

Jeunesse Eternelle

Scénario 24

On se lasse d'être héros et on ne se lasse pas d'être riche.

Bernard Le Bovier de Fontenelle

Savez-vous, Monsieur, ce qui fait que je vous trouve un grand philosophe ? C'est que vous êtes devenu riche ! Tous ceux qui disent qu'on peut être heureux et libre dans la pauvreté sont des menteurs, des fous et des sots.

Marie de Vichy-Chamrond, marquise du Deffand

Notes liminaires



ette aventure conviendra à un groupe de joueurs de tous niveaux dirigés par un MJ pouvant être débutant. Le thème principal de cette histoire sera celui de l'aventure et de l'exploration. L'intrigue commence avec la découverte d'une carte au trésor cachée dans un vieux grimoire lors du scénario précédent. Vous pouvez également utilisé ce scénario en *one-shot* en utilisant l'Epée de Damoclès *Carte au Trésor*. Dans ce cas, il est conseillé qu'au moins un des joueurs ait investi dans cette Epée de Damoclès (on la trouve également dans de nombreux tirages de la Main du Destin concernant le futur des joueurs).

Préambule

Ce petit bout de papier que vous avez récemment acquis est votre dernière chance de partir à l'aventure. Vous ne troqueriez ne la troqueriez donc contre rien au monde, sauf peut-être votre vie. Vous savez que ce papier est une carte menant à un trésor, et vous n'avez aucun doute quant à sa validité. Mais cela ferait longtemps que vous seriez sur un bateau, voguant vers la richesse si cette maudite carte n'était pas illisible ! Un mois que vous vous escrimez à essayer de la déchiffrer. C'est comme si elle avait été "mélangée". Et vous n'avez jamais voulu la couper pour tout remettre en ordre, persuadé qu'il y avait une autre solution. Elle se trouve sûrement dans le livre que vous a remis le domestique Mais le problème est qu'il semble écrit en Théan, dans une forme un peu compliquées. Si seulement vous aviez eu le temps de le déchiffrer ou de le faire traduire...

Introduction : déchiffrer le journal

Décors : variable, mais sans doute au moins une université.

Protagonistes : Ernst Blumenberg ou d'autres érudits de leur connaissance

Charousse, Septimus 1657.

Les héros, et notamment l'un d'entre eux, vont se retrouver en possession d'un bien étrange livre écrit en Théan. Mais si au début de la lecture le Théan est compréhensible pour ceux qui le lisent, plus on avance et plus le langage est codé. Quant à la carte, elle est déchirée comme si elle n'était qu'un tiers de carte. Elle est incompréhensible puisqu'elle est codée par un artefact Syrneth comme l'apprendront les héros lors de la lecture du journal. Mais le lire va justement poser un problème, qui sera plus ou moins insurmontable en fonction des capacités des héros et des techniques utilisées par les joueurs pour en venir à bout. Voici quelques possibilités :



S'ils connaissent le Théan (L/E), les héros peuvent tenter de déchiffrer le Journal eux même. Il faut impérativement savoir lire cette langue pour participer à l'étude, hors, il y a peu de chances que nos joueurs aient choisi une langue morte à la création de leurs personnages. Le temps de ce travail sera très long, la base de temps de lecture étant de six semaines. Ce temps peut être réduit d'une semaine par augmentation prise par le joueur sur son jet de Code Secret. Le Trait utilisé est Esprit et le ND de base est de 20. Le joueur peut aussi se faire aider par toute personne sachant lire le Théan. Elle lui permet d'ajouter 1 dé lancé non gardé supplémentaires son jet. Si le joueur a l'Avantage Linguiste, il bénéficie de 2 dés lancés non gardés supplémentaire sur son jet. Si le jet est réussi, le Journal est déchiffré. S'il est raté, il faudra refaire une étude, mais le temps de base de lecture sera réduit de moitié jusqu'à un minimum d'une semaine (un mois après un premier échec, deux semaines après deux, une semaine après trois et plus).



Ils peuvent aller voir un vieil érudit, en particulier l'un de ceux qu'ils ont rencontré lors de l'aventure *Les Îles d'Emeraude*, le père Ernst Blumenberg, le vaticin spécialisé dans les langues mortes. Négocier la traduction sans trop ébruiter les découvertes de la lecture devra être une intense scène de Roleplaying. Le temps de déchiffrage sera déterminé par la même méthode que précédemment. L'un des héros peut aider le vieux religieux s'il sait lire le Théan.



Ils peuvent utiliser une de leurs Relations, ou essayer en désespoir de cause de contacter les Relations de ces Relations, mais cela risque de prendre beaucoup de temps et de coûter beaucoup de guilders avant de trouver quelqu'un de compétent et digne de confiance.



Certains pourront essayer de chercher un érudit au sein de leur société secrète. Certains des membres de ces sociétés secrètes peuvent aider les héros, et chacun demandera sa rétribution en fonction de ses besoins. Cela peut être l'occasion de donner une petite mission...



Ils peuvent chercher à rentrer en contact avec un érudit réputé des nobles universités de Castille. Un homme comme Salvador Garcia peut être intéressant à rencontrer. Si le MJ veut corser l'affaire, ils peuvent aussi avoir la fâcheuse "idée" de tomber dans les pattes d'Alvaro de Arciniega : son université d'Altamira étant la plus réputée de Théah, il ne devrait pas être difficile d'y attirer des Joueurs en mal de "Ce Qui Se Fait De Mieux" ! Mais cela est risqué et gare à l'Inquisition et aux autres retombées (il n'est pas bon de se faire remarquer par le NOM, cf. l'e-book *Novus Ordum Mundi, les maîtres du Grand Jeu*).

Lorsque les dernières pages sont traduites et que le journal d'Ikonen Oddbjornsson (voir la Gazette) a été lu, le scénario peut réellement commencer.

Aujourd'hui, Ikonen Oddbjornsson est mort et son journal est le seul héritage qu'il ait légué. Pour avoir plus d'informations et pour récupérer les autres morceaux de carte, il ne reste plus aux héros qu'à essayer de retrouver les survivants de cet équipage. Quant à Pearl Jack retrouver un pirate en activité risque d'être difficile. C'est la même chose pour Lavro Dubnikov. Reste donc, Imanol de Las Quintanillas. Hors, dans les dernières pages de son journal, Ikonen affirme que l'ancien second aurait embrassé les ordres et qu'il vivrait aujourd'hui dans un monastère proche de Barcino.

L'Aventure en plus : Baudouin

Si les héros parlent de leur carte et de leur recherche du trésor au marquis Baudouin Arnaud Montmorency de St-Julien, ce dernier acceptera de financer leur expédition mais souhaitera que sa fille Marie les accompagne. A vous de gérer ensuite au fur et à mesure du scénario ce nouvel élément au potentiel si perturbateur. Gardez toutefois à l'esprit que Marie ne doit pas révéler les véritables buts et objectifs de son seigneur et père. La découverte de la duplicité de cette paire de vilains est réservée pour un scénario ultérieur.

Acte I : La recherche de la carte

Trois coups de bâtons et le rideau se lève sur nos héros qui partent dans la brume du petit matin en direction de la Castille. Sans leur uniforme qui commençait à leur peser, le cœur battant pour de nouvelles aventures, ils sont pressés de rencontrer ce fameux Imanol et de savoir ce qu'il a fait de sa carte et de son artefact.

Scène 1 : Un moine pas catholique

Décor : Monastère de San Sebastian de la Hoya

Protagonistes : Imanol de Las Quintanillas

Pour le trajet équestre entre Charousse et Barcino, les maîtres du jeu peuvent l'agrémenter d'événements de leur cru leur permettant de refléter une Montaigne heureuse et pieuse mais dont la paysannerie commence à trouver le poids de l'impôt plutôt lourd.

Le monastère de San Sebastian de la Hoya se trouve en plein cœur de Barcino. Il s'agit d'un petit bâtiment accolé à une splendide église de facture contemporaine (moins d'une dizaine d'années). Il semblerait que le monastère ait bénéficié d'une donation récente très importante... (les héros devraient se demander s'ils n'arrivent pas trop tard pour le trésor. Et si... Imanol l'avait récupéré et donné à l'Eglise ?)

N.B. Loïs Castagnède surveille actuellement le monastère car il cherche un moyen de s'emparer de la carte d'Imanol. Il sera donc très intrigué par la visite des héros.

Rencontrer Imanol sera finalement assez simple : il suffit de frapper à la porte du monastère et demander à lui parler ; il acceptera ensuite volontiers cette rupture de sa routine quotidienne. Mais si vos héros ont des idées plus farfelues, laissez-les faire... Après tout, ce sont eux qui font l'aventure.

Le moine qui leur a ouvert les amènera au parlatorium, le seul endroit du monastère où les religieux ont le droit de s'exprimer à haute voix. Il leur demandera alors de patienter en attendant le retour d'Imanol, actuellement en train de terminer sa copie d'un manuscrit de l'époque numaine. Une demi-heure plus tard, sans surprise, c'est un homme en robe du bure grise qui passe les portes du parlatorium et s'installe face à eux. Cet homme à l'allure athlétique semblerait plus à sa place sur le pont d'un navire que dans la sombre bibliothèque d'un monastère à recopier de vieux manuscrits.

Sa conversation sera amicale jusqu'à ce que les héros abordent les raisons de leur venue : le morceau de carte qu'il détient et indique la route navale menant à l'île où est enterré le trésor. Il ne pourra leur céder son morceau de carte, affirmant l'avoir perdu il y a des années (un jet de comportementalisme ND 20 devrait leur permettre de se rendre compte qu'il ment habilement). S'ils abordent le sujet de l'artefact, il leur apprendra l'avoir cédé contre une

véritable fortune à la société des explorateurs. C'est d'ailleurs grâce à lui qu'il a pu payer une nouvelle église à son monastère (un nouveau jet de comportementalisme ND 20 permettra de se rendre compte qu'il semble dire la vérité cette fois-ci, mais en pratique il ne leur dit pas tout : avec un tiers de la carte et l'artefact ils ne pourront trouver la route qui mène à l'île).

Pour le MJ : en réalité, Imano a revendu son morceau de carte en même temps que l'artefact à la société des explorateurs, car il pensait que jamais cette dernière ne mettrait la main sur les deux morceaux manquants. Mais l'apparition des héros change la donne...

Une fois ces quelques questions abordées, un silence lourd retombe sur le parlatorium. Si les héros n'engagent pas à nouveau la conversation sur un autre thème, Imano leur souhaitera une bonne fin de journée et les raccompagnera à la sortie du monastère.

Une fois que les héros se seront quelque peu éloignés, il quittera le monastère pour se rendre dans une maison de jennys. Si les héros surveillaient l'entrée, ils pourront peut-être le suivre (jets d'opposition Filature contre Observation). Une fois dans la maison close, il demandera à la directrice de le faire passer par Bryn Bresail pour gagner directement Marcina où se trouve actuellement Pearl Jack/Ronny Red. Nos héros se retrouveront alors le bec dans l'eau. Les jennys affirmeront en riant aux éclats qu'elles se souviendraient si un moine était rentré dans leur établissement...

N.B. Imanol a rejoint Ronny afin de surveiller l'éventuel passage des héros (ils seront obligés de s'arrêter à Marcina pour ravitailler). Dans ce cas, ils seront prêts à se rendre sur l'île de Kilikopa pour tendre une embuscade aux héros.

l'Adventure en plus : Sauvons les œuvres de La Tormenta

Voici un intermède qui respecte le thème de ce scénario : la recherche de la jeunesse éternelle. Lucretio Thale a trouvé le moyen de rester jeune à jamais à travers ses peintures (au sens figuré).

Ainsi, lorsque nos héros approchent du monastère de San Sebastian de la Hoya, ils aperçoivent une fumée blanche provenant d'un manoir isolé sur une colline. Des hommes à cheval tenant des torches encerclent le bâtiment. De si loin, il est difficile d'en savoir plus. Si les héros se rapprochent, ils se rendront compte que ce sont des inquisiteurs "en plein travail". Plusieurs personnes sont en train d'agoniser, "branchées" à un arbre proche et le feu vient d'être bouté au manoir. Voyant l'équipage hétéroclite que forme les héros, le chef de ce groupe s'approche d'eux pour savoir ce qu'ils font par ici. Cet inquisiteur s'appelle Esteban Verdugo (il n'est pas encore cardinal...) et semble soupçonneux. Fin psychologue, il détectera facilement les éventuels mensonges de nos héros. De son côté, il leur annoncera avec aplomb que le peintre Lucrecio Thale vient de trouver la mort dans l'incendie accidentel de son manoir. Il observera alors leur comportement à cette affirmation que l'on sait instantanément fausse si l'on observe les corps pendus et agités de spasmes qui pendent derrière lui... Espérons que nos héros gardent leur sang-froid devant un tel personnage.

Une fois que le peintre aura rendu son dernier souffle, les inquisiteurs décrocheront les fruits macabres pendus au chêne et les jetteront dans le bâtiment. Le sombre groupe repartira alors au galop en direction de Barcino. Connaissant nos héros, ils agiront sans doute comme à leur habitude : ils se précipiteront dans les flammes pour sauver d'éventuels survivants. Mais il n'y aura là que des cadavres. Seules quelques toiles de peinture pourront être sauvées, ce sont des peintures très réalistes représentant des sorciers et des religieux de toutes les nations : des streghe della sorte manipulant des filaments, des inquisiteurs posant la question, des sorciers Porté ouvrant leurs portails sanglants, etc. A eux de voir ensuite ce qu'ils en feront. Mais un colporteur qui passait par là semble très intéressé par ces croûtes et prêt à prendre le risque de leur faire passer la frontière. S'ils les lui donnent, il deviendra l'un des marchands d'art les plus riches de Buc et le spécialiste mondial de Lucrecio Thale. De toute façon, même si les héros ne les sortent pas, le colporteur récupérera ces œuvres...

Scène 2 : De drôles d'explorateurs

Décors : la maison des explorateurs de Buc

Protagonistes : Loïs Castagnède, Angélique Castagnède, Graziano Nannini et les marins de *L'Avenir*

Tout en se demandant où a bien pu passer ce moine ancien pirate, les héros doivent continuer leurs recherches s'ils veulent mettre la main sur le trésor. D'autant plus vite qu'ils doivent commencer à se demander si Imanol ne voudrait pas les doubler...

La maison des explorateurs la plus proche se trouve à Buc, de l'autre côté du fleuve, en Montaigne. Ils n'ont plus qu'à traverser la rivière. Comme la plupart des maisons de cette société "secrète", elles sont facilement accessible car ils ont besoin de mécènes et de dons. Aussi, les héros n'auront aucun mal à y pénétrer.

Une fois sur place, un homme fort aimable se présentera à eux et leur demandera s'ils ont besoin d'aide. Cet homme n'est autre que Loïs Castagnède. Il leur demandera de le suivre dans une petite bibliothèque où il leur servira un excellent cognac. La conversation pourra ensuite s'engager tranquillement. Loïs jouera sur un humour de second degré : "Vous cherchez un artefact syrneath ? Effectivement, la société des explorateurs en regorge... Vous savez à quoi il ressemble ? à quoi il sert ?..."

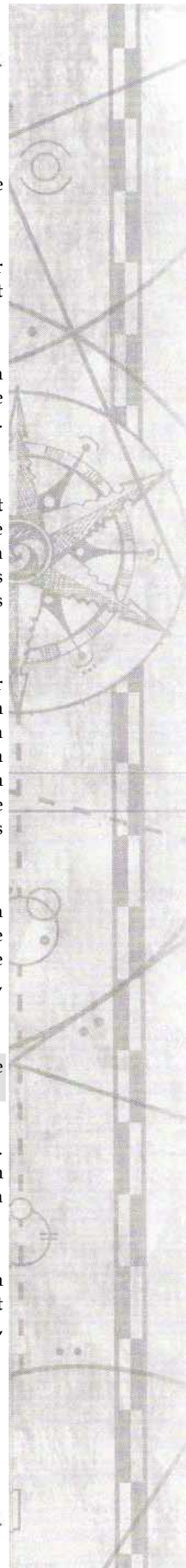
Il essaiera de les ferrer pour qu'ils lui donnent les informations dont lui a besoin : à savoir qu'ils détiennent un morceau de carte. A ce moment-là, il changera de comportement en voyant le bout de papier et sortira ceux qu'il détient lui-même. Il leur expliquera alors que la carte indique l'emplacement d'une île de l'Archipel de Minuit où se trouve une ruine syrneath de premier plan qu'il souhaite étudier de plus près. Il est donc prêt à mettre sa carte en commun avec celle des héros. Lui pourra profiter de la ruine, et les héros récupéreront le trésor. S'ils tombent d'accord (de toute façon, Loïs finira par accepter quelles que soient les conditions, car il a un plan personnel).

Il appellera alors ses collaborateurs, Angélique Castagnède, sa fille, et Graziano Nannini son collègue afin d'effectuer les présentations. Il leur expliquera également que Graziano est le nouveau propriétaire des Iorgnons chimériques, cet artefact syrneath qui permet de voir le monde différemment lorsqu'on les porte. Elles révèlent un monde différent, gris et brumeux, mais étrangement similaire au monde réel.

Pour le MJ : les lunettes montrent le monde des morts. Reportez-vous à l'e-book Derrière le Voile pour en savoir plus sur le sujet.

Ainsi, c'est en portant ces lunettes qu'Imano a dessiné la carte menant à l'île de Kilikikopa. Dans le monde réel, elle est incompréhensible. Il n'y a que dans le monde des morts que l'on peut la lire. En observant ainsi la carte dans son intégralité, la route menant à Kilikikopa apparaît clairement.

Enthousiaste, Loïs propose aux héros de monter rapidement une expédition commune, son navire *L'Avenir* sera prêt à appareiller d'ici deux jours. Un tel personnage devrait facilement s'attirer la sympathie des héros. En tout cas, c'est que vous devrez vous acharner à faire, d'autant que les joueurs sont si souvent soupçonneux... (on se demande bien pourquoi ☺)



Scène 3 : en route pour Marcina

Décors : Océan et Marcina

Protagonistes : Loïs Castagnède, Angélique Castagnède, Graziano Nannini, Ronny Red, Pedro de Avila, Gobernador Josecito de Orduño y Canaveral, Sergi Ferrado, les marins de l'*Avenir*, d'autres marins, les colons de Marcina et les Eregos.

Le voyage se passera calmement, avec quelques passages orageux et une ambiance détendue à bord (les cales sont pleines de vivres, le temps est au beau fixe et on part à la chasse au trésor après tout...). Un petit jet de navigation ND 15 sera nécessaire pour ne pas se perdre en mer et trouver l'île. Il faudra compter trois semaines entre le départ de la côte sud ouest de la Castille jusqu'aux abords de Marcina. Cela représente environ 1500 km. Chacune des augmentations déclarée réduira cette durée d'un jour. Bien entendu, libre à vous de le pimenter de quelques animations de votre cru, comme une tempête, le sauvetage d'un naufragé, des bagarres à bord, un espion de Caligari, un monstre de mer ou autre. Puis l'*Avenir* arrive en vue de Marcina et de Puerto Grande.

"Marcina est l'une des plus importantes colonies castillanes, une riche source d'or, de sucre et de fruits, avec un climat paradisiaque et les habitants les plus accueillants de l'Archipel. Depuis plus d'un siècle, l'île demeure l'un des joyaux de la couronne de Castille, une grande réussite dans son effort colonial et un modèle de coopération entre les autochtones Erego et les colons. Le gouverneur est natif de Marcina, les soldats sont dévoués et loyaux, et le peuple est amical."

Marcina est une île paisible depuis plusieurs décennies.

"Lentement toutefois, la richesse a corrompu quelques familles, mais aucune comme les Avilas, des propriétaires de plantations qui usent et abusent des forçats et des prisonniers castillans, et exploitent sans ménagement les natifs de l'île qui travaillaient pour eux. Au début du XVII^{ème} siècle, les Avilas étaient la famille la plus puissante de Marcina et ils n'accordaient aucune importance au fait que la branche la plus importante de leur famille en Castille les désavoue, bien que quelques pommes pourries restèrent en contact avec eux. Les plus grands obstacles à leur progression est le gouverneur Orduño qui les surveillent de près. Avec leurs puissantes relations dans la marine et la confiance du peuple, les Orduños purent empêcher les Avilas de conquérir le pouvoir."

[...]

Puerto Grande (15.000 habitants)

Puerto Grande est le plus grand port colonial castillan et certainement le plus imprenable. La ville a un niveau de fortification de 7, la rendant presque aussi bien défendue que la légendaire Insel. Les quais permettent à tout navire d'entrer au port, bien que les côtes paraissent similaires à des falaises. Après quelques centaines de mètres de plages rocailleuses, le sol s'élève brusquement. La ville elle-même est construite sur une haute colline et utilise cette position à son avantage comme défense naturelle. Les falaises entourent la colline sur trois côtés, le dernier s'ouvrant sur les quais. La colline descend moins abruptement vers le nord-est, fournissant ainsi le seul accès terrestre à Puerto Grande. La ville n'a jamais été pillée, bien que plusieurs pirates s'y soient essayés. Aucune faction pirate qui tente une telle action n'est plus la bienvenue en ville après cela, ce qui fait que peu considèrent que le risque en vaille la peine. Une bande de Seadogs a bien tenté un raid éclair il y a quelques années ; la ville les a remis à leur place et les Chiens n'en sont pas encore revenus.

