



LES PEUPLES DE LA TERRE DE NASSIR

LA CONFRÉRIE DU SABRE

-LES ORIGINES

-LES US ET COUTUMES

-LA HIÉRARCHIE

-LES LOIS

-LES LÉGENDES

-ANNEXES

LES ORIGINES

« La Confrérie du sabre est un rassemblement de tous les pirates et mécréants qui parcourent les mers. Ils sont sous la gouverne du Roi Pirate, un homme dont l'autorité n'est jamais contestée, sous peine de mort. Même si on ne l'a pas aperçu depuis près de cinquante ans... » -Citation écrite en 208 après la chute de Thanar.

Depuis ce temps, le Rétribution, bâtiment du Roi Pirate, fut aperçu dans la baie de Nuria lors de la grande guerre contre le Pharaon Noir, en 210. Le Roi Pirate avait lancé l'appel aux armes pour la guerre. À la fin de celle-ci, un capitaine voulu prendre la place du Roi en attaquant le Rétribution. Ce navire traître gît maintenant au fond de la baie...

Mais revenons aux origines... Depuis que les hommes sont aptes à penser, l'envie et le vol font partie de leurs sombres facettes. Ainsi, il n'est pas étrange que l'avènement du voyage maritime fût rapidement suivi par les premiers actes de piraterie. Avant même la chute de Thanar, moult forbans écumaient déjà les mers semant violence et crainte dans leur sillage. Chacun opérait selon ses propres lois et les conflits entre les différents équipages étaient monnaie courante.

Après l'ère de l'empereur Vilaw survint un jour un jeune homme de Nuria qui, aux commandes d'une caraque, commença à attaquer les flottes pirates, mais aussi les convois marchands. Ce jeune homme n'était nul autre que le Capitaine Auguste Rightbone. Contrairement aux autres écumeurs des mers qui tuaient ou asservissaient leurs ennemis vaincus pour les vendre comme esclaves, Rightbone prenait leur cargaison et leur donnait deux choix : remplacer ses hommes tombés durant les abordages ou tenter de regagner la terre à bord l'épave sur laquelle ils servaient. Ainsi sa renommée alla grandissante. Il était un fin tacticien, un marin hors-pair et un navigateur chevronné.

L'année de son trente-sixième anniversaire en fut une mystérieuse. Après un voyage qui aurait dû être sans encombre, il disparut sans laisser de trace... Beaucoup de spéculations coururent, certains disaient qu'il avait sombré dans une tempête ou que des pirates rivaux avaient finalement réussi à terrasser le célèbre Rightbone. D'autres avancèrent l'hypothèse qu'il était parti en expédition ou à la recherche d'un trésor enfoui.

On n'eut plus de nouvelles de Rightbone pendant un peu plus d'un an puis, un jour, alors qu'un équipage pirate s'affairait à piller un navire et à en tuer l'équipage, un énorme navire surgit du brouillard. Ce Man'o'War massif et pourtant rapide comme l'éclair et agile comme un sloop ouvrit le feu. Des tubes

de métal crachèrent le feu et le fer dans un bruit d'explosion assourdissant. C'était la première fois qu'on entendait des canons gronder. Cette nouvelle arme donna rapidement la victoire au navire de guerre géant. La gabare pirate ne tarda pas à sombrer et le gigantesque vaisseau aborda la goélette marchande. Le capitaine embarqua seul et offrit deux choix aux survivants, la vie de forban à bord du « Rétribution » ou se hasarder à naviguer en haute mer et espérer atteindre la terre sous peu.

Une multitude d'évènements semblables se produisirent un peu partout sur les mers. La nouvelle du retour de Rightbone et sa notoriété se propagèrent comme un feu de paille. Bientôt, des capitaines venant de toutes les nations demandèrent à voguer sous la bannière de Rightbone. Ainsi, la Confrérie du sabre vit le jour. Au fil des ans, le clan pirate ne cessa de croître.

Rightbone, maintenant connu comme le Roi Pirate, partagea le secret de la poudre noire avec les capitaines en qui il avait le plus confiance et les invita à faire de même quand eux-mêmes jugeraient que d'autres membres de la Confrérie étaient dignes de partager cet honneur. Il instaura aussi une chasse-partie qui servirait de code aux membres de sa Confrérie.

Encore aujourd'hui, on ne sait presque rien du voyage mystérieux qui causa la disparition temporaire de Rightbone... Selon les légendes, ou les paroles de Blackbee son perroquet, Rightbone serait revenu de ce voyage en portant une étrange malédiction... Bien qu'ayant une apparence humaine, il serait devenu un mort-vivant, une damnation éternelle...

LES US ET COUTUMES

La Confrérie du sabre est probablement la faction la plus hétéroclite en Nassir. Ceci occasionne parfois des frictions, mais permet surtout à la Confrérie d'être très polyvalente dans son adaptation, avec les tarifs douaniers ou les règles côtières sans parler des multiples réseaux de contacts. Lorsque l'Alliance de Mégido était encore existante, leur maîtrise et leur force navale, mais surtout leur expertise dans l'utilisation de la très prisée poudre noire leur prodiguaient une place de choix au sein de l'Alliance. Cette situation leur a d'ailleurs permis d'acquérir des contacts hauts-placés.

DIPLOMACIE AVEC LES AUTRES PEUPLES

Maintenant que l'Alliance de Mégido n'est plus, la Confrérie ne semble plus entretenir de rapports particuliers avec aucun peuple. Les ententes qu'ils ont avec chacune de ces factions ne sont pas très claires. Aucune alliance, ni même simple traité, n'est écrit ou signé... Le tintement de l'or est toujours une bonne approche pour se faire ami avec la Confrérie. Mais dans l'absolu aucun n'est à l'abri des pilleurs navals.

POLITIQUE

Puisque les lois, à proprement parler, sont quasi inexistantes au sein de la Confrérie du sabre, chaque équipage a son propre agenda et sa marche à suivre. Au jour le jour, il appartient à chaque capitaine de faire régner l'ordre à bord de son navire, que ce soit par son propre charisme, les châtiments corporels lors des fautes, les récompense lors des bons coups, ou autres...

