



Bateau pirate

De Lysnoir pour la campagne des masques



Gaillard d'avant

1. Baliste: Ces 2 zones contiennent chacune une baliste légère.
2. Mât de beaupré: C'est le mât le plus avancé du bateau.

Gaillard d'arrière

3. Mat de misaine: le dernier mât du bateau.
4. Catapulte: Une catapulte légère est montée ici.
5. le Poste du capitaine: C'est le poste où se tient habituellement le capitaine.

Pont principal

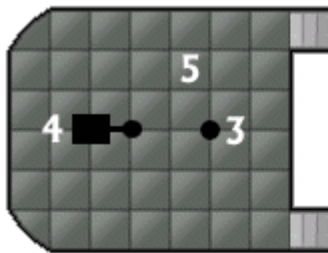
6. Cordage, lignes, et Ancre: Une petite cabine contenant corde, lignes, et une ancre.
 7. Cabine privée avant (Cabine du premier compagnon): Ce sont les quartiers de Gunthar le second du bateau. Les quartiers de Gunthar sont sales, avec des vêtements souillés et parsemée de reste de nourriture. Son coffre est situé sous son lit. Il le garde fermé avec la clef dans sa poche, il contient 42 Po., 85 Pa et une perle (de 100 Po).
 8. Cabine de Zynthar (la cabine du capitaine): Cette cabine appartient Lysnoir. Elle est décorée de tapisseries et de tapis de beaucoup de cultures différentes. Lyli ajoute au décor des pièces de cargaisons volées de vaisseaux pillés. Presque chaque surface est couverte de tapisseries, de tapis et de rideaux. Sur une grande table il y a différents types d'argenterie, de verres à pied précieux, et de bougeoirs en or.
- A eux tous, la valeur de ces articles dans cette pièce est d'environ 1500 Po. Le lit ici est énorme et inélégant, il a dû être récupéré et reconstruit dans la pièce. Il est couvert de nombreux draps soyeux, d'oreillers, et de fourrures. En dessous se trouve le coffre-fort de Lilly qui contient 500 Po et



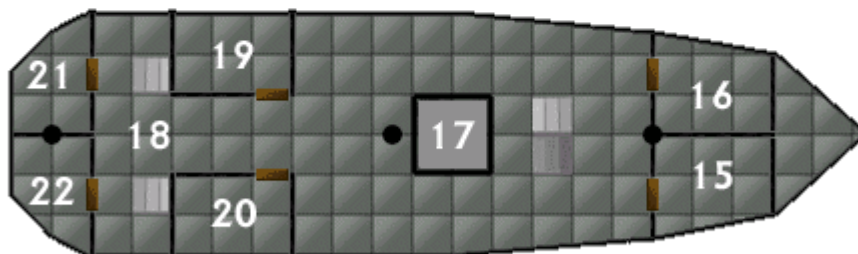
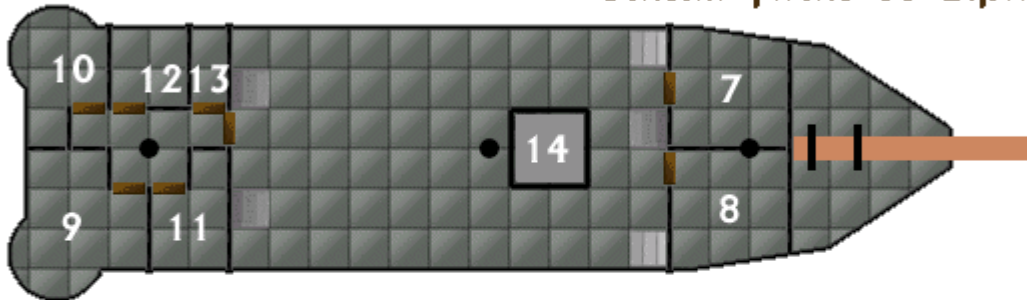


une statuette en bois sculpté lui ressemblant. Il lui a été donné par un ex-amant amoureux qui l'avait fait faire par un maître-artisan (valeur de 45 Po, à moins que l'acheteur ne connaisse l'identité de la personne sculptée, alors le prix pourrait passer à 300 Po).

