne jamais renoncer à l'retrouver ou l'venger.

## ÉVÈNEMENTS CONSTELLATION

Lorsque vous êtes invité à résoudre des événements Constellation, défaussez tous vos pions Événement Constellation. Pour chaque pion défaussé, remplissez ci-dessous le paragraphe ❶ vide suivant et lisez le texte correspondant.

❶ J'ai trouvé cette saleté de Gérold en train de fouiller dans les affaires de <sup>(1)</sup> comme si le petit n'allait jamais revenir. « Pas comme s'il en avait vraiment b'soin pour l'instant ! » a protesté cet abruti. « Vaut mieux qu'ça serve à quelqu'un ! » Je lui ai cassé la mâchoire d'un seul coup de poing et je l'ai laissé pendre par-dessus le bastingage jusqu'à ce qu'il fonde en larmes.  
Trésor 🗳️ +1. Infamie 🦠 +2.

❶ J'ai finalement trouvé une première piste sur la disparition de <sup>(1)</sup>. Un navire dont le pavillon représente un(e) <sup>(3)</sup> a été repéré non loin d'ici. Quand on est arrivés à son mouillage, il n'y avait plus aucun signe du bateau, mais je sais que nous nous rapprochons de la vérité.  
Relance 🔄 +1.

❶ Je n'arrête pas de dire au capitaine que nous devons être prêts à frapper lorsque le navire au drapeau marqué d'un(e) <sup>(3)</sup> sera dans notre ligne de mire. Le reste de l'équipage pense que je perds la tête. C'est peut-être vrai. Mais l'petit a besoin de moi, et j'l'abandonnerai pas.  
Retournez tous les canons sur leur face Chargé.

❶ Voilà, j'ai enfin un plan pour en savoir plus sur l'navire qui, j'pense, est derrière la disparition de <sup>(1)</sup>. Ça implique que j'prétende être un membre de haut rang de notre équipage, que j'organise une rencontre, et peut-être que j'fasse quelques <sup>(4)</sup> pour le plaisir de vulgaires inconnus, mais c'est le meilleur moyen de retrouver le garçon.  
Récupérez la carte 94 Kit de faussaire dans le paquet Histoire.

❶ Enfin, on l'a retrouvé ! Le navire au pavillon représentant un(e) <sup>(3)</sup> ! Il a été abandonné, y reste que quelques babioles et un paquet d'couches <sup>(5)</sup>. On a aussi trouvé une lettre dans les quartiers du capitaine. Le message était bref : « Si tu veux le garçon, retrouve-moi sur l'Île du Crâne de Fer, viens seul ». J'suppose que je n'ai pas l'choix.  
Trésor 🗳️ +1. Provisions 🍲 +1.

## ÇA FINIT...

≤ (!!!) = MAL

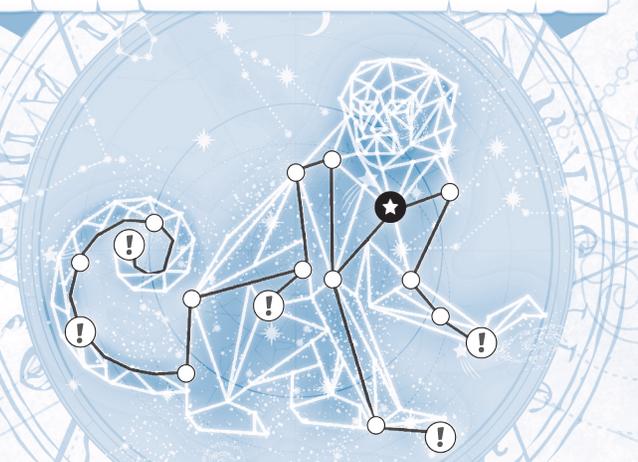
Après vous avoir supporté pendant des années, avec vos blagues qui ne faisaient rire personne, le capitaine a craqué et vous a finalement viré du navire. Vous errez dans les rues pendant un certain temps, en réfléchissant à une nouvelle façon de gagner votre vie. Vous arrivez parfois à être drôle, mais ça ne paiera certainement pas les factures. Vous finissez fromager itinérant, et passez vos journées à vendre du <sup>(1)</sup> sec et puant à des aristocrates bouffis d'orgueil, sans même pouvoir glisser de poil à gratter dans leurs culottes prétentieuses.

(!!!!) = BIEN

Un jour, le capitaine vient vous voir pour vous confier une mission secrète. Vous devez vous présenter au festival de la piraterie, organisé par le Grand Conseil des Pirates, pour faire diversion pendant que les autres membres de l'équipage dévaliseront, ni vu ni connu, le navire d'un rival. Vous répétez tous vos classiques et insérez une poignée de <sup>(5)</sup> dans votre poche avant de monter sur scène. Le spectacle se passe bien jusqu'à ce que vous compariez le nez du seigneur pirate à un morceau de <sup>(1)</sup>. Vous échappez de justesse au chaos qui s'ensuit, mais le cambriolage s'est parfaitement déroulé. En plus de s'être fait dépouiller, le membre du conseil a ainsi pris conscience du ridicule de son nez.