Il arrive parfois que des différends soient suffisamment rudes pour qu'on ne puisse pas simplement passer l'éponge. Dans ces cas, le duel d'officiers peut être appelé par n'importe quel capitaine reconnu pour laver un affront. Il est généralement utilisé pour régler des comptes sans sacrifier hommes et victuailles inutilement. Le capitaine lançant le défi doit être celui qui se battra. Par contre, le capitaine défié peut déléguer un de ses officiers pour défendre son honneur. Un capitaine défié qui ne relève pas le défi, ni n'envoie de ses officiers, perdra la confiance de son équipage... Une mutinerie pourrait suivre. Mais il va de soi qu'un simple matelot ou un capitaine peu notoire défiant un capitaine de prestance pourrait se faire rabrouer ou ignorer sans conséquence pour le capitaine défié. Il faut tout de même reconnaître la place qui nous convient.

RELIGION

Il va sans dire que la liberté de culte est de mise dans une organisation aussi variée. Chacun a le droit de vénérer la divinité qui lui plait tant et aussi longtemps que les doctrines de son dieu n'entrent pas en conflit avec la **Chasse-partie**, qui a précedence sur tout. Évidemment, les adorateurs des titans ne sont pas les bienvenus. Un cultiste démasqué hors de tout doute serait considéré comme un fourbe et devra subir l'**écorchage du corail**. Les cultes étant très variés et pas toujours perçus à la même importance pour tous les pirates, il est rare de voir des temples dans les ports pirates, ou même des autels sur les navires. À la place, chaque pirate pieux portera sur lui le symbole de sa foi. Que ce soit par un bijou, un tatouage ou un morceau de vêtement brodé, le pirate emportera sa foi avec lui selon vents et marées.

GÉOGRAPHIE

La Confrérie du sabre contrôle l'ensemble des eaux territoriales de la mer de Rhaniss. Cette mer au centre du monde est l'endroit où l'ensemble des voies commerciales maritimes est située. La Confrérie a situé sa base d'opération dans l'Archipel du Lion de Mer qui sert de refuge et de halte de repos après beaucoup de temps passé en haute mer. L'archipel est à égale distance entre la ville d'Ab-Amaar et le fief de Tyrael. Peu de non-membre osent s'en approcher, mais selon les dires de certains les récifs et les fortifications en font une base presque imprenable. On y trouve ce que tout pirate a besoin : ravitaillement, receleurs, alcool, informations, filles et hommes de joie...

DÉMOGRAPHIE

La Confrérie est composée de n'importe quel homme, femme, nain, goblin ou autre qui veut la liberté du grand air marin. La Confrérie comprend donc des personnes venant de tous les peuples de Nassir, ce qui la rend très hétéroclite.

Et qui dit hétéroclite dit originalité, or, on trouve aussi une multitude d'équipages différents et pour la plupart très colorés. Il y a des forbans gentilshommes tels que les Flibustiers sous les ordres du capitaine Sébastien de Beauchesne. Des fripouilles sans merci comme l'ancien équipage du défunt capitaine Lihao Bajian (mort en voulant s'en prendre au Roi Pirate). Des écumeurs très pieux comme les hommes et femmes à bord du navire du capitaine Mère Angélique. Des anti-esclavagistes comme William Daramor, le capitaine du Trident des Mers qui aide des esclaves en fuite à quitter leur terre hostile. Et même des équipages

constitués entièrement de femmes, comme les membres d'équipage de la Louve Noire, dont la capitaine était anciennement fille de joie en esclavage et maintenant capitaine respectée et salvatrice de moult ribaudes asservies.

LES ÉTAPES IMPORTANTES DE LA VIE

Comme des hommes et des femmes sont présents ensemble sur la majorité des navires, il n'est pas rare d'assister à des naissances. Le chirurgien du navire doit être prêt à enfanter des femmes même en haute mer.

Les enfants grandissent majoritairement dans un port, et non sur un navire. Lorsque le (ou la) jeune prouve qu'il peut grimper sans vertige et qu'il connaît ses nœuds, il pourra rejoindre un équipage.

Lorsque ses comparses le penseront prêt au passage à l'âge adulte, un rite de passage est observé. Celui-ci varie selon la créativité du capitaine. Voici quelques exemples : chasser un requin seul, virer sa première brosse, enlever les balanes de la coque par temps de tempête ou passer de la misaine à l'artimon sans toucher le pont ou le bastingage. Aussi, ce genre de rite n'est pas rare lorsqu'un adulte se joint à l'équipage ou est « acquis » lors d'un abordage, afin de s'assurer de la fidélité de celui-ci.

La première fois qu'un ou une jeune s'amuse derrière une porte close est aussi un événement important dans sa vie, qui est toujours félicité par une tournée de rhum! Il n'est pas rare que l'entourage du ou de la jeune s'arrangera pour précipiter les choses et payer les services d'une fille ou d'un homme de joie.

Par la suite, chaque cicatrice gagnée lors d'un abordage ou chaque tatouage sera précieux pour le pirate. Ceux-ci sont des histoires, des légendes qui se construisent. Et chaque bataille rapprochera le pirate de la mort...

LA MORT

Alors que le cycle de la mort et les Juges des âmes retardent l'inévitable sur la terre ferme, les marins en mer redoutent toujours la venue de la mort. Les Sabres noirs peuvent retarder l'inévitable, comme les Juges, mais on n'en compte que onze dans toutes les mers.

Les rites funéraires sont extrêmement importants à bord d'un navire. Sans bénédiction, le cadavre envoyé en mer pourrait être utilisé par le Rêveur, le Titan des rêves et de la mer. Personne ne veut revoir un proche en mort-vivant du

Rêveur, communément appelés les noyés. C'est pourquoi, lorsque la dernière mort est venue, les frères de pont du défunt procéderont à son incinération. Afin de lui rendre un dernier hommage, les pirates procéderont à des obsèques et finiront par mettre les cendres du défunt dans un coffre, avec sa part du dernier butin pillé. Le coffre est finalement lancé à la mer, la muse de tout pirate.

LES FÊTES

Alors que les autres peuples fêtent des occasions particulières (fête des morts, jour de l'an, fête du printemps, etc.), les Pirates se réservent le droit de fêter 365 jours par année. La vie est courte, pourquoi chercher des occasions de fêter alors que la vie et l'amour du plaisir sont suffisantes!

LE MARIAGE

Pour les pirates, il est évidemment rare de parler de mariage... La liberté de couple est de mise. Quoi que pour certains pirates, on entend beaucoup parler de mariage, soit un dans chaque port! Dans ce genre de cas, les marié(e)s ne doivent pas entrer en contact. Mais avouons que ces mariages n'ont rien de sérieux...