A part pour quelques persona non grata, Puerto Grande est aussi cosmopolite que peut l'être une grande ville coloniale. Des gens de tout Théah passent par Marcina, s'arrêtant pour les fruits, le rhum, le commerce, les débats, et le repos. Le résultat est que le Grand Port est maintenant à la hauteur de son nom. La passion castillane et l'amour des Eregos pour les discussions se combinent pour donner des marchandages à n'en plus finir, et certains des marchands les plus avisés de ce côté de l'Empire du Croissant appellent Puerto Grande leur maison.

Une présence navale permanente permet de garder Puerto Grande en paix, de même que nombre de gardes et de canons. Par décret, Puerto Grande doit avoir trois vaisseaux à résidence, et la défense habituelle est composée de cinq vaisseaux de guerre. Les équipages rivalisent souvent pour être stationnés à Puerto Grande avec ses délices variés. Actuellement, deux vaisseaux de guerre et deux frégates défendent l'île, escortent les convois castillans, et font la chasse aux pirates de la région. Les marins défendent la ville avec enthousiasme, que ce soit sur les quais ou en mer.

Enfin, la ville héberge la seule véritable université en dehors des rives de Théah. La Universidad de Puerto Grande est la résidence de plusieurs grands professeurs, et beaucoup viennent de Castille pour jouir de la magnifique et unique perspective locale."

Extrait de "Le paradis perdu : Marcina", traduction de Grolf

Utilisez cette description de Marcina et de Puerto Grande pour animer le passage des héros dans cette île et leur faire vivre son ambiance unique. N'oubliez pas toutefois que par rapport à la traduction de Grolf, nous sommes presque quinze ans plus tôt, le gouverneur est actuellement Josecito de Orduño y Canaveral, même si Pedro de Avila commence à s'imposer. Il faudra encore attendre deux ans avant que cette arriviste, chef de la famille majeure de Marcina devienne gouverneur.

Le navire va rester cinq jours à Puerto Grande, largement de quoi se promener un peu partout. Aussi, pendant le ravitaillement de leur navire, les personnages pourront librement explorer cette cité. Ils effectueront cependant quelques jets de Qui-vive ND 30 pour tenter de remarquer qu'ils sont suivis. S'ils réussissent leur jet, ils auront la joie de reconnaître une ancienne connaissance, rencontrée lors du sauvetage de la Reine Elaine : Ronny Red. Les retrouvailles risquent d'être fort sympathique avec le pirate au bandana rouge. Un jet de comportementalisme ND 25 leur permettra de remarquer cependant que quelque chose le tracasse, mais il refusera de dire quoi ce soit à ce sujet.

Si les héros préfèrent rester avec Loïs Castagnède et Graziano Nannini, ils pourront faire la connaissance de Sergi Ferrado, le responsable du comptoir de la guilde des marchands de Marcina. En effet, Loïs se rend en ce lieu pour obtenir la liste des commerçants affiliés à la guilde, et qui n'appliqueront donc pas des prix prohibitifs. Ce jeune homme rondouillard est fort sympathique et si les héros discutent un peu avec lui, il pourrait très bien les inviter à dîner pour qu'ils lui content leurs aventures, un peu de dépaysement dans sa vie routinière de petit commerçant ne sera pas pour lui déplaire.

*l'*Adventure en plus : quelques épisodes aventureux sur à Marcina

Rencontre avec le gobernador

Si vous le souhaitez, donnez à vos héros l'occasion de rencontrer Josecito (surtout si l'un d'eux est membre du Collège Invisible), son profil est donné dans le Générique. C'est un scientifique qui passe ses matinées à la *Universidad* et ses après-midi au palais du *governador* pour les affaires de la colonie. Il est donc assez aisé de le rencontrer à l'université si les héros s'y rendent pour une quelconque raison.

Interdit aux chiens et aux sauvages

A l'entrée d'un magasin vendant du matériel de pêche et des cordages, deux indigènes de l'île (des Eregos, si les héros se renseignent) sont violemment jetés hors du magasin. Le boutiquier leur montre alors un écriteau fraîchement peint sur lequel est inscrit "Interdit aux chiens et aux sauvages". En bons héros, vos personnages devraient réagir, mais l'affrontement avec le marchand ne sera pas une bonne idée, car malgré tout, la ville n'est pas si grande et le commerçant aura tôt fait de prévenir ses collègues afin que les héros et le navire sur lequel ils voguent se voient interdire à leur tour l'entrée de tous les magasins de Puerto Grande. La solution pour résoudre ce petit souci est plus diplomatique. Le vendeur de cordages est membre de la guilde des marchands, il suffit donc d'aller voir le responsable du comptoir de Marcina et de lui faire part de leurs griefs, c'est ensuite lui qui fera le nécessaire pour "punir" ce marchand indélicat. Après tout, le peuple erego est un client important sur Marcina.

Forçat en fuite

Un homme portant deux mousquets en bandoulière et tenant en laisse trois molosses annonce qu'un forçat a pris la fuite. Comme d'habitude, une prime de 20 guilders est offerte à qui le ramènera. Nos héros pourraient être intéressés par cette chasse à l'homme dans les marais (Revoyez la *Ligne verte* avec la poursuite du grand noir pour l'ambiance). Faites ensuite en sorte que vos héros se retrouve isolé du reste des poursuivants. Ils apercevront alors deux colons castillians le mousquet braqué les bras levés et s'apprêtant à faire feu. "Où as-tu caché ton pécule, salopard ? Je te préviens, si tu ne réponds pas, je t'abats et je t'éventre pour vérifier que tu ne l'as pas avalé !" je vous laisse ensuite gérer la suite de la scène.

Sachez toutefois que les forçats sont rémunérés pour leur travail, même si c'est de façon minime. Hors ils n'ont aucunes dépenses, donc ils parviennent souvent à mettre pas mal d'argent de côté. Ainsi, lorsqu'ils prennent la fuite, ils avalent leurs économies pour pouvoir payer leur passage vers une autre île de l'Archipel. Les colons le savent et parfois ils préfèrent tenter de récupérer le pécule du bagnard en l'abattant plutôt que de récupérer la prime, qui n'est pas si importante. Ainsi, si les chiffres officiels annoncent près d'une centaine de forçats évadés, il est certain que près des trois-quarts ont été abattus dans les marais et dépouillés de leurs économies.

Araignée canne à sucre

Alors qu'ils se promènent dans la campagne de Marcina, au milieu des champs de cannes à sucre, les héros aperçoivent un homme monté sur un cheval en train de fouetter des hommes ramassant le précieux produit. Si les héros se rapprochent, ils verront les deux ouvriers, qui sont en fait des Eregos, attraper la jambe du colon pour le jeter à bas de son cheval. Au début, les deux indigènes commencent à rosser le castillien, puis l'un d'eux aperçoit quelque chose sortir de la plantation et se diriger vers l'homme à terre ; les deux Eregos prennent alors leurs jambes à leur cou. Suivant le moment où les héros interviendront, ils se retrouveront soit à défendre les deux indigènes, soit le colon castillien (qui n'est autre que le grand propriétaire terrien Pedro de Avila) contre les Eregos, voire contre la douzaine d'araignées canne à sucre sortant de la plantation. Leurs relations futures avec Pedro de Avila dépendront donc de leur comportement de ce jour-là.

Acte III: Voyage à travers l'Archipel

Scène 1 : Croisière

Décors : Océan et les îles de l'Archipel

Protagonistes : Loïs Castagnède, Angélique Castagnède, Graziano Nannini et les marins de *L'Avenir*.

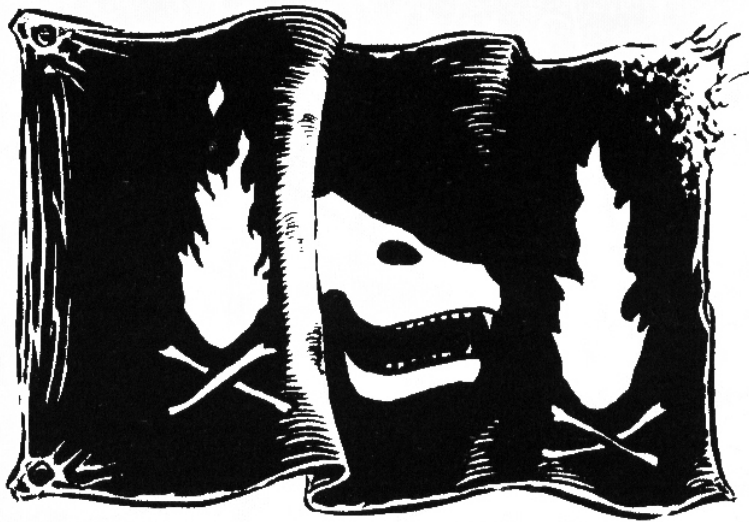
L'Avenir quitte enfin le port de Puerto Grande pour sa destination finale : l'île de Kilikikopa à quatre à sept jours de navigation. Le voyage sera assez serein, même si l'équipage s'inquiète d'une éventuelle rencontre avec des pirates ou des cannibales. Les îles que l'on aperçoit du plat-bord sont magnifiques, le soleil est chaud, les vents rafraîchissants et quelques dauphins viennent parfois nager à l'avant du bateau. Faites ainsi ressortir une ambiance de grand air et d'aventures, comme si le monde était devant les héros. Faites aussi en sorte que leurs relations avec les trois PNJ principaux continuent de rester au beau fixe, voire s'améliore encore...

Scène 2 : Pirates de tous bords

Décors : Océan

Protagonistes : Loïs Castagnède, Angélique Castagnède, Graziano Nannini, Lavro Dubnikov, des pirates et les marins de *l'Avenir*.

Une voile est alors signalé à l'horizon et le petit sloop arrivant par le travers hisse brusquement un sombre pavillon noir lorsqu'il arrive à portée de tir (un crâne de Léviathan entouré de deux paires de tibias croisés surmontés d'une flamme). L'équipage de ce navire a l'air plutôt joyeux, car on peut les entendre chanter et jouer de la musique !!! Dès que la voile est signalée, Loïs et Grazianno vont dans leur cabine, alors que le capitaine ordonne d'ouvrir le feu...



C'est ici que l'action commence réellement... non seulement les canons ne tirent pas, mais le navire est secoué comme s'il venait d'encaisser une décharge de canons. Pendant ce temps le petit sloop s'avance vers le navire à une vitesse prodigieuse. Après une brève enquête (durant laquelle le sloop se rapproche dangereusement), il est possible de se rendre compte que certains des canons du navire ont explosé, provoquant un incendie dans le navire...

Le petit navire pirate va engager l'abordage dès qu'il le peut, et déverser de sanguinaires pirates sur le pont du navire des héros, qui n'ont plus qu'à défendre leur peau. Des personnages non pris par l'action pourront trouver curieux que des membres de leur équipage tombent abattus d'une balle dans le dos, et ils pourront découvrir que les deux compères (Loïs et Grazianno) tirent sur tout ce qui n'est pas pirates (la surprise risque d'être encore plus grandes si les héros tentent de les attaquer, Grazianno n'hésitera pas à faire usage de sa sorcellerie Necros pour les mettre au pas !).

Idéalement durant tout l'affrontement, un héros devrait affronter Lavro Dubnikov en duel, mais le capitaine pirate devra s'en sortir vivant. Dans l'ensemble des conditions défavorables, les pirates vont facilement remporter la victoire. Les pirates proposeront alors aux perdants de partir dans une barque (avec nourriture, cartes, compas... bref tout le nécessaire de survie), de se rallier à eux volontairement ou imposeront à d'autres de les rejoindre (le charpentier du bord notamment).

En ce qui concerne les personnages, s'ils se sont bien battus, ils seront désignés d'office pour combler les pertes pirates ! A priori Angélique souhaite partir mais son père lui impose de rester à bord à ces côtés. Bien sur, les pirates commencent immédiatement à remercier le professeur pour son aide, et Dubnikov le serre dans ses bras. Il possède maintenant deux navires et ordonne aux charpentiers de débiter les réparations. Elles se poursuivront pendant les deux jours de navigation restants.

Dubnikov confie alors le commandement de *l'Avenir* à son second et ordonne à Castagnède et sa fille, Nannini et les personnages d'embarquer sur *le Leviathan*. Voilà donc nos héros, pirates malgré eux, partis en direction de Kilikikopa et de ses trésors, le cœur amère après la trahison de Castagnède...

Scène 3 : Vaisseau de guerre castillien

Décors : Océan

Protagonistes : Loïs Castagnède, Angélique Castagnède, Graziano Nannini, Lavro Dubnikov, les pirates du *Léviathan* et de *l'Avenir*.

Le lendemain, une voile est signalée à l'horizon, battant pavillon castillien. Il est vite évident pour les pirates que les navires ne pourront pas s'enfuir car le navire de guerre est plus rapide que *l'Avenir*. Par communication, les deux navires pirates se mettent rapidement d'accord sur leurs plans. Ils vont essayer de lancer des salves afin d'immobiliser le navire de guerre, qui vient sans doute de Marcina, puis reprendre leur navigation. C'est d'ailleurs ce qu'il va se passer, les deux bateaux déversant chacun une volée de boulets sur le bâtiment de guerre (sans trop d'effet apparent). *Le Léviathan* va alors enchaîner un demi-tour pour repasser une seconde fois. Durant le même temps, le navire de guerre va ouvrir le feu et quasiment volatiliser *l'Avenir* en étripant une bonne partie de l'équipage. Lavro Dubnikov décide alors de fuir en abandonnant le second navire. Son sloop est très rapide et distance rapidement le vaisseau de guerre castillien.

Acte III : L'île de tous les dangers

Description de l'île

Note au MJ : voici maintenant la description de l'île de Kilikikopa où vont débarquer nos héros.

Île de Kilikikopa



Le système des marées

La seule possibilité d'accoster sur l'île est de s'y approcher à marée haute. Le problème est que le niveau de la mer semble changer aléatoirement, ne respectant pas les variations classiques. Si on ne sait pas comment la marée fonctionne, un navire peut très vite se retrouver bloqué au milieu de récifs. Le seul moyen d'anticiper la variation des eaux est de la comparer au sens du vent : en effet, l'eau monte ou descend en même temps que le vent tourne respectivement à droite ou à gauche. Quand le temps reste calme, l'eau se stabilise au même niveau. Un jet d'Observation ND 20 sera nécessaire pour se rendre compte que les marées ne se comportent pas normalement. Un second jet de Connaissance de la Mer ND 25 permettra de comprendre le système et d'approcher sans risque.

Le fantôme

L'île subit une terrible malédiction. Elle est due à la présence d'un fantôme, Augustus Flavio. Mais si son esprit est encore là, sa raison ne l'est plus. Il a passé le plus clair de son temps à maudire à peu près tout ce qui se trouve sur l'île. Par là même, il a fini par la maudire toute entière. Du point de vue des règles, il est impossible d'utiliser des dés d'héroïsme pour aider quelqu'un sur l'île. En plus de cette malédiction permanente, Augustus peut utiliser ses pouvoirs pour compliquer un peu les choses, et aussi pour s'amuser un peu (voyez sa description pour plus de détails sur ses pouvoirs).

Le temps

Les conditions météorologiques semblent bizarres. La journée, il fait beau temps mis à part deux orages quotidiens dont l'heure semble aléatoire. La nuit est calme sauf pendant une heure où une violente tempête nocturne fait rage (attention aux bateaux légers ou mal amarrés).

La sorcellerie

Les personnages sorciers se rendront compte rapidement que celle-ci est plus efficace sur l'île qu'ailleurs, enfin, c'est surtout vrai pour les sorcelleries d'origine thalusaï. Ainsi, les sorcelleries Arcana Vitae, Duman'Kir, El Fuego Adentro, Mayawi Shakti, Mente, Mirage, Necros, Porté, Sorte et Zerstückung. Tous les effets de ces sorcelleries sont incrémentés de 2 augmentations, tout comme les tests nécessaires pour réussir un sort sont diminués de 2 augmentations. Par contre, les magies Glamour et Mixtio subissent les mêmes effets, mais en malus. Dernier points, ces malus et bonus sont doublés dans la salle du monolithe (voir Scène 5 de l'acte III).

Description des lieux principaux

Cette description révèle tous les endroits notables de l'île. Une version de ce que verront les héros à leur arrivée est résumée au début de cette scène.

Le nord de l'île : des récifs très serrés empêchent tout navire de s'approcher des côtes. A marée basse, ils donnent l'impression d'un immense archipel et il est presque impossible de slalomer entre eux. A marée haute, le danger est encore plus grand car on les voit à peine. Il est donc facile pour un navire de s'y échouer, la pointe des récifs étant juste cachée par le niveau de l'eau. C'est derrière l'îlot au nord de l'île qu'est caché le *Green Fog*, le navire de Ronny Red. Ils ont ensuite gagné la plage à l'aide de canots en profitant de la nuit pour échapper à la vigilance des indigènes.

Plages sablées du sud de l'île : elles occupent tout le tour de l'île. Le sable est fin et forme des dunes pas trop hautes qui bougent au gré des tempêtes. Cette partie de l'île est immergée à marée haute (sauf le village indigène). C'est d'ailleurs dans l'anse près de ce village que l'eau est assez profonde pour accoster.

Le village indigène : le peuple qui vit sur cette île s'appelle les Kilikis. Depuis la dernière visite d'étrangers, le fantôme d'Augustus Flavio leur a demandé de surveiller l'île pour qu'aucun nouvel intrus n'y entre en leur affirmant qu'ils risquaient de détruire l'île. Aussi, la réception des indigènes ne sera pas aussi accueillante que pour les précédents visiteurs.

Les tours de garde : les Kilikis ont installés des tours de garde tout autour de l'île afin d'éviter que des étrangers ne débarquent en barque ou à la nage loin du village. Si c'est la solution que choisissent les héros, le garde allumera un grand feu sur la plage qui donnera l'alerte au village.

La jungle : elle englobe tout le centre de l'île. Elle est très dense et ses arbres sont si hauts qu'ils cachent le ciel, si bien qu'il y fait presque toujours sombre. Les bruits d'animaux semblent normaux pour cette végétation. Il est possible d'y chasser du petit gibier et des oiseaux. Elle fait penser à notre Amazonie, la superficie en moins. Il y a des chances que ce soit le premier endroit par lequel les personnages passeront pour s'enfoncer dans l'île. Leur progression sera lente et pénible (le MJ peut demander des jets de Gaillardise si les héros se sont trop chargés). Il se pourrait qu'ils rencontrent des animaux hostiles ou déplaisants (fauves, araignées venimeuses, singes hurleurs, etc.). Sans compter une éventuelle embuscade des Kilikis.

Le canyon (situé entre les deux pics, à gauche du volcan) : il est peu profond et est caché dans une partie de la jungle un peu moins dense. Il y coule un petit ruisseau qui part du volcan pour se déverser dans l'océan derrière le village. Comme Ronny a une copie de la carte, il sait que cet endroit de l'île est inconnu. Il y a donc installé son campement. Si les personnages s'y rendent (et ils le feront pour aller à la ruine Syrneath), ils le trouveront vide. On peut trouver quelques possessions des pirates dans les tentes, mais rien de valeur. Depuis le campement, on peut accéder au Green Fog en traversant la jungle à l'est de la ruine Syrneath.

Le volcan : faisant plus de 150 mètres de haut, il semble couper le ciel en deux depuis la plage. La couleur de la roche est d'un noir trop sombre pour être naturelle. Ce volcan semble déchirer la jungle et aucune végétation ne pousse dessus ou aux alentours.

La grande ruine thalusiai : une gigantesque ruine bourrée de pièges où Lavro Dubnikov et ses hommes cachèrent leur trésor.

L'ouverture du pic est : c'est l'entrée qui mène aux ruines numaines et à la fontaine de jouvence. Toute la scène 5 s'y déroule.

Scène 1 : On débarque !

Décors : l'île de Kilikikopa

Protagonistes : Loïs Castagnède, Angélique Castagnède, Graziano Nannini, Lavro Dubnikov, les pirates du *Léviathan*, Augustus Flavio et les Kilikis.

Maintenant que la situation est posée, les héros peuvent accoster car il y a une terre en vue !

Cette scène commence lorsque les personnages entendent la vigie crier "Terre à l'horizon !". Sauf erreur de navigation, ils devraient voir devant eux la berge ouest de l'île. Ils distinguent également de nombreux récifs qui commencent à disparaître au fur et à mesure que la marée monte. L'approche ne sera pas des plus aisées, car il devront repérer les récifs les plus hauts avant que la mer ne les recouvre. Il faudra également surveiller le vent en faisant attention à la direction dans laquelle il souffle (voir le système des marées de l'île). En effet, si le MJ veut compliquer l'approche, le vent pourrait tourner soudainement, faisant descendre la marée et remonter les récifs. De même, un sorcier Lærdom pourrait profiter de la situation pour contrôler le niveau de la mer.

L'approche sera longue : il faudra une dizaine d'heures de manoeuvres pour que le bateau atteigne l'île (jet de pilotage ND 20 pour ne pas faire encaisser une blessure grave au navire à

cause des récifs ou de la tempête ; chaque augmentation prise permet de gagner 1 heure par rapport à l'heure d'arrivée prévue). La journée risque donc d'être bien avancée lorsque les héros poseront les pieds sur la plage sablée de l'île.

