
Les Secrets de la Septième Mer

Campagne Lacrime Mundi
2^{ème} Partie

Vos derniers sanglots

Ecrit par Grolf
Janvier 2008

http://pagesperso-orange.fr/le_capharnaum/

Tables des matières

Tables des matières	2
Synopsis	2
Introduction	2
Acte I : L'île mystérieuse	3
Scène 1 : Débarquement et exploration : une aiguille dans une botte de foin ?	3
Scène 2 : Une jungle inhospitalière.....	4
Acte II : Le sanctuaire.....	5
Scène 1 : Le temple perdu.....	5
Scène 2 : Le sacrifice des larmes.....	6
Scène 3 : Le trésor oublié	8
Acte III : Départ mouvementé	9
Scène 1 : Le seigneur de l'île.....	9
Scène 2 : La Découverte.....	10
Scène 3 : Le grand départ.....	10
Annexes	11
Annexe 1 : Le journal de bord.....	11
Annexe 2 : La carte de l'île	13

Synopsis

Un ancien carnet de bord évoque une île mystérieuse, un trésor caché gardé par de dangereuses créatures, et des objets étranges. Une carte indique la position de cette île. Que faut-il de plus aux personnages pour partir en quête de ce trésor ? Un armateur castillan donnera le dernier petit coup de pouce en leur fournissant un navire et un équipage.

Mais une fois sur l'île, c'est la nature hostile et une tribu indigène qui s'opposent à la volonté de nos fiers explorateurs, et qui sait combien d'entre eux en ressortira vivant ?

Introduction

Le point de départ de l'aventure est constitué de deux pages d'un ancien journal de bord castillan et d'une carte des îles des environs de Marcina. Le but de ce scénario est donc de partir à la chasse au trésor.

Plusieurs points d'entrée sont possibles pour cette aventure :

- Si vous avez fait jouer le premier scénario de la campagne, « Nuages sur Marcina », vos personnages ont probablement mis la main sur les extraits du journal de bord (pages reproduites ici en annexe 1). Dans ce cas, les personnages peuvent entrer en contact avec Carlo Manuel de la Hoya, le propriétaire du Livre des Prophètes où étaient cachées les pages du journal de bord. Il pourra leur fournir la carte indiquant la position de l'île au trésor.
- Si vous n'avez pas fait jouer le scénario précédent ou si les personnages n'ont pas trouvé le journal de bord, c'est Carlo Manuel de la Hoya qui pourra directement entrer en contact avec les personnages pour leur proposer cette chasse au trésor.

Quelle que soit la manière d'y arriver, le scénario débute par un entretien entre les personnages et Carlo Manuel de la Hoya. C'est un marchand castillan qui œuvre dans le commerce du rhum depuis une vingtaine d'années. A 45 ans, il a réussi dans les affaires et ne court plus après l'argent. Ceci dit, le frisson de cette nouvelle aventure lui titille l'esprit, et il est prêt à proposer aux personnages d'affréter un navire et de leur fournir un équipage s'ils acceptent de partir chercher ce trésor pour lui. Il leur proposera de gagner une part du butin, la majeure partie lui revenant puisque c'est lui qui investit la mise de départ...

Acte I : L'île mystérieuse

Scène 1 : Débarquement et exploration : une aiguille dans une botte de foin ?

Le navire préparé par Carlo Manuel de la Hoya se nomme « le Frelon ». Il s'agit d'un navire marchand léger armé de quelques canons. Il est commandé par le capitaine Emilio Fonseca qui est secondé par le bosco Damiano Garcia, tous deux castillans d'origine.

L'île est facile à atteindre avec la carte et il faut environ deux jours de navigation pour y parvenir en partant de Puerto Grande sur Marcina.

Il est aussi aisé de trouver une crique où débarquer, mais les indications du journal de bord sont trop sommaires pour savoir où chercher une fois sur l'île.



La topographie de l'île est relativement simple : il s'agit d'une formation volcanique vieille de plusieurs millions d'années. Au centre de cet îlot se trouve une montagne qui est en fait un volcan éteint depuis des centaines de milliers d'années. La végétation luxuriante déjà présente sur le reste de l'île a également gagné la majeure partie de ses flancs, laissant seulement son sommet à nu. Ce dernier est donc le meilleur endroit pour avoir une vue globale de l'île.