Si toutefois certains pirates désirent réellement s'unir pour la vie, dans un serment solennel, le tout est faisable. Notons qu'à défaut d'avoir un prêtre, les capitaines possèdent le pouvoir d'unir officiellement deux personnes. D'ailleurs, c'est au près du capitaine qu'il faudrait obtenir la bénédiction (l'accord) pour le mariage. Le capitaine remplace alors le père dans les cultures continentales. Les cérémonies de mariage de la Confrérie, qui sont souvent hautes en couleur et en alcool, sont souvent célébrées selon le ou les cultes ou origines des mariés.

Une tradition fut toutefois ajoutée aux mariages de la Confrérie. Lors de la cérémonie, les deux époux doivent mélanger du sable provenant de leurs contrées d'origine. Il existe alors deux façons de se divorcer, soit lorsque la mort vous sépare, ou lorsqu'un des deux époux est tellement désespéré qu'il acceptera de séparer le sable un grain à la fois afin de restituer les deux sables d'origine...

LA NOTORIÉTÉ

Comparativement aux autres peuples, la Confrérie n'a pas une façon très standard de voir la notoriété. Au lieu d'avoir des titres précis, comme les Lords et Ladys de Tyrael ou les Seigneurs de Systar, les membres de la Confrérie

obtiennent des titres qui leur sont propre, à savoir un surnom qui entrera dans l'histoire. Un surnom est souvent associé à l'action qui a donné de la notoriété au pirate (comme le Libérateur), ou au nom de son navire (comme Élyse du Lys d'Argent). Par exemple, le nom de « Rightbone » ne serait pas le véritable nom de famille du Roi Pirate, mais plutôt son surnom, soit son titre de noblesse.

Il existe une autre façon, plus traditionnelle, d'obtenir de la notoriété. Soit en obtenant un grade sur un navire. Un capitaine est bien plus reconnu qu'un simple marin.

LES SUPERSTITIONS

Il existe deux grandes superstitions chez les pirates. La première concerne les femmes. Alors que les autres peuples pensent que la présence de femmes sur un navire porte malchance, la Confrérie sait que le contraire est vrai. Une femme se doit d'être à bord! En effet, une femme est une beauté, une merveille de la nature. C'est pourquoi seule une femme peut calmer la mer et assurer un voyage paisible. Si la mer se fâche, il arrive même parfois qu'une femme montre sa poitrine à la mer. On comprend alors pourquoi beaucoup de figure de proue représente des femmes aux seins nus.

La deuxième superstition concerne les chats. Tout navire partant en mer se doit d'avoir au moins un chat à bord. Ces animaux apportent la santé à l'équipage. Que ce soit la santé physique, en chassant les rats, porteurs de maladie, de la cale, ou la santé psychologique en portant compagnie aux marins lors de longs voyages monotones.

LES PAVILLONS

Les pavillons sont la meilleure façon d'identifier un bâtiment de loin. Chaque navire possède un pavillon qui lui est propre. Ensuite, il n'est pas rare de voir un pavillon du Roi Pirate sous le premier, pour signifier l'allégeance du navire.

De plus, les pirates ont généralement deux exemplaires de pavillons, soit un noir pour intimider au bateau arraisonné l'ordre de se rendre sans combat. Le second, rouge, signifie : « pas de quartier » et mort assurée pour tout l'équipage du bateau abordé. Les ennemis de la Confrérie, eux, devraient toujours prendre la mer en ayant un pavillon blanc à bord, afin de se rendre sans combat.

Il existe aussi une multitude de pavillons qui ne servent qu'à communiquer des messages, visible de loin. Un pavillon bleu pour le manque d'eau potable, un

brun pour le manque de nourriture, un vert avec les lignes rouge pour la présence de blessés/malades à bord, un jaune pour indiquer un bris, une défectuosité dans le navire, etc. Un signaleur à bord de chaque navire devrait également avoir une paire de petit drapeau, afin de communiquer n'importe quel message. Une position précise de la paire de drapeau représente chaque lettre de l'alphabet commun.

Les pavillons sont souvent directement cousus à bord du bateau par les voiliers. Ils utilisent des morceaux de grosses toiles grossièrement cousus et ornés de symboles faciles à réaliser : crâne, os, sablier, squelette, sabres et boulet de canon.

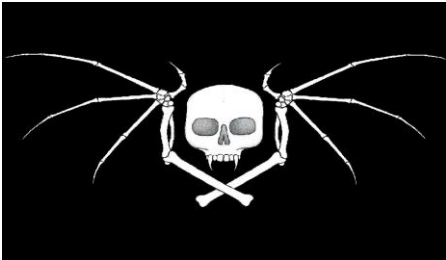
Quelques exemples de symboles et leur signification (*signification suggérée et non-absolue*) :



Poignard : Agressivité
Tricorne : Richesse
Épée : Combat



Hache : Destruction (du bateau ennemi)



Ailes : Sens de la liberté



Bateau : navire axé sur le marchandage



Alcool : Plaisir et luxure



Sablier : Fatalité, passage du temps, mortalité

Bras armé : équipage accessible au mercenariat

Marin : Humanisme

Cœur : Force de vie

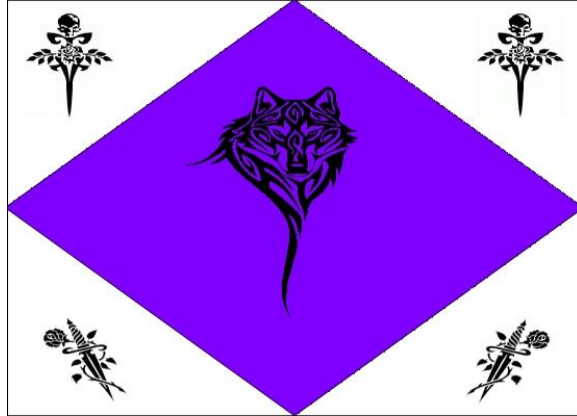
Tous autres symboles : allégeance des capitaines à certains peuples et indice de réputation.

