



# Les Sabordeurs

Auteur : METH'KAFF [methkaff@methkaff.com](mailto:methkaff@methkaff.com)

Responsable de publication : Erick OZOUF [erick@ozouf.com](mailto:erick@ozouf.com)

Correcteur :

Relecteur :

Projet Terres Balafrées Interactive

[www.methkaff.com](http://www.methkaff.com)



LES TERRES  
BALAFRÉES  
INTERACTIVE



Ce groupe de pirate évolue entre SHELZAR et l'estuaire de la TROUBLE. Plus à l'Est ils rencontreraient la marine calastienne et plus à l'Ouest cela étendrait trop leur zone d'action. Ils font un peu de piraterie sur les bateaux commerçants, mais épargnent les bateaux de pavillon AHNKILIEN. Leur origine se trouvant dans ce pays et le fondateur ayant laissé comme dernière volonté de ne pas les attaquer, les Sabordeurs suivent cette conduite aujourd'hui plus par habitude qu'autre chose. La flotte est composée de 30 bateaux puissamment armés.

## HISTOIRE

Un peu avant la guerre divine, DOUG MANTEL, un ahnkilien de souche et marin de PORT SEGOURA, a perdu sa femme et sa fillette dans un accident. Consumé par le chagrin il a traîné dans les tavernes jusqu'à devenir une loque. Un jour un bateau lourd et puissant à tenter d'entrer à PORT SEGOURA. DOUG, en train de cuver aux bords de la falaise, hésitant à en finir, le vit manœuvrer et partir dans la mauvaise direction, le puissant galion allait s'échouer sur un haut fond. DOUG, l'esprit marin plus fort que le reste, se redressa et cria en faisant de grand geste. Chance, le vent porteur fit réagir la vigie du galion et celui-ci tira sa longue vue en direction de DOUG. Il comprit les gestes et signes de DOUG et fit modifier la direction du bateau au barreur. Du coup le galion ne s'échoua pas et pu mouiller l'ancre en toute quiétude. Le capitaine du galion, SOLMHANN BIELORM, fut informé de toute l'affaire et décida de retrouver DOUG, dans un premier temps, pour le remercier. Accompagné de sa vigie, seule personne capable de le reconnaître, le capitaine prit l'annexe pour se rendre au port et en entrant dans la taverne « à la flibuste » le trouva saoul comme cochon. Le capitaine, expérimenté et sage, compris vite qu'il avait à faire un excellent marin mais qu'il avait dû traverser une dure épreuve de la vie. A force de discussion et de « baignade dans l'abreuvoir » la capitaine fini par tirer DOUG de sa torpeur. Voyant la détresse de ce pauvre marin il pris sur lui de l'engager à bords, se disant qu'un marin de cette qualité allait lui être très utile. De fil en aiguille DOUG devint un fidèle du capitaine et rapidement il gravit les échelons de la hiérarchie du galion. Les activités de ce galion n'étaient pas très claires pour DOUG, mais il ne posait pas de question, c'est comme ça, c'est bien !

Quelques temps plus tard le Capitaine BIELORM acquit un autre galion et avait besoins d'un capitaine pour ce nouveau navire. DOUG était l'homme idéal. C'est ce jour là que le capitaine BIELORM fit une révélation à DOUG. Avec ce deuxième galion il va pouvoir augmenter la cadence des attaques de bateau et former une vraie flotte de pirate. DOUG avait bien compris que l'activité n'était pas très claire, mais il hésitait encore sur les origines des ordres. Était il parmi des flibustiers, des corsaires ou des pirates ? Et dans les deux premiers cas, à quelle nation étaient ils rattachés ? Après cette longue discussion avec le capitaine BIELORM, plus de doute possible et ce n'était pas plus mal. Fort de ces deux galions ils mirent au point une technique de sabordage des bateaux marchands pour pouvoir leur dérober leur cargaison plus facilement et avec moins de risque. De fait ils se nommèrent eux même les Sabordeurs.