Hormis le volcan, le reste de l'île est sans grand relief et presque entièrement recouvert par une jungle assez dense. Quelques plages entourent l'île, le reste des côtes étant formé de rochers et parsemé de récifs. **Si les joueurs n'en ont pas l'idée par eux-mêmes, faites leur comprendre qu'ils ont tout intérêt à gagner le sommet de la montagne pour tenter de repérer une construction ou quoi que ce soit qui pourrait ressembler à ce qui est décrit dans le journal de bord.**

Le seigneur de l'île

Un singe gigantesque vit sur cet îlot perdu. Les personnages ne le rencontreront qu'à la scène 1 de l'acte III, mais de temps en temps, ils pourront entendre son hurlement terrible dans le lointain. Faites leur sentir qu'une créature probablement horrible vit ici, et laissez monter la tension au fur et à mesure que leur imagination travaille...


Important

Un navire de la Société des Explorateurs est ancré à un autre endroit des côtes. Toutefois, sa présence doit rester cachée aux yeux des personnages et n'être révélée que plus tard dans l'aventure. Si les personnages souhaitent faire le tour de l'île avant de jeter l'ancre, justifiez plus tard le fait qu'ils n'ont pas vu ce navire car il était caché dans une crique masquée par un bras de terre ou par du brouillard, etc... Bref, ils ne l'ont pas vu et le découvriront à l'acte III.


Scène 2 : Une jungle inhospitalière

La jungle de l'île est peuplée d'animaux sauvages en manque de nourriture. Les personnages sont donc des proies de choix pour le dîner de ces braves bêtes. Seuls les singes se révéleront plutôt inoffensifs et les aigles n'attaqueront que si la situation leur est vraiment favorable.


Aigle (Homme de main) → Guide du Maître, page 159

ND :	25 (10 au sol)	
Gaillardise :	2	
Dextérité :	2	
Détermination :	1	
Esprit :	1	
Panache :	1	
Attaque :	6g2 (serres)	
Dégâts :	2g2 (serres)	
Compétences :	Jeu de jambes (en vol) 4, Jeu de jambes (au sol) 1	


Python (Homme de main) → Cathay, page 75

ND :	10 (20 dans un arbre)	
Gaillardise :	6	
Dextérité :	2	
Détermination :	1	
Esprit :	2	
Panache :	1	
Attaque :	6g2 (prise)	
Dégâts :	6g1 (étréinte)	
Compétences :	Jeu de jambes 1, Escalade 3, Etreinte 6, Prise 4, Guet-apens 3, Natation 2	
Capacité spéciale :	Une fois sa proie prise, le python peut utiliser l'étreinte comme une Action.	


Chimpanzé (Homme de main) → Cathay, page 74

ND :	15 (20 en roulé-boulé)	
Gaillardise :	1	
Dextérité :	4	
Détermination :	2	
Esprit :	1	
Panache :	3	
Attaque :	4g4 (griffes)	
Dégâts :	1g1 (griffes)	
Compétences :	Amortir une chute 3, Escalade 4, Jeu de jambes 2, Sauter 3, Roulé-boulé 3	


Tigre (Homme de main) → Guide du Maître, page 156

ND :	20	
Gaillardise :	4	
Dextérité :	2	
Détermination :	1	
Esprit :	1	
Panache :	1	
Attaque :	4g2 (griffes), 4g2 (morsure)	
Dégâts :	4g3 (griffes), 4g3 (morsure)	
Compétences :	Déplacement silencieux 3, Jeu de jambes 3	

Cobra (Homme de main) → Cathay, page 73

ND :	15	
Gaillardise :	2	
Dextérité :	3	
Détermination :	1	
Esprit :	1	
Panache :	3	
Attaque :	5g3 (morsure)	
Dégâts :	1g1 (morsure)	
Compétences :	Jeu de jambes 2, Déplacement silencieux 3	
Capacité spéciale :	Injecte une dose de poison par sa morsure.	
Poison :	<i>Effet : 1 Blessure Grave</i> <i>Rapidité d'action : 5 phases</i> <i>Durée d'action : 4 rounds</i>	