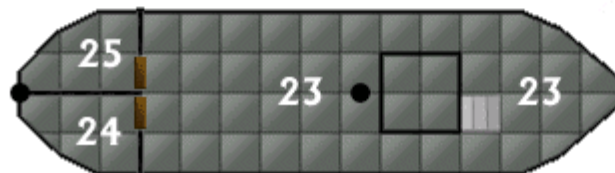
9. Cabine de Kuyang (la cabine du quartier-maitre): Cette pièce est la demeure du quartier-maitre du bateau : Kuyang. Il est chargé de gérer les marchandises du bateau, ses registres, et les parts du butin. Sa pièce est clairesemée et contient un lit, un coffre (avec des vêtements et 250 Po), ainsi qu'un bureau. Le bureau contient le nécessaire d'écriture et les registres de Kuyang.



Bateau pirate de Lysnoir



dnd adventure
créé avec Dungeon Crafter



10. Pièce forte (Quartier-maitre chargé des vivres): Cette pièce a une porte très solide et est toujours fermée à clef. (Kuyang possède la seule clef). Cette pièce contient des armes telles qu'épées, arbalètes, et armes d'haste. Il contient aussi 8 cottes de mailles complètes. Le magasin d'alcool et d'huiles pour les lanternes du bateau sont aussi contenus ici. Tout butin non partagé sera mis ici en caisse pour être divisée ou vendu. L'or sera aussi entreposé ici.

11. Pièce des cartes: Cette pièce contient une table avec beaucoup de cartes de mers différentes la recouvrant. Un compas se trouve aussi sur la table.





12. Cuisine : C'est la pièce où le cuisinier prépare la nourriture pour l'équipage. Il y a un grand poêle sur quelques pierres qui reposent sur une plaque de métal. La pièce contient aussi plusieurs couteaux, un grand tas de pommes de terre, et un sac de citrons.

13. Entrepôt: Cette pièce est utilisée pour entreposer les pièces de réparation de la galère et de la nourriture.

L'Embelle

14. Portes de la cargaison: Ces portes mènent à la zone de cargaison en dessous.

Entrepont

15. Quartier des esclaves humains (quartier d'équipage 1) : Ces quartiers possèdent des couchettes et des coffres pour 15 membres d'équipage.

16. Quartier des esclaves humains (quartier d'équipage 2) : Ces quartiers possèdent des couchettes et des coffres pour 15 membres d'équipage.

17. Portes pour la cargaison: Actuellement vide.

18. L'escalier des cabines: Rien de spécial ici.

19. Quartier des esclaves humains (quartier d'équipage 3) : Ces quartiers possèdent des couchettes et des coffres pour 15 membres d'équipage.

20. Quartiers des Umberhulk (quartier d'équipage 4) : Ces quartiers possèdent des couchettes et des coffres pour 15 membres d'équipage.

21. Quartier de Neogi (les quartier du Maître d'équipage): Ces quartiers quelconque appartiennent au maître d'équipage du bateau (un maître d'équipage est le chef direct de l'équipage du bateau).

22. Quartier de Neogi (Quartiers de Scathe): Ce sont les quartiers du nécromancien Scathe. La pièce contient un laboratoire d'alchimie à moitié monté, avec une table de plus pour travailler sur les cadavres. Plusieurs grandes malles près du lit contiennent les appareillages utilisés pour le laboratoire. Une des malles contient les livres de sorts de Scathe (lesquels sont protégés par un piège à feu). Il garde Gemme de l'Âme cachée, elle est cachée derrière une tapisserie qui représente un homme qui se noie dans la mer. Un sort de détection de la magie la localisera immédiatement. Il possède aussi un grand coffre qu'il garde sur la table. Il n'a aucune serrure mais est fermé à clé avec un sort de fermeture de mage, il contient 1800 Po, ainsi que ses notes concernant un objet inconnu possédant des pouvoirs de nécromancie et d'autres concernant l'Île de l'éternelle Vigilance.

La cale

23. Réserve ou cargaison: Cette pièce sert à entreposer les marchandises volées.

24. Cale à provisions (bétail): Cette zone malodorante accueille 8 cochons qui sont actuellement utilisés par les pirates pour la nourriture. Il est considéré comme une punition de devoir nettoyer cette pièce.

25. La prison: Pièce pour les prisonniers, l'équipage de l'Anne Joyeuse sera gardé ici. Les conditions sont entassées et deviendront sale rapidement. La note: Si un joueur est concerné avec Lis romantiquement, elle peut permettre à prisonniers de rester dans l'influence de la cargaison au lieu. Elle doit être convaincue de ce cependant.

Traduction et mise en page de F/n/sh
Extrait de dndadventure