Rose des vents (pavillon Fibustier) : amour de la navigation

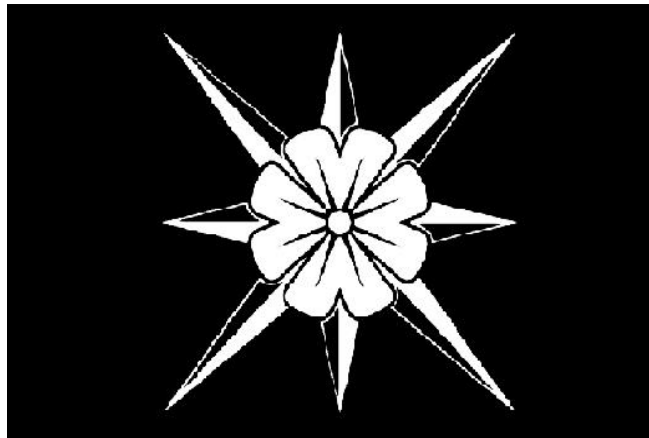
QUELQUES PAVILLONS NOTOIRES



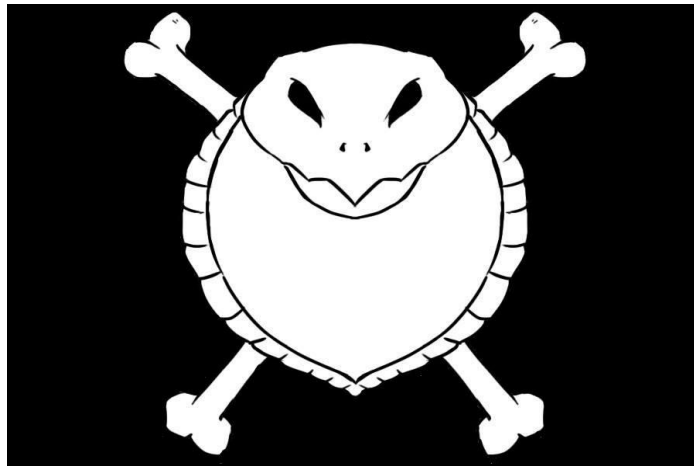
Pavillon du Capitaine Auguste Rightbone, Roi Pirate



Pavillon de la Louve Noire



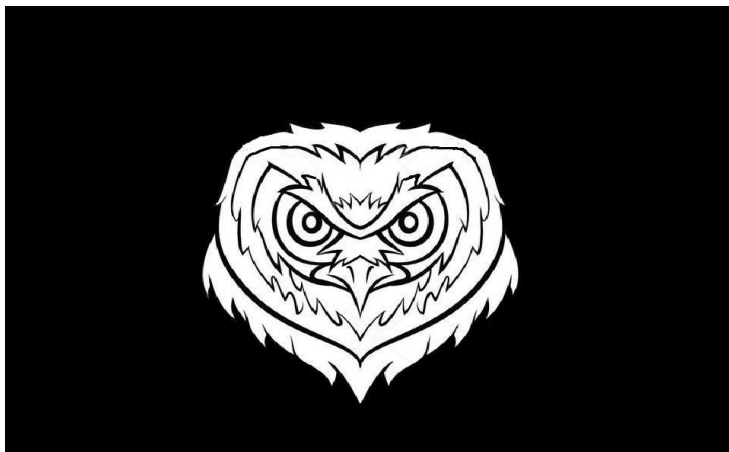
Pavillon des Flibustiers



Pavillon du Torty-Go



Pavillon du Lys d'Argent (le lys au centre est bien argenté, et non gris)



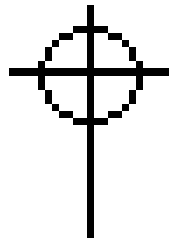
Pavillon de La Chouette



Pavillon du Pavillon Blanc

LES ENNEMIS

Étant donné que les Juges des Âmes peuvent ramener les gens à la vie, tuer son ennemi ne suffit pas toujours... La Confrérie use alors d'un marquage magique au fer rouge afin d'identifier clairement ses ennemis. Lorsqu'ils infligent cette punition à un homme, celui-ci portera le symbole des ennemis des pirates visiblement sur son visage ou son cou, afin que tous les autres pirates puissent le reconnaître facilement et le traiter comme tel. Cette marque étant magique, il est extrêmement difficile de s'en débarrasser, et elle ne disparaît pas lors du cycle de la mort. Les ennemis porteront cette marque suite à un affront grave. Par exemple, en 202, le Capitaine Sébastien de Beauchesne a infligé cette punition au Kaldosséen Takao Otori après que celui-ci ait attaqué de dos le réputé capitaine qui avait décliné l'offre d'un duel.

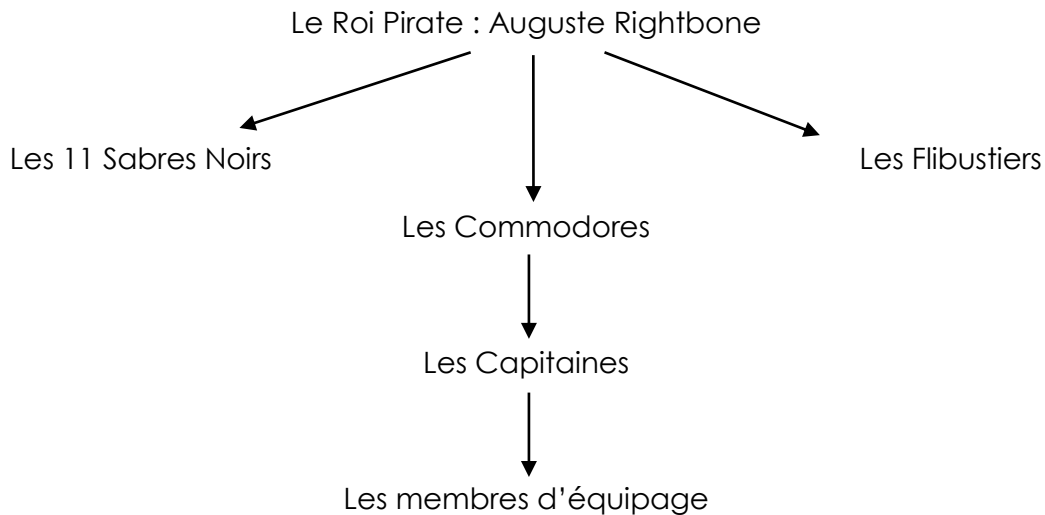


Symbole universel des ennemis de la Confrérie

Un ennemi, ou du moins un danger majeur sur les mers, restera toujours le Rêveur et ses sbires. Les profonds sont toujours une menace. Ces homme-poissons peuvent surgir des profondeurs à tout moment. Les légendes parlent aussi de créatures gigantesques, des monstres marins aux proportions démesurées, pouvant avaler un navire entier...