L'exploration sera donc succincte le premier jour, consistant principalement à la recherche de bois pour le campement. Les hommes n'osent pas trop s'aventurer dans la jungle qu'ils trouvent vite trop dense. De toute manière, ils auront autre chose à faire de plus urgent : les autochtones les chargeant avec des lances, des sarbacanes et des arcs pour leur faire la peau. Si vous vous en sentez le courage, vous pouvez vous lancer dans un "mini" combat de masse ou bien traitez cette scène sur le ton de la narration avec des affrontements personnels contre un chef kiliki pour vos joueurs. Finalement, les pirates devraient l'emporter, mais avec pas mal de pertes. Les survivants kilikis fuiront alors dans les bois, permettant aux boucaniers de s'installer dans leurs cases.

Dubnikov imposera un tour de garde (les héros en sont exempts, puisqu'ils sont attachés...) afin d'éviter un retour nocturne des habitants. Que ce soit à cause de la présence de ces gardes ou parce qu'ils ont fui très loin, les kilikis ne reviendront pas pendant la nuit.

De plus, Augustus Flavio, le fantôme de l'île, va se divertir avec les objets présents sur le navire des personnages. Il commencera par maudire ce qui leur reste de nourriture, puis s'attaquera à des objets plus personnels. Lorsque la majorité des personnes dormiront, Augustus commencera sa tournée de cauchemars (voir ses pouvoirs pour plus de détails sur ses malédictions).

Le lendemain, Lavro Dubnikov ordonne à tout le monde de faire mouvement vers les ruines syneth où il pense trouver la fontaine de Jouvence. Pour le trajet jusqu'aux ruines, reportez-vous à l'encart grisé un peu plus haut.

Scène 2 : Dans la ruine

Décors : l'île de Kilikikopa

Protagonistes : Loïs Castagnède, Angélique Castagnède, Graziano Nannini, Lavro Dubnikov, les pirates du *Léviathan* et Augustus Flavio.

De loin, la ruine ressemble à un bloc de pierre taillée de forme arrondie et de grande taille (environ 100 mètres de côté). Elle est à moitié recouverte par la végétation de la jungle (*un peu comme le temple d'Angkor en Birmanie*). Une porte close en granit en ferme l'entrée. Il suffit juste de la tirer pour ouvrir, mais il faut au préalable débarrasser tout les lianes et les épiphytes accumulées par une quinzaine d'années sans utilisation.

Dans le couloir de l'entrée, une herse bloque le passage avec un cadavre à demi dévoré embroché dessus (un Kilki mort il y a plus de trois mois, ce délai ne sera connu que d'un héros réussissant un jet de Diagnostic ND 20). Pour la soulever, il faut réussir un jet de Soulever ND 50, mais l'on peut s'y mettre à trois, ce qui permet à celui du centre d'ajouter la Gaillardise de ses deux voisins à la sienne. Un seul essai peut être tenté tous les quart d'heure, mais chacun (même le premier) entraînera 1g1 blessures légères dus à l'effort. Ils ne pourront être soignés que par une nuit de repos.

L'intérieur est très poussiéreux et les traces laissées par le capitaine Dubnikov et ses compagnons sont encore un peu visibles. Le passage semble s'enfoncer sous le sol avec une pente très prononcée. Suivent un enchaînement d'escaliers en colimaçon et de couloirs d'architecture thalusaï. C'est dans un de ces couloirs que se trouve un piège à lame. Il est dans le Guide du Maître p.183. Dans un autre, un fil de détente (ND 15 pour le remarquer). Au bout de quelques heures de marche, on débouche dans une série de vastes salles rondes. Elles font environ 40 mètres de diamètre et de 10 à 20 mètres de haut. Elles sont reliées les unes aux autres par de gigantesques arches formant des portes sans battants.

C'est dans l'une de ces salles que l'on peut remarquer un plafond bizarre (Observation ND 25 pour repérer un "rectangle" dessiné comme une dalle. Difficile à discerner car le plafond est haut). Le piège se déclenche avec une dalle de pression. On est obligé de passer dessus et elle

est indétectable. Pour éviter le piège, il faut effectuer un jet de Jeu de jambes ND 20. Sinon, un acide violent en tombe lorsque la trappe s'ouvre. Il inflige 4g4 blessures légères mais provoque une blessure grave tous les 10 points, comme une arme à feu. Le seul moyen de le désamorcer est de le déclencher (en lançant une grosse pierre dessus par exemple).

Le dernier "piège" est un fossé infranchissable (trop profond, trop large et paroi trop lisse). En écoutant bien, on entend le bruit de la mer en contrebas. Pour passer, il faut attendre que la marée monte ; l'utilisation de la sorcellerie Porté est aussi une solution. Mais en regardant bien autour d'eux, les joueurs peuvent voir des trous dans les murs (Observation ND 20 pour les repérer). Ils sont au niveau du sol et font deux centimètres de large et un demi centimètre de haut.

De l'eau en coule lentement et disparaît dans une fine fissure du sol. En fait, le sol devant le précipice est un plan incliné prêt à faire tomber les personnages dans un puit. Dès que la marée est à son plus haut, un clic se fait entendre et le sol se dérobe sous les pieds des joueurs. Pour ne pas tomber dans le trou, il faut réussir un jet de Sauter ND 20 ou Equilibre ND 25. La trappe se referme et l'eau continue à monter pour noyer les infortunés. Si l'on saute dans le précipice, l'eau est assez haute pour que la chute ne soit pas dangereuse et pour que l'on puisse grimper de l'autre côté (jet d'Escalade ND 15).

Note au MJ : si les joueurs se demandent comment les pièges ont pu être réactivés, suggérez leur que les Kilikis n'y sont sans doute pas pour rien... après tout c'est le cadavre de l'un des leurs qui est embroché à l'entrée.

Enfin, ils accèdent à une pièce où une dalle au sol devra être soulevée pour révéler son secret. Elle fait un mètre de côté et dévoile une cache carrée en sous-sol d'un mètre de profondeur et de trois mètres de côté. A l'intérieur, le trésor du capitaine remplit une bonne partie de l'espace. C'est ici qu'ils ont découvert l'artefact Syrneth qui leur a permis de coder la carte. Reportez-vous à la Gazette pour le contenu exact du trésor.

Par contre, aucune trace d'une quelconque fontaine, d'un bassin ou même d'une mare... Dubnikov est furieux, il va falloir fouiller l'île...

Scène 3 : Guet-apens

Décors : l'île de Kilikikopa

Protagonistes : Loïs Castagnède, Angélique Castagnède, Graziano Nannini, Lavro Dubnikov, les pirates du *Léviathan*, Augustus Flavio, Ronny Red, Imanol de la Quintanillas et leurs hommes.

Peu de temps avant l'arrivée des héros (s'ils n'ont pas trop traînés), Ronny Red, accompagné d'Imanol de la Quintanillas a débarqué sur l'île. Il était l'ancien mousse de l'équipage (voir le carnet d'Ikonen Oddbjornsson dans la Gazette). Bien qu'il détienne depuis longtemps une copie de la carte (grâce à Imanol et à son excellente mémoire), il n'a pas pu aller plus tôt sur l'île car il ne se sentait pas prêt. Mais dès qu'Imanol est venu lui apprendre que des aventuriers étaient sur la trace du trésor de Dubnikov, il s'est décidé à agir. Il est donc parti plus tôt que prévu et se prépare à l'arrivée des héros. Il prévoit d'en capturer quelques-uns afin de s'en servir comme cobayes pour explorer la ruine syrneth et lui ouvrir la route (le souvenir qu'il a des pièges lui fait un peu peur).

Pour se rendre à la ruine syrneth, le groupe doit quitter le village par l'ouest, traverser le ruisseau à un gué, s'engager dans le canyon et ressortir de l'autre côté, finir la traversée de la jungle et s'engager dans les ruines.

Ronny a donc organisé une embuscade dans le canyon afin de prendre les pirates par surprise. Il ne les attaquera pas à l'aller, mais à leur retour lorsqu'ils auront les bras remplis de richesses et non d'armes. Pour les repérer, il faut être vigilant et réussir un jet de Qui-vive ND 40. Ils sont dissimulés assez loin (sur les hauteurs du canyon) et observent la scène avec une longue vue. On peut repérer cette dernière avec un jet de Qui-vive ND 40.

Ronny va donc s'embusquer, accompagné de son ami Imanol et de ses marins, dans le canyon à leur retour vers le village. Ronny est courageux mais pas fou, si cinquante pour cent de ses hommes tombent au combat, il prendra la poudre d'escampette pour revenir plus tard.

Note au MJ : surtout, SURTOUT, faites en sorte que, non seulement Ronny et Imanol s'en sortent en vie, mais qu'en plus les héros ne les reconnaissent pas (après tout, ils sont en haut du canyon). Vous trouverez un plan de l'embuscade dans la Gazette afin de mieux visualiser celle-ci.

Scène 4 : Exploration de l'île

Décors : l'île de Kilikikopa

Protagonistes : Loïs Castagnède, Angélique Castagnède, Graziano Nannini, Lavro Dubnikov, les pirates du *Léviathan*, et Augustus Flavio.

Cette scène est laissée à la discrétion du MJ. Les héros vont devoir fouiller l'île avant de découvrir l'ouverture menant à la fontaine de Jouvence, seul Imanol connaît cette entrée et il ne fait pas partie de leur groupe. Vous pouvez donc leur concocter quelques petites scènes "Nature" pour les occuper pendant cette exploration. Quelques idées :

- découverte de fuyardes kilikis, les pirates ont de fort mauvaises intentions à leur égard, surtout après un mois de mer...
- les guerriers kilikis qui ont réussi à prendre la fuite ont posé quelques pièges style "Rambo"...
- l'escalade au sommet du volcan sera difficile et marquée par quelques éboulements, voire une chute dans un trou et la lave deux cents mètres plus bas...
- une morsure de serpent, pas mortel, mais faites le croire à celui qui a été mordu, faites lui faire tout un tas de jets, dites-lui qu'il a de la fièvre, des tremblements, etc. mais ce ne sera rien...
- des sables mouvants, classique mais toujours de bon goût...
- un forçat de Marcina en fuite depuis dix ans, complètement fou...
- un sort utilisé par un sorcier du pacte fonctionnant beaucoup trop bien (les soins d'un sorcier Arcana font apparaître des excroissances de chair sur la blessure, un sorcier Fuego mettrait le feu à la jungle humide, etc.)...
- pendant la nuit, un singe un peu voleur dérobe l'un des objets précieux de vos héros...
- etc. Le milieu et les PNJ sont suffisamment propices à vous fournir bon nombre d'autres idées toutes plus saugrenues et vicieuses les unes que les autres. Un MJ a toujours un esprit un peu malade.☺

Scène 5 : Au cœur de la montagne

Décors : l'île de Kilikikopa

Protagonistes : Loïs Castagnède, Angélique Castagnède, Graziano Nannini, Lavro Dubnikov, les pirates du *Léviathan*, et Augustus Flavio.

Finalement, le groupe de pirates, dont le nombre devrait avoir sérieusement fondu arrive au pied du pic est, la végétation est inexistante dans un rayon de 20 mètres. La ligne de démarcation est nette entre la jungle plus que touffue et un sol aux teintes noires dépourvu de plantes. C'est comme si la couleur noire du pic s'était répandue jusqu'au sol. Cela donne à l'endroit un aspect effrayant, comme si la mort y habitait. Si quelqu'un (héros ou PNJ) veut avancer sur le pic, il devra faire un jet de Peur de niveau 2. Si un Héros, Scélérat, Vilain ou Homme de main rate son jet, il pourra tout de même escalader le pic, mais sera affecté par le malus de peur pendant tout le temps où il se trouvera sur ou sous le pic. Si une brute rate ce

jet, elle sera trop effrayée et refusera de continuer, préférant rester à l'abri de la jungle (sauf sous la menace, mais attention à la perte de réputation !).

L'entrée, qui se trouve 500 mètres plus haut (jet d'Escalade ND 25, 15 avec du matériel d'escalade) ressemble à celle d'un temple creusé à même la montagne. De larges colonnes de pierre encadrent une porte en granit massif déjà ouverte. Elle est ornée de signes cabalistiques étranges qui semblent plus vieux que la porte elle-même. Avec une inspection précise, on remarque que l'architecture globale est d'origine syrneth (avec un jet de Connaissance des Syrneth ND 25, le personnage pourra affirmer qu'il s'agit même d'une ruine thalusaï), mais que différentes touches humaines ont été rajoutée ; avec un jet d'Histoire ND 25 ou Architecture ND 20, ils pourront même affirmer que ces ajouts datent de l'époque numaine.

Une fois qu'ils passeront l'arche d'entrée, les objets métalliques qu'ils portent sur eux vont commencer à chauffer, et cet effet va s'amplifier de plus en plus (pour devenir réellement insupportable au niveau du pont). C'est alors que Graziano Nannini va ouvrir un sac et tendre des poignées d'herbes à tout le monde, en expliquant qu'il faut les faire brûler sur les torches afin de faire fuir les mauvais esprits. L'odeur ferait même fuir les gens normaux.

Au bout de quelques heures de marche dans un long couloir interminable, les sens aux aguets, la sueur dégoulinant dans les yeux et le cou, avec toujours la peur de déclencher un nouveau piège, comme dans la ruine, le groupe va déboucher sur une grande salle.

Il s'agit d'une gigantesque grotte souterraine d'environ une centaine de mètres de long, une cinquantaine de mètres de large et d'une hauteur de 30 ou 40 mètres. Elle est coupée en deux par un lac de lave infranchissable. Un jet de Sens de l'orientation ND 25 permet de remarquer que cette pièce est juste sous le volcan à environ 200 ou 300 mètres de profondeur. Plusieurs choses attirent l'attention. Tout d'abords un monolithe de basalte noir dressé en plein milieu du lac. Des vagues de lave le lèchent de manière chaotique sans même laisser de marques. Du sang ou de la lave semble couler en permanence du haut du monument. Cet écoulement débute à l'entrée des pirates dans la salle : ils ont déclenché quelque chose. Ils peuvent aussi voir un Portail Porté permanent avec des veines rouges (jet d'Occultisme ND 30 pour savoir ce que c'est, ND 10 pour un sorcier Porté). Il mène de l'autre côté de la grotte où se trouvent une seconde paire de Portails et un pont très fin à l'architecture aérienne et dentelée complètement différente des autres ruines (un jet d'Occultisme ND 20, Connaissance des Sidhe ND 10 ou Architecture ND 30 permettra d'identifier le style sidhe) semble se perdre dans le fond de la grotte. L'un est le double de celui qui fait face aux personnages, l'autre fonctionne avec celui qui est dans la petite maison de Numa.

En premier lieu, il faudra traverser le portail Porté permanent pour atteindre l'autre côté. Ensuite, il faudra marcher quelques mètres pour atteindre le pont, mais les héros remarqueront rapidement qu'ils ne l'atteignent jamais, que jamais ils ne s'en rapprochent. Les 2 compères Castagnède et Nannini sortent alors divers instruments de leur sac, parmi lesquels une boussole, des longues vues, des bâtons colorés et autres systèmes de repérage. Ils plantent ensuite une série de torches allumées dans le sol (afin de pouvoir revenir) puis se mettent en route en direction du pont, mais pas en ligne droite. Parfois il s'arrête pour faire des calculs et repartent dans une autre direction. Au bout d'un temps extrêmement long, le groupe atteint enfin le pont.

Tout le monde va s'engager sur le pont et se retrouver victime d'hallucinations leur remémorant les événements les plus héroïques de leur passé, mais chez chacun l'effet va être dissipé par l'hallucination de Castagnède, transformant le paysage en une immense église, ou il se marie avec sa femme aujourd'hui décédé. Au bout d'un long moment le groupe va atteindre un petit étang entouré de boue (s'ils se demandent ce qu'un étang peut faire dans une grotte pleine de lave, faites leur sentir qu'ils sont passés "ailleurs", à Bryn Bresail en fait), sur lequel pousse une étrange fleur vieille et déformée. Lavro Dubnikov ordonne à Castagnède et sa fille de verser chacun une goutte de leur sang dans la fontaine – ils préfèrent que ce soient eux qui servent de cobayes – et 2 magnifiques fleurs apparaissent immédiatement au contact du sang avec l'eau. Ils font ensuite subir le même rituel à Lavro Dubnikov qui empêche par la suite tout le monde d'en faire autant.

Notes au MJ : accomplir ce geste offre la vie éternelle à la personne qui verse son sang dans la fontaine de jouvence, elle ne peut plus mourir que de mort violente, le temps n'a plus de prise sur elle car elle est devenu, littéralement, un sidhe. La présence d'une autre fleur indique que quelqu'un a déjà trouvé la fontaine.

Si vos héros tentent de passer le second portail Porté, ils se retrouveront dans une discrète petite bibliothèque souterraine (voir la scène 5bis ci-dessous).

Le groupe se remet alors en route vers la jungle, en accomplissant les mêmes détours qu'à l'arrivée. Le voyage se passera sans encombre, et le groupe reviendra enfin au village indigène tard le soir (en discutant brièvement avec les pirates, tout le monde va être surpris d'apprendre que 5 jours se sont écoulés depuis leur départ). Le groupe va alors prendre un repos bien mérité (principalement à cause de la fatigue du voyage, mais aussi parce qu'une fête bien arrosée a lieu pour célébrer le retour du groupe).

Au cours de la soirée, l'alcool coule à flot, et tout le monde semble faire la paix, les héros sont complètement intégré au groupe de pirates et on leur propose du rhum comme à n'importe quel marin. S'ils continuent de surveiller Dubnikov, Castagnède et/ou Nannini, ils pourront voir l'ussuran remettre un parchemin à Castagnède, dont les yeux sont embués de larmes. Les deux hommes se donnent alors une franche accolade.

Après une nuit d'ivrognerie, les héros vont se coucher. Ils sont réveillés le lendemain matin par un cri tonitruant. Un mal de crâne affreux se fait sentir mais ils réussissent à identifier le hurleur comme étant Loïs Castagnède. En arrivant dehors, ils voient ce dernier courir partout... Les pirates ont disparus, sa fille aussi... Il ne reste que Castagnède, Nannini et les héros... Dubnikov les a trahi et a enlevé Angélique !

Scène 5bis : Une si discrète petite bibliothèque

Décors : les catacombes de Numa

Protagonistes : Lavro Dubnikov.

En franchissant le deuxième portail, les personnages sont téléportés dans les catacombes de Numa (mais ils ne le savent pas encore), dans un lieu assez particulier. C'est une pièce souterraine qui ne semble pas avoir été habitée depuis l'aube des temps. Elle est assez grande et poussiéreuse. Une partie des murs ressemble à une bibliothèque de l'Ancienne République numaine (Architecture ND 15, Histoire ND 25), l'autre fait plus penser à un laboratoire trop vieux pour être encore utilisable (toutes les fioles ne contiennent plus que de la poussière). Au fond de la pièce, on peut faire bouger un pend de mur pour se retrouver dans des catacombes remplies de crânes et d'os humains empilés. Un armoirie gravée dans la pierre devrait leur permettre d'identifier le lieu où ils se trouvent (s'ils réussissent un jet d'Héraldique ND 15) comme étant la cité de Numa.

Mais ils n'auront pas le temps d'en découvrir plus, Dubnikov débarquant à son tour dans la pièce avec quelques hommes et beaucoup d'armes pour leur intimer de revenir dans la salle du volcan. Peut-être pourront-ils retourner dans cette maison un peu plus tard...

Acte IV : Au secours de la donzelle

Scène 1 : La poursuite de l'ussuran

Décors : l'île de Kilikikopa et l'océan

Protagonistes : Loïs Castagnède, Angélique Castagnède, Graziano Nannini, Lavro Dubnikov, les pirates du *Léviathan*, Ronny Red, Imanol de la Quintanillas, Bergfínn Håestensson et leurs hommes.

Voilà nos héros bien dans la panade... coincé sur une île sans navire pour en repartir à la poursuite du vilain ayant enlevé la donzelle...

Deux hommes vont alors sortir de la jungle les bras levés en signe de paix. Quelle ne sera pas la surprise des héros lorsqu'ils reconnaîtront Ronny Red et Imanol de la Quintanillas, le moine de Barcino !

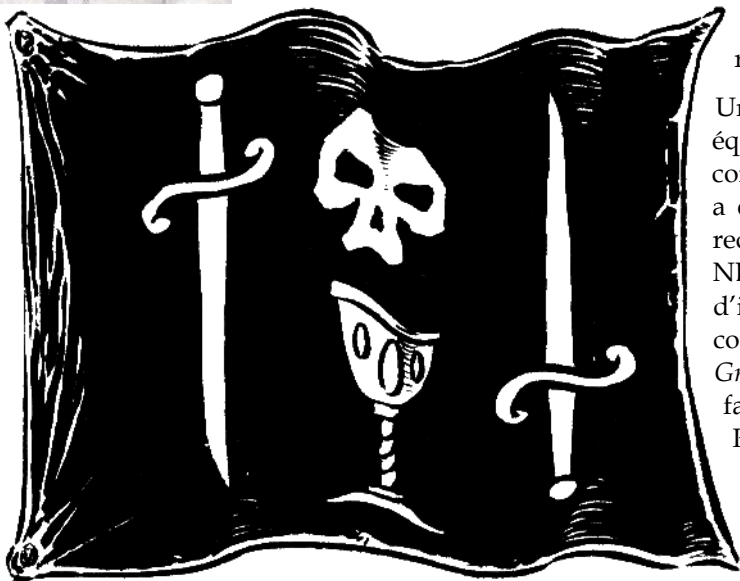
La première réaction de Castagnède et Nannini est de mettre en joue les nouveaux arrivants avec leurs mousquets. Un peu de diplomatie sera nécessaire pour leur faire comprendre que ce sont sans doute des alliés... qu'ils viennent en paix et que l'on peut discuter avant de tirer... Liberté est donnée au MJ pour gérer au mieux cette situation tendue à la John Woo.