Au fil du temps d'autres galions furent acquis pour grossir les rangs de la flotte. Des contacts furent pris du côté de SHELZAR, car la côte ahnkilienne devenait de moins en moins fréquentable et surtout le marché commençait à saturer. A SHELZAR il y avait beaucoup plus de débouchés. La flotte continua de grossir pour atteindre sa taille actuelle de 30 bâtiments, lourd et puissant. Les différents épisodes de l'histoire de la région fut traversé sans trop d'encombre. Peut être un net ralentissement de l'activité lors de la période du rivage blanchi, mais pas plus.

Revenons un peu plus sur le devenir de DOUG car aujourd'hui c'est son arrière petit fils qui est à la tête des Sabordeurs. DOUG réussi à atténuer son chagrin et trouver du réconfort dans son nouveau « travail ». Au fur et à mesure de ses actions il devenait de plus en plus doué et de plus en plus proche du capitaine BIELORM. Ce dernier perdit la vie au cours d'une attaque qui a mal tourné, un bateau un peu plus armé que prévu. Avant de mourir le capitaine BIELORM fit de DOUG le chef de tous les Sabordeurs. La flotte commençait à avoir une importance certaine et avait besoins d'une base fixe pour se retrancher en cas de besoins et stocker les marchandises avant de les écouler. Ils trouvèrent une petite île accueillante à l'Ouest du Pic du Gardien. Cette île n'étant sur aucune carte ils sont tranquille pour se cacher. De plus la taille de l'île permet une discrétion maximale. Là, commence, lentement mais sûrement, une implantation sûre d'une communauté. Les pirates des Sabordeurs commencent à faire venir des femmes, d'abords pour le plaisir, puis assez rapidement pour fonder une famille. DOUG remercia MANAWE de cette trouvaille. Pour cela il lui fit ériger un temple superbe et espérant qu'ainsi elle protégerait l'île et la compagnie de pirates. Un règlement très strict se met en place sur l'arrivée « d'étranger » sur l'île. DOUG sait bien qu'il faut être prudent. Au fil du temps il trouvera une femme qui saura lui faire oublier, non pas sa première épouse, mais le chagrin de la perte de celle ci. Il aura un fils, intelligent et vigoureux. Ce fils le suivra pas à pas pour apprendre le métier et sa manière de gérer les Sabordeurs. Toute la communauté reconnaîtra bientôt un franc successeur de DOUG. Malheureusement, un jour de tempête, DOUG disparaîtra dans les flots déchaînés de la Mer florissante, le 2<sup>e</sup> Madradi de MADRERH 51, BHULGAHR avait tout juste 18 ans. BHULGAHR pris courageusement la suite de son père, effondré par le chagrin, mais soutenu par tous les Sabordeurs. La direction de cette compagnie de pirate se prolongea comme s'il n'y avait eu aucun changement. Comme on dit, tel père, tel fils. BHULGAHR connu l'amour aussi, avec une très belle femme venue d'ALBADIE. Elle lui donna une fille. BHULGAHR aurait préféré un fils, mais les dieux sont imprévisibles. Tellement imprévisibles que cette fille, DONIHA, décida de rejoindre le culte de TANIL la Chasseresse. Bien des années après, alors que BHULGAHR commençait à se faire vieux, sa tendre épouse lui donna un fils, DONHYSS ; c'était en 79. BHULGAHR éleva cet enfant dans l'amour et le respect de la mer. Comme son père avant lui, il transmit à son enfant les qualités nécessaires pour assurer la suite à la tête des Sabordeurs. Comme lui même les Sabordeurs reconnurent DONHYSS comme leur chef. Pendant ce temps la flotte continuait à grossir pour atteindre les 20 navires. Les affaires allait bon train avec SHELZAR et l'or ne manquait pas, sans pour autant être abondant. BHULGAHR mourût par un jour de printemps de 111, dans son lit, de sa belle mort. Il eut au moins la satisfaction de voir naître son petit fils DOUG, baptisé ainsi en l'honneur de l'arrière grand père. DOUG est né en 107. *Cette époque est un peu sombre du fait des attaques de titanides sur le rivage qui sera plus tard blanchi.* Malgré cette adversité les Sabordeurs tiennent bon. Ils avaient des réserves suffisantes pour affronter une période de vache maigre. Une fois que Jahn AUBRECOURS a restauré la paix dans cette zone de l'AHNKILIE les affaires ont repris, les dégâts ont pu être réparé et la croissance était au rendez vous. Notre DOUG commence à prendre assurance et se prépare tout autant naturellement que ces ancêtres, à prendre la tête des Sabordeurs. DONHYSS