LA HIÉRARCHIE

Les pirates ont peut-être peu de lois et choisissent la liberté, mais ils doivent tout de même respecter une certaine forme de hiérarchie pour éviter le chaos. Voici donc un schéma simple de leur simple hiérarchie :



Précisons ici que les Commodores sont des commandants de flottes, et que tous les membres d'un équipage ne sont pas toujours équivalents en termes de hiérarchie. Un second est sous un capitaine, mais au-dessus d'un quartier-maître. Un navire a toujours un capitaine, mais n'a pas toujours de second ou d'autres différents titres, comme quartier-maître. Cela dépend beaucoup de la grosseur du navire en question. Un Man'o'War de 820 personnes a une hiérarchie beaucoup plus complexe qu'une canonnière de seulement 10 matelots... Voici quelques autres titres, ou fonctions possibles sur les navires :

Les supérieurs :

-**Capitaine** : l'autorité suprême le navire

-**Second (ou Premier Lieutenant)** : la figure d'autorité lorsque le capitaine n'est pas en fonction

-**Seconds Lieutenants** : au nombre de deux, soit un par bordé. La figure d'autorité sur cette bordée. Surtout utiles lors des combats navals

-**Maître d'Équipage** : il assure le lien entre l'équipage et le commandement.

Les autres :

-**Quartier-maître** : responsable de l'intendance du navire, soit gérer les stocks de nourriture (couverture, boulets, nourriture, eau, etc.) du navire

-**Vigie** : matelot faisant le guet et qui avertit tout l'équipage de ce qui est en vue, au loin

-**Coq** : le chef cuisinier du navire

-**Chef de pièce** : le responsable des servants de pièce. Celui qui s'assure de l'état de chaque canon avec eux et fait état des réserves de poudre noire et de boulet avec le Quartier-Maître.

-**Servant de pièce** : les gabiers qui manipulent les canons et la poudre noire

-**Receleur** : Celui ou ceux qui ont des contacts dans les différents ports, afin d'écouler subtilement la marchandise « réquisitionnée » lors du dernier pillage. Euh voyage... Désolé...

-**Maître Charpentier** : responsable des charpentiers, ceux qui réparent la charpente du navire lorsqu'endommagé

-**Charpentier** : matelot sachant travailler le bois et réparer la charpente du navire.

-**Maître Voilier** : responsable des voiliers, ceux qui réparent voiles et cordages lorsqu'endommagés

--**Voilier** : matelot sachant travailler la toile et tisser le cordage. Il répare les voiles et les cordages brisés

-**Chirurgien** : le médecin (ou simplement le meilleur pour se servir d'une scie et faire des amputations...) du navire

-**Calfat** : responsable de l'étanchéité du navire.

-**Gabiers, ou matelots** : la simple plèbe du navire

LES LOIS

Aussi étonnant que cela puisse paraître, il existe des lois au sein de la Confrérie Pirate. Le Roi Pirate établit une Chasse-Partie, soit un petit recueil de seulement quatre règles auxquelles chaque membre de la Confrérie du Sabre, sans exception, doit adhérer.

Le refus face aux Titans, qui se traduit par l'opposition aux Titans et aux cultistes. Aucune alliance, allégeance, aide ou prière ne doit être fait avec les Titans et leurs représentants. Chaque pirate peut avoir des ennemis différents, mais tous ont comme ennemis communs les Titans.

L'appel aux armes qui ne peut être mis en vigueur par nul autre que Rightbone. Celui-ci consiste à assembler chaque navire appartenant à la Confrérie et ainsi à former la plus grande flotte de vaisseaux de guerre jamais vue pour terrasser un ennemi. L'appel aux armes n'a été utilisé qu'une seule fois, soit pour rallier tous les pirates lors de la guerre contre le Pharaon Noir.

Les pourparlers, qui sont utilisables par tous membres en règles de la Confrérie, que ce soit un calfat ou un capitaine. Il permet à un pirate d'être conduit au capitaine ennemi sans qu'aucun mal ne lui soit fait. Après le dialogue terminé, il est reconduit à son navire d'origine de façon pacifique.

La préservation du secret de la poudre noire est sans aucun doute la plus importante. Ceux qui ont le privilège d'en connaître les mystères les protègent à tous prix.

Il va sans dire que quiconque contrevient à l'une de ses lois se voit puni par l'écorchage au corail. Cette pratique consiste à attacher le fautif par les pieds, avec du lest, et à le traîner derrière un navire dans les hauts-fonds. Les bancs de coraux s'y trouvant sont durs comme de la pierre et entaillent la peau telle des centaines de lames fines, bien aiguisées. Le sang qui jaillit des plaies béantes a tôt fait d'attirer les requins, qui se délecteront des chairs du fourbe. Cette mort est permanente, car Azraël est prié pendant le rituel.

Pour le reste, chaque capitaine a la liberté d'ajouter ses propres lois sur son navire. C'est ensuite sa responsabilité de les faire appliquer et de trouver les sanctions associées à celles-ci.

Depuis l'an 212, un décret du Roi Pirate est en vigueur. Celui-ci touche tous les membres de la Confrérie envoyé comme colon sur l'île de Simora. Le Roi Pirate décrète qu'un Commodore aura la charge de l'île et que tous les membres de la Confrérie, peut importe leur navire d'attache, devront travailler ensemble afin de tirer le maximum de profit de Simora pour la Confrérie.

LES LÉGENDES

Par légendes, on entend ici parler des équipages les plus légendaires de la Confrérie. Ceux qui se sont le plus démarqués et qui ont entré dans l'histoire. Note de l'animation : ces équipages sont rares et/ou épiques. Vous ne pouvez pas dire que vous venez ou faites partie de ces équipages dans le « background » de votre personnage. Toutefois, vous pouvez vous fixer comme objectif, si vous le souhaitez, de rejoindre un de ses équipages pour la fin de votre personnage.