Quoi qu'il en soit, tout ce petit monde devrait se retrouver assis autour d'un feu en faisant tourner une bouteille de rhum. La discussion pourra alors s'engager, Red et Imanol avoueront que ce sont eux qui sont à l'origine de l'embuscade. Ils savent que cette île est maudite et ne voulaient pas que la malédiction frappe d'autres personnes, sans compter que Red souhaitait récupérer le trésor pour lui... C'est un pirate après tout... De son côté, Imanol voulait empêcher que d'autres personnes subissent "la malédiction de la vie éternelle".

Castagnède expliquera alors qu'il souhaitait récupérer un ancien rituel que détenait Dubnikov et qui permettrait de faire revivre une personne décédée (avec un jet de comportementalisme ND 25, les héros parviendront à lui faire avouer qu'il souhaite faire revenir sa femme d'entre les morts). En échange, l'ussuran lui a réclamer sa carte et les lunettes permettant de la lire afin de devenir éternel comme Imanol (il l'a appris via Ronny Red, reportez-vous au calendrier des événements pour en savoir plus). Ils passèrent donc un accord : tout le monde se rendrait sur l'île et chercherait la fontaine de Jouvence. Une fois que Dubnikov serait éternel, il remettrait alors à Castagnède le rituel tant recherché. Par contre, l'enlèvement de sa fille n'était pas au programme (Jet de Comportementalisme ND 10 pour se rendre compte qu'il est en colère).

Ronny proposera alors à tout le monde de se joindre à son équipage et de "partir en chasse". Avec une telle équipe, Dubnikov n'a qu'à bien se tenir ! Après tout, il ne vieillit pas, mais il peut mourir de mort violente !

C'est alors que le *Green Fog* entre dans l'anse du village Kiliki. C'est un sloop élancé capable de rivaliser avec le *Léviathan*, mais ce dernier a déjà une demi-journée d'avance ! Ronny prend alors la décision de vider les soutes du bateau et de toute charge superflue pour un combat maritime et de laisser une quinzaine d'hommes pour protéger ce matériel des Kilikis. Cela devrait permettre au *Green Fog* de rattraper son retard, après tout, le *Léviathan* a les cales pleines de richesses...



Une fois à bord, Ronny présente les héros à son équipage. Ce sont presque tous des inishs, mais on compte aussi quelques highlanders et avaloniens. Il y a également un vesten à l'allure étrange et au corps recouvert de tatouages... (un jet d'Occultisme ND 15, ND 5 pour un vesten ou un vendelar, permettra d'identifier un sorcier skjæren). D'ailleurs, d'un seul coup, un vent puissant s'engouffre dans les voiles et le *Green Fog* bondit en avant. A cette vitesse, il ne lui faudra pas longtemps pour rattraper le *Léviathan*. Ronny fait hisser son pavillon : une coupe surmontée d'un crâne et encadrée par deux sabres d'abordage.

Et effectivement, le lendemain, le *Léviathan* est en vue... A partir de là, gérez la poursuite entre les deux bateaux comme une bataille navale classique qui devrait se terminer par un violent abordage à l'issue duquel Lavro Dubnikov devrait trouver la mort (comme dit plus haut, il ne vieillit plus, mais il peut quand même mourir) dans un duel avec l'un des héros, Ronny Red ou Lois Castagnède - un affrontement dans la mâture aurait de la gueule... -

Afin de passer les nerfs des héros, coulez *Le Léviathan*, de toute façon les marins de Dubnikov ne se rendront pas, ils ont trop peur de leur chef, même mort, il serait capable de revenir les hanter. Une fois qu'ils auront récupéré Angélique, tout ce petit monde pourra regagner l'île de Kilikikopa afin de retourner chercher les marins laissés sur place.

Scène 2 : *Et maintenant, à la poursuite du montagnois !*

Décors : l'île de Kilikikopa

Protagonistes : Loïs Castagnède, Angélique Castagnède, Graziano Nannini, les pirates du *Léviathan*, Augustus Flavio, Ronny Red, Imanol de la Quintanillas, Bergfinn Håstensson et leurs hommes.

Revoilà nos héros dans le village des Kilikis, en train de boire du rhum et de hurler à tue-tête des chansons à boire en compagnie des Seadogs de Ronny Red. Un petit air de déjà bu... de déjà vu, pardon, hips ! Au cours de la soirée, Ronny et Angélique semble particulièrement bien s'entendre.. Un jet d'Observation ND 15 permettra de se rendre compte que Loïs a également remarqué ce fait et un jet de Comportementalisme ND 20 qu'il ne semble pas l'approuver... Mais rien là de répréhensible, n'importe quel père verrait d'un mauvais œil sa fille flirter avec un pirate...

Notes au MJ : faites ressentir à vos joueurs qu'ils en sont maintenant arrivés à la conclusion du scénario, que le vilain a abattu ses cartes et qu'ils sont maintenant en compagnie des gentils pour fêter la fin de leur aventure. Ainsi, ils relâcheront quelque peu leur paranoïa. Ce qui vous permettra de les surprendre à nouveau dans cette scène...

Le lendemain, nos héros sont réveillés par un hurlement, un mal de crâne tenace et une odeur de sueur rance leur colle à la peau – on a pas déjà joué cette scène ? –

Une fois dehors, les personnages se rendront compte que le hurleur n'est pas, cette fois-ci, Loïs Castagnède, mais Ronny Red. Les sentinelles qu'il avait posté aux entrées du village ont été égorgées et trois personnes semblent manquer à l'appel : Loïs Castagnède, Graziano Nannini et surtout, pour Ronny, la belle Angélique...

Un jet réussi de Pistage ND 15 permettra de remarquer des traces de bottes fraîches partant en direction de la grotte de la fontaine de Jouvence. Contre un jet de Pistage ND 30 réussi, vous pourrez leur révéler qu'ils ont une heure d'avance. Ronny Red ordonne alors à Imanol et Bergfinn de rester au village pour défendre le bateau contre un éventuel retour de Castagnède. Pendant ce temps là, lui et les héros se lanceront à la poursuite des trois disparus.

Ils ne parviendront pas à les rattraper dans la jungle mais faites en sorte qu'ils pensent cela possible. Rendez la poursuite haletante et faites tout pour maintenir la pression, comme si la jungle voulait les empêcher de rattraper les fuyards. Finalement, une fois au pied du pic et contre un jet d'Observation ND 15, ils pourront voir Loïs et Graziano porter à bout de bras une Angélique attachée et bâillonnée avant de disparaître dans la grotte. Continuer cette poursuite jusque dans la salle du monolithe.

Notes au MJ : en effet, Graziano s'est rendu compte que ses pouvoirs étaient plus puissants dans cette salle. Il a donc proposé à Loïs de s'y rendre pour réaliser le sortilège d'Intervention et permettre ainsi à son épouse de s'incarner dans sa fille. Bien entendu, celle-ci n'est pas volontaire pour gagner le royaume des morts...

Scène 3 : Un allié inattendu

Décors : l'île de Kilikikopa

Protagonistes : Loïs Castagnède, Angélique Castagnède, Graziano Nannini, Augustus Flavio et Ronny Red.

Notes au MJ : pour scénariser cette scène au mieux, vous trouverez le plan de la salle du monolithe dans la Gazette. Pour l'ambiance, imaginez Graziano tentant de réaliser pour la première fois son rituel d'interversión dans le stress, revoyez Robin des bois avec Kevin Costner, la scène où le prince Jean tente de violer sa femme alors que Robin essaye de défoncer la porte et vous tiendrez l'ambiance stressante de cette scène...

Lorsque les héros sortent du tunnel dans la salle du monolithe, les Castagnèdes et Nannini ont déjà traversé le Portail Porté permanent et sont de l'autre côté du Lac de Lave. Angélique est aux pieds de Graziano, juste à côté du pont sidhe. Il semble en train de lancer un rituel étrange. Loïs, quant à lui, armé d'une ribambelle de pistolets passés en bandoulière tire sur les héros dès qu'ils sortent du tunnel. Il espère que ce feu nourri les empêchera de passer le portail permanent. D'autant qu'il a bloqué le portail Porté permanent à l'aide d'un artefact thalusiai.

Notes au MJ : utilisez toutes les ficelles nécessaires pour que les héros ne parviennent pas à empêcher le rituel mais puissent y assister depuis l'autre côté du lac de lave. Ils doivent se sentir impuissant devant Loïs qui rie aux éclats.

Loïs, entre deux éclats de rire, prononcera cette phrase en regardant dans la direction de Nannini "Clemenza, ma bien-aimée, nous serons bientôt réunis... Celle qui a provoqué ta mort te rendra bientôt la vie..." En entendant cette affirmation, Ronny hurle à la mort...

Le rituel semble prendre fin lorsque Graziano s'effondre au sol. Loïs lâche alors ses pistolets et se précipite vers Angélique, lui retire son bâillon. Celle-ci, d'une voix douce lui susurre un "Mon, amour..." Loïs s'empresse de détacher ses liens. Au sol, Graziano se relève...

Notes au MJ : nos héros semblent, pour une fois, avoir perdu la partie face au vilain... Laissez durer le suspense s'y vous en avez envie, cette petite leçon peut faire du bien à des joueurs qui pensent que leurs héros l'emporteront toujours...

C'est alors qu'une fois détachée, Angélique se précipite vers le Portail Porté permanent bloqué par l'artefact. Eberlué, Loïs ne réagit pas : "Que fais-tu, mon amour?..." Elle jette alors l'objet au loin et traverse le portail pour se retrouver du côté des héros et se précipite dans les bras de Ronny...

De l'autre côté, comprenant que le rituel a échoué, Loïs hurle un "NON !!!" tandis que Graziano se rapproche de lui. Le Vodacci dégaine alors sa rapière en se rapprochant de l'explorateur. "Que fais-tu, Graziano, tu veux me tuer?" dis Loïs.

D'une voix à l'intonation gutturale, le Vodacci lui répond : "Je ne suis pas Graziano, mon nom est Augustus Flavio, et je vais te tuer en effet..."

D'un seul coup, retrouvant toute sa lucidité, Loïs se jette à travers le portail qui mène à Numa sans que le Vodacci, encore sonné, n'ait le temps de s'y opposer. Graziano/Augustus se tournera alors en direction des héros, leur demandant de quitter la salle car il va la détruire pour que plus personne n'utilise la Fontaine de Jouvence ou les pouvoirs du monolithe thalusiai...

Notes au MJ : Graziano et Loïs ont en fait mal compris le sortilège d'Interversión. Ce dernier permet au sorcier d'intervertir son âme avec celle d'un parent (et pas celle d'une tierce personne avec un membre de sa famille). Hors, Graziano est un descendant d'Augustus Flavio et comme l'âme de ce dernier n'a jamais gagné le royaume des morts, lorsqu'il a lancé le rituel, l'âme de Flavio est passée dans le corps de Nannini et celle du Vodacci est devenue un fantôme... Pas de bol...

Conclusion

Ainsi, la conclusion de ce scénario se finira dans un style film catastrophe, nos héros dévalant la pente du volcan avec Ronny et Angélique alors qu'une éruption est en train de se déchaîner. Ils devront courir à travers la jungle tandis que la lave met le feu à la lisière avant de se transformer en un véritable incendie... A vous de voir si vous souhaitez faire durer cette scène finale, mais quoi qu'il en soit, les héros débarqueront sur la plage, les vêtements calcinés et le souffle court... les marins et les survivants Kilikis les regardant d'un air apeuré. Ronny reprend son rôle de capitaine et ordonne l'embarquement de tout ce petit monde sur le *Green Fog*.

Du pont du navire, tout le monde pourra alors assister à la destruction de l'île. Les Kilikis sont en pleurs et un peu d'humanité à leur rencontre serait apprécié. Ronny les déposera sur une île qu'il est le seul à connaître afin qu'ils continuent de vivre en paix. Lui-même voudra ensuite retourner en Inismore pour présenter la belle Angélique à ses parents car il a décidé d'en faire sa femme (avec son accord, bien entendu...). Il déposera les héros à Carleon où les attend leur prochaine aventure...

Notes au MJ : voici un petit point sur le devenir des principaux personnages de cette aventure. Lavro Dubnikov est bel et bien mort ; Ronny et Angélique vont se marier et poursuivre leur course corsaire ; Loïs Castagnède a fui à Numa mais n'a pas pris le temps de récupérer les livres qui se cachent dans la bibliothèque (après tout, il a Augustus Flavio au train), il va poursuivre ses recherches afin de faire revenir sa femme d'entre les morts ; Imanol de las Quintanillas a retrouvé le goût de l'aventure dans cette histoire et va définitivement rejoindre les Fils de Lugh et Graziano Nannini/Augustus Flavio va s'installer dans sa ville natale, Numa... Vous en saurez plus sur ses projets dans l'e-book à sortir Numa.

Enfin, peut-être que vos joueurs souhaiteront retrouver la salle secrète de Numa, expliquez leur alors que sans renseignements supplémentaires, jamais ils pourront la retrouver dans les gigantesques catacombes de la cité sainte.

Récompenses

Points d'expérience

- 3 points pour avoir sauvé Angélique ;
- 2 points pour avoir tué Lavro Dubnikov ;
- 1 point pour la traduction du journal et la compréhension de la carte ;
- 1 point pour l'exploration de l'île.

Points de réputation

- Théah : 1 point ;
- Archipel de Minuit : 5 points ;
- Pirates : 5 points.

Autres récompenses

- Une partie du trésor... à la discrétion du MJ

Fin

Crédits

Auteur : Gérald "Geronimo" Vincent

Note : plusieurs parties de ce scénario sont reprises des deux scénarios suivants : *l'île du désespoir* que vous pouvez trouver dans sa version originale sur le site de Morgan McDowell : <http://pagesperso-orange.fr/la.7eme.mer/> et *Sur des Mers plus ignorées* que vous pouvez trouver dans sa version originale sur le site suivant : <http://projet.perle.free.fr>.

Créateurs des "Secrets de la Septième Mer" : John Wick, Jennifer Wick and Kevin Wilson

7th Sea, Swashbuckling Adventures, Les Secrets de la Septième Mer, Avalon, Castille, Eisen, Highlands Marches, Inismore, Montaigne, Ussura, Vodacce, Vendel, Vestemmannavnjar, Knights of the Rose and the Cross, Invisible College, Rilasciare, Novus Ordum Mundi, Vaticine Church of the Prophets, Explorer's Society, die Kreuzritter, El Vago et toutes les autres marques dérivées sont © et ™ de Alderac Entertainment Group, Inc. & Asmodée/Siroz. Tous droits réservés.

Le Générique

Les Rôles Principaux

Loïs Castagnède, veuf désespéré

Loïs fait parti de la haute bourgeoisie montagnoise de Buc. Il passa toute son enfance dans l'opulence, grâce à la fortune que sa famille s'était faite en vendant des tissus et vêtements importés de Vodacce. En effet, les Castagnèdes font parties de la guilde des marchands Lucani et ont donc l'autorisation de vendre leurs produits dans les provinces sud de la Montagne.

Lorsqu'il atteint la majorité, son père l'envoya en Vodacce, à Sant'Andrea pour connaître la culture vodacci, la langue, les us et coutumes, ainsi que certaines des techniques de fabrication des vêtements Lucani. Là-bas, il fit la connaissance d'une jeune et belle couturière prénommée Clemenza. Ainsi, après quelques années passées dans la province Lucani, il rentre à Buc où il présente sa femme à ses parents. L'accueil est plutôt froid, Clemenza n'est pas issue d'une famille bourgeoise... mais Loïs s'en moque.

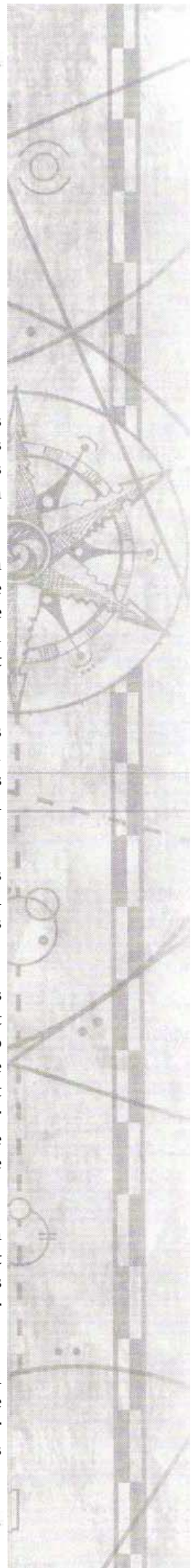
L'année suivante, Clemenza tombe enceinte, à la plus grande joie de Loïs. Mais l'accouchement se passe mal et Clemenza meurt en couche en donnant la vie à Angelique. Loïs, effondré, confie alors sa fille à un couvent pour l'éduquer malgré le désaccord de ses parents et se met à la recherche d'un moyen de ramener son épouse à la vie. Pour cela, il rejoint la société des explorateurs afin de profiter des secrets des artefacts syrneths.

En 1643, Loïs découvre dans de vieux grimoires de la société l'existence de sorciers capables de maîtriser la mort appelés Necros. Tout en poursuivant ses recherches personnelles, il continue de faire croire à la société qu'il est un bon membre pour profiter de leurs ressources et en gravit petit à petit les échelons.

En 1652, après de longues recherches généalogiques, Loïs finit par découvrir que certains des descendants des sorciers Necros semblent se cacher à Fontaine. Il se rend dans cette cité et poursuit ses recherches. Mais il est pris de vitesse par l'Inquisition. Un certain Graziano Nannini, que les robes rouges accusent de faire se relever les morts, va être brûlé en place publique. Loïs organise son évasion et s'attire ainsi la fidélité de Graziano. Toutefois, il est déçu car ce sorcier, bien que de sang pur, ne dispose pas des connaissances nécessaires pour ramener son épouse à la vie. Graziano lui apprend par contre que Lavro Dubnikov, un pirate qu'il a fréquenté, détient un ouvrage qui permettrait à la femme de Loïs de s'incarner dans le corps d'Angélique.

En 1655, Loïs Castagnède et Graziano Nannini rencontrent Lavro Dubnikov. Ils passent un accord : Loïs doit récupérer l'artefact d'Imanol qui a été cédé à la société des explorateurs et une fois sur l'île de Kilikikopa, Lavro lui donnera le grimoire. Loïs est obligé d'accepter les conditions de l'ussuran. Le seul souci, c'est qu'il leur faut toutes les parties de la carte pour retrouver l'île.

En 1657, après trois années de recherches, Loïs parvient à retrouver l'artefact d'Imanol ainsi qu'un second morceau de carte. Et quelques temps plus tard, les héros débarquent avec le dernier morceau... Il va alors chercher sa fille au couvent et contacte Lavro pour lui annoncer qu'il détient l'artefact. Ils mettent ensuite au point l'embuscade marine par laquelle ils captureront les héros.



Jeunesse Éternelle

Loïs est quelque peu rondouillard, en effet, son opulence financière se voit tant dans son attitude que dans son profil grassouillet. Il est âgé de plus de quarante ans, porte une moustache brune fournie et des cheveux bouclés longs et très épais qu'il tente de mâter en enfonçant dessus un tricorne bleu foncé. Loïs a vraiment l'air très sympathique et devrait facilement la sympathie des héros.

Loïs Castagnède – Vilain

Profil

Gaillardise : 3 **Finesse** : 2 **Esprit** : 4 **Détermination** : 4 **Panache** : 2

Réputation : +30 **Arcane** : Fourbe

Epées de Damoclès : Obnubilé (faire revivre sa femme à tout prix) (4 PP) ;

Pacte (avec Lavro Dubnikov et Graziano Nannini pour le partage des richesses de Kilikikopa) (2 PP)

Nationalité : montagnois.

Langues : Accent de l'ouest ; Castillien (L/E), Montagnois (L/E), Théan (L/E), Vodacci (L/E).

Avantages : Alchimiste ; Appartenance : guilde des spadassins ; Appartenance : guilde des marchands Lucani ; Bibliothèque de recherche ; Brillant ; Emérite (Occultisme) ; Etincelle de génie ; Tireur d'élite ; Troqueur ; Université ; Volonté indomptable.

École d'escrime

Trécy (compagnon) : Désarmer (Escrime) 4, Feinte (Escrime) 4, Riposte (Escrime) 4, Exploiter les faiblesses (Escrime) 4, Voir le style 4.

Métiers

Alchimiste (*Maître, +0g1 à tous les jets de compétence de cette spécialisation*) : Alchimie 5, Observation 4, Occultisme 6, Poison 5, Recherches 5, Sciences de la nature 5.

Archéologue : Connaissance des pièges 2, Connaissance des Syrnych 4, Examen d'artefact 5, Fouille 5, Observation 4, Occultisme 6, Qui-vive 3, Recherches 5.

