

Un roi pardonne à un assassin, mais pas la mer.

Proverbe de marin

Les cartes, les dés et les femmes ne causent que des ennuis.

Proverbe de marin

Debout moussaillons, que l'on hisse toutes les voiles ! Si nous tombons aux mains de ce bâtiment de guerre, les sirènes chanteront sur nos dépouilles avant la tombée de la nuit.

Dernières paroles, désormais célèbres, du capitaine Guy Aaron, pirate avalonien

La mer est salée parce qu'il y a des morues dedans. Et si elle ne déborde pas, c'est parce que la Providence, dans sa sagesse, y a placé aussi des éponges.

Alphonse Allais

ORIGINES : "Où il convient de rendre à César..."

Ce scénario pour *Seventh Sea* est aimablement téléchargeable sur le site de SIROZ/Asmodée et a été écrit par le brillant et prolifique *Fablyrr*. Je l'ai légèrement adapté afin qu'il fasse suite au scénario *Une Nuit Agitée aux Trois Plumes*.

Notes liminaires

Ce scénario est prévu pour un groupe de héros peu expérimentés n'ayant pas peur de voyager sur terre comme sur mer. Certaines séquences d'actions demanderont une mise en scène très cinématographique de la part du meneur de jeu.

Préambule

Nombreuses sont les personnes à courir après le trésor de Michelle Saint-Rose. Hugues de Ternessienne est de ceux-là, tout comme Krâne le cannibale. C'est d'ailleurs à ce dernier que Hugues est parvenu à voler une carte révélant l'emplacement du trésor (enfin, c'est ce qu'il croit). Seulement, il ne dispose pas des fonds ni du courage nécessaire pour se lancer seul dans cette aventure avec Krâne aux trousses. Il va donc demander l'aide des héros...

Introduction

Tout commence en Montaigne, Pau plus exactement, les héros sont au calme depuis environ deux jours quant ils reçoivent une missive d'un explorateur, un certain Hugues de Ternessienne. L'explorateur en manque de finance et de gardes du corps leur demandera de le suivre à la recherche du trésor de Michelle Saint Rose, une pirate répétée pour ses richesses. Mais lors du rendez-vous, l'explorateur se fera assassiner par un membre de l'équipage du pirate Krâne le Cannibale qui lui aussi court après le trésor. Donc, munis de la carte au trésor et de certaines indications, les héros vont devoir se rendre en Castille pour se faire traduire une partie de la carte, se feront poursuivre par le lieutenant de Krâne et quelques hommes, prendront le bateau, essuieront une attaque de Krâne, arriveront sur l'île, tomberont sûrement dans quelques pièges, se feront de nouveau attaquer par le capitaine pirate et finiront par ne ramener qu'une petite partie du trésor... qui n'est même pas celui de Michelle Saint Rose !

Acte I : Une carte au trésor, ça n'est pas toujours un cadeau...

Trois coups de bâtons et le rideau se lève sur Pau, un jour d'automne, le ciel est gris mais le temps encore beau, nos héros se promènent dans la ville lorsqu'un galopin les aborde et leur tend une missive

Scène 1 : Tout commence par une missive...

Décors : l'auberge du *Pilier Blanc*

Protagonistes : Hugues de Ternessienne, un arbalétrier

Il y est écrit qu'ils doivent se rendre le soir même à l'auberge du *Pilier Blanc*, une heure après la fin d'une représentation théâtrale : "Les baguigneurs". La missive ne précise pas grand chose, elle est écrite d'une main habile, polie, mais parle surtout de discussion pour de gros biens à partager. Ainsi les héros auront tout loisir de passer une journée tranquille, peut-être même se rendre au théâtre, pour enfin aller à l'auberge du *Pilier Blanc* qui se trouve dans le quartier des artisans. C'est l'automne, les rues sont calmes et toutes les échoppes sont déjà fermées. Quant ils arriveront à l'auberge, l'explorateur sera assis à une table dans un coin de la salle dos à une fenêtre (la négligence de l'explorateur qui se met dos à la fenêtre doit passer inaperçue dans votre description). Une fois les héros entrés, il leur fera un signe de la main pour qu'ils s'approchent, puis saluera tout le



monde poliment en se présentant et si les héros n'ont pas mangés, il leur offrira même un repas. Puis il exposera les faits :

“Cela fait maintenant deux ans que je cours après cette carte au trésor. Elle indique l'endroit précis où se trouve le tombeau de Michelle Saint Rose.” Il leur tendra à ce moment là le résumé de la légende de la pirate. Donnez la note sur Michelle St-Rose qui se trouve dans la Gazette.

“ Voilà, ce que j'ai à vous proposer est simple : vous m'aidez à retrouver ce trésor et nous partageons le tout en parts équitables.