(!!!!!) = GLORIEUSEMENT

Fort de la nouvelle richesse acquise lors de vos diverses aventures, vous endossez à nouveau le rôle de <sup>(4)</sup>, bon à rien romantique, et décidez de faire un petit tour sur l'Île de la Primevère. Comme vous le pensiez, le professeur <sup>(2)</sup> ne se souvient plus de vous sous votre fausse identité, et le temps qui passe démontre toute l'efficacité de votre déguisement. Vous rentrez rapidement dans les bonnes grâces du professeur, et passez les cinq années suivantes à décortiquer toutes les facettes de la vie de cet homme. Vous attendez d'être absolument certain d'avoir gagné son entière confiance avant d'intégrer votre fameuse « crème de <sup>(1)</sup> » dans sa bisque de homard lors du vingt-troisième congrès annuel de Mitonnage de Bisque des Retraités de la Primevère. Le résultat affreusement pâteux tourne au désastre social et paralyse le professeur. Lorsque vous révélez en jubilant votre véritable identité, votre victime vous demande poliment si vous ne cherchiez pas plutôt son jumeau, un farceur notoire. Imperturbable, vous continuez à vous moquer, puis réservez un aller simple pour le continent.



## LE PIRATE FARCEUR

|            |  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|------------|--|---|---|---|---|---|---|---|
| Découverte |  | ★ |   | ★ | ★ | ★ |   |   |
| Vigueur    |  |   | ★ | ★ |   |   | ✕ | ✕ |
| Chasse     |  | ★ | ★ | ✕ | ✕ | ✕ | ✕ | ✕ |
| Visée      |  | ★ |   |   | ★ |   | ✕ | ✕ |
| Vantardise |  | ★ |   | ★ |   |   | ✕ | ✕ |
| Navigation |  | ★ | ★ |   | ★ |   |   | ✕ |

## COMPLÈMENTS D'HISTOIRE

Remplissez chacune des lignes ci-dessous. Quand l'histoire de votre personnage contient un chiffre, remplacez-le par votre réponse sur la ligne correspondante.

1. Un fromage délicieux : \_\_\_\_\_
2. Un patronyme ronflant : \_\_\_\_\_
3. Un fruit : \_\_\_\_\_
4. Votre pseudonyme : \_\_\_\_\_
5. Un accessoire de décoration festif : \_\_\_\_\_

## HISTOIRE DU PIRATE FARCEUR

Je ne me décrirais pas comme diabolique. Après tout, je ne veux de mal à personne. Je dirais plutôt que je suis possédé par un démon mesquin et malveillant qui me pousse à la taquinerie. J'ai vécu mes premières années dans l'insouciance, dans la ville portuaire de <sup>(1)</sup>\_\_\_\_\_. J'étais loin d'être le gamin le plus costaud de mon quartier, et j'ai dû apprendre à tirer le meilleur parti de mon intelligence. Malheureusement, j'ai dû fuir Port <sup>(1)</sup>\_\_\_\_\_ suite à un petit désaccord avec un vendeur de <sup>(3)</sup>\_\_\_\_\_ du coin, sur ce qui était drôle et ce qui ne l'était pas. Mais quand j'ai élu domicile sur l'Île du Gros Caillou, j'ai rencontré un plaisantin notoire, le professeur <sup>(2)</sup>\_\_\_\_\_, sous la tutelle duquel j'allais enfin m'épanouir. Il m'a appris tout l'art de la facétie. J'excellais à chaque leçon, et c'est à cette époque que j'ai créé <sup>(4)</sup>\_\_\_\_\_, la première de mes identités factices. Je l'ai souvent utilisée depuis pour me moquer de la populace à son insu. Malheureusement, le professeur <sup>(2)</sup>\_\_\_\_\_ s'est un jour décidé à m'enseigner la farce ultime, et quoi de mieux qu'expérimenter par soi-même pour apprendre ? Il m'a donc humilié lors de la fête de l'été du Baron Bienveillant. Élaborée sur trois longues années, la farce était absolument parfaite. Oui, toute mon éducation n'avait en fait pour but que la mise en place de cette immense tartufferie, d'une telle perfection que je l'admire encore, même si j'en ai été l'innocente victime. Désespéré, je suis devenu pirate ; sur le navire, je tente désormais d'apporter un peu de douceur dans ce monde de brutes.

## ÉVÉNEMENTS CONSTELLATION

Lorsque vous êtes invité à résoudre des événements Constellation, défaussez tous vos pions Événement Constellation. Pour chaque pion défaussé, remplissez ci-dessous le paragraphe  vide suivant et lisez le texte correspondant.

 *Arnaquer quelqu'un pour l'amener à vous donner sa part de butin, c'est amusant. Mais errer nonchalamment sur le pont et parvenir à le faire passer par-dessus bord sans que personne ne remarque rien, ça, c'est du grand art !*  
Choisissez 1 trésor  appartenant à un autre joueur. Vous pouvez le voler OU vous pouvez le défausser pour gagner Infamie  +3.

 *Je les ai achetées sur un marché, pensant que j'arriverais sûrement à faire rire au moins quelques-uns des membres d'équipage ! Quand je les ai crachées sur la table au dîner, le pauvre Cookie a failli mourir de peur. Ça lui servira de leçon pour son bœuf dur comme de la semelle !*  
Récupérez la carte 14 Dents qui claquent dans le paquet Histoire.

 *Les lascars de ce bateau n'apprécient guère mon humour. Tenez, ma blague du « canon-<sup>(5)</sup>\_\_\_\_\_ », un grand classique soit dit en passant. C'était hilarant bien sûr, même si le quartier-maître affirme que le canon est désormais inutilisable et devra être remplacé au prochain port.*  
Vous pouvez défausser 1 trésor . Dans ce cas, gagnez 1 canon Non chargé de niveau inférieur ou égal à 3.