décédera en l'an 138 alors qu'il dirigeait un exercice de tir de catapulte, étant le maître par excellence de l'époque. Un des bateaux à tir plus tôt que le prévoyait la manœuvre et le projectile, au lieu d'atterrir dans la zone de friche, a écrasé purement et simplement le vieil homme. Cet accident fit réfléchir DOUG. Au fur et à mesure du temps il se dit que la piraterie était une bonne chose pour vivre libre et correctement, mais que cela restait globalement une activité dangereuse. Un jour à SHELZAR il rencontra un homme qui avait besoin de services particuliers. Cet homme voulait convoier des marchandises de RAHOC à SHELZAR. Mais visiblement ces marchandises devaient avoir un souci parce que l'homme ne cherchait pas à la Capitainerie, mais en catimini dans les tavernes du port. DOUG le sonda longuement et fini par lui proposer ces services. La somme proposée était rondelette et une bonne affaire facile ne se refuse pas chez les MANTEL. Tout s'est compliqué lorsque le convoi eut quitté RAHOC. En passant au large des champs d'Equinoxe le navire se fut attaqué par une bande de sahuagins accompagnés de diverses créatures aquatiques indescriptibles. Ils ne purent en venir à bout que grâce à la présence fortuite de deux navires des Sabordeurs dans les parages. Ce que le commanditaire avait omis de dire c'est que les rouleaux de soie de JANDALORE contenaient une très ancienne relique sahuagin dérobée à ceux-ci par un groupe d'aventurier. Dès que la relique a repris la mer, les sahuagins l'ont repéré par son aura et ont tout tenté pour la récupérer. Une fois revenus à SHELZAR une longue et houleuse discussion c'est enclenchée entre le commanditaire et DOUG. Ce dernier fini par avoir gain de cause sur une prime de risque chèrement gagnée. De fait DOUG eut l'idée de continuer dans cette voie de service, mais en prenant de plus importantes précautions. Donc les Sabordeurs, en plus de la piraterie classique, font des escortes de personnes, du transfert de marchandises sensibles ou de l'observation et du renseignement. Ce type d'activité s'est pas mal développé depuis la dernière invasion calastienne en AHNKILIE.

Aujourd'hui DOUG aimerait pouvoir devenir encore plus officiel pour arrêter la piraterie et servir une cause plus noble. S'il pouvait trouver des appuis avec la résistance ahnkilienne ou zathiskite il serait comblé.

LES TERRES  
BALAFRÉES  
INTERACTIVE



## DESCRIPTION

Cette flotte est composée de 30 bateaux imposant, arborant le pavillon ZATHISKE et aussi le pavillon REBELLE. Ils sont puissamment armés et peuvent faire une action à partir de la côte sur l'intérieur des terres à environ 2 Km en fonction du relief côtier. Chaque navire est armé de baliste et de catapulte. Sur chaque bâtiment 140 marins sont nécessaires pour que tout fonctionne parfaitement. Un navire peut rester en mer pendant deux semaines complètes, trois s'ils se rationnent dès le départ.

Composition de l'équipage :

Un capitaine

Un second

Un Musicien des Vagues (Guide des Bardes, page 49)

Quatre chefs de quart

4 barreaux

4 vigies

12 cuisiniers

16 quartiers-mâtres

32 matelots

64 mousses

Bien que les navires arborent pavillon zathiskite ils ont des bases sur la côte ahnkilienne. Le choix de pavillon c'est fait récemment, de manière à pouvoir passer plus inaperçu.

En plus de leur île, ils ont un quartier général accessible uniquement par mer au niveau même du PIC DU GARDIEN. Dans ce quartier général se trouve surtout des agents de liaison qui font la transmission des renseignements et la coordination des opérations.

Cette base est un peu particulière car communique avec le Pic du Gardien par l'intérieur. Un réseau complexe de galeries et d'escaliers permet de grimper dans le Pic du Gardien pour arriver à une aire montagneuse assez large et inaccessible par voie classique. Un petit groupe vit dans cette aire accompagné de leur fidèle monture, des Busards Géants. Ce groupe fait partie d'un groupe plus important de chevaliers volants originaires des Monts KELDER.