Un bateau, le “ Beau Vert ”, nous attend, prêt à partir dans le port de Buc. Mais avant nous devons nous rendre en Castille afin de rencontrer un vieil ami à moi, Franz Reimer, un érudit qui pourra nous traduire la carte et les notes. Pour cela nous devons nous rendre en Soldano à Altamira. Le trésor doit être énorme et j'en ai promis 3 % au capitaine du *Beau Vert*. Oh ! Une dernière chose avant que vous acceptiez, un pirate est sur le même chemin que nous, il est prêt à tuer pour cela et ça risque donc d'être dangereux. Il s'appelle... aarrggghhh !!! ”

Il conclura son discours sur cette dernière note, un carreau d'arbalète entre les omoplates. Il est bien sûr raide mort, mais une chose intéressante pour les héros, c'est qu'il allait sortir la carte et les notes de sa veste. Le tout est maintenant par terre.

Pour ceux qui s'intéressent au meurtrier, aucune chance de le retrouver. Il était de l'autre côté de la rue et a tout de suite filé dans les ruelles qu'il avait au préalable étudiées.

Ceci étant, ils se retrouvent avec une carte et des notes dans les mains et le tout est totalement incompréhensible, puisque c'est écrit en cymrique (ou une autre langue que vos héros ne connaissent pas).

L'Aventure en plus

Assassinat légal

Si les héros se décident à poursuivre l'assassin, la seule chose qu'ils pourront entendre sera le bruit d'un duel. Le conflit se déroule dans un jardin public entre deux hommes, l'un est un roturier rondouillard, l'autre arrogant et noble. Ils se battent pour l'amour d'une femme et c'est bien sûr le noble qui gagnera le duel sous les yeux fidèles des témoins. A moins que nos héros n'interviennent... Mais il s'agit d'un duel de la Guilde des Spadassins. Attention, donc, aux répercussions pour les éventuels spadassins du groupe.

Scène 2 : le voyage vers la Castille

Décors : les routes de Montaigne

Protagonistes : -

A priori, le voyage devrait se passer sans histoire jusqu'à la frontière de Castille. Ceci évidemment si vos héros suivent le fleuve à cheval ou prennent le bateau. Mais vous pouvez bien sûr ajouter quelques événements pour animer le trajet comme :

- Un homme bousculant un peu trop fortement une femme à la sortie d'un village ;
- Un petit groupe de quatre voleurs de grands chemins ;
- Une bagarre d'auberge ;
- Un mendiant cherchant un petit objet par terre qui demande de l'aide juste pour voler une bourse à celui qui l'aidera ;
- Un artiste voulant prendre comme modèle une des femmes du groupe ;
- Un homme un peu collant faisant la cour à une des femmes du groupe ;
- Etc.

Ce qui nous amène à la frontière de Castille. Les héros arrivent donc au poste frontière où ils doivent s'acquitter d'un droit de passage s'élevant à 1 doublon pour les nobles et 40 maravedis pour les autres personnages.

Scène 3 : Castille, ses fiestas et ses siestas...

Décors : les routes de Castille, Altamira

Protagonistes : quelques castillians

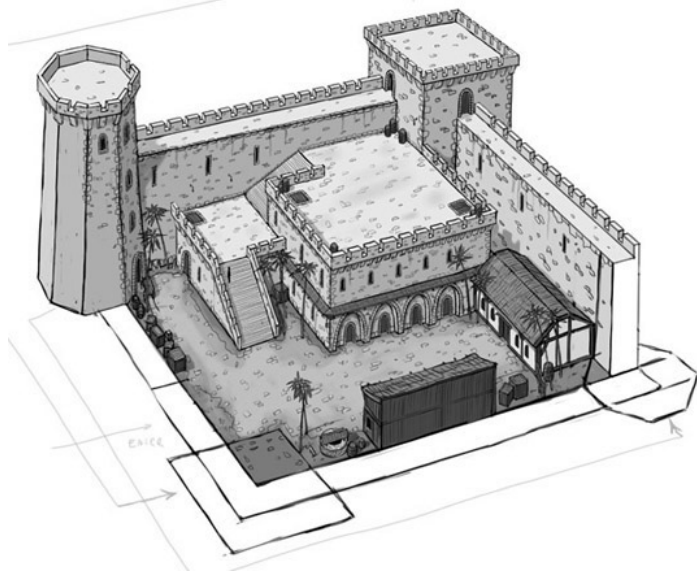
Après avoir traversé plusieurs villages (je laisse votre imagination les détailler), ils arriveront enfin dans la grande ville d'Altamira. Le plus amusant serait de les faire arriver vers trois heures de l'après-midi, l'heure de la siesta ; ils trouveront ainsi une ville quasiment déserte et ne sauront pas forcément par où commencer. Ceci étant, les héros ont bien sûr eu l'adresse de Franz Reimer, ils se rendront au lieu indiqué. Mais, ô malheur pour eux ! La petite maison de plain-pied est vide et un désordre important règne sur l'endroit. En fait, le savant a été arrêté pour hérésie dans la matinée et a été emmené au fortin qui sert de prison. Mais ne sachant rien de tout cela, vos héros vont vouloir se renseigner. Suivant la manière dont ils le feront (ex : “Nous sommes de ses amis savants, où est-il ?”), il se peut que les personnes à qui ils s'adressent aillent les dénoncer comme hérétiques après leur avoir dit où se trouvait le savant (N.B. : en Castille, tout le monde ne parle pas le montagnais... tenez-en compte). Donc, le seul moyen de trouver ce traducteur est de le libérer de prison...