Vipère arboricole (Homme de main) → Cathay, page 74

ND :	15 (25 dans un arbre)	
Gaillardise :	1	
Dextérité :	3	
Détermination :	1	
Esprit :	1	
Panache :	2	
Attaque :	4g3 (morsure)	
Dégâts :	0g1 (morsure)	
Compétences :	Jeu de jambes 2, Déplacement silencieux 2, Escalade 4, Guet-apens 4	
Capacité spéciale :	Injecte une dose de poison par sa morsure.	
Poison :	<i>Effet : 2g1 blessures légères</i> <i>Rapidité d'action : 30 min.</i> <i>Durée d'action : 1 jour</i>	

Acte II : Le sanctuaire

Après s'être frayé un chemin à travers la jungle, y avoir affronté ses dangers et ses bêtes sauvages, et avoir entendu régulièrement les cris et hurlements du « seigneur de l'île », les personnages parviennent enfin sur les contreforts du volcan et arrivent à avoir une vision globale des environs. Après quelques instants d'observation, ils peuvent distinguer une construction humaine en contrebas : une sorte de monument rectangulaire dépasse légèrement de la jungle au nord-est du volcan. Il est facile de repérer la direction à prendre et de la tenir à travers la forêt pour atteindre le bâtiment (éventuellement via un jet d'Esprit + Navigation, ou Sens de l'orientation ou tout simplement un jet de Perception, sous un ND de 15).