 *J'ai gentiment proposé d'aider Cookie à préparer le repas du soir pour l'équipage. C'était le moins que je puisse faire pour me racheter après l'incident du « canon ». Évidemment, j'ai oublié de préciser à Cookie que mon ingrédient surprise, la crème de <sup>(1)</sup>\_\_\_\_\_, est un puissant laxatif.*  
Provisions  +6. Tous les joueurs : Malchance  +1.

 *J'ai appris que le professeur <sup>(2)</sup>\_\_\_\_\_ a pris sa retraite sur l'Île de la Primevère, non loin d'ici. Le vieux fou s'en est plutôt bien sorti, alors que moi, je gaspille mon talent avec ces sombres crétins de pirates. Peut-être est-il temps de ressusciter mon cher <sup>(4)</sup>\_\_\_\_\_ et de rendre une petite visite à mon ancien professeur ?*  
Infamie  +7.

## ÇA FINIT...

≤ (!!!) = MAL

Le temps passe et vous devenez la risée du navire, vous n'avez pas un instant de répit. Seul et harcelé, vous suppliez <sup>(3)</sup> de vous aider à fabriquer une combinaison submersible qui vous permettrait de parcourir le fond de l'océan. Il accepte, et vous voilà bientôt muni d'une belle combinaison. Après avoir adressé un geste des plus grossiers en guise de salut à l'équipage, vous sautez à l'eau. Mais au bout de deux minutes d'immersion, vous vous rendez compte que votre combinaison est percée. Lorsque les membres de l'équipage remontent votre corps une heure plus tard, ils découvrent qu'un(e) <sup>(4)</sup> a dévoré votre visage.

(!!!!) = BIEN

Après des années de recherche, vous entendez enfin parler d'une tribu du peuple des mers qui vit sur une île lointaine. Un petit tour là-bas vous permet de confirmer la présence de votre bien-aimé(e). Cependant, les habitants de son village sont très méfiants envers les humains, et ils refusent de vous laisser vivre parmi eux. Vous utilisez donc votre savoir-faire de pirate afin de créer un déguisement assez convaincant pour vous faire passer pour l'un d'eux. Pour ce faire, vous réunissez une peau de <sup>(1)</sup>, du cuir de plusieurs dizaines de <sup>(4)</sup> et quelques paires de vieilles bottes. Cet accoutrement est malodorant, mais s'avère suffisamment astucieux pour duper le peuple des mers et vous permettre de vivre le reste de votre vie avec votre bien-aimé(e). Après quelques années, vous devenez finalement un membre à part entière de la tribu, et participez pleinement à la vie de la communauté.

(!!!!!!) = GLORIEUSEMENT

Vous suivez la carte jusqu'à une énorme forteresse qui s'élève au-dessus de l'eau, où vous êtes arrêté par des gardes vêtus d'une livrée frappée d'un(e) <sup>(5)</sup>.

Vous êtes traîné devant le roi du peuple des mers qui s'adresse ainsi à vous : « On me dit que vous êtes tombé amoureux de l'un de mes sujets. Il semblerait que ces sentiments soient réciproques, ce qui est assez dégoûtant, pour... vous savez... des questions de compatibilité... Oh, miséricorde, je ne suis pas le seul à penser ça, non ? » demande-t-il en cherchant du regard un peu de soutien. « Ah, peu importe », marmonne le roi. « Mais si vous parvenez à vous reproduire tous les deux, de grâce, n'amenez pas vos bâtards aux fêtes et aux événements publics, compris ? » Votre bien-aimé(e) et vous vivez donc heureux le reste de votre vie, entourés de vos cinq mille enfants.



## LE PIRATE AMOUREUX

|            |  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|------------|--|---|---|---|---|---|---|---|
| Découverte |  | ★ | ★ | ✗ | ✗ | ✗ | ✗ | ✗ |
| Vigueur    |  | ★ | ★ |   | ★ | ★ |   |   |
| Chasse     |  | ★ |   | ★ |   |   | ✗ | ✗ |
| Visée      |  | ★ |   | ★ | ★ |   |   | ✗ |
| Vantardise |  |   | ★ | ★ |   |   | ✗ | ✗ |
| Navigation |  | ★ |   | ★ |   |   | ✗ | ✗ |

## COMPLÈMENTS D'HISTOIRE

Remplissez chacune des lignes ci-dessous. Quand l'histoire de votre personnage contient un chiffre, remplacez-le par votre réponse sur la ligne correspondante.

1. Un animal bruyant : \_\_\_\_\_
2. Un fruit rond : \_\_\_\_\_
3. Le nom de pirate d'un autre joueur : \_\_\_\_\_
4. Un type de poisson : \_\_\_\_\_
5. Un symbole romantique : \_\_\_\_\_

## HISTOIRE DU PIRATE AMOUREUX

Le reste de l'équipage peut bien dire que j'suis fou, j'sais ce que j'ai vu ! C'était tôt le matin, j'étais seul sur l pont quand j'ai entendu c'que j'ai d'abord cru êt'e le cri d'un(e) <sup>(1)</sup> venant des flots. Je m'suis penché par-dessus le bastingage, et c'est là que j'l'ai vue : la plus belle créature au monde ! Sa peau brillait d'un éclat bleu argenté et ses yeux étaient plus grands que des <sup>(2)</sup>, luisants comme des étoiles. J'ai tout d'suite su qu'elle appartenait au peuple des mers ! La créature semblait prise dans un des filets d'pêche de <sup>(3)</sup>, et elle s'débattait pour s'dégager. J'l'ai libérée rapidement en coupant quelques mailles. Elle m'a alors fixé longtemps, elle m'a fait un joli sourire et elle m'a tendrement embrassé sur la joue, avant de disparaître dans les flots. J'suis immédiatement tombé fou amoureux, et malgré tous mes efforts, j'ai pas pu m'la sortir de la tête. J'ai pas l'choix, j'dois suivre c'que m'dicte mon cœur et faire tout c'que je peux pour retrouver mon seul et véritable amour !