Courtisan : Danse 2, Eloquence 2, Etiquette 3, Héraldique 2, Mode 3, Observation 4, Sincérité 4.

Erudit : Astronomie 3, Calcul 4, Connaissance des herbes 3, Connaissance des Syrnych 5, Droit 2, Eloquence 2, Héraldique 2, Histoire 2, Occultisme 6, Philosophie 2, Recherches 5, Sciences de la nature 5, Théologie 2.

Marchand : Calcul 4, Comptabilité 2, Eloquence 2, Etiquette 3, Evaluation 3, Marchandage 3, Observation 4, Sens des affaires 2.

Médecin : Chirurgie 3, Diagnostic 3, Examiner 2, Observation 4, Premiers secours 4.

Entraînements

Athlétisme : Amortir une chute 2, Course de vitesse 2, Escalade 3, Jeu de jambes 3 (ND : 27), Lancer 2, Nager 2, Sauter 2, Soulever 2.

Escrime : Attaque 5, Parade 4 (ND : 30).

Pistolet : Recharger (Pistolet) 3, Tirer (Pistolet) 5.

Angélique Castagnède

Angélique Castagnède est la fille du professeur Loïc Castagnède. Elle a passé toute son enfance dans un couvent, afin d'être protégée du monde extérieur et de l'influence de la famille de son père. Bien qu'elle n'ait pas beaucoup vu son géniteur au cours de toutes ces années, elle l'aime et l'admire beaucoup. Par conte elle ne supporte pas son nouveau chaperon, Graziano Nannini.

Très religieuse, elle sera catastrophée et effrayée de voir à quelles extrémités en est arrivé son père. Elle changera alors complètement de comportement à l'égard de Loïs. Fervente croyante, elle deviendra son ennemie jurée. Par contre, après sa rencontre avec Ronny Red, elle sera écartelée entre sa vocation (elle souhaitait rejoindre les ordres) et son amour naissant.

Blonde platine, les yeux noirs et la peau claire, toujours bien vêtue, Angélique est le fantôme de la plupart des Théans.

Angélique Castagnède – Femme de main

Profil

Gaillardise : 2 **Finesse** : 2 **Esprit** : 3 **Détermination** : 2 **Panache** : 2

Réputation : 0 **Epées de Damoclès** : Romance (avec Ronny Red) (2 PP) ;

Ennemi intime (son père à partir de la fin du scénario) (3 PP).

Nationalité : montaginoise.

Langues : Accent de l'ouest ; Castillien (L/E), Montaginois (L/E), Théan (L/E), Vodacci (L/E).

Avantages : Doigts de fée (merci maman !) ; Double nationalité (montagino-vodacci) ; Cloîtrée ; Foi ; Protecteur (Loïs Castagnède) ; Séduisante – éblouissante ; Tireuse d'élite (merci papa !) ; Troqueuse.

Métiers

Erudit : Astronomie 2, Calcul 3, Connaissance des herbes 4, Connaissance des Synchrones 1, Histoire 3, Occultisme 1, Philosophie 4, Recherches 3, Sciences de la nature 2, Théologie 4.

Herboriste : Composés 3, Connaissance des herbes 4, Cuisinier 3, Diagnostic 3, Poison 3, Premiers secours 4.

Médecin : Chirurgie 2, Diagnostic 3, Examiner 3, Observation 3, Premiers secours 4, Vétérinaire 1.

Moniale : Calligraphie 2, Chant 4, Composés 3, Création littéraire 2, Lavandeuse 3, Philosophie 4, Premiers secours 4, Recherches 3, Tâches domestiques 3, Théologie 4.

Entraînements

-

Imanol de Las Quintanillas

Imanol était marin sur un vaisseau de guerre castillien qui fut arraisonné par le premier bateau de Lavro Dubnikov. Ce dernier laissa le choix à l'équipage : la mort ou la piraterie. Imanol tenait trop à la vie pour se résigner à mourir si jeune... Il devint donc pirate. Et il se rendit compte qu'il aimait cette vie de liberté.

Il écuma les mers avant de débarquer avec son capitaine sur l'île de Kilikikopa en 1646. Sur l'île, ils découvrent une ruine synchronique qu'ils explorent. Au terme de cette exploration, seuls quatre hommes en sortent : le capitaine Lavro Dubnikov, le bosco Ikonen Oddbjornsson, le mousse Pearl Jack et lui-même. Ils décident de cacher leur trésor dans la ruine et utilisent un artefact découvert sur l'île pour coder la carte (seul Ronny n'en reçoit pas un morceau car il est trop jeune). La nuit précédent le départ du bateau, grâce aux lorgnons chimériques, Imanol découvre accidentellement la fontaine de jouvence et se blesse à proximité, devenant par la même sidhe, donc immortel.

Ensuite, Imanol décide de quitter Dubnikov et raccompagne d'abord Ronny en Avalon où il rencontre un sidhe qui lui explique sa nouvelle condition et lui demande de rejoindre les Fils de Lugh. Effrayé, il révèle à Ronny ce qui lui est arrivé et fuit les îles Glamour. Il retourne

alors en Castille, à Barcino et rentre dans les ordres. Il vend ensuite son artefact et son morceau de carte à la société des explorateurs puis utilise cette somme pour construire une église.

Lorsque les héros le retrouve en 1657, il prend soudain conscience que quelqu'un pourrait subir la malédiction dont il a été victime. Il rejoint donc Ronny avec lequel il passe un accord : il l'aide à récupérer son trésor et l'inish l'aide à détruire ou bloquer l'accès à la Fontaine de Jouvence tout en empêchant les héros d'y arriver.

Imanol a tout du castillien mis à part sa grande taille, une barbe noire fournie, des yeux noirs rieurs (même s'ils le sont moins depuis son accès à l'éternité), des cheveux noirs longs, frisés et ébouriffés et une légère bedaine. Lorsqu'il revêtra à nouveau sa tenue de pirate, il lui semblera revivre. Une fois l'aventure finie, il ne pourra se résigner à retourner à sa vie monacale et contactera les Fils de Lugh pour les aider dans leur combat.

Imanol de Las Quintanillas – Héros

Profil

Gaillardise : 3 **Finesse** : 2 **Esprit** : 3 **Détermination** : 3 **Panache** : 4

Réputation : +25/-20 **Arcane** : Curieux

Epées de Damoclès : Crise de religion (2 PP) ; Froideur de l'éternité (1 PP) ; Serment (empêcher d'autres personnes de subir sa malédiction) (3 PP).

Nationalité : castillien.

Langues : Accent de Gallegos ; Avalonien, Castillien, Montagnois, Ussuran.

Avantages : Cloîtré ; Estomac bien accroché ; Feintes de pirate (Sabre au poing ; Tir éclair) ; Grand buveur ; Loup de mer ; Réflexes éclairs ; Saint patron (Saint-Elmo) ; Sang sidhe (Enfant de la mer, Grand Vieillesse ralenti et immunité aux maladies, Lié à la mer, Vulnérabilité au fer).

École d'escrime

Salinas (Maître) : Coup puissant (Escrime) 5, Exploiter les faiblesses (Escrime) 5, Feinte de corps (Escrime) 5, Riposte (Escrime) 5, Voir le style 5.

Métiers

Capitaine : Artillerie navale 3, Cartographie 3, Commander 2, Galvaniser 3, Guet-apens 3, Intimidation 3, Observation 3, Qui-vive 3, Stratégie 3, Tactique 3.

Forban : Attaque (Escrime) 5, Canotage 3, Connaissance de la mer 3, Connaissance des nœuds 4, Equilibre 4, Escalade 4, Fouille 3, Gréer 5, Intimidation 3, Nager 3, Navigation 4, Observation 3, Sauter 4.

Marin : Canotage 3, Cartographie 3, Connaissance de la mer 3, Connaissance des nœuds 4, Equilibre 4, Escalade 4, Gréer 5, Nager 3, Navigation 4, Perception du temps 3, Piloter 5, Sauter 3, Sens de l'orientation 4, Sincérité 2.

Moine : Calligraphie 3, Chant 3, Création littéraire 2, Fabricant de voiles 3, Philosophie 2, Premiers secours 3, Recherches 2, Tâches domestiques 3, Théologie 3.

Entraînements

Combat de rue : Attaque (Armes improvisées) 3, Attaque (Combat de rue) 4, Coup aux yeux 3, Coup de pied 2, Lancer (Armes improvisées) 1, Parade (Armes improvisées) 3 (ND : 30).

Couteau : Attaque (Couteau) 3, Lancer (Couteau) 2, Parade (Couteau) 3 (ND : 30).

Escrime : Attaque 5, Parade 5 (ND : 35).

Hache : Attaque (Hache) 3, Parade (Hache) 4 (ND : 32).

Mousquet : Recharger (Mousquet) 3, Tirer (Mousquet) 3.

Pistolet : Recharger (Pistolet) 3, Tirer (Pistolet) 3.

Graziano Nannini

Fils d'un père alcoolique violent, et d'une prostituée, Graziano n'a jamais eu une vie heureuse chez les cymbres. Il apprit la magie Necros d'un oncle tout aussi violent qui remarqua ses talents, et c'est sous les coups qu'il devint ce qu'il est aujourd'hui. Par la suite, il fuit son foyer après avoir assassiné son père, gagne le port le plus proche et embarque sur le premier navire en partance. Sans le savoir, il vient d'embarquer sur un navire pirate... celui de Dubnikov.

Rapidement, l'ussuran et le sorcier Necros deviennent ami... le sadisme rapproche. Et puis, après deux années de courses en mer, Graziano finit par se lasser, les marins ne sont pas des victimes très intéressantes, il souhaite expérimenter ses talents sur des victimes plus... innocentes.

Le voilà donc débarquer à Casigula Rosa à la recherche de jeunes victimes qu'il assassine avant de les faire revivre, cherchant à garder l'âme dans le corps. Après une dizaine de victimes cependant, le Patricio de la cité demande l'aide de l'Inquisition qui ne tarde pas à l'arrêter. S'en suit trois mois de tortures dans les geôles des Robes rouges.

Heureusement pour lui, au moment où les inquisiteurs allaient bouter le feu à son bûcher, des hommes interviennent et l'extraient dans un véritable coup de force. Il fait alors la connaissance de son sauveur : Lois Castagnède, un veuf qui souhaite redonner la vie à son épouse décédée... un service qui est dans les compétences de Graziano. De plus, petit à petit Graziano voit dans Lois le père qu'il n'a jamais eu. Et son obligation initiale devient pour lui un vrai devoir...

Graziano pense sincèrement que le grimoire que possède Dubnikov permettra de rendre son épouse à Castagnède en permettant à la morte de s'incarner dans le corps de sa fille. Malheureusement, il fait une grave erreur d'interprétation de ce texte écrit à l'époque numaine, car c'est le lanceur de ce sortilège qui échange son âme avec celle de son parent... ce qui lui sera fatal.

Graziano est de taille moyenne, des cheveux bruns longs et lâches, un bouc touffu et un visage particulièrement ridé. Pour terminer, des yeux verts extrêmement clairs qui mettent mal à l'aise tous ses interlocuteurs.

Graziano Nannini – Vilain

Profil

Gaillardise : 2 **Finesse** : 2 **Esprit** : 3 **Détermination** : 3 **Panache** : 2

Réputation : -45 **Arcane** : Impitoyable

Epées de Damoclès : Obligation (envers Lois Castagnède) (3 PP) ; Recherché (par l'Inquisition) (3 PP)

Nationalité : vodacci.

Langues : Accent cymbre ; Castillian (L/E), Montaginois (L/E), Théan (L/E), Vodacci (L/E).

Avantages : Expression inquiétante : Angoissant ; Non lié.

Sorcellerie

Necros (Maître) : Animation 5, Ancre 5, Dislocation 5, Langueur 5, Metempsychose 5.

Métiers

Boureau : Attaque (Pugilat) 2, Comportementalisme 3, Diagnostic 4, Interrogatoire 4, Intimidation 4, Premiers secours 4.

Forban : Attaque (Escrime) 2, Canotage 2, Connaissance de la mer 1, Connaissance des nœuds 3, Equilibre 2, Escalade 2, Fouille 2, Gréer 2, Intimidation 4, Nager 2, Observation 3, Sauter 3.

Gitan : Charlatanisme 3, Conduite d'attelage 2, Connaissance des herbes 3, Danse 3, Intimidation 4, Sens de l'orientation 3, Sincérité 3, Spectacle de rue 2.

Médecin : Charlatanisme 3, Chirurgie 4, Diagnostic 4, Examiner 3, Observation 3, Premiers secours 4.

Entraînements

Combat de rue : Attaque (Armes improvisées) 2, Attaque (Combat de rue) 3, Coup aux yeux 2.

Couteau : Attaque (Couteau) 4, Lancer (Couteau) 3, Parade (Couteau) 3 (ND : 15).

Lavro Dubnikov

Le jeune Lavro a eut une enfance horrible chez un père violent qui faisait payer à sa famille ses propres échecs. Il le tua dans sa quinzième année alors qu'il violait sa mère. Depuis, Lavro reste intrigué par les choses du sexe, et espère bien un jour profiter de ses plaisirs, car il n'a jamais osé sauter le pas jusqu'à présent.

Dubnikov est le parfait pirate démoniaque et sans scrupules. Il a passé sa vie sur l'océan à la recherche de la richesse et de la possibilité de laisser libre court à ses pulsions violentes. La découverte de l'île Kilikikopa changea sa vie, mais sans qu'il s'en doute dans un premier temps...

Il pensait juste y avoir caché un trésor, mais après avoir rencontré Ronny Red il y a quelques années et avoir appris qu'il était passé très près de la jeunesse éternelle, il est décidé à y retourner pour en profiter... Aussi, en rencontrant Loïs Castagnède, il a promis de lui donner les rouleaux de parchemin qu'il a découvert dans la ruine syrneath...

Et en réfléchissant bien, il va avoir la vie éternelle pour assouvir les pulsions auxquelles il n'a jamais voulu céder, avec une femme vivant aussi éternellement que lui, la jeune et belle Angélique Castagnède... Il tient donc autant que tout le monde à ce qu'elle reste en vie, mais pour des raisons personnelles.

Lavro a des cheveux blond paille épars. Il porte un bouc et une moustache épaisse et un tricorne noir sur un foulard rouge. Sociopathe sans scrupules, la vie de pirate lui permet d'assouvir toutes les violences qui dorment en lui. Seul le sexe l'a toujours effrayé... pour le moment.

Lavro Dubnikov – Vilain

Profil

Gaillardise : 4 **Finesse** : 3 **Esprit** : 3 **Détermination** : 4 **Panache** : 4

Réputation : -70 **Arcane** : Cruel

Epées de Damoclès : Carte au trésor (2 PP) ; Phobie (le sexe) (2 PP) ; Recherché (surtout par les vendelars) (3 PP)

Nationalité : ussuran.

Langues : Accent de la Rurik ; Avalonien, Castillien, Ussuran, Vodacci (L/E).

Avantages : Dur à cuire ; Protecteur (Vincenzo di Caligari) ; Propriété : Le Léviathan ; Réflexes de combat ; Réputation maléfique ; Résistance à la douleur.

Ecoles d'escrime

Bogaty (Maître) : Coup de pommeau (Hache à deux mains) 5, Coup puissant (Hache à deux mains) 5, Exploiter les faiblesses (Hache à deux mains) 5, Fente en avant (Hache à deux mains) 5, Voir le style 5.

Bouffe-doublons (Compagnon) : Coup de pommeau (pistolet) 4, Coup d'épaule (pistolet) 4, Tir d'adresse (pistolet) 4, Tir d'instinct (pistolet) 4, Voir le style 4.

Métiers

Bûcheron : Connaissance des herbes 2, Déplacement silencieux 3, Escalade 4, Sauter 4, Signes de piste 2, Survie (Forêt/Mer) 2/4.

Capitaine : Artillerie navale 4, Cartographie 3, Commander 4, Galvaniser 2, Guet-apens 4, Intimidation 5, Observation 3, Qui-vive 3, Stratégie 4, Tactique 3.

Eclaireur : Cartographie 3, Course d'endurance 2, Déplacement silencieux 3, Escalade 4, Guet-apens 4, Observation 3, Perception du temps 3, Pister 3, Qui-vive 3, Sens de l'orientation 4, Survie (Forêt/Mer) 2/4.

Forban : Attaque (Escrime) 2, Canotage 3, Connaissance de la mer 4, Connaissance des nœuds 4, Equilibre 4, Escalade 4, Fouille 2, Gréer 3, Intimidation 5, Nager 4, Navigation 4, Observation 3, Sauter 4.

Entraînements

Athlétisme : Amortir une chute 2, Course d'endurance 2, Course de vitesse 2, Escalade 4, Jeu de jambes 4 (ND : 32), Lancer 2, Nager 4, Pas de côté 3, Roulé-boulé 2, Sauter 4, Soulever 2.

Combat de rue : Attaque (Armes improvisées) 3, Attaque (Combat de rue) 4, Coup à la gorge 3, Coup aux yeux 2, Coup de pied 2.

Hache à deux mains : Attaque (hache à deux mains) 5, Parade (hache à deux mains) 4 (ND : 32).

Pistolet : Recharger (Pistolet) 3, Tirer (Pistolet) 4.

Ronny Red

Ronny est né dans l'Archipel de Minuit, il a baigné depuis sa plus tendre enfance dans le milieu de la piraterie. Il fut mousse sur le bateau de Dubnikov au moment où ce dernier découvrit l'île de Kilikikopa. Quelque peu traumatisé par cette île, il ne s'est jamais résigné à s'y rendre malgré l'envie de s'accaparer le trésor.

Il a rencontré Jeremiah Berek il y a quelques années dans la ville de Marcina, dans l'Archipel de Minuit. Ils sympathisèrent et Ronny embarqua sur le *Black Dawn* où il resta avec Berek pendant plusieurs années. Un jour, ils s'emparèrent alors d'un navire castillien et Berek en fit cadeau à Ronny. Il le renomma alors le *Green Fog* et mit le cap sur Canguine pour compléter son équipage et réparer son navire. C'est là qu'il fit la connaissance de Jonathan Mostow et Lydia Trémaulay. Il les engagea à son bord et ne tarda pas à les trouver fort sympathique et à s'en faire des amis. Seulement voilà, depuis peu, ce n'est plus de l'amitié qu'il ressent pour Lydia... Et Jonathan est toujours un excellent ami... Il ne sait quoi faire. Et ce choix en fera soit un héros, soit un scélérat la prochaine fois que les héros le reverront...

Depuis, Ronny s'est résigné, l'amour qu'il portait à Lydia était plus celui d'un frère à sa sœur qu'un amoureux à sa belle. Et John et Lydia vont trop bien ensemble... Et de toute façon, il lui reste l'océan...

Mais lorsqu'Imanol vient le trouver, il décide de récupérer le trésor avant Dubnikov, juste pour le plaisir... et affronter ses peurs d'enfant. Mais ce à quoi, il ne s'attend pas, c'est de tomber amoureux à nouveau, et d'une ingénue en plus... et encore une fois une montagnaise...

Ronny Red a tout du flibustier. Il va torse nu, un pantalon bouffant sur les hanches, des chaussures en pointe à la mode croissantine, un foulard rouge vissé sur la tête, une ceinture de flanelle rouge autour de la taille, un cimenterre et deux pistolets battant ses hanches. Une fine moustache lui coupe le visage en deux. Enfin, des bijoux en or (boucles d'oreille et colliers) ornent ses oreilles et son torse.

Ronny Red – Héros

Profil

Gaillardise : 3 **Finesse** : 3 **Esprit** : 2 **Détermination** : 2 **Panache** : 4

Réputation : -33 **Epées de Damoclès** : Romance (Angélique Castagnède)
2 PP) ; Colon (1 PP).

Nationalité : Avalonien de Kanuba

Langues : accent colonial ; Avalonien, Castillien, Kanu, Montagnois, Vodacci.

Avantages : Appartenance – Sea Dogs ; Estomac bien accroché ; Île cachée (quelque part dans l'Archipel de Minuit) ; Loup de mer ; Résistance à la douleur ; Séduisant (Séduisant).

Écoles d'escrime

Bouffe-doublons (Maître) : Coup de pommeau (pistolet) 5, Coup d'épaule (pistolet) 5, Tir d'adresse (Pistolet) 5, Tir d'instinct (Pistolet) 5, Voir le style 5.

Rogers (Compagnon) : Corps à corps (Combat de rue) 5, Désarmer (Escrime) 5, Exploiter les faiblesses : Escrime 4, Emprisonner (Escrime) 5, Voir le style 5, Feintes de pirate : Sabre au poing, Tir éclair.

Métiers

Capitaine : Artillerie navale 3, Cartographie 3, Commander 4, Corruption 1, Galvaniser 3, Guet-apens 2, Intimidation 4, Observation 4, Qui-vive 4, Stratégie 2, Tactique 3.

Chasseur : Déplacement silencieux 2, Guet-apens 4, Langage des signes 1, Observation 4, Piéger 2, Qui-vive 4, Survie (îles désertes) 2, Tanner 2, Tirer (Arc) 2.

Forban : Attaque (Escrime) 4, Canotage 3, Connaissance de la mer 3, Connaissance des nœuds 2, Equilibre 4, Escalade 3, Gréer 2, Intimidation 4, Nager 4, Navigation 4, Observation 4, Sauter 3.