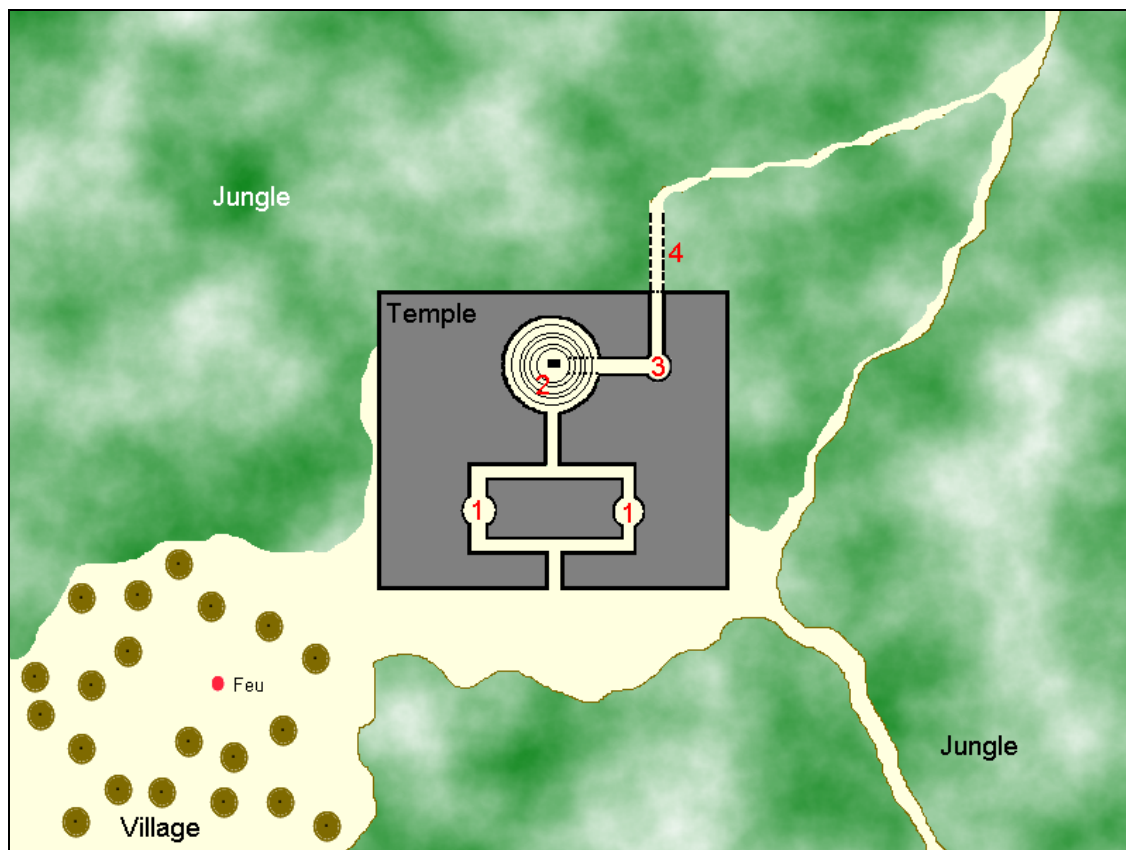
Scène I : Le temple perdu

Le village

Près de la construction repérée, dans la jungle, se trouve un petit village d'indigènes. Il est composé d'une trentaine de huttes sommaires faites de paille et de torchis. A l'arrivée des personnages sur place, aucune activité humaine n'y est perceptible. Par contre, ils peuvent entendre ce qui semble être un rythme battu par des tambours et une mélodie entonnée par des dizaines de personnes. Tous ces bruits semblent provenir du seul bâtiment en dur des environs.



Cette construction rectangulaire semble très ancienne. Elle est faite de gros blocs de pierre taillée assemblés en terrasses à plusieurs niveaux (à la manière des pyramides aztèques, mais en moins élevée). D'emblée, les personnages peuvent supposer qu'il s'agit là d'un temple. Il est aisé de penser que les habitants du village sont probablement rassemblés à l'intérieur, là d'où proviennent les chants et le rythme des tambours.



Aucun garde n'est visible à l'entrée du temple. Pas plus que dans le hall dans lequel entrent les personnages après avoir passé l'arche qui paraît être la seule ouverture du bâtiment.

Description du temple

Au fond du hall, deux corridors partent à gauche et à droite. Chacun d'eux mène à une salle ronde (1) servant à la préparation des rituels et des cérémonies. Actuellement, ces salles sont vides et ne contiennent que des bancs de pierre le long des murs. Les deux couloirs se rejoignent ensuite pour n'en former plus qu'un menant à l'arène intérieure (2). Cette très grande salle est en fait un amphithéâtre circulaire constitué de hauts gradins concentriques. Le niveau le plus bas est un large espace au centre duquel se trouve un grand autel. Sur cette masse de pierre sont effectués les sacrifices entrant dans le déroulement de certains rituels.

Le corridor arrivant des salles de préparation (1) ouvre sur l'arène au niveau du gradin le plus haut. Une autre ouverture est pratiquée sur la hauteur des deux derniers niveaux les plus bas et mène à la salle privée des prêtres (3) au bout d'un petit couloir.

La salle des prêtres (3) est aujourd'hui utilisée pour stocker toutes sortes d'objets : des trésors glanés au fil des naufrages de navires occidentaux, de la vaisselle en or, des coffres plein de pièces, des statuette. Sur un petit pilier de pierre au centre de la pièce se trouve une statuette étrange avec des yeux colorés.

Sur la paroi nord de la salle des prêtres (3), une dalle de pierre semble posée contre le mur. Une gravure représentant une sorte de singe y est visible. Cette dalle peut être déplacée par une seule personne (moyennant un jet de Gaillardise d'un ND de 25, ou plus facilement par plusieurs personnes). Derrière s'ouvre une petite galerie qui débouche directement dans la jungle derrière le temple. Là une piste (4) peu utilisée rejoint un peu plus loin un chemin plus important qu'empruntent régulièrement les indigènes.

Déroulement de la scène

Les personnages peuvent pénétrer sans crainte dans le village et y fouiller toutes les huttes qu'ils souhaitent. Ils n'y trouveront que des objets usuels sans grand intérêt.

Ils peuvent ensuite entrer dans le hall du temple, visiter les salles de préparation, et aller jusqu'à l'entrée de l'arène sans rencontrer personne. Dès qu'ils arrivent à ce point, la scène 2 s'enclenche.

Scène 2 : Le sacrifice des larmes

Lorsque les personnages parviennent à l'entrée de la grande salle de cérémonie, ils se trouvent au niveau du gradin le plus haut. Chaque gradin est haut de 1 mètre, et il y a dix niveaux de gradins. Sur chaque niveau sont assis de nombreuses personnes : au total, il y a une centaine d'indigènes dans la salle. La plupart sont de simples villageois (hommes, femmes, vieillards et enfants), mais certains d'entre eux sont les guerriers de la tribu. Ceux-ci sont armés de lances. Tous les indigènes sont habillés tout simplement d'un pagne et sont torse nu. Ils ont la peau sombre.