## ÉVÈNEMENTS CONSTELLATION

Lorsque vous êtes invité à résoudre des événements Constellation, défaissez tous vos pions Événement Constellation. Pour chaque pion défaisé, remplissez ci-dessous le paragraphe ❶ vide suivant et lisez le texte correspondant.

- ❶ *Le vieux Finn m'a fait un joli tatouage sur le dos pour que je prouve mon amour. C'est c'qu'il dit en tout cas. Après tout, c'est dans mon dos.*

Récupérez la carte 77 Tatouage en forme de cœur dans le paquet Histoire.

- ❷ *C'est peut-être par'c'que mon cœur a été touché par un membre du peuple des mers, mais quand j'ai vu cet(te) adorable <sup>(4)</sup> couiner dans le filet, j'ai pas eu le cœur de le/la tuer. Cookie était en colère que je le/la libère, mais quand j'ai remonté le filet, y'avait un cadeau pour moi d'dans !*

Vous pouvez dépenser 1 provision  pour gagner Trésor  +1.

- ❸ *La tempête se déchaînait sur notre navire, et certains pensaient même que c'était la fin. Soudain, not'bateau a fendu les vagues comme s'il était traîné hors d'la tempête ! Quand les nuages se sont dissipés, nous avons vu qu'un banc de <sup>(4)</sup>s avait tracté l'navire pour nous mettre en lieu sûr. Évidemment, c'étaient des amis de mon tendre amour !*

Coque  +1. Infamie  +2.

- ❹ *Il m'semblait avoir vu quelque chose, une trace du passage de mon cher amour sur la plage d'une petite île devant laquelle Mickey le Fou et moi sommes passés. Après avoir accosté, j'ai trouvé un coffre avec un(e) <sup>(5)</sup> gravé(e) d'ssus, qui contenait ces merveilleux cadeaux. Seraient-ils d'la part de mon grand amour ?*

Trésor  +2.

- ❺ *Un requin nageait le long du navire, un(e) énorme <sup>(1)</sup> entre les dents, et une bouteille attachée à la queue. L'un des hommes l'a récupérée, le message qu'elle contenait était pour moi ! D'dans, j'ai trouvé une carte indiquant où s'trouve la cité du peuple des mers, ainsi que des instructions pour m'y rendre. Il est temps d'partir rejoindre mon amour !*

Infamie  -3.

## ÇA FINIT...

≤ (!!!) = MAL

Finally, you decide that all your problems really do come from the ruse, and you abandon the ship as soon as you arrive at the next port. You gain your life by catching the <sup>(4)</sup> during some years, until the moment when the soldiers of the royal navy locate you and throw you in prison for the murder of the duke <sup>(2)</sup>. Unfortunately, you are condemned to serve a term of imprisonment to life on the <sup>(5)</sup> Flottant(e), a galley reserved for the worst criminals and the most bloodthirsty pirates. Obviously, the ruse turns your stomach as soon as you put your foot on board. But well, it's only for the rest of your life!

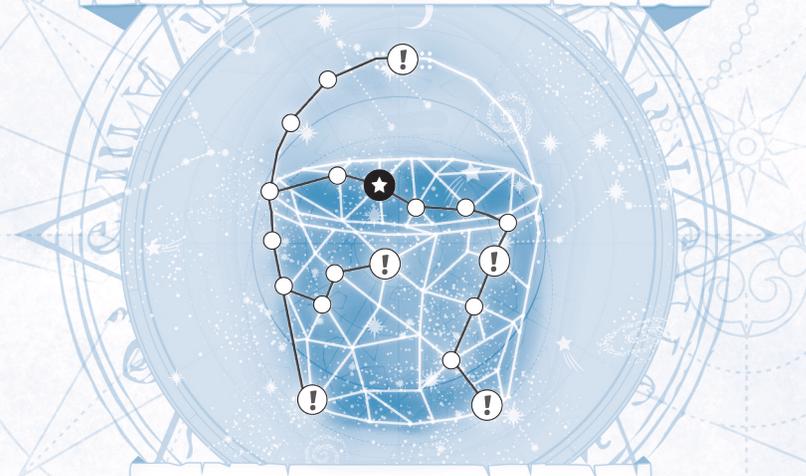
(!!!) = BIEN

You manage during months to escape from your pursuers, but finally the chance turns against you and a royal frigate, the <sup>(4)</sup> Bouffi(e) captures the ship.

« Give us the murderer of the duke <sup>(2)</sup>, and we will let you go! » cries the officer of the royal navy to the pirate captain. But the members of the crew answer with mockery and obscene gestures. Who would have thought that these sea wolves would defend themselves? The royal frigate opens fire, but the crew of the frigate answers with a lightning barrage that paralyzes. A month later, you learn that the officer of the royal navy, refusing to admit his defeat, claims that his ship was damaged after having sent yours to the bottom. Your death is supposed to have put an end to the hunt, and you can finally go home to find your happy family.