Marin : Canotage 3, Cartographie 3, Connaissance de la mer 3, Connaissance des nœuds 2, Equilibre 4, Escalade 3, Gréer 2, Nager 4, Navigation 4, Perception du temps 2, Piloter 2, Sauter 3, Sens de l'orientation 2.

Entraînements

Athlétisme : Acrobatie 3, Amortir une chute 2, Course de vitesse 3, Escalade 3, Jeu de jambes 4 (ND : 25), Lancer 2, Nager 4, Roulé-boulé 2, Sauter 3.

Combat de rue : Attaque (Armes improvisées) 3, Attaque (Combat de rue) 4, Coup à la gorge 3, Coup aux yeux 3, Coup de pied 2, Lancer (Armes improvisées) 2, Parade (Armes improvisées) 3 (ND : 22).

Escrime : Attaque (Escrime) 5, Parade (Escrime) 4 (ND : 25).

Hache : Attaque (Hache) 3, Lancer (Hache) 1, Parade (Hache) 2 (ND : 20).

Mousquet : Attaque (arme d'hast) 1, Tirer (Mousquet) 3.

Pistolet : Recharger (Pistolet) 4, Tirer (Pistolet) 4.

Augustus Flavio

Augustus Falvio était un notable important de la république numaine et dans les colonies de l'actuelle Montaigne lorsqu'Horace Montanus demanda à ses amis de l'accompagner sur une île étrange... Après les choses se gâtèrent...

Augustus est devenu un fantôme après la création du deuxième portail qui lui coûta la vie. Cela s'est passé il y a tellement longtemps, que depuis il est devenu un peu fou. Il est immatériel et invisible, mais voit et entend très bien tout ce qui l'entoure. Il peut se téléporter où bon lui semble sur l'île. Autant dire qu'il a eu le temps d'apprendre par cœur les moindres recoins de sa superficie. Malheureusement pour lui, il ne peut pas la quitter. Il est condamné à y rester éternellement...

Du moins, c'est ce qu'il croyait... Jamais il n'aurait pu imaginer que l'un de ses descendants fasse usage de la sorcellerie Necros à proximité, lui permettant de redevenir mortel... Il lui faudra ensuite quelques années pour retrouver ses esprits et comprendre le monde dans lequel il vient de revenir, mais une fois cela fait, il se rendra compte de ce qu'est devenu le monde et du risque qu'il encourt s'il continue dans cette direction. Il rejoindra alors les Kreuzritter dans leur lutte contre les syrnehmens, mais sans jamais leur révéler sa véritable identité.

N.B. dans son profil, tout ce qui est en italique correspond au profil qu'il aura une fois qu'il sera incarné dans le corps de Nannini.

Augustus Flavio – Héros

Profil

Gaillardise : 0(3) **Finesse** : 0(3) **Esprit** : 1(5) **Détermination** : 6 **Panache** : 0(3)

Réputation : -45(0) **Arcane** : Impulsif

Épées de Damoclès : Froideur de l'éternité (4 PP), Différent (3 PP), Véritable identité (3 PP)

Nationalité : numain.

Langues : Accent numain; Acragan (L/E), Alto-Oguz (L/E), Cymrique (L/E), Hauteisenor (L/E), Théan (L/E), Vodacci (L/E).

Avantages : *Appartenance* : Die Kreuzritter; *Education numaine*; *Expression inquiétante* : Angoissant; *Entraînement au port de l'armure*; *Gaucher*; *Linguiste*; *Orateur*; *Volonté indomptable*.

Vous trouverez la description de l'avantage Education numaine dans l'e-book Numa à venir.

Sorcellerie

Necros (Maître) : Animation 5, Ancre 5, Captation 5, Dislocation 5, Interversion 5, Langueur 5, Metempsychose 5, Résurrection 5.

Augustus vient d'une époque où cette sorcellerie pouvait être utilisée à sa pleine puissance.

École d'escrime

Descos Numainius (Maître) : Coup puissant (couteau) 5, Exploiter les faiblesses (couteau) 5, Fente en avant (couteau), Mur d'acier (couteau) 5, Voir le style 5.

Augustus ne retrouvera son école d'escrime que lorsqu'il se retrouvera dans le corps de Nannini. Il utilise un glaive numain avec son école. Quant à la description de cette École, vous la découvrirez dans l'e-book Numa à venir.

Métiers

Commandement : Cartographie 1, Commander 5, Diplomatie 2, Galvaniser 4, Guet-apens 4, Intimidation 4, Logistique 2, Observation 4, Qui-vive 3, Stratégie 4, Tactique 4.

Eclaireur : Cartographie 1, Connaissance des animaux 2, Course d'endurance 4, Déplacement silencieux 4, Equitation 4, Escalade 2, Guet-apens 4, Langage des signes 4, Observation 4, Perception du temps 2, Pister 3, Qui-vive 3, Sens de l'orientation 4, Survie (forêt) 3.

Erudit : Astronomie 2, Calcul 4, Connaissance des animaux 2, Connaissance des herbes 3, Connaissance des Syrneath 4, Eloquence 5, Histoire (antique uniquement) 4, Numismatique (pièces antiques) 3, Occultisme 5, Philosophie 4, Recherches 3, Théologie 1.

Légionnaire : Corruption 3, Course d'endurance 4, Débrouillardise 3, Galvaniser 4, Guet-apens 4, Intimidation 4, Jeu de jambes 5 (ND : 40), Jouer 4, Langage des signes 4, Logistique 2, Survie (forêts) 3, Observation 4, Tâches domestiques 3, Tactique 4.

Politicien : Agitation 3, Contact 0, Diplomatie 2, Eloquence 5, Etiquette 2, Galvaniser 4, Intrigant 4, Observation 4, Politique 4, Sincérité 5, Trait d'esprit 3.

Vous trouverez la description du métier Légionnaire dans l'e-book Numa à venir.

Entraînements

Arc : Facteur d'arcs 3, Tirer (Arc) 3.

Athlétisme : Course d'endurance 4, Course de vitesse 2, Escalade 2, Jeu de jambes 5 (ND : 40), Lancer 3, Nager 3, Soulever 2.

Bouclier : Attaque (Bouclier) 2, Parade (Bouclier) 4 (ND : 37).

Couteau : Attaque (Couteau) 5, Parade (Couteau) 5 (ND : 40).

Lance légère : Attaque (lance légère) 3, Lancer (lance légère) 5, Parade (lance légère) 2 (ND : 32), Réception de charge 4.

Lutte : Casser un membre 3, Coup de tête 2, Etreinte 3, Prise 3, Se dégager 3.

Pouvoirs d'Augustus sous forme de fantôme

Télépathie : Augustus a la capacité de parler dans la tête de quelqu'un qu'il voit. Cela peut avoir un effet plus ou moins choquant suivant la personnalité de l'individu qui entend des voix... Un détail, il ne parle qu'en Théan !

Cauchemars : il peut rentrer dans les rêves et les transformer en cauchemars. Jet d'opposition de Détermination. Si Augustus gagne, la cible prend une Blessure Grave et se réveillera avec une mine de déterré qu'il gardera toute la journée (les malus sociaux sont à l'appréciation du MJ). Si la cible gagne, Augustus perd un point de Détermination. Il les regagne au rythme de un par mois. S'il descend à zéro, il reste juste inactif pendant un mois. Tout individu qui a été battu en rêve au moins une fois par Augustus est sujet à sa malédiction même s'il quitte l'île de Kilikopa et Augustus peut dorénavant voir et entendre par sa tête où qu'il se trouve sur Théah et à n'importe quel moment. Il peut également entendre ses pensées en réussissant un jet d'opposition de Détermination. Augustus ne peut rentrer dans les rêves que d'une seule personne par nuit.

Malédiction : il peut maudire toute personne présente sur l'île tant qu'il la voit. Il peut aussi maudire hors de l'île les personnes affectées par son deuxième pouvoir. L'effet est simple : le MJ peut annuler un dé d'héroïsme dépensé par un joueur en défaussant deux dés de sa réserve. Il ne peut le faire qu'une seule fois par jet. Si le joueur dépense d'autres dés d'héroïsme, Augustus ne peut l'en empêcher. Il peut également maudire les objets. L'effet de ces malédiction est à l'appréciation du MJ et dépend de l'objet visé. Certains effets (objets Syrneaths, Sidhes, Sacrés, en Dracheneisen, ou autre) peuvent échapper à sa malédiction.

Les Seconds Rôles

Père Ernst Blumenberg

Le père Ernst Blumenberg est un fervent vaticin qui ne parle que des langues mortes à la perfection, que ce soit le théan comme à l'époque de l'empire numain, le téodoran, le haut eisenor ou le Théan. Il est peu probable que les héros voient en ce prêtre bedonnant un héros de l'hérétique avalon ; en effet, il soutient ardemment l'inquisition dans son combat et considère que les religions dévoyées du vaticine sont encore pire que les religions païennes.

Père Ernst Blumenberg – Homme de main

Profil

Gaillardise : 2 **Finesse** : 1 **Esprit** : 2 **Détermination** : 3 **Panache** : 1

Réputation : -09 **Epées de Damoclès** : Croyance inébranlable (3 PP)

Nationalité : eisenor

Langues : accent du Hainzl ; Acragan (L/E), Alto-oguz (L/E), Théan (L/E), Eisenor (L/E), Haut-eisenor (L/E), Téodoran (L/E), Théan (L/E).

Avantages : Foi ; Membre du clergé ; Ordonné.

Métiers

Erudit : Calcul 2, Eloquence 2, Histoire 4, Numismatique 3, Philosophie 3, Recherches 4, Théologie 4.

Prêtre : Chant 3, Création littéraire 2, Eloquence 2, Etiquette 1, Intimidation 3, Narrer 2, Observation 2, Philosophie 3, Premiers secours 1, Théologie 4.

Entraînements

-

Inquisiteur Esteban Verdugo

A cette époque, Esteban n'est qu'un chevalier inquisiteur. Mais il est sur la pente ascendante et dans les petits papiers du cardinal en charge de l'Inquisition, le cardinal Aznaro Reyes. Faites en sorte que cette première rencontre avec Esteban marque les joueurs... Bien entendu, son profil est revu légèrement à la baisse à cette époque, et comprend les modifications de *Derrière le Voile*.

Esteban Verdugo – Vilain

Profil

Gaillardise : 2 **Finesse** : 2 **Esprit** : 5 **Détermination** : 4 **Panache** : 3

Réputation : -45 **Arcane** : Fanatique

Epées de Damoclès : Instant de grâce

Nationalité : castillien.

Langues : Accent d'Aldaña ; Castillien (L/E), Montagnois (L/E), Théan (L/E).

Avantages : Appartenance - Inquisition ; Education castillienne ; Expression inquiétante (Sombre) ; Foi ; Ordonné ; Université ; Volonté indomptable.

Sorcellerie

Foi de l'Inquisition (Compagnon) : Eclipse 4, Force fanatique 4, Réserves inexploitées 4, Soulever le Voile 4, Voix de Miel 4.

Métiers

Artisan : Calcul 2, Calligraphe 5, Ecrivain public 4, Observation 4.

Bourreau : Attaque (Pugilat) 2, Comportementalisme 4, Diagnostic 3, Interrogatoire 5, Intimidation 5, Premiers secours 4.

Courtisan : Cancanier 4, Danse 2, Diplomatie 4, Eloquence 5, Etiquette 5, Héraldique 3, Intrigant 5, Lire sur les lèvres 3, Mode 2, Observation 4, Pique-assiette 4, Politique 4, Séduction 4, Sincérité 5, Trait d'esprit 2.

Domestique : Cancanier 4, Comptabilité 3, Discrétion 5, Etiquette, Majordome 4, Mode 2, Observation 4, Sincérité 5, Tâches domestiques 4.

Erudit : Calcul 2, Droit 3, Eloquence 5, Héraldique 3, Histoire 5, Occultisme 2, Philosophie 4, Recherches 4, Théologie 5.

Espion : Code secret 4, Corruption 3, Déplacement silencieux 4, Dissimulation 4, Falsification 4, Filature 4, Fouille 2, Interrogatoire 5, Lire sur les lèvres 3, Observation 4, Qui-vive 3, Séduction 4, Sincérité 5, Trait d'esprit 2.

Prêtre : Création littéraire 5, Diplomatie 4, Eloquence 5, Etiquette 5, Intimidation 5, Observation 4, Philosophie, Pique-assiette 4, Premiers secours 4, Théologie 5, Trait d'esprit 2.

Entraînements

Couteau : Attaque (Couteau) 2, Parade (Couteau) 2 (ND : 17).

Don Pedro de Avila y Lorca

Don Pedro de Avila est le chef de la famille Avila de l'île de Marcina. Riches et puissants, ils cherchent à renverser la famille Orduño et à mettre Pedro sur le fauteuil de gouverneur, afin de pouvoir continuer de s'enrichir plus facilement.

Pedro voudrait utiliser le détachement militaire castillien pour capturer et mettre en esclavage tous les indigènes de l'île, qu'ils soient urub ou erego. Ces parasites ne sont bons qu'à travailler dans les champs de cannes à sucre et de cotons. Leur payer un salaire (même s'il est très faible) coûte aujourd'hui une fortune à sa famille, et c'est là une chose intolérable...

Les choses changeront le jour où il deviendra gouverneur, les castilliens retrouveront leur place d'hommes supérieurs. Fervent croyant, il sait que l'Eglise est de son côté, puisqu'elle affirme que les sauvages n'ont pas d'âme.

Il y a quelques temps, il est tombé amoureux d'une jeune femme du nom de Maria Simone Suarez... mais la demoiselle l'a rejeté. Il en souffre encore, mais un jour il lui montrera qu'elle s'est trompée et qu'il est fait pour elle...

Enfin, il hait profondément Josecinto, ce continental qui ne comprend rien à l'île de Marcina et a fait venir tous ces parasites d'universitaires qui vivent au crochet des grands planteurs. D'ailleurs, il se demande s'il ne va pas contacter quelques-uns de ses amis au sein de la Très Sainte Inquisition...

Pedro est un grand type dégingandé et ascétique. Ses joues creuses, ses cheveux gominés ramenés vers l'arrière et sa moustache si fine qu'on la voit à peine en font un personnage inquiétant. La peau tannée par le soleil tropical, il regrette d'avoir le même teint que les sauvages, mais il n'y a rien puisqu'il doit les surveiller dans les champs...

Pedro de Ávila y Lorca – Vilain

Profil

Gaillardise : 2 **Finesse** : 3 **Esprit** : 3 **Détermination** : 4 **Panache** : 3

Réputation : -35 **Arcane** : Ambitieux

Epées de Damoclès : Amour non partagé (Maria Simone Suarez) (1 PP) ;
Colon (3 PP) ; Informateur de l'Inquisition (2 PP).

Nationalité : castillien de Marcina.

Langues : Accent colonial ; Avalonien, Castillien (L/E), Montaginois, Erego, Urub (N).

Avantages : Accoutumance à la chaleur ; Grand ; Appartenance (Opus Theus) ; Lame de Gallegos ; Noble (Marqués) ; Propriété (grande plantation de cannes à sucre et de coton) ; Université.

Écoles d'escrime

Marcina (Compagnon) : Corps à corps (Escrime) 4, Exploiter les faiblesses (Escrime) 4, Feinte (Escrime) 5, Riposte (Escrime) 5, Voir le style 5.

Zepeda (Maître) : Désarmer (Fouet) 5, Exploiter les faiblesses (Fouet) 5, Emprisonner (Fouet) 5, Marquer (Fouet) 5, Voir le style 5.

Métiers

Chasseur : Connaissance des animaux 3, Déplacement silencieux 3, Dressage 3, Guet-apens 3, Observation 3, Piéger 4, Pister 3, Qui-vive 3, Survie (forêt tropicale) 3, Tanner 2.

Courtisan : Cancanier 2, Danse 3, Etiquette 3, Héraldique 2, Intrigant 3, Mode 3, Observation 3, Politique 2, Séduction 2, Sincérité 3.

Étudiant : Calcul 3, Contact (Puerto Grande) 4, Débrouillardise 3, Droit 2, Héraldique 2, Jouer 3, Orientation citadine (Puerto Grande) 4, Théologie 2.

Intendant : Commander 3, Comptabilité 3, Corruption 3, Droit 2, Etiquette 3, Evaluation 3, Logistique 4, Marchandage 3, Observation 3, Politique 2, Régisseur 5, Sens des affaires 3.

Marchand : Banquier 2, Calcul 3, Comptabilité 3, Contact (Puerto Grande) 4, Corruption 3, Etiquette 3, Evaluation 3, Logistique 4, Marchandage 3, Observation 3, Régisseur 5, Sens des affaires 3.

Entraînements

Athlétisme : Course de vitesse 2, Escalade 3, Jeu de jambes 5 (ND : 35), Lancer 2, Nager 3, Pas de côté 2, Sauter 3.

Cavalier : Dressage 3, Equitation 4, Sauter en selle 2, Soins des chevaux 3.

Escrime : Attaque 5, Parade 4 (ND : 32).

Fouet : Attaque (fouet) 5, Saisir un objet 3, Se balancer 2.

Mousquet : Recharger (Mousquet) 3, Tirer (Mousquet) 4.

Gobernador Joscito de Orduño y Canaveral

Joscito est né et a été élevé sur le continent. Sa famille a toujours été dans la marine, l'exploration et la construction navale, mais lui ne se sentait pas attiré par les métiers de l'océan. Il préférerait l'ambiance feutrée de l'université de *La Cienca* où il fit tout son possible pour y rester le plus longtemps possible.

Là, il fit la connaissance de nombreux érudits, en particulier Salvador Garcia, qu'il admira dès ses premiers mots. Il assista alors à tous ses cours et cet étudiant zélé finit par attirer l'attention du vieux professeur. Les deux lettrés discutèrent alors longuement et après quelques années, Salvador proposa à Joscito de rejoindre le Collège Invisible, ce qu'il fit avec une immense joie. Enfin un combat à sa mesure qui n'aurait pas lieu sur le pont d'un navire !

Mais trois ans plus tard, le patriarche de la famille le convoqua et lui déclara que ses études étaient terminées et qu'il embarquait une semaine plus tard pour Puerto Grande où il occuperait le poste de gouverneur... Eberlué par une telle affirmation, Josecinto envisagea tout d'abord de s'enfuir mais finit par se résigner.

Quelques semaines plus tard, il débarqua alors à Puerto Grande et découvrit que l'île n'était pas aussi arriérée qu'il le pensait. En plus, l'Inquisition n'y était pas présente, une aubaine pour le Collège Invisible... Et moins d'un mois plus tard, il ordonnait la construction de la Universidad de Puerto Grande. Avec ses fonds et l'aide de "quelques amis" venus du continent, cette nouvelle école fut terminée en moins d'une année. De grands professeurs, dont certains à la réputation sulfureuse, débarquèrent alors à Puerto Grande pour occuper des charges professorales à l'université.

Aujourd'hui, Josecito est heureux, il a pu associer ses obligations familiales avec sa passion des livres et de la culture tout en offrant un havre de paix aux Invisibles pourchassés par l'Inquisition. Son seul véritable souci est Pedro de Avila, le chef de la puissante famille de planteurs de Marcina. Il sait que cet homme ne rêve que de mettre en esclavage tous les indigènes de l'île et lui s'y oppose de toute ses forces.

D'ailleurs, Josecito s'intéresse depuis quelques temps au peuple Erego et à sa culture, réveillant de nouvelles envies scientifiques qui ne porte pas encore de nom : l'anthropologie. Il a commencé à écrire pas mal de chose et envisage de les réunir dans un ouvrage qui contredirait les affirmations de l'Eglise selon lesquelles les sauvages n'auraient pas d'âme. Pour le moment, il n'a pas osé, craignant pour sa famille les représailles de l'Inquisition sur le continent.

Enfin, lorsqu'il veut se détendre de ses obligations professionnelles et protocolaires, il se rend à la Universidad et donne quelques cours aux jeunes étudiants de l'île. C'est d'ailleurs à cette occasion que les héros pourraient avoir l'opportunité de l'approcher.

Josecito avait des cheveux noirs et épais dans sa jeunesse, mais l'âge les a rendus rares et le soleil les a blanchis. Les joues rondes mangées par une paire de favoris, il porte également un petit bouc et une moustache épaisse tordue à 45° vers ses yeux qui lui donne une allure presque comique. Ses yeux bruns s'illuminent dès que l'on commence à parler culture, histoire ou science.

Gobernador Josecito de Orduño y Canaveral – Héros

Profil

Gaillardise : 2 **Finesse** : 2 **Esprit** : 4 **Détermination** : 2 **Panache** : 2

Réputation : +45 **Arcane** : Distrain

Epées de Damoclès : Ennemi intime (Don Pedro de Avila) (3 PP) ; Théorie contentieuse (3 PP)

Nationalité : castillien.

Langues : Accent de Soldano ; Acragan (L/E), Alto-Oguz (L/E), Avalonien (L/E), Castillien (L/E), Eisenor (L/E), Erego, Théan (L/E), Tikaret-baraji (L/E), Tirala-baraji (L/E), Vodacci (L/E).

Avantages : Appartenance – Collège Invisible ; Charge (Gouverneur) ; Education castillienne ; Etincelle de génie (Anthropologie) ; Grande famille ; Linguiste ; Noble (Conde) ; Relation (Salvador Garcia) ; Rêveur ; Université.