Au niveau le plus bas, près de l'autel se trouvent le grand prêtre, le chef de la tribu, ainsi que les deux plus grands chasseurs du village. Les autres guerriers sont répartis un peu partout dans la salle à différents niveaux des gradins.

Sur l'autel, un homme blanc, vêtu à l'occidentale, est allongé et ligoté. Il est parfaitement conscient et terrorisé. A la vue de la dague sacrificielle énorme que tient le grand prêtre dans ses mains, la future victime du rituel se met à pousser des hurlements, implore la pitié des indigènes et éclate en sanglots avec des convulsions démesurées. A ce moment-là, un des assistants du prêtre approche une sorte de bol du visage de l'homme blanc et y recueille « ses derniers sanglots ». Le grand prêtre récupère le bol et le lève au dessus de lui, et la foule pousse alors de grands cris de joie. Après avoir rendu le bol à son assistant, il se retourne vers l'autel et brandit sa dague.

Si cela ne l'était pas déjà avant, il est clair que l'homme va être tué. Bien évidemment, il revient aux personnages de décider d'intervenir ou pas, mais un petit coup de pouce du MJ via un déclenchement d'arcane (Dévoué, Téméraire, Impulsif...) peut toujours aider à se décider. Les guerriers sont certes nombreux, mais semblent tout à fait à la mesure des personnages.

Déclenchement

Les événements s'emballent :

- Si les personnages décident d'intervenir pour sauver l'homme blanc,
- Si les personnages sont repérés (bruit, vue, notamment depuis les gradins d'en face...),
- Si un autre événement se produit, par exemple un indigène qui arriverait dans le temple dans le dos des personnages et qui donnerait l'alerte.

Une fois les hostilités déclenchées :

- Les villageois « ordinaires » (non combattants) vont chercher à prendre la fuite en évitant tout contact avec les personnages. La plupart ne connaissent pas l'issue par la salle des prêtres ; ils vont donc tout naturellement essayer de remonter les gradins vers la sortie. Une fois à l'extérieur du temple, ils s'éparpilleront dans la jungle et y resteront cachés jusqu'au départ des personnages.
- Les guerriers sur les gradins vont se diriger rapidement vers les personnages pour les attaquer au corps à corps. Ce sont des groupes de brutes, mais la majorité se battra jusqu'à la mort. Le nombre de bandes de brutes est à doser en fonction du groupe de personnages à la discrétion du MJ.
- Les dirigeants de la tribu restent près de l'autel et attendent les personnages pour les affronter directement, à moins que ceux-ci n'utilisent des armes à distance, auquel cas ils se déplacent pour venir au contact. Si les choses tournent mal pour eux, le prêtre s'enfuira par le corridor secret. Le prêtre n'est pas un combattant, mais il tentera quand même de se défendre (il est à considérer comme une brute). Les autres sont des guerriers et défendront pied à pied leur territoire. Il y a le chef de la tribu et les deux grands chasseurs.

Les indigènes

Mourak, chef de tribu (Vilain)		
Gaillardise :	4	Arcane : Impulsif (Travers)
Dextérité :	3	Avantages : Réflexes éclairs, Lancier précis, Sens aiguisés
Esprit :	4	Ecole d'escrime de Naghem : Maître
Détermination :	3	Coup de pied 5, Exploiter les faiblesses (Naghem) 5, Lancer (Lance) 5, Saut à perche 5
Panache :	3	Apprenti : Augmentation gratuite sur Lancer (Lance)
Attaque (Arme d'hast)	8g3	Compagnon : Saut à la perche en Défense active
Parade (Arme d'hast)	9g4 (ND: 30)	Maître : Coup de pied sauté avec la perche
Dommages	7g2 (Lance)	Arme d'hast : Attaque 5, Parade 5
Attaque (Couteau)	7g3	Couteau : Attaque 4, Parade 4, Lancer 3
Parade (Couteau)	8g4 (ND: 25)	Athlétisme : Course de vitesse 3, Escalade 2, Jeu de jambes 3, Lancer 2
Dommages	5g2 (Dague)	
Jeu de jambes	7g4 (ND: 20)	