(!!!!) = GLORIEUSEMENT

You return in your village with glasses that give you an intelligent air, a fake mustache and a new name. The royal guard does not seem to recognize you under your disguise, despite your reunions with <sup>(5)</sup> and the rest of your family. You decide to stay. You realize that your birthplace has become a lively and prosperous place since the death of the duke <sup>(2)</sup>. One day your old life is found, you start to make delicious pastries with cream <sup>(1)</sup>, and you enjoy some happy days for the rest of your life. Certainly, a small scandal erupts as your neighbors believe that your wife has found a new husband, but one day that the whole world has tasted your delicious pastries, they quickly forget this detail.



## LE PIRATE MALADE EN MER

|            |  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|------------|--|---|---|---|---|---|---|---|
| Découverte |  | ★ |   | ★ | ★ |   |   | ✕ |
| Vigueur    |  | ★ | ★ | ✕ | ✕ | ✕ | ✕ | ✕ |
| Chasse     |  |   | ★ | ★ |   |   | ✕ | ✕ |
| Visée      |  | ★ | ★ |   | ★ | ★ | ✕ | ✕ |
| Vantardise |  | ★ |   | ★ |   |   | ✕ | ✕ |
| Navigation |  | ★ |   | ★ |   |   |   |   |

## COMPLÈMENTS D'HISTOIRE

Remplissez chacune des lignes ci-dessous. Quand l'histoire de votre personnage contient un chiffre, remplacez-le par votre réponse sur la ligne correspondante.

1. Un gros animal : \_\_\_\_\_
2. Un nom de duc sophistiqué : \_\_\_\_\_
3. Un aliment que vous n'aimez pas : \_\_\_\_\_
4. Une créature marine : \_\_\_\_\_
5. Un type de chaussure : \_\_\_\_\_

## HISTOIRE DU PIRATE MALADE EN MER

J'avais passé toute ma vie sur la terre ferme. Je possédais une charmante petite boulangerie avec mon épouse et nos enfants. Nous préparions des gâteaux et des tartes pour les nobles du coin, mais c'est quand nous avons commencé à faire des pâtisseries à la crème de <sup>(1)</sup> que les choses ont dégénéré. Les aristos étaient friands de notre spécialité, et nous avons amassé un joli pécule. Finalement, le duc <sup>(2)</sup> lui-même a commandé une dizaine de pâtisseries. Comment aurais-je pu savoir qu'il était allergique à l'ingrédient principal ? Les officiers de la garde royale m'ont rapidement accusé de meurtre. Je n'avais que deux solutions : m'enfuir ou rencontrer le bourreau. Heureusement, ou malheureusement peut-être, un bateau pirate était au port à ce moment-là et le capitaine a accepté de me prendre à son bord. Ce n'est que quelques heures après avoir quitté le port que j'ai compris que j'avais le mal de mer. J'arrive à peine à garder dans le ventre le pain moisi, sans parler du/de la <sup>(3)</sup> à la sauce rouge de Cookie, que je vomis toujours par-dessus bord, presque directement après l'avoir mangé(e). Si je veux survivre, je dois prouver mon innocence pour pouvoir quitter ce misérable bateau pirate et regagner la terre ferme, avant qu'il ne soit trop tard.

## ÉVÉNEMENTS CONSTELLATION

Lorsque vous êtes invité à résoudre des événements Constellation, défaussez tous vos pions Événement Constellation. Pour chaque pion défaussé, remplissez ci-dessous le paragraphe ❶ vide suivant et lisez le texte correspondant.

❶ De toute évidence, les yeux bouillis de <sup>(4)</sup> sont l'un des plats favoris de l'équipage (il est assez difficile de s'en procurer), mais leur odeur me rend malade comme un chien. J'ai au moins fait le bonheur d'un compagnon en lui laissant ma part.  
Provisions 🍲 +1. Infamie 🦠 -1. Récupérez la carte 95 Petit sac en papier dans le paquet Histoire.

❶ Je n'ai pu emporter en douce que quelques biens précieux lorsque je me suis enfui. Maintenant, tout ça ne semble pas valoir les risques que j'ai pris à l'époque. Un de mes compagnons convoite l'une de mes babioles. Je vais lui expliquer comment je l'ai caché pour échapper à la garde, ça devrait le calmer...  
Gagnez 1 compétence de votre choix. Trésor 🗳️ +1. Sélectionnez un autre joueur : il gagne Trésor 🗳️ +1.

❶ J'ai reçu un mot de ma fille chérie, <sup>(5)</sup>, qui me dit que la garde royale est toujours à mes trousses. C'est encore trop risqué pour moi de rentrer. Je garde tout de même espoir. Jim le Doux pense qu'il arrivera à me coller une fausse barbe assez convaincante.  
Infamie 🦠 +3. Relance 🔄 +2.

❶ J'ai eu une idée pour retrouver ma vie et ma famille, mais il va falloir que je vole ce dont j'ai besoin. D'ailleurs, je suis sûr que ce baril de <sup>(3)</sup> ne manquera à personne.  
Vous pouvez dépenser 2 provisions pour gagner Trésor 🗳️ +2.

❶ Mon plan est arrêté. Je rentrerai chez moi, à la boulangerie, je retrouverai ma famille, puis nous embarquerons tous sur un bateau avec de fausses identités. Je tiens à ce que nous commençons nos nouvelles vies loin de cette maudite noblesse. Nous serons le clan des <sup>(1)</sup>s !  
Infamie 🦠 +2. Grogne 🗡️ -1.