Les Sabres Noirs

Sur terre, ce sont les Juges des Âmes qui régulent le cycle de la mort. Toutefois, ces Juges ne peuvent travailler que sur la terre ferme, dans un territoire au centre duquel existe un cimetière consacré à Azraël. Sur la mer, c'est une autre histoire... La légende raconte que le Roi Rightbone, accompagné de seulement 11 de ses plus fidèles officiers, sont partis en quête. Cette quête aurait été des plus périlleuse. L'équipe en aurait ramené un métal noir de jais. À partir de ce métal, ils ont forgé 12 épées, les Sabres Noirs. Le Roi en personne et ses 11 officiers en gardèrent chacun une. Les officiers furent alors liés à la malédiction de Rightbone et devinrent immortels. Les officiers portant les Sabres Noirs sont, eux-aussi, appelés Sabres Noirs. Ils ont le pouvoir de collecter les Âmes des eaux environnantes et d'en faire ce qu'ils veulent. Ramener des pirates à la vie comme les Juges, ou conserver les âmes pour déchaîner des pouvoirs magiques puissants.

Les Flibustiers

Ce navire et tout son équipage est le bras droit du Roi Rightbone. Ils sont un peu les mercenaires ou les mousquetaires du Roi Pirate. Ils ne reçoivent d'ordres de personne d'autre que du roi en personne. Ils ne reculent devant rien pour parvenir à leurs fins. Les légendes disent que les Flibustiers n'ont peur de rien, mais que tous devraient craindre les Flibustiers. C'est une équipe d'élite qui n'aurait jamais échoué une mission.

Le Pavillon Blanc

Un pavillon blanc symbolise normalement la reddition... Mais il existe toujours une exception à chaque règle, non? Cet énorme navire est un navire fantôme en

soit. Il apparaît et disparaît toujours dans un épais brouillard... Semblerait-il aussi qu'il n'accoste pas en jetant l'ancre, mais en faisant apparaître un iceberg autour de sa coque. Son équipage se spécialiserait en chasse contre les Titans. La figure de proue serait en fait le dernier monstre tué par l'équipage et des cultistes seraient pendus aux vergues... Des glyphes étranges constelleraient la coque... Mais l'histoire la plus surprenante de ce navire est bien celle de son pavillon. D'abord un pavillon d'un blanc immaculé, sans aucun symbole ni dessin. Au fil du temps, ce pavillon se voit taché de sang, celui des cultistes tués par l'équipage. L'équipage du Pavillon Blanc se donne comme mission de le salir le plus possible du sang des cultistes, car les membres d'équipage tués dans un combat contre les engendres des Titans se voit l'insigne honneur d'être enterré avec le pavillon taché de sang. Ensuite, l'équipage repart avec un pavillon blanc comme neige et recommence la tradition.

Le Torty-Go

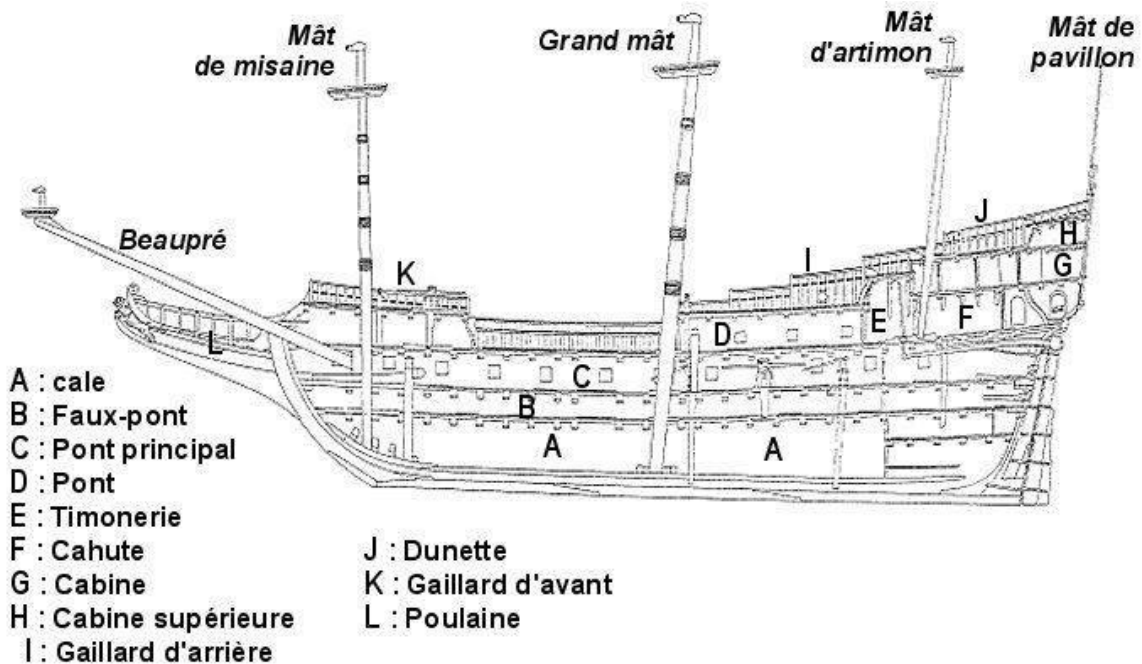
Selon la légende, le Torty-Go n'a à son bord qu'un seul homme, le capitaine Niklaus Turtles. Il protégerait le lac au centre de Simora. Il serait dit que lorsqu'une personne ou un véhicule entre sur son territoire, il apparaît promptement devant l'intrus. Il donne la mort au cultiste trop courageux et laisse la chance de partir aux autres. Il serait aussi dit que ses coups de canon seraient accompagnés par la fureur d'un volcan...