Grands chasseurs (Homme de main)	
Gaillardise :	3
Dextérité :	3
Esprit :	2
Détermination :	3
Panache :	2
Attaque (Arme d'hast)	6g3
Parade (Arme d'hast)	5g2 (ND: 20)
Dommages	6g2 (Lance)
Attaque (Couteau)	5g3
Parade (Couteau)	4g2 (ND: 15)
Dommages	4g2 (Couteau)
Jeu de jambes	5g2 (ND: 20)
Athlétisme : Course de vitesse 3, Escalade 3, Jeu de jambes 3, Lancer 1, Nager 3 Couteau : Attaque 2, Parade 2, Lancer 1 Arme d'hast : Attaque 3, Parade 3	

Guerriers indigènes (Brutes)	
Niveau de menace :	2
ND :	15
Initiative :	2g2
Attaque :	[nb]g2
Dommages :	9 (lances)

Libération du prisonnier

L'homme attaché sur l'autel est un avalonien membre de la Société des Explorateurs. Il est blond aux cheveux mi-longs et aux yeux bleus. Il a 32 ans et a le teint hâlé des hommes qui ont passé de nombreux mois au soleil ou en mer. Il s'appelle Solomon Bridgeman et fait partie de l'équipage du « Discovery » (la Découverte). Il a été capturé par la tribu alors que son groupe d'explorateurs venait de poser le pied sur l'île et à peine pénétré dans la jungle. Les autres ont réussi à fuir et sans doute à rejoindre le navire pour y chercher des secours, mais lui a été pris. Tout cela s'est déroulé il y a quelques heures à peine.

Si les personnages parviennent à libérer Solomon Bridgeman, il leur sera bien évidemment infiniment reconnaissant et se montrera assez conciliant, mais il n'oubliera toutefois pas les objectifs de son groupe d'explorateurs, à savoir récupérer des objets Surneth et des artefacts. En cela, la statuette pourra être un objet de litige...



Scène 3 : Le trésor oublié

Dans la salle des prêtres se trouve donc le trésor de la tribu. Il est composé de :

- Plusieurs dizaines d'objets en or, notamment de la vaisselle et des statuettes (valeur à la discrétion du MJ),
- Des coffres remplis de pièces d'or, principalement de vieux doublons castillans, plusieurs milliers en tout (à la discrétion du MJ),
- Une statuette indigène en bois sculpté, dont les yeux sont des petites **pierres Domae**. L'une est une **Pierre de soleil** (jaune, tachetée de orange, luisante le jour) et l'autre est une **Pierre de lune** (blanc laiteux le jour, translucide et luisante la nuit) → Voir *La Croix d'Erèbe*, page 149.

Acte III : Départ mouvementé

Scène 1 : Le seigneur de l'île

Alors qu'ils sont dans la salle du trésor, les personnages entendent des bruits au niveau de l'arène : de nouveaux guerriers arrivent en masse : ils sont obligés de trouver une autre issue, sinon ils risquent d'être submergés par le nombre des indigènes. S'ils ne portent pas d'attention à la dalle masquant la sortie cachée, c'est Solomon Bridgeman qui le fera.

L'opportunité de prendre la fuite en emportant ce qu'ils peuvent du trésor se présentera alors. Il faut bien faire comprendre aux joueurs que leurs personnages ont peu de chances de s'en sortir face à un tel nombre d'ennemis. Ils n'ont plus qu'à emprunter la galerie secrète qui les mène directement dans la jungle.

Une piste descend de la montagne vers la côte nord de l'île où est ancrée « la Découverte », le navire des Explorateurs, aussi Solomon Bridgeman suggèrera de prendre cette direction, d'autant plus que les guerriers qui les poursuivent ne semblent leur laisser que cette voie pour fuir.

Toutefois, les guerriers indigènes les prennent en chasse, ce qui peut alors donner lieu à une course poursuite avec tout un tas de rebondissements et d'évènements. Tout le monde se retrouve dans la jungle, ce qui donne des opportunités d'exploitation du décor : arbres, troncs (en travers de la piste ?), lianes, etc. A noter que la pente est assez forte. Les personnages ne doivent alors avoir en tête que le fait de se mettre à l'abri.