## ÇA FINIT...

≤ (!!!) = MAL

Vous avez beau réfléchir à toutes les solutions possibles pour fuir les pirates, aucun plan ne semble à la hauteur. Au fil des années, vous vous résignez à rester leur cuisinier. Alors que vous vous améliorez en piraterie, vos compétences culinaires déclinent, et vous n'êtes finalement plus capable que de faire bouillir de la viande et confectionner de la purée de (5). Quand le vieux Cookie meurt, vous reprenez son nom, car vous ne valez maintenant pas mieux qu'un vieux gâteau sec.

(!!!!) = BIEN

Après des semaines passées à préparer votre évasion, vous saisissez votre chance de vous échapper lorsque l'équipage se trouve dans un état d'ébriété avancé, suite à un concours de beuverie. Vous volez un pistolet à la ceinture de (4), mettez un canot à l'eau et commencez à ramer de toutes vos forces. Vous n'êtes qu'à une demi-journée du bateau lorsque vous êtes recueilli par un navire de la compagnie de livraison Bourdon. Les membres de l'équipage sont charmants et vous traitent comme un invité d'honneur, mais lorsque vous jetez un œil à leur cargaison, votre cerveau de pirate ne peut s'empêcher de calculer la valeur de ce que vous voyez. Vous leur cuisinez donc un bon repas, puis vous les tuez tous et retournez fièrement dans votre nouvelle famille, avec un cadeau royal.

(!!!!!) = GLORIEUSEMENT

Vous devez attendre quelques mois après votre dernière mésaventure avant qu'une nouvelle chance se présente. Un jour, alors que l'équipage vomit tripes et boyaux après avoir mangé votre (1) empoisonné(e) sur son lit de crème glacée, vous vous lancez dans une évasion audacieuse avec un baril de poudre noire, de la corde et un canot recouvert de plumes de (3). Ces abrutis de pirates n'ont jamais su ce qui s'était passé ! Quelques jours plus tard, vous êtes recueilli par un navire de la compagnie de transport de marchandises Bourdon, qui se dirige vers un port de votre royaume d'origine. Quand vous débarquez, la famille royale vous accueille comme un véritable héros et vous décerne le/la (5) d'or, la plus haute distinction pour un prisonnier de guerre culinaire.



## LE PIRATE CUISINIER

|            |  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|------------|--|---|---|---|---|---|---|---|
| Découverte |  |   |   | ★ | ★ |   | ✕ | ✕ |
| Vigueur    |  | ★ | ★ | ✕ | ✕ | ✕ | ✕ | ✕ |
| Chasse     |  | ★ |   | ★ |   |   | ✕ | ✕ |
| Visée      |  | ★ |   |   | ★ |   | ✕ | ✕ |
| Vantardise |  | ★ |   | ★ | ★ | ★ |   |   |
| Navigation |  | ★ | ★ |   | ★ |   |   | ✕ |

## COMPLÈMENTS D'HISTOIRE

Remplissez chacune des lignes ci-dessous. Quand l'histoire de votre personnage contient un chiffre, remplacez-le par votre réponse sur la ligne correspondante.

1. Une étrange créature marine : \_\_\_\_\_
2. Un symbole effrayant : \_\_\_\_\_
3. Un oiseau : \_\_\_\_\_
4. Le nom de pirate d'un autre joueur : \_\_\_\_\_
5. Un ingrédient de cuisine périssable : \_\_\_\_\_

## HISTOIRE DU PIRATE CUISINIER

J'étais connu dans tout le pays comme l'un des plus grands chefs, et ma venue en cuisine était toujours très attendue. Dans le monde entier, les nobles les plus riches payaient pour que j'honore leur cour des fruits de mon art, et surprenne leurs palais incultes. Dans la cité, tout le monde faisait l'éloge de mes pétoncles fumés et leurs médaillons d'olive, de mes oignons à la fricassée de cœur de bœuf et même de mon/ma <sup>(1)</sup> sur son lit de crème glacée ! Malheureusement, lors de mon dernier voyage dans un pays lointain, nous avons été abordés par des pirates qui arboraient le drapeau représentant un(e) <sup>(2)</sup> si redouté. Ils me firent rapidement prisonnier et déclarèrent que j'étais le nouveau cuisinier du navire. J'ai tout tenté pour m'échapper. J'ai essayé de crocheter le cadenas de mes chaînes. Je prépare régulièrement du rôti de <sup>(3)</sup> pas assez cuit pour essayer d'empoisonner l'équipage. Finalement, je leur ai causé tant d'ennuis qu'ils m'ont balancé sur le navire d'un capitaine rival. Ma vie à bord de ce nouveau navire s'est améliorée ! Je ne suis plus enchaîné, le capitaine est gentil et l'équipage est étonnamment poli et jovial. Mais leur cuisinier est un imbécile qui radote. Peut-être que je pourrai mettre le feu au navire et m'échapper la prochaine fois que nous serons à quai ?

## ÉVÉNEMENTS CONSTELLATION

Lorsque vous êtes invité à résoudre des événements Constellation, défaissez tous vos pions Événement Constellation. Pour chaque pion défaisé, remplissez ci-dessous le paragraphe ❶ vide suivant et lisez le texte correspondant.