École d'escrime

Andrews (Compagnon) : Exploiter les faiblesses : escrime 4.

Métiers

Courtisan : Cancanier 1, Danse 2, Diplomatie 4, Eloquence 3, Etiquette 3, Héraldique 2, Mode 2, Observation 3, Pique-assiette 2, Politique 2, Sincérité 2, Trait d'esprit 4.

Erudit : Anthropologie 3, Astronomie 2, Calcul 3, Droit 2, Eloquence 3, Héraldique 2, Histoire 4, Occultisme 2, Philosophie 3, Recherches 5, Sciences de la nature 2.

Explorateur : Cartographie 3, Diplomatie 4, Eloquence 3, Equitation 3, Observation 3, Sens de l'orientation 2, Survie (jungle tropicale) 1.

Intendant : Commander 1, Comptabilité 3, Diplomatie 4, Droit 2, Etiquette 3, Logistique 3, Observation 3, Politique 2, Régisseur 3, Sens des affaires 2.

Professeur : Création littéraire 5, Droit 2, Eloquence 3, Entraîner 3, Occultisme 2, Pique-assiette 2, Politique 2, Recherches 5, Sciences de la nature 2, Trait d'esprit 4.

Entraînements

Escrime : Attaque 3, Parade 2 (ND : 15).

Pistolet : Tirer (Pistolet) 2.

Bergfinn Hæstensson

Bergfinn est né dans la tribu des Handelsfolk, où il vit toute sa famille passé dans le camp des vendelars... Il aurait bien fait de même, mais il avait des talents Lærdom qu'il voulait développé et les skjæren vestens sont bien plus puissants que les vendelars...

Une fois qu'il eut développé ses pouvoirs toutefois, il se demanda ce qui l'obligeait à retourner auprès d'un peuple moribond. La réponse s'imposa alors à lui : rien. Toutefois, il ne voulait pas se joindre aux Faucons vestens et prendre le risque de tuer ses frères ou ses cousins qui se trouvaient dans le camp d'en face.

Il quitta donc son archipel pour les îles Glamour avec l'intention de s'engager chez les Sea Dogs. Quelques temps après, il rencontra Ronny Red et reconnu en lui les mêmes traits de caractère que son plus son jeune frère. Depuis, il sert à bord du *Green Fog* de Ronny. Il espère juste que le navire de Red ne restera pas trop longtemps dans l'Archipel de Minuit... Il y fait décidément trop chaud pour lui...

Bergfinn a une barbe et des cheveux hirsutes de couleur blanche presque bleutés. Sa peau est tellement blanche, que l'on peut facilement voir ses veines. Toutefois, le fait qu'il manipule les runes n'en fait pas une femmelette, il est très costaud. Sinon en dehors de ses inquiétantes magie et allure, c'est un gars très sympathique qui adore faire des blagues que les autres ne trouvent pas drôles du tout...

Bergfinn Hæstensson – Scélérat

Profil

Gaillardise : 4 **Finesse** : 2 **Esprit** : 3 **Détermination** : 3 **Panache** : 2

Réputation : -10 **Arcane** : Amical

Epées de Damoclès : Parent haï (toute votre famille est dans l'autre camp...) (3 PP)

Nationalité : vesten.

Langues : Accent d'Handels ; Avalonien, Castillian, Vendelar.

Avantages : Accoutumance au froid ; Appartenance (Sea Dogs) ; Dur à cuire ; Expression inquiétante (Sombre) ; Grand ; Scélérat ; Thrall.

École d'escrime

Siggursdottir (Compagnon) : Double attaque (Haches) 4, Exploiter les faiblesses (Hache) 4, Fente en avant (Hache) 4, Tourbillon (Hache) 4, Voir le style 4.

Sorcellerie

Lærdom (Maître) : Ensomhet 5, Fjell 5, Nød 5, Sterk 5, Styrke 5.

Métiers

Baleinier : Connaissance de la mer 4, Connaissance des nœuds 2, Equilibre 3, Lancer (Lance légère) 4, Nager 4, Observation 3, Perception du temps 5, Sauter 2.

Chasseur : Connaissance des animaux 3, Déplacement silencieux 2, Guet-apens 3, Observation 3, Piéger 3, Pister 2, Qui-vive 3, Survie (montagnes/ île tropicale) 4/1, Tanner 2, Tirer (Arc) 2.

Forban : Attaque (Escrime) 2, Canotage 3, Connaissance de la mer 4, Connaissance des nœuds 2, Equilibre 3, Escalade 3, Fouille 2, Gréer 2, Intimidation 4, Nager 4, Navigation 4, Observation 3, Sauter 2.

Entraînements

Athlétisme : Amortir une chute 2, Course de vitesse 2, Escalade 3, Jeu de jambes 3 (ND : 25), Lancer 2, Nager 4, Sauter 2, Soulever 2.

Hache : Attaque (Hache) 4, Lancer (Hache) 4, Parade (Hache) 4 (ND : 27).

Lutte : Casser un membre 4, Coup de tête 4, Etreinte 3, Prise 3, Se dégager 2.

Sergi Ferrado

Reportez-vous à l'E-book *La Guilde des Marchands* pages 36 à 39 pour sa description et ses caractéristiques.

Les Figurants

Maistrance de l'Avenir, du Léviathan et du Green Fog

Les officiers et l'encadrement des bateaux de cette aventure.

Maistrance de l'Avenir, du Léviathan et du Green Fog – Hommes de main

Profil

Gaillardise : 3 **Finesse** : 3 **Esprit** : 3 **Détermination** : 3 **Panache** : 3

Réputation : 0 **Epées de Damoclès** : -

Nationalité : variables

Langues : Accents variable ; Avalonien, Castillien, Montagnois.

Avantages : Un au choix parmi Sens de l'équilibre, Dur à cuire ou Réflexes de combat.

École d'escrime

Une au choix parmi :

Rogers (Compagnon) : Corps à corps (Combat de rue) 4, Désarmer (Escrime) 4, Exploiter les faiblesses (Escrime) 4, Emprisonner (Escrime) 4, Voir le style 4.

Salinas (Compagnon) : Coup puissant (Escrime) 4, Exploiter les faiblesses (Escrime) 4, Feinte de corps (Escrime) 4, Riposte (Escrime) 4, Voir le style 4.

Soldano (Compagnon) : Double parade (Escrime) 4, Exploiter les faiblesses (Escrime) 4, Marquer (Escrime) 4, Tourbillon (Escrime) 4, Voir le style 4.

Métiers

Capitaine : Artillerie navale 3, Cartographie 2, Commander 2, Galvaniser 2, Guet-apens 3, Intimidation 3, Observation 3, Qui-vive 2, Stratégie 2, Tactique 3.

Forban : Attaque (Escrime) 4, Canotage 3, Connaissance de la mer 3, Connaissance des nœuds 4, Equilibre 4, Escalade 4, Fouille 2, Gréer 4, Intimidation 3, Nager 3, Navigation 4, Observation 3, Sauter 4.

Marin : Canotage 3, Cartographie 2, Connaissance de la mer 3, Connaissance des nœuds 4, Equilibre 4, Escalade 4, Gréer 4, Nager 3, Navigation 4, Perception du temps 2, Piloter 3, Sauter 4, Sens de l'orientation 2.

Entraînements

Escrime : Attaque (Escrime) 4, Parade (Escrime) 4 (ND : 27).

Pistolet : Recharger (Pistolet) 2, Tirer (Pistolet) 3.

Chefs kilikis

Les chefs de guerre qui commandent les bandes de guerriers.

Chefs kilikis – Hommes de main

Profil

Gaillardise : 3 **Finesse :** 4 **Esprit :** 2 **Détermination :** 3 **Panache :** 2

Réputation : 0 **Epées de Damoclès :** -

Nationalité : kiliki.

Langues : Kiliki.

Avantages : Accoutumance à la chaleur ; Lanceur de première ; Petit.

Ecole d'escrime

Nahgem (Compagnon) : Désarçonner (Lance légère) 4, Maintenir à distance (Lance légère) 4, Exploiter les faiblesses (Lance légère) 4, Saut à la perche 4, Voir le style 4.

Métiers

Chasseur : Connaissance des animaux 4, Déplacement silencieux 4, Guet-apens 5, Observation 3, Piéger 4, Pister 4, Qui-vive 4, Signes de piste 3, Survie (jungle tropicale) 5, Tanner 3, Tirer (Arc) 4.

Entraînements

Arc : Facteur d'arcs 3, Tir réflexe 4, Tirer (Arc) 4.

Athlétisme : Acrobatie 4, Amortir une chute 3, Course de vitesse 3, Escalade 4, Jeu de jambes 4 (ND : 25), Lancer 2, Nager 3, Sauter 3.

Lance légère : Attaque (lance légère) 5, Lancer (lance légère) 4, Parade (lance légère) 4 (ND : 25).

Araignées canne à sucre

Le venin de ces araignées inflige 3g2 blessures légères une fois qu'il a pénétré dans le sang de sa victime (au moins une blessure légère). A chaque nouvelle blessure, le poison fait effet.

Caractéristiques

Niveau de menace : 2

Armes utilisées : dard (petite arme+poison)

ND pour être touché : 15

Compétences : Déplacement silencieux 5, Prise 3

Marins de L'Avenir

Des explorateurs plutôt que des soldats.

Caractéristiques

Niveau de menace : 2

Avantages : La Société des explorateurs.

Armes utilisées : rapière, pistolet

ND pour être touché : 15

Compétences : Equilibre 2.

Pirates du Léviathan

Des pirates sans scrupules prêt à toutes les extrémités pour l'emporter.

Caractéristiques

Niveau de menace : 3

Avantages : Les Pirates.

Armes utilisées : sabre d'abordage, hache d'abordage

ND pour être touché : 20

Compétences : Equilibre 3, Escalade 2.

Pirates du Green Fog

Des Sea Dogs dans le plus pur style traditionnel.

Caractéristiques

Niveau de menace : 3

Avantages : Chiens de Mer

Armes utilisées : sabre d'abordage, hache d'abordage

ND pour être touché : 20

Compétences : Equilibre 3, Escalade 2.

Guerriers kilikis

Des chasseurs et des pêcheurs habitués à la vie sauvage.

Caractéristiques

Niveau de menace : 2

Avantages : Coureurs des bois.

Armes utilisées : sagaie, arc

ND pour être touché : 15

Compétences : Déplacement silencieux 5, Prise 3

Les Navires

L'Avenir

Trois Mâts rapide

Canons (Gaillardise) 4, Equipage (Finesse) 4, Coque (Détermination) 4, Gouvernail (Esprit) 4, Voile (Panache) 6.

Modifications : Voiles de soie (2 PN)

Défauts : Criard (3 PN)

Tirant d'eau : 4 Equipage : 4

Cargaison : 6 Réputation : +10

Le Léviathan

Sloop pirate surarmé

Canons (Gaillardise) 7, Equipage (Finesse) 4, Coque (Détermination) 5, Gouvernail (Esprit) 5, Voile (Panache) 4.

Modifications : Armurerie fournie (5 PN), Canons d'abordage supplémentaires (5 PN), Sur armé (2 PN)

Défauts : Coque perméable (2 PN)

Tirant d'eau : 5 Equipage : 5

Cargaison : 5 Réputation : -47

Le Green Fog

Brigantin racé et rapide

Canons (Gaillardise) 4, Equipage (Finesse) 6, Coque (Détermination) 3, Gouvernail (Esprit) 5, Voile (Panache) 6.

Modifications : Bon capitaine (4 PN), Mâts renforcés (1 PN), Coque étriquée (4 PN)

Défauts : Petite quille (2 PN)

Tirant d'eau : 3 Equipage : 7

Cargaison : 3 Réputation : +23

Le calendrier des Évènements

Attention : cette aide de jeu n'est destinée qu'au MJ.

Afin que vous puissiez suivre avec précision le développement de cette aventure, vous trouverez ci-dessous les moments importants de l'intrigue. Notez qu'à partir du moment où les héros entrent dans la partie, le déroulement des événements peut être légèrement modifié.

Il y a des éons

A une époque antédiluvienne, les sidhe et les thalusiai s'affrontent dans une guerre sans merci. Afin d'affaiblir leurs adversaires, les thalusiai mettent au point un système permettant de bloquer certains des passages sidhe. C'est ainsi que la fontaine de jouvence présente sur l'une des îles de l'Archipel de Minuit se retrouve prisonnière d'un monolithe de basalte.

760 AUC

Nous sommes à l'époque numaine, Horace Montanus, l'un des descendants d'Octavius Montanus, découvre une île syrneath. Sa magie Porté semble plus efficace sur cette île.

Quelques mois plus tard

Il revient avec des amis pour explorer les lieux. La plupart sont de puissants sorcier Porté, mais l'un d'entre eux, Augustus Flavio, est un sorcier Necros. Ils découvrent dans les inscriptions au pied d'un monolithe de basalte noir le moyen de créer un passage Porté permanent.

Dans le même temps, le sorcier Necros découvre dans les inscriptions une nouvelle application de ses pouvoirs permettant de transférer son âme dans le corps de l'un de ses parents. Il transcrit rapidement ce texte sur des rouleaux de parchemin.

Les sorciers créent alors leur première paire de portails qui leur permet de traverser le lac de lave. Et le second pour relier cette île et une bibliothèque discrète de Numa, cachée dans les catacombes. Deux d'entre eux y trouvent la mort.

Ce faisant, ils ouvrent également un passage de l'autre côté du voile. La présence conjointe de la fontaine de jouvence et du

monolithe font de cette île un lieu particulièrement sensible à l'utilisation des sorcelleries du Pacte. Un thalusiai sort alors du monolithe sous la forme d'un démon pour leur enseigner tout ce qu'il sait. Chacun des six sorciers rédige alors sous ses ordres un livre impie renfermant toutes les connaissances qui permettraient aux thalusiai de revenir sur Terra. Ce "compendium" est ensuite ramené par les sorciers à Numa puis dispersé au fur et à mesure des siècles à travers le monde.

Ils retournent ensuite auprès du thalusiai, mais le sorcier Necros commence à comprendre le risque qu'encourt l'humanité et décide d'affronter le syrneath. Dans une bataille épique, les sorciers numains et le visiteur trouvent la mort. Quant à Augustus Flavio, il devient un fantôme dont la mission est de protéger le monolithe de basalte.

1640

Loïs Castagnède épouse Clemenza. Elle meurt peu de temps après en couche. Loïs confie alors sa fille Angélique à un couvent pour l'éduquer. Il se met alors à la recherche du moyen qui lui permettrait de ramener son épouse à la vie. Pour cela, il rejoint la société des explorateurs afin de profiter de ses secrets.

1643

Loïs découvre dans de vieux grimoires de la société l'existence de sorciers capables de maîtriser la mort. Tout en poursuivant ses recherches personnelles, il continue de faire croire à la société qu'il est un bon membre pour profiter de leurs ressources.

1646

Des pirates découvrent une île déserte sur laquelle se trouve une ruine syrneath. Ils

l'explorent. Quatre survivants : le capitaine Lavro Dubnikov, le bosco Ikonen Oddbjornsson, le mousse Pearl Jack et le second Imanol de Las Quintanillas. Ils décident de cacher leur trésor dans la ruine et utilisent un artefact (les lorgnons chimériques) découvert sur l'île pour coder la carte (seul Pearl Jack n'en reçoit pas un morceau car il est trop jeune). La nuit précédent le départ, grâce à l'artefact en sa possession, Imanol découvre accidentellement la fontaine de jouvence et se blesse à proximité, devenant par la même sidhe, donc immortel. Quant au capitaine, il découvre quelques vieux parchemins en Théan ancien décrivant un rituel permettant d'intervertir son âme avec celle de quelqu'un d'autre (le rituel d'Intervention de la sorcellerie Necros).

1647

Les pirates repartent chacun dans une direction différente :

Lavro Dubnikov part avec le grimoire, se rachète un navire, est recruté par le prince Caligari pour travailler pour son compte. Il œuvre quelques temps avec un certain Graziano Nannini avec lequel il devient ami. Il lui confie ce qu'il a découvert, mais refuse de lui donner les parchemins.

Le bosco devient un pirate vesten qui meurt lors de l'abordage d'un navire vendelar, son journal et son morceau de carte finissent entre les mains d'Augustin del Vall.

Pearl Jack devient à nouveau pirate sous le nom de Ronny Red, rejoint l'Avalon où il fait la connaissance de Berek puis retourne dans l'Archipel de Minuit.

Imanol accompagne d'abord Ronny en Avalon où il rencontre un sidhe qui lui explique sa nouvelle condition et lui demande de rejoindre les Fils de Lugh. Effrayé, il annonce à Ronny ce qui lui est arrivé et fuit les îles Glamour. Il retourne alors en Castille, à Barcino et rentre dans les ordres. Il vend son artefact, ainsi que son morceau de carte, à la société des explorateurs et utilise cette somme pour construire une église.

1652

Après de longues recherches généalogiques, Loïs découvre l'un des descendants des sorciers Necros en la personne de Graziano Nannini. Il le sauve in extremis des griffes de

l'Inquisition. Il est toutefois déçu car ce sorcier, bien que de sang pur, ne dispose pas des connaissances nécessaires pour ramener son épouse à la vie. Graziano lui apprend par contre que Lavro Dubnikov détient des parchemins qui permettrait à la femme de Loïs de s'incarner dans le corps de Angélique.

1653

Lavro Dubnikov, qui poursuit un navire inish détenant un artefact syrneth, revoit Ronny Red lors de l'abordage. Il ne le tue pas et ils font la fête, se remémorant l'ancien temps. Ronny explique alors à Lavro qu'Imanol est devenu éternel. Lavro veut alors connaître la méthode par laquelle il a obtenu ce pouvoir. Tout ce qu'il apprendra c'est qu'Imanol a découvert la fontaine de jouvence en utilisant les lorgnons chimériques. Ronny Red parvient à s'enfuir, un pêcheur du nom de Jeremiah Berek le sauve avant que Lavro ne lui logé un plomb dans le crâne.

1655

Loïs Castagnède et Graziano Nannini rencontrent Lavro Dubnikov. Ils passent un accord : Loïs doit récupérer l'artefact d'Imanol qui a été cédé à la société des explorateurs et une fois sur l'île, Lavro lui donnera les parchemins. Loïs est obligé d'accepter. Le seul souci, c'est qu'il faut les trois morceaux de la carte pour retrouver l'île.

Début 1657

Après trois années de recherches, Loïs parvient à retrouver l'artefact d'Imanol et sa carte. Il va chercher sa fille au couvent et contacte alors Lavro pour lui annoncer qu'il détient les lorgnons chimériques.

20 septimus 1657

Les héros découvrent le journal du bosco et son morceau de carte chez Del Vall. Un mois leur sera nécessaire pour le déchiffrer.

27 octavius 1657

Les héros rencontrent Imanol qui leur apprend qu'il ne possède plus le morceau de carte et qu'il ne veut plus entendre parler de ce passé... Après leur départ, il contacte Ronny Red par l'intermédiaire des Filles de

Sophie (avec lesquelles il a finalement eut de bons contacts au fur et à mesure des années) pour qu'ils se rendent sur l'île de Kilikikopa afin de piéger l'entrer de la fontaine et que le jeune homme récupère le trésor. Avant de vendre l'artefact, il s'était fait une carte précise.

29 octavius 1657

Grâce aux informations d'Imanol, les héros se rendent chez la société des explorateurs. C'est ainsi qu'ils approchent Loïs Castagnède, un explorateur vivant à Buc. Ils tombent d'accord avec l'explorateur pour partir ensemble à la recherche du trésor

17 nonus 1657

Les héros et leurs amis se font attaquer par des pirates. Loïs et Graziano semblent les trahir en abattant les membres de la société et en ayant piégé les canons du bord. Ils découvrent alors que Loïs et les pirates sont de mèche. Les héros sont forcés de se rendre.

20 nonus 1657

Les héros, avec Loïs, Graziano, Angélique et Lavro explorent l'île à la recherche de la fontaine.

21 nonus 1657

Ronny Red et Imanol tentent d'empêcher le groupe de découvrir la fontaine grâce à une embuscade. Ils échouent et doivent prendre la fuite.

22 nonus 1657

Les héros, Lavro Dubnikov, Loïs Castagnède et Graziano Nannini découvrent la fontaine de jouvence. Loïs, Lavro et Angélique deviennent éternels.

23 nonus 1657

Lavro Dubnikov enlève Angélique pour en faire son épouse éternelle.

27 nonus 1657

Les héros avec l'aide de Ronny Red, Imanol, Loïs Castagnède et Graziano Nannini poursuivent Lavro et sauve Angélique. Lavro trouve la mort dans l'abordage.

30 nonus 1657

Les héros et leurs amis sont de retour sur l'île. Loïs Castagnède et Graziano Nannini enlèvent Angélique pour l'envoûter et que Clemenza s'incarne dans son corps.

Les héros, avec l'aide de Ronny Red et d'Imanol interviennent et la sauve. Loïs trouve la mort et Augustus Flavio, dans le corps de Nannini, s'enfuit à travers le portail Porté qui mène à Numa.

Ronny sauvent les derniers Kilikis et les déposent sur une autre île tandis que Kilikikopa est détruite par unegigantesque éruption.

Et pendant c'temps là...