La course poursuite est donc une occasion de scène d'action d'anthologie, avec les guerriers qui lancent leurs sagaies vers les personnages, etc... Lorsque les personnages parviennent en vue de la plage, les arbres et le sol commencent à trembler de manière inquiétante et un hurlement du seigneur de l'île se fait entendre tout proche. Bientôt, c'est le singe gigantesque qui apparaît en travers du chemin des personnages.



S'il en a l'occasion, le grand singe attrapera des indigènes et jouera avec leur corps comme s'il s'agissait de simples poupées. Mais c'est bien sûr aux personnages que le monstre s'en prendra pour leur barrer le passage.

Kong (Homme de main) → basé sur le Yeti issu du supplément Cathay, page 74

ND :	20
Gaillardise :	6
Dextérité :	2
Esprit :	2
Détermination :	4
Panache :	2
Attaque :	5g2 (claque), 6g2 (prise), 5g2 (lancer arme improvisée)
Dégâts :	6g2 (claque)
Compétences :	Guet-apens 3, Déplacement silencieux 4, Escalade 5, Lancer (arme improvisée) 3, Prise 4, Etreinte 3, Sauter 3

Scène 2 : La Découverte

Une fois arrivés à la plage, les personnages doivent alors embarquer à bord de la Découverte. Ceci peut se révéler assez mouvementé si les indigènes et le Seigneur de l'île sont toujours à leur poursuite.

Des barques et des Explorateurs sont déjà sur la plage puisque ceux-ci envisageaient d'aller explorer l'île pour retrouver Solomon. Ils n'ont alors plus qu'à faire demi-tour pour échapper aux indigènes. Retourner au temple pour chercher le reste du trésor doit apparaître comme illusoire au vu de la masse des guerriers qui peuvent potentiellement les y attendre...

« La Découverte » est un des fameux navires des Explorateurs. Il est décrit dans les suppléments officiels, ainsi que son capitaine Cosette Saint-Clair et son célèbre équipage : Rose et Vincent Calloway, Jack Porte Poisse, Maggie Malone... Voir pour cela les ouvrages suivants :

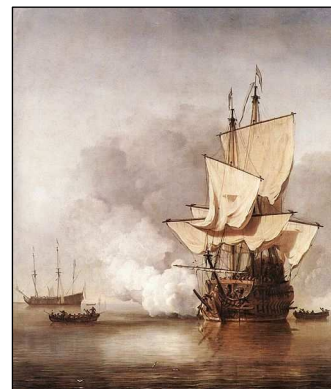
- Flots de Sang aux pages 31 à 33, 65 à 67, 150 à 156.
- Explorer's Society, page 87

Précision et futur

Le fait que le prisonnier et le navire fassent partie de la Société des Explorateurs est ici optionnel bien entendu. Ceci dit, cela permet d'une part d'ouvrir des opportunités de contacts et d'aventures entre les personnages des joueurs et les Explorateurs, et d'autre part, ce fait pourra être utile dans les deux scénarios suivants de la campagne. Cela reste de toute façon facultatif.

Au revoir ?

Théoriquement, les personnages devraient rejoindre « le Frelon », le navire affrété par Carlo Manuel de la Hoya, leur commanditaire pour cette expédition. Si les personnages font le choix de rester avec les Explorateurs, aucun souci. S'ils décident de jouer le jeu et de retrouver « le Frelon », le capitaine Cosette Saint-Clair acceptera de faire le tour de l'île pour y aller. Mais une fois sur place, ils s'apercevront que leur navire a été attaqué et détruit il y a quelques heures. Les quelques survivants pouvant être repêchés expliqueront qu'ils ont été attaqués par un navire de pirates : « El Matarife » (« Le Boucher » en castillan). Le bateau étant irrécupérable, les personnages doivent partir avec les Explorateurs à bord de la Découverte.



Scène 3 : Le grand départ

Les Explorateurs viennent d'achever une campagne de fouilles dans les îles de l'archipel et leur prochaine destination est l'Avalon. Le capitaine fera escale pour ravitailler dans un port sûr de l'archipel et pourra y déposer les personnages. Toutefois, si ceux-ci le souhaitent, ils pourront rentrer en Avalon à bord de la Découverte.

Précision : la suite de la campagne « veut » que les personnages retournent effectivement sur le continent, mieux vaut donc que le voyage se poursuive avec la Découverte.