❶ C'était l'anniversaire de <sup>(4)</sup>, alors j'ai préparé un petit gâteau pour qu'on fête ça avec tout l'équipage. Les bougies n'ont mis que quelques secondes à enflammer la poudre noire du glaçage, qui a explosé. Je pensais que ça ferait un trou dans la coque, par lequel je pourrais sauter, mais au lieu de cela, ça a simplement roussi les sourcils de tous les convives. Retour à la case départ.  
Provisions 🍪 +3.

❷ Le capitaine a décidé de nous remonter le moral en organisant un concours de cuisine afin que les membres de l'équipage montrent leurs... euh... « capacités culinaires ». Cela a provoqué pas mal d'agitation sur le navire. Le capitaine m'a proposé une petite prime pour être juge de la compétition. J'ai voté pour le plat au/à la <sup>(5)</sup>, car il semblait être le plus mal cuit et donc le plus susceptible de tuer tout le monde.  
Trésor 🏠 +1. Sélectionnez un autre joueur : il gagne Trésor 🏠 +1.

❸ Des membres de l'équipage ont attrapé un(e) <sup>(3)</sup> et m'ont demandé s'ils pouvaient le/la manger cru(e). J'ai répondu que ce serait meilleur mariné dans de la saumure et de l'alcool de grain. Espérons que l'un de ces imbéciles essaiera ma recette et qu'il s'enflammera accidentellement, ou qu'il mourra d'une intoxication à cause de l'alcool.  
Relance 🔄 +4. Tous les autres joueurs : Relance 🔄 +1.

❹ J'ai volé tous les couteaux à viande de Cookie et je les ai aiguisés. Ils sont incroyablement tranchants maintenant. Il ne me reste plus qu'à me faire une ceinture dans laquelle je pourrai les cacher le jour où je m'évaderai.  
Récupérez la carte 96 Ceinture pour couteaux à viande dans le paquet Histoire.

❺ Le capitaine a entendu parler de mon/ma <sup>(1)</sup> sur son lit de crème glacée et m'a demandé d'en préparer pour l'équipage. Comme d'habitude, ce fut un grand succès et le capitaine m'a même donné une petite prime pour me remercier. Je pense que je vais essayer d'empoisonner le prochain plat et d'en profiter pour m'évader !  
Trésor 🏠 +1. Vous pouvez choisir votre action en premier au round suivant, sans tenir compte de l'ordre d'infamie 🏠.

## ÇA FINIT...

≤ (!!!) = MAL

Vous finissez par être obsédé par votre fin annoncée, et abandonnez le navire pour disparaître à tout jamais. Des rumeurs vous parviennent de plus en plus souvent sur les tristes circonstances dans lesquelles ont péri les autres membres d'équipage du capitaine <sup>(1)</sup>. Pour conjurer le sort, vous décidez de vivre sur une île déserte que le capitaine utilisait autrefois comme point de ravitaillement. En fouillant l'une des nombreuses caches, vous trouvez une allumette, que vous grattez pour mieux y voir. La dernière image que vous emportez dans votre tombe est celle d'un(e) <sup>(3)</sup> peint(e) sur un baril de poudre noire.

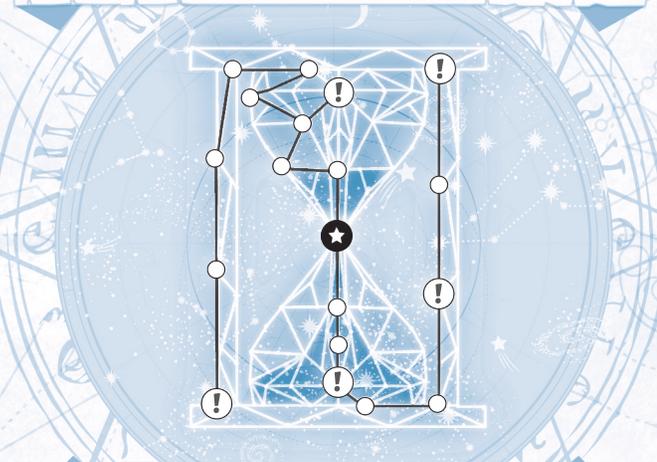
(!!!!) = BIEN

Au cœur de la nuit, un bateau navigue bord à bord avec le vôtre. Évidemment, vous craignez que ce ne soit la fin, mais à votre grande surprise, l'équipage du navire est composé de vos anciens compagnons, à l'époque où vous serviez sous les ordres du capitaine <sup>(1)</sup> ! Jeff la Schlingue, qui est devenu le capitaine Jeff, vous annonce qu'ils ont découvert comment briser la malédiction. Vous passez sur l'autre navire, où Jeff vous explique qu'ils ont payé une somme astronomique pour acquérir des « amulettes repoussant les malédictions ». En vous approchant, vous vous apercevez avec horreur que les grigris en bois représentent des <sup>(3)</sup>.

« Bon sang, Jeff », gémissiez-vous, juste au moment où un boulet frappe la coque. Il semble qu'un membre de l'équipage de l'autre navire ait accidentellement tiré avec l'un des canons. Malheureusement, les imbéciles que sont vos anciens compagnons sont convaincus qu'il se trame quelque chose, et commencent à riposter avec leurs pièces d'artillerie. « Tout s'explique... », soupirez-vous en vous abandonnant stoïquement à votre destin.