Ils ont également une base du côté de PORT SEGOURA, dans une crique difficilement accessible par mer, seul un esquif peut y entrer. Par terre cette base n'est accessible que par la falaise avec un jet d'escalade DD 25. De la même manière que la base du Pic du Gardien, cette base sert à la transmission des renseignements et à la coordination des opérations, mais plus ciblées vers la CALASTIE.

L'île secrète (qui n'a toujours pas de nom par superstition) est un véritable village hébergeant quelques milliers d'habitants. Parmi ces habitants on trouvera les femmes et les enfants des marins, quelques prêtres d'ENHKILI et des charpentiers. Toutes les fonctions de vie sont remplies par les femmes (la culture, l'élevage, l'école des enfants, l'administration de l'île et des Sabordeurs,...) Les enfants deviennent presque tous marins et sont formés par les anciens puis sur le tas en devenant mousse. Les



rare qui souhaitent partir de l'île peuvent le faire, ils jurent fidélité et secret aux Sabordeurs en revenant si les Sabordeurs ont besoins d'eux ou en aidant un Sabordeur malencontreusement arrivé à Terre. Ils ne doivent jamais trahir leurs origines et garder le secret. Pour cela les prêtres leur font un tatouage runique qui les empêche, même sous la torture, de divulguer quelques secrets que cela soit. Si le sujet devait sciemment persister le tatouage le consumerait de l'intérieur.

Un groupe de barde y a élu domicile depuis quelques décennies et forme les Musiciens des Vagues, la plupart sont sur les navires de la flotte, mais certains s'aventurent à terre pour des missions ponctuelles.

L'île est surveillée en permanence par trois navires faisant route à l'entour et chaque navire ne fait route que trois jours durant. Il y a un remplacement de navire chaque jour. En une journée de mer une dizaine de navire peut revenir à l'île pour la défendre en cas d'attaque. Un système de vigie très performant a été monté au fil des ans sur les bords de l'île. En quelques minutes tout habitant sur l'île peut être informé de la présence d'un navire inconnu et doit se tenir sur ces gardes.

Outre les bases en bord de mer, les Sabordeurs ont des contacts avec la Terre. A SHELZAR ils ont presque pignon sur rue. Une maison anodine dans une des rues adjacentes au port leur sert de pied à terre et de lieu de rendez vous pour traiter les affaires d'écoulement de marchandises.

Du côté de PORT SEGOURA ils ont des contacts avec une taverne du nom de « à la flibuste » tenue par un demi Ork, DOUG MARGOCH. Ce contact est très important car il est le seul valable avec la résistance ahnkilienne. Ce MARGOCH a un frère qui tient une autre taverne à HEDRODNE, ERKHI MARGOSH, qui est le contact direct avec le réseau de résistance local, le plus élaboré de tout le pays.

Ce lien fort s'est établi car, par le plus grand des hasards, c'est dans cette taverne que ce fit la première rencontre entre le Capitaine BIELORM et DOUG MANTEL, premier du nom. Les frères MARGOSH sont des fidèles de la résistance. Ils viennent de la ZATHISKE et permettent au réseau de communiquer entre le Nord et le Sud du pays.

En dehors de cela on peut considérer que les Sabordeurs ont un contact dans chaque port de la côte ahnkilienne et zathiskite sauf dans tout l'estuaire de l'Espoir et à AQUALANIA. Ce type de contact n'est pas avec DOUG MANTEL, il est plutôt avec les membres de l'équipage, ce sont des contacts assez informels.

Les Sabordeurs entretiennent de solides contacts avec les Chiens de la Pluie (Guide des Guerrier et des Barbares, page 42). Le capitaine BIELORM était lui-même un Chien de la Pluie. Beaucoup de Sabordeurs ont le même tatouage que les Chiens de la Pluie et obéissent au même code de conduite, mais lorsqu'il s'agit de choisir entre un abordeur et un Chien de la Pluie, le choix est très rapidement fait ; le Sabordeur primera toujours.