Le voyage de retour vers Cardican sera l'objet du troisième épisode de la campagne : « Déluge mortel »...

Annexes

Annexe 1 : Le journal de bord

Ces deux pages d'un ancien livre de bord se trouvent coincées entre les pages d'un Livre des Prophètes glissé dans la poche de Cristobal Managua de l'Acte I Scène 3 du scénario « Nuages sur Marcina ». Ces pages sont écrites en castillan.

Le 17 de Septimus 1629,

Nous avons abordé ce matin les côtes d'une petite île apparemment inhabitée. Deux chaloupes ont été mises à l'eau avec douze hommes à leur bord, ayant pour mission de trouver de l'eau douce, des fruits et du gibier. A la tombée de la nuit, ils n'ont toujours pas reparu.

Le 18 de Septimus 1629,

Le temps est toujours au calme et nous restons sans nouvelles des matelots débarqués hier après-midi. J'ai donné ordre de préparer la dernière chaloupe pour partir à leur recherche s'ils n'étaient pas de retour d'ici midi.

...

Après plusieurs heures de recherches, nous avons retrouvé trois des douze hommes débarqués hier. Et encore, ils étaient dans un sale état. Je ne compte plus le nombre de leurs contusions et estafilades, quand ce n'étaient pas des blessures ouvertes. Pire, ces hommes avaient les yeux hagards et emplis de terreur. Leurs propos étaient incohérents et il fut difficile de saisir le sens de leurs paroles. Nous avons cru comprendre qu'ils avaient trouvé les ruines d'anciens habitats, en pierre semble-t-il, mais peut-être s'agissait-il de simples grottes ?

Sans réellement savoir ce qui avait pu causer la folie qui s'est emparée de leur âme, j'avais beaucoup de mal à donner foi aux bribes de leur récit. Ce fut le cas jusqu'à ce que l'un d'eux me montre une poignée de doublons castillans datant probablement de la fin du siècle dernier. Il m'a dit l'avoir ramassée avant de déguerpir et n'avoir pas eu le temps d'en prendre plus car ses compagnons étaient en train de se faire sauvagement massacrer par des créatures qu'il n'a pas eu le temps de voir. Le dernier détail notable rapporté par les survivants était la présence d'un objet tel qu'ils n'en avaient jamais vu auparavant. La forme et l'aspect en étaient étrange et

difficulté à manœuvrer le navire, nous avons donc décidé de mettre le cap au nord-ouest vers Puerto Grande.

Le 21 de Septimus 1629,

Après deux jours de cabotage, nous arrivons enfin en vue du port. Deux des quatre rescapés de l'île ont succombé à leurs blessures. Les deux autres sont prostrés depuis la nuit dernière.

Le 22 de Septimus 1629,

Je ne sais que faire. L'île que nous avons découverte semble receler un trésor important et peut-être des objets de grande valeur. D'un autre côté, cette manne paraît avoir des gardiens des plus redoutables et mortels. Le jeu en vaut-il la chandelle ?

Le 29 de Septimus 1629,

Après concertation avec l'équipage, j'ai décidé de ne pas monter d'expédition pour le moment. Nous n'en avons pas les moyens... et peut-être pas le courage, je dois bien l'avouer.

Le 5 d'Octavus 1629,

J'ai peut-être trouvé un acheteur pour la carte. Certes, je n'en tirerai sans doute qu'une misère par rapport à la valeur du trésor, mais ce sera toujours mieux que rien, et cela nous permettra de recruter de nouveaux matelots et de remplir nos cales en vue de notre retour vers le continent.

Le 13 d'Octavus 1629,

Enfin nous levons l'ancre. Tous ceux qui étaient à bord au moment de notre passage sur l'île se demandent encore s'il reviendront un jour naviguer dans les eaux de cet archipel maudit. Quant à moi, je suis toujours tiraillé et mes rêves sont

Annexe 2 : La carte de l'île

Dans le Livre des Prophètes de Carlo Manuel de la Hoya se trouvaient à l'origine les deux pages du journal de bord et la carte de l'île. Ces pages sont restées tellement longtemps dans le Livre que la carte a en partie déteint sur l'intérieur de sa couverture, mais rien n'est exploitable sans la carte elle-même. Celle-ci est toujours en possession de Carlo Manuel de la Hoya.