(!!!!!!) = GLORIEUSEMENT

Au début, vous redoutiez le jour où votre mort surviendrait, mais avec le temps vous avez appris à accepter votre destin, et vous êtes maintenant en paix. Quand le jour fatidique arrive enfin, vous vous attendez à finir en mille morceaux suite à l'explosion d'un de vos propres canons, ou sous le feu de ceux de l'ennemi. Il n'en est rien ; vous trouvez simplement une lettre qui vous attend au port, estampillée d'un(e) <sup>(3)</sup>. Vous ouvrez la missive et apprenez, à votre grand étonnement, que votre arrière-grand-père est mort suite à un étrange accident dans sa fabrique de canons, une entreprise très lucrative qu'il vous a léguée. Vous abandonnez promptement votre poste à bord et prenez la direction de la fabrique. Le reste de votre vie n'est que luxe et plaisirs. Quand vous repensez à votre carrière dans la piraterie, vous avez l'impression que ces souvenirs appartiennent à une vie différente. Vous étiez un tel boulet ! Et vous étiez nul lors des fêtes. Vraiment pas fun.



## LE PIRATE MAUDIT

|            |  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|------------|--|---|---|---|---|---|---|---|
| Découverte |  |   | ★ |   | ★ |   | ✘ | ✘ |
| Vigueur    |  | ★ | ★ |   | ★ |   |   | ✘ |
| Chasse     |  | ★ | ★ |   | ★ | ★ |   |   |
| Visée      |  | ★ | ★ | ✘ | ✘ | ✘ | ✘ | ✘ |
| Vantardise |  |   |   | ★ | ★ |   | ✘ | ✘ |
| Navigation |  |   |   | ★ | ★ |   | ✘ | ✘ |

## COMPLÈMENTS D'HISTOIRE

Remplissez chacune des lignes ci-dessous. Quand l'histoire de votre personnage contient un chiffre, remplacez-le par votre réponse sur la ligne correspondante.

1. Un capitaine pirate imaginaire : \_\_\_\_\_
2. Une île effrayante : \_\_\_\_\_
3. Un symbole : \_\_\_\_\_
4. Le nom de pirate d'un autre joueur : \_\_\_\_\_
5. Un objet qui sert à faire le ménage : \_\_\_\_\_

## HISTOIRE DU PIRATE MAUDIT

Y a pas beaucoup d'pirates qu'ont été témoins de leur propr'mort. Malheureusement pour moi, j'l'ai été. Quand je m'suis engagé dans l'équipage du cap'taine <sup>(1)</sup>, je ne pensais qu'aux beaux voyages et à l'argent facile, mais ce fou était obsédé par les trésors cachés dans les ruines ancestrales, souvent maudites. Nous avons suivi le cap'taine sur <sup>(2)</sup> où l'on disait qu'était caché un trésor ancien, au fond d'une grotte mystérieuse. On a bien découvert un trésor, le seul truc, c'est qu'y avait une malédiction avec. N'importe qui qui touchait n'aurait-ce qu'une pièce ou un morceau d'or voyait l'instant d'sa propre mort ! Ç'a été pour moi comme pour les autres. La vision était au milieu d'un tourbillon, mais j'ai bien vu un(e) <sup>(3)</sup> dessiné(e) et le feu d'un canon rugissant. Depuis, cette vision hante mes rêves et j'cherche un moyen d'échapper à mon destin avant qu'y soit trop tard.

## ÉVÈNEMENTS CONSTELLATION

Lorsque vous êtes invité à résoudre des événements Constellation, défaussez tous vos pions Événement Constellation. Pour chaque pion défaussé, remplissez ci-dessous le paragraphe ❶ vide suivant et lisez le texte correspondant.

❶ <sup>(4)</sup> pensait que c'était stupide de changer de cap, mais je d'vais tenir compte d'mon instinct. L'endroit où on s'est retrouvés ne vaut pas beaucoup mieux, mais ça veut p't-être dire que j'peux changer le cours des événements que j'ai vus dans ma vision ?  
Relance 🔄 +2. Explorez 2 cases.

❶ On a croisé les restes fumants d'un navire chargé à ras bord de barils d'épices et de <sup>(5)</sup>s de grande qualité. J'ai vu c'navire dans ma vision, et aussi le trésor que j'y trouverais. J'ai choisi volontairement de prendre aut'chose. P't-être qu'ça prouve que j'peux changer mon destin ?  
Regardez les 3 cartes du sommet du paquet Trésor 🗳️. Gagnez-en 1 et défaussez le reste.

❶ Un des avantages d'savoir que mon destin est déjà décidé, c'est que j'craîns plus qu'la mort m'attende au prochain tournant. Du coup, j'suis devenu sacrément téméraire, j'charge les ennemis sans réfléchir et j'utilise un(e) <sup>(5)</sup> comme arme. <sup>(4)</sup> m'a fait cette tunique pour célébrer ma nouvelle bravoure.  
Récupérez la carte 11 Tunique dans le mille dans le paquet Histoire.

❶ Le jour de ma fin annoncée approche à grands pas, et pour m'y préparer, j'ai commencé à former mon remplaçant sur l'navire. C'est un bon garçon, je l'connais depuis l'temps où j'servais sous les ordres du cap'taine <sup>(1)</sup>. Y fera bien mon boulot si j'surviv pas à c'qui va arriver.  
Trésor 🗳️ +1. Équipage 🧑 +1.

❶ L'temps est venu. J'ai donné tout ce qu'j'avais et j'ai fait la paix avec ma conscience. J'peux plus rien faire pour arrêter le destin maintenant.  
Vous pouvez défausser jusqu'à 2 cartes Trésor 🗳️.  
Pour chaque carte défaussée, Relance 🔄 +3.