Vous trouverez ici quelques-uns des événements de la Grande et de la Petite Histoire de Théah. Cela vous permettra de donner un peu de corps à l'univers qui entoure les héros avec quelques rumeurs et nouvelles hors de leur aventure.

Le 21 septimus 1657, ayant entendu des rumeurs prétendant que les chevaliers de la Rose et la Croix avaient effectué d'étonnantes avancées en matière de médecine, Richard Kailean écrit au duc Sébastien Douard Allais de Crioux pour lui demander de travailler ensemble. Cela lui est accordé en raison de son excellente réputation. Après une année de travail en Montaigne, il rentre, déçu, en Vodacce. Les

alliances secrètes et les mystérieux projets ne sont pas son fort. **Attention, cette information n'est accessible qu'à un membre des Chevaliers de la Rose et de la Croix.**

Le 23 septimus 1657, Nona, la fille de Mirona Basulde, se voit remettre par cette dernière son titre de sanat du vitzi Basulde.

Le 28 septimus 1657, Lucrecio Thale meurt dans un mystérieux incendie qui détruit les deux tiers de sa production artistique. Certains accusent l'Inquisition et un inquisiteur ambitieux du nom d'Esteban Verdugo.

Le 29 septimus 1657, Fauner Pösen, motivée par son intérêt pour le firmament, donne l'île de Hafen ainsi qu'une forte somme d'argent pour y construire une demeure et un laboratoire à l'astronome Lorenzo Alvarez. Ce dernier se déplace donc de Castille en Eisen. Si c'est une excellent scientifique, c'est aussi un exécrable intendant et les gens qui vivent sur son île le détesteront très rapidement.

Le 02 octavus 1657, après quatre années de cour acharnée, Diego finit par décrocher la main et le cœur de la belle Mariana de Aldaña. Ensemble, ils se lancent dans des recherches sur la chimie des gaz.

Le 05 octavus 1657, après des mois de solitude dans les monts Drachenbergen, Staver Mikochoy entend des voix humaines manifestement effrayées. Il se précipite vers les bruits et arrive devant une grande fosse. Staver y saute sans la moindre hésitation. Il y découvre trois explorateurs combattant une créature ressemblant à un chat blanc ussuran mais à la gueule beaucoup trop grande et un corps désarticulé. Staver se change alors en loup gris et attaque la créature. Il la met en pièces. Les deux explorateurs survivants proposent alors à Mikochoy de les accompagner. Il accepte et ne tarde alors pas à rejoindre la société des explorateurs. **Attention, cette information n'est accessible qu'à un membre de la société des explorateurs.**

Le 08 octavus 1657, à dix-neuf ans, Magnus Brynjulfrsson s'est déjà forgé une réputation de guerrier imbattable et celle-ci arriva alors aux oreilles de Ospakr Reginulfrsson af Larsfolk, le jarl du clan Larsfolk, un chef de guerre cruel qui voit dans le jeune garçon une véritable menace pour lui. Le jarl et ses hommes se rendent alors chez lui et le jarl défie le jeune garçon en combat singulier. Magnus accepte mais rajoute une clause au défi. "Je te combattrai" dit-il. "Si tu gagnes, je te servirai. Mais si tu perds, ta demeure deviendra mienne." Le jarl ne peut refuser. Le combat dure presque une heure au terme de laquelle Magnus Brynjulfrsson peut maintenant ajouter af Larsfolk à son nom et

ses terres. Depuis ce jour, c'est un véritable requin des océans qui s'attaque à tous les convois vendelars qu'il croise.

Le 12 octavus 1657, la société des explorateurs ramène d'une expédition dans une ruine syrneth sur une île au large de l'empire du Croissant les "Présents" de la plage et la "Poudre Grise". Le professeur Joseph McTavish, membre de la société des explorateurs, étudie ces objets et en tire de nombreuses conclusions pratiques. L'Ordre de la Rose et de la Croix s'empare alors de ces artefacts pour les utiliser, malgré le désaccord véhément de McTavish. **Attention, cette information n'est accessible qu'à un membre de la société des explorateurs ou des chevaliers de la Rose et de la Croix.**

Le 23 octavus 1657, Valentina et Giovanni di Villanova donne naissance à Gino, qui devient l'héritier du prince.

Le 06 nonus 1657, un scientifique highlander, membre du Collège Invisible et du clan des McCodrum, met au point un système de bottes palmées copié sur le fonctionnement des membres inférieurs des selkies. **Attention, cette information n'est accessible qu'à un membre du Collège Invisible.**

Le 21 nonus 1657, Valeri Siev Nimzovich publie *La Taxonomie ou la classification de la gent animale*. Il s'agit de la description d'une méthode de classification des animaux. Valeri veut les organiser en un système cohérent capable de recevoir de nouvelles espèces. La méthode de classification qu'il présente est simple : tout d'abord, il regroupe les animaux n'ayant ni os ni coquille (comme les vers de terre), puis ceux possédant une coquille mais pas d'os (comme les palourdes), ceux qui possèdent un exosquelette (comme les crabes), ceux qui possèdent des os et des écailles (comme les serpents), ceux qui possèdent des os et des plumes (les oiseaux) et, enfin, ceux qui possèdent des os et des poils (comme les loups). Puis il établit des subdivisions en fonction de leur mode de locomotion : dans l'air, dans l'eau ou sur terre. Il compte ensuite les membres de l'animal et effectue une nouvelle classification, puis encore une autre au moyen du régime alimentaire, etc. Même si ce système est loin d'être révolutionnaire, il est remarquablement minutieux.

La Gazette

Lecture du journal d'Ikonen Oddbjornsson

Une fois le livre déchiffré, les héros se rendent compte qu'il s'agit d'un journal personnel qui n'était pas tenu quotidiennement. Il semble appartenir à un pirate vesten nommé Ikonen Oddbjornsson. Parfois, des mois se passent sans que rien n'ait été écrit. Un résumé de son contenu pourrait donner ceci :

Ikonen Oddbjornsson a eu des débuts de pirate assez difficiles ; c'était un jeune marin aux ordres du capitaine Lavro Dubnikov. Ils essuyèrent une grosse tempête en 1646 qui déboucha sur un naufrage sur l'île de Kilikikopa (c'est ainsi que l'appellent les indigènes). Ils vécurent quelques temps avec les autochtones de cette île. En l'explorant, ils découvrirent une ruine gigantesque au milieu de l'île et perdirent un homme en l'explorant. Les pièges y étaient mortels. Ils perdirent ensuite un autre homme, mais réussirent à désamorcer les derniers pièges.

A ce moment là, ils n'étaient plus que quatre sur l'île : le capitaine Lavro Dubnikov, le second Imanol de Las Quintanillas, le bosco Ikonen Oddbjornsson et Pearl Jack, un jeune mousse âgé de 13 ans à l'époque. Avant le naufrage, ils avaient réussi un joli coup et décidèrent donc de profiter des pièges pour cacher leur trésor. Chacun ne garda qu'une part facilement transportable de ce trésor (quelques pièces, bijoux). Ils firent une carte et décidèrent de la coder avec un artefact découvert sur l'île par Imanol (elle aussi regorge de trésors). Seul le mousse ne reçut pas de morceaux de carte, car il était considéré comme trop jeune. Ils se promirent de revenir ensemble chercher leur bien, et d'en profiter pour explorer la ruine gigantesque (à la fois en taille et en danger).

Quelques mois après, ils virent un bateau approcher. C'était un navire pirate égaré et poursuivi par des Castillians. Ayant réussi à les semer grâce à de bonnes salves de boulets de canons, ils décidèrent de mouiller pour réparer les dommages causés par les Castillians. Les pirates engagèrent les naufragés pour réparer le bateau, et gardèrent ceux qui le voulaient bien. Seuls Imanol et Ronny refusèrent et se firent déposer à quai à Buc, en Montaigne.

Les survivants entamèrent une longue année de piraterie, la plus dure de leur vie. Jamais ils ne subirent plus de tempêtes et aucun de leurs plans ne fonctionnait correctement, comme si le destin s'acharnait contre eux. La plupart des membres de l'équipage les quittaient, soit trop superstitieux pour rester, soit attirés définitivement par Maab. Et un sombre jour de l'année 1644, alors qu'ils poursuivaient un navire marchand castillien, ils furent coulés par des naufrageurs. S'en suit une boucherie dans la tempête et l'obscurité. Seul le capitaine et une poignée d'hommes arrivent à s'en sortir. Lavro décide de redevenir capitaine et organise une mutinerie pour prendre la place de l'actuel. Ikonen décide alors de le quitter, pensant que cette carte n'apporte que la guigne. Ils oublient le trésor et ne gardent leur morceau de carte que comme souvenir (les pirates sont réputés pour leur superstition).

La malédiction semblant s'atténuer en oubliant l'île, Ikonen décide de s'engager pour les dix dernières années de sa vie avec les vestens dans leur combat contre les vendelars, espérant que la lutte pour l'honneur lui rapporterait plus que celle pour la richesse. Ses capacités de sorcier skærjen furent très appréciées et en firent un marin respecté. Jamais plus il ne parlera de l'île de Kilikikopa, sauf dans son journal, comme le pire cauchemar de sa vie.

Dans les dernières pages de son journal, il donne des nouvelles de ses anciens compagnons : Lavro Dubnikov serait toujours un pirate sanguinaire qui travaillerait essentiellement sur les côtes vodaccis, sans doute avec le soutien de l'un des princes ; Pearl Jack écumerait les eaux des îles Glamour et serait devenu un Sea Dogs ; quant à Imanol de Las Quintanillas, il aurait rencontré Theus et serait entré dans les ordres d'un petit monastère proche de Barcino.

Les lorgnons chimériques

Ces lunettes d'origine thalusiai permettent de voir et d'interférer avec le monde des morts. Bien entendu, un tel "joujou" n'est pas sans conséquences et tous les morts ne sont pas sympathiques... Mieux vaut donc ne les porter que lorsque le besoin est urgent : pour affronter physiquement un fantôme, pour essayer de communiquer avec l'âme de la victime d'un odieux assassinat, etc. Mais à chaque utilisation, son porteur prend le risque de faire une "mauvaise rencontre" laissée à l'appréciation du MJ. Enfin, une utilisation trop fréquente entraînera des hallucinations chez son porteur. Il lui semblera voir des choses qu'il n'aurait pu voir qu'en portant les lorgnons et elles lui sembleront de plus en plus tangibles...



En pratique, à chaque utilisation des lunettes, effectuez discrètement un jet de Détermination contre un ND de 01 la première fois, puis 02 la seconde, etc. A chaque échec, le porteur reçoit un "point de néant" et le ND retombe à 01. Lorsque son total de points de néant est supérieur à son rang d'esprit, il est passé de l'autre côté et disparaîtra du monde réel.

Plan de l'embuscade du canyon

Sens d'arrivée des joueurs

☆ Pirates du Green Fog

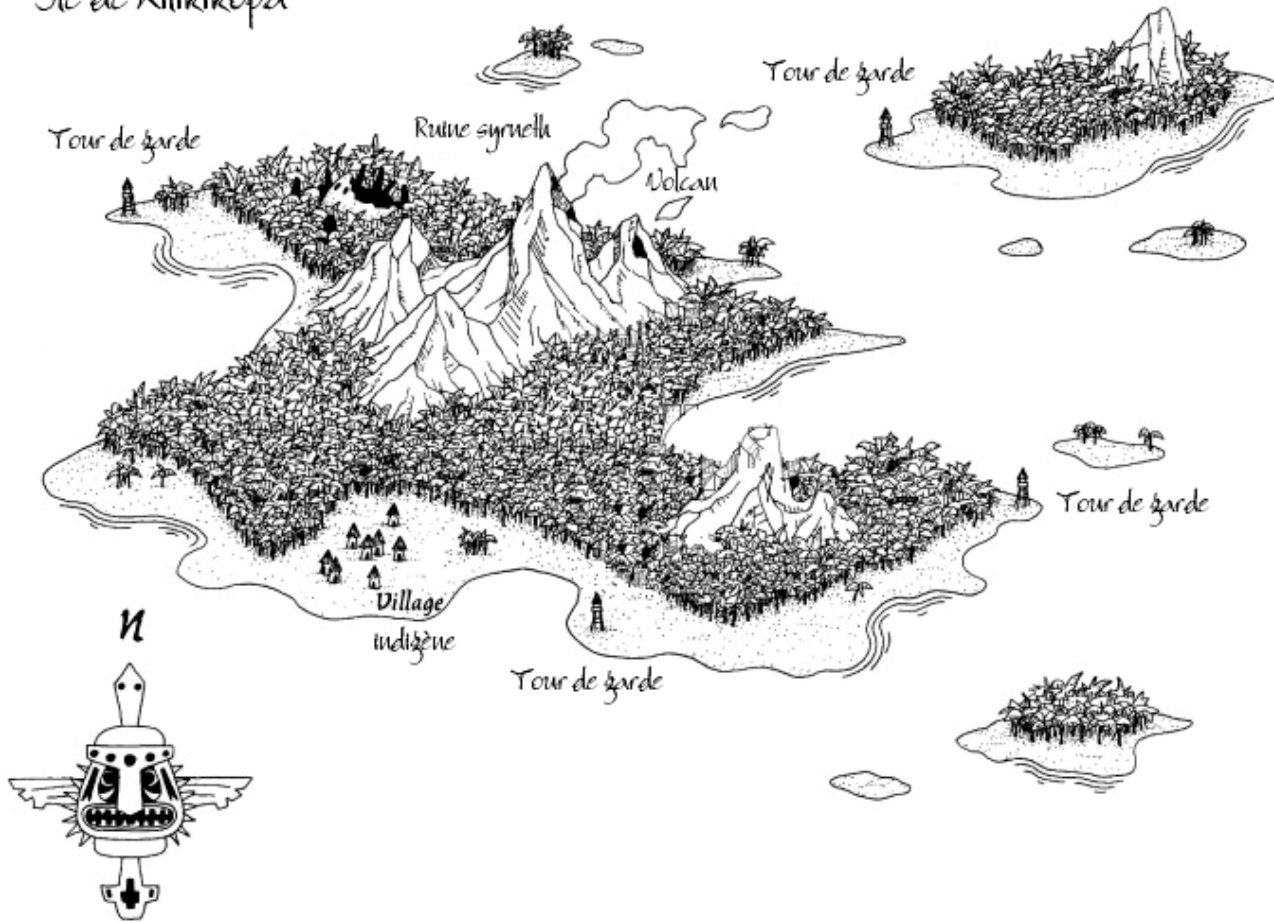
Les hommes situés sur les hauteurs sont armés de mousquets. Ceux qui sont dans le canyon déchargent d'abord deux pistolets avant de charger des sabres d'abordage ou des haches de guerre.

Dès que 12 de ses hommes sont K.O. Ronny prend la fuite.

De l'autre côté, Dubnikov et les héros sont accompagnés de 30 pirates. Bien entendu, le rapport peut sembler déséquilibrer, mais n'oubliez pas l'effet de la surprise. Dubnikov, lui, ne fuira pas, quoi qu'il arrive.

Carte de l'île de Kilikikopa

Île de Kilikikopa



Le trésor de Dubnikov

Pécuniairement parlant : des coffres remplis de bijoux, tissus fins, vins rares, pièces de tous les pays, etc., le tout pour une valeur de prêt de 30 000 guilders.

Une carapace de syrneath, utilisable uniquement à des fins de décoration ;

Une ceinture étincelante : voir Artefacts syrneath dans les avantages pour leurs effets ;

Un sabre d'abordage rougeâtre : voir Artefacts syrneath dans les avantages pour leurs effets ;

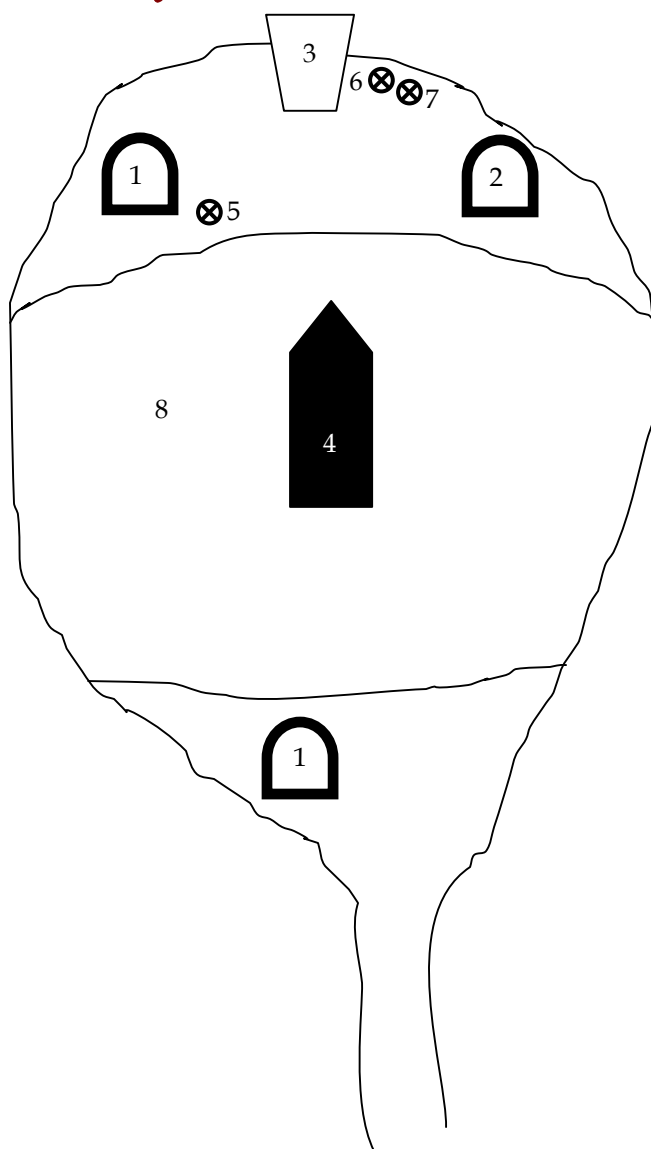
Chemise d'écailles d'insecte : elle ressemble à une chemise. Sa texture est écailleuse et de couleur bleu chrome. Le tissu semble malléable. Dès que quelqu'un la met, elle s'adapte automatiquement au profil de son corps. Elle procure un bonus de +5 au ND pour être touché, sans malus pour l'utilisateur. S'il le désire, le porteur peut, sur un jet de Détermination ND 15 soigner automatiquement 1 Blessure Grave. Ceci ne prend aucune action et si le jet est raté, il ne peut être retenté qu'à la scène suivante. Pour chaque blessure soignée, l'armure inflige 1 blessure légère non soignable (on le garde tant que l'armure est portée, et elle ne s'efface pas dans le cas d'un jet de blessure grave raté). On ne fait pas de jet de blessure grave sur la prise de cette blessure légère. Si l'armure est enlevée, le porteur récupère ses blessures légères perdues à cause du pouvoir de l'armure, mais encaisse d'un coup et automatiquement toutes les blessures graves qu'il a soigné (c'est à dire autant de blessures graves que de blessures légères récupérées) ;

Un Globe oculaire : une sorte d'œil de verre qu'un borgne peut mettre dans son orbite. Il peut alors voir dans le noir, mais sera aveuglé par toute lumière plus violente que la flamme d'une bougie. D'ailleurs, il encaissera 2g2 blessures légères par flash lumineux. Bien entendu, si ce globe est utilisé de jour, il peut entraîner la mort du porteur...

Un Collier d'ambre résonnant : le collier résonne lorsqu'on l'active. Tous les insectes situés dans un rayon d'un kilomètre et demi se ruent vers l'artefact pour le recouvrir et attaquent au passage l'individu qui le tient. L'objet s'arrête automatiquement après trois tours. L'artefact doit rester exposé à la lumière du soleil pendant une journée pour se recharger. Un jet d'Esprit ND 30 est nécessaire pour l'activer la première fois ; (Merci Bendyann)

Un Sceptre de Contrôle et deux Collier de l'Oubli : le est en or massif, avec une grosse pierre précieuse en guise de pommeau. Il sert à contrôler les sidhes en les asservissant. Ceci est très dangereux car la Dame du Lac s'en rend immédiatement compte et il ne fait pas bon s'en faire une ennemie. C'est pourquoi il est utilisé en conjonction avec des Colliers de l'Oubli. Il y en a deux dans le trésor. Ces colliers semblent avoir été faits pour plaire à des sidhes (bois rares et fleurs cristallisées remplacent les traditionnelles pierres précieuses et perles). Mettre ce collier est une véritable malédiction pour un Sidhe : il oublie tout son passé, même son nom, sans s'en soucier et surtout il est oublié de la Cour des Fées (comme s'il n'avait jamais existé). Les colliers et le sceptre ne sont pas assez puissants pour être utilisés contre les Reines ou les créatures trop puissantes (à l'appréciation du MJ).

Plan de la grotte du monolithe



1 Portail Porté permanent reliés entre eux permettant de traverser le lac de lave.

2 Portail Porté permanent menant dans les catacombes de Numa.

3 Pont sidhe menant à la Fontaine de Jouvence.

4 Monolithe de Basalte Thalussai.

5 Lois Castagnède.

6 Angélique Castagnède.

7 Graziano Nannini.

8 Le Lac de lave.

Snowdown

Scénario 25

Bientôt disponible.

Par Gérard "Geronimo" Vincent.