ANNEXES

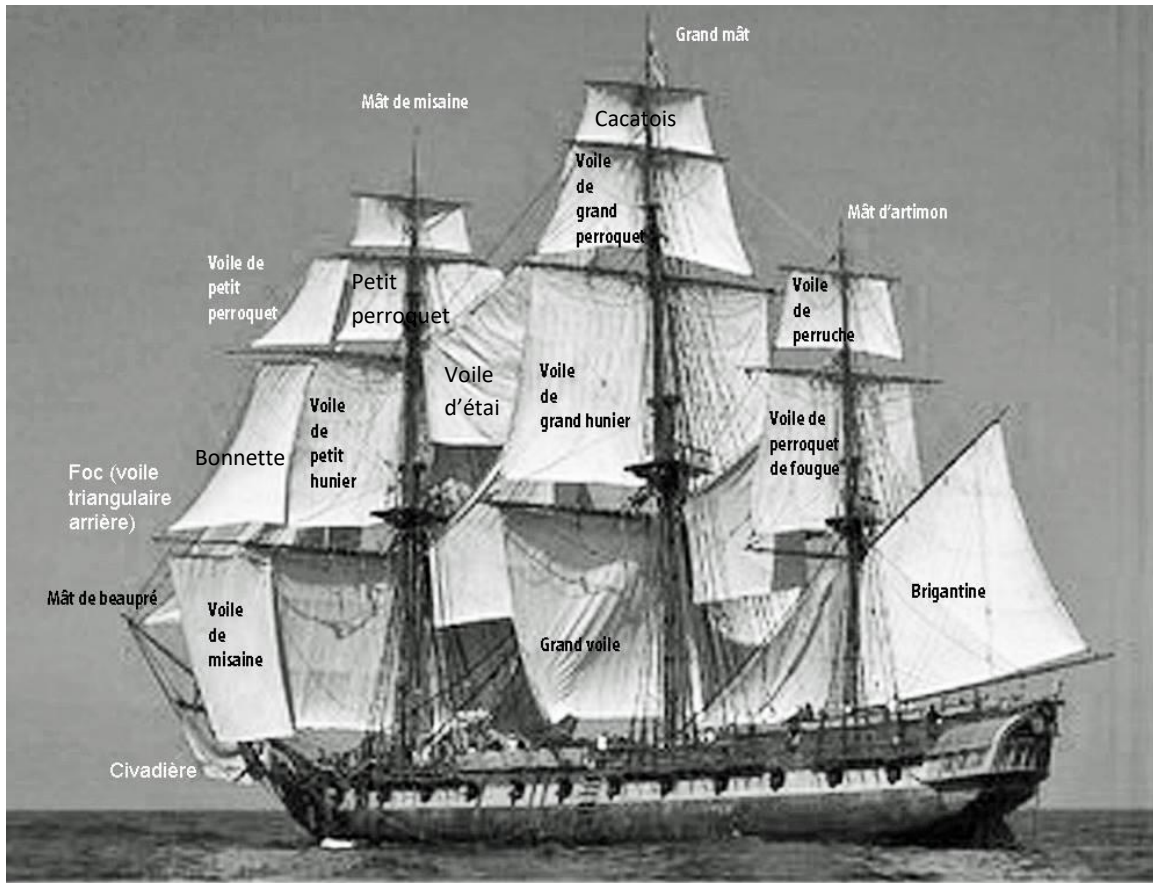
Quelques Capitaines et vaisseaux notoires

| Capitaines | Vaisseau Amiral | Type de Navire | Zone de Chasse |
|------------------------------|----------------------------|----------------|---|
| <i>Rightbone</i> | <i>Rétribution</i> | Man'o'War | Inconnue |
| <i>Élyse du Lys d'Argent</i> | <i>Lys d'Argent</i> | Man'o'War | Au large de Simora |
| <i>Freya Alpestre</i> | <i>Le Pavillon Blanc</i> | Man'o'War | Tous les oceans et les mers de Nassir |
| <i>Thomas De Vernay</i> | <i>La Chouette</i> | Galion | Au large de Simora |
| <i>Louve Noire</i> | <i>La Donzelle</i> | Galion | Au large des côtes d'Ab-Amar |
| <i>Mère Angélique</i> | <i>Le Chaste et Pur</i> | Galion | Au large des côtes de Kaldos |
| <i>Valar</i> | <i>L'Espoir</i> | Galion | Où l'envie lui en prend |
| <i>William Daramor</i> | <i>Le Trident des Mers</i> | Frégate | Delta de Khiv |
| <i>Lihao Bajian (décédé)</i> | <i>Dà túshā</i> | Frégate | Ce navire repose maintenant au fond de la baie de Nuria |
| <i>Niklaus Turtle</i> | <i>Torty-go</i> | Cannonnière | Lac central de Simora |

Partie d'un navire



Voiles d'un navire

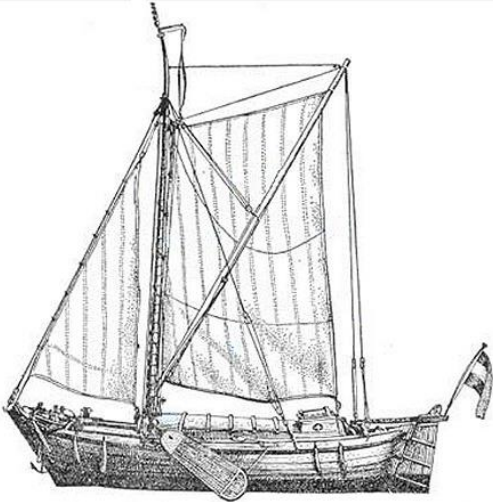


P.S. : Les parties et voiles des navires ne sont pas à apprendre par cœur! Nous vous les ajoutons en annexes pour vous donner du vocabulaire maritime. Oh et n'oubliez pas que bâbord et tribord représente respectivement la gauche et la droite d'un navire lorsque vous regarder vers sa proue (devant du navire). La poupe, quant à elle, représente l'arrière du navire. Le terme « ponts » réfère aux étages, ou planchers d'un navire. Un sabord représente les trappes pouvant laisser sortir la bouche des canons. Les gréements d'un navire représentent toutes les parties servant à le faire avancer, soit les mâts, les cordages et les voiles, essentiellement. Les vergues sont les barres perpendiculaires aux mâts, et qui portent les voiles. Une hune est une plateforme, souvent posée au-dessus de la première voile du mât. La vigie est souvent installée sur la hune de misaine.

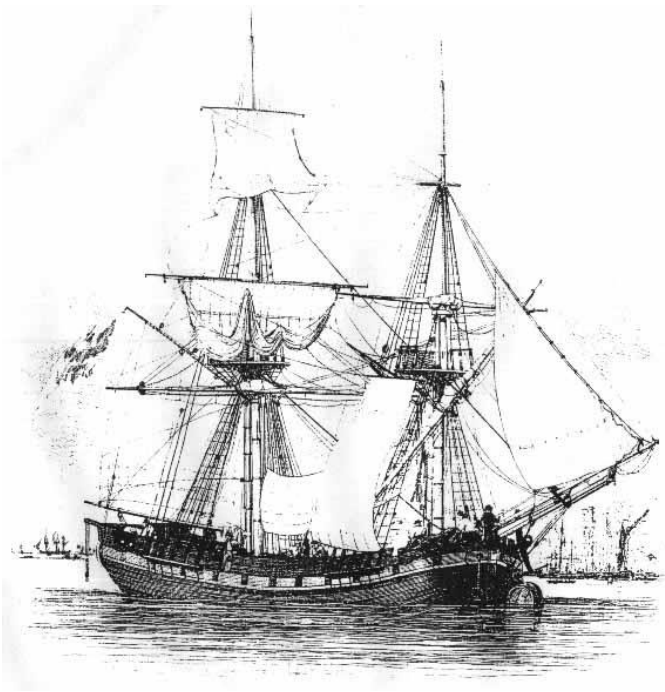
Les tailles de navire à Thanagar

Pour faciliter le jeu, et le lier au système virtuel ou au jeu sur table, il n'existe que quatre types de navire à Thanagar. Les voici, du plus petit au plus grand :

Canonnière, ou jonque : navire d'un seul mât



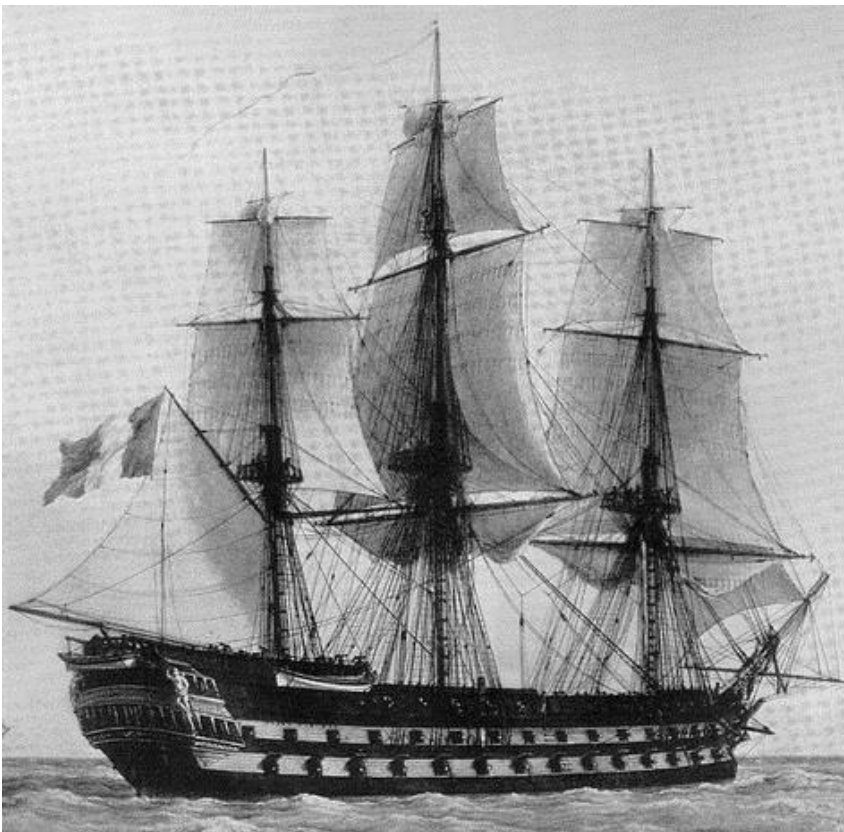
Brick ou goélette : navire à deux mâts



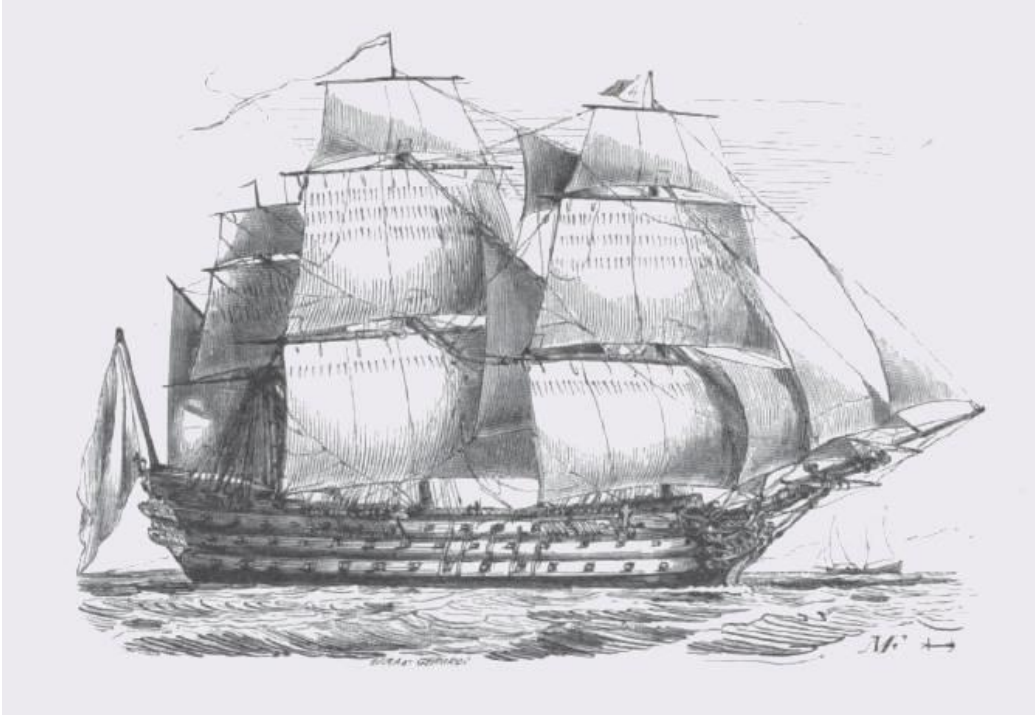
Frégate : navire à trois mâts et un seul pont intérieur



Galion : navire à trois mâts et deux ponts intérieurs



Man'o'War : navire d'au moins trois mâts et trois ponts intérieurs. Peut être plus gros. Cette taille de navire est réservée à l'animation.



Géographie : voici une carte de Nassir avec la position de l'Archipel du Lion de Mer.