Scène 4 : Le fortin

Décors : fortin de la garde

Protagonistes : le colonel Ireneo del Alcantara, l'inquisiteur Adalberto Lozada, Franz Reimer, les gardes du fortin



Le fortin, pour vous donner une apparence générale, ressemble beaucoup au fortin mexicain de la fameuse série "Zorro". Son architecture est carrée, de couleur sable, les murs d'enceinte s'élèvent à environ cinq mètres du sol et quatre petites tours à angle droit trônent à chaque coin de l'édifice.

Le fortin comporte une quarantaine de soldats, les autres étant en patrouille aux alentours de la Selva de Fendes, trois caporaux, deux sergents, le colonel Ireneo del Alcantara et Cabez le vieux chien du colonel. Tout ce petit monde entretient de bonnes relations avec l'Eglise, ce qui fait qu'au moins un inquisiteur se trouve dans la place en permanence, en ce moment, il s'agit de Adalberto Lozada.

La journée, l'activité est tellement intense et surveillée qu'il n'est même pas la peine d'espérer pouvoir entrer. Par contre, la nuit c'est autre chose puisque seulement trois groupes de deux gardes font des rondes sur les murailles (ils ne sont en plus pas très attentifs). Une fois entrés dans l'enceinte discrètement ils pourront facilement voir que Cabez dort près de la grande porte et reconnaître les différents accès du monument, sauf deux. C'est-à-dire que l'on peut aisément voir qu'une porte donne sur les écuries, une autre sur des dortoirs ou encore une donnant vers les appartements des gradés, mais deux portes l'une à côté de l'autre ne sont pas identifiables. Ces portes donnent respectivement vers les prisons et vers la salle des poudres à canons.

Après avoir déployé toute une stratégie de discrétion vos héros arriveront dans un couloir faiblement éclairé par de lointaines torches. Au bout de ce corridor se trouve un garde endormi (normalement) qui surveille la porte donnant sur les geôles. Il y a

en tout dix-sept prisonniers et celui qui intéresse les héros est bien entendu le plus éloigné possible de la porte de sortie.

Pour ressortir, laissez vos joueurs faire des jets de déplacements silencieux assez faciles, car de toutes façons, juste au moment où ils auront grimpé sur la muraille afin de ressortir, Cabez hurlera à la mort (eh oui ! un chien n'est pas à l'abri des cauchemars). Ce qui éveillera un peu l'attention de tous les gardes qui se précipiteront vers les héros en sonnant l'alarme si ils ne réussissent pas à se cacher (ND 25). Le fortin s'animera en une poignée de minutes, les cloches sonneront et on lancera des hommes à la poursuite des héros. La poursuite continuera jusqu'à la frontière du pays si les héros ne trouvent pas un moyen de se débarrasser des 10 gardes et du colonel Ireneo del Alcantara de façon radicale ou subtile. Et en ce qui concerne la sortie du territoire de Castille, c'est aussi simple que d'y entrer (cf. " le voyage en Castille "). Une fois en Montaigne le savant demandera à se joindre à eux en échange de ses traductions, car il a toujours rêvé de vivre une telle aventure. Vous trouverez la traduction dans la Gazette.

Scène 5 : Montaigne, ses vertes prairies, ses paysans, ses pirates...

Décors : les routes de Montaigne

Protagonistes : Franz Reimer, Vittorio, des pirates

C'est à partir de ce moment là que vos héros risquent d'être agacés. A partir du moment où ils se seront reposés au moins une nuit en Montaigne, dès le lendemain, ils se feront poursuivre par une bande de pirates à cheval. Oui cela peut paraître bizarre des pirates à cheval mais le capitaine Krâne le Cannibale a dépêché son second, Vittorio, pour les poursuivre et leur voler les traductions.

La première attaque sera une embuscade tendue dans un petit bosquet d'arbres. Les pirates les captureront avec des filets et les mettront en joue avec des arbalètes et des pistolets. Les pirates sont 15 plus leur chef, donc vos héros devraient se rendre...

La suite des événements est assez aléatoire, cela dépendra si vos héros s'évadent, s'ils récupèrent leur traduction etc. Dans le pire des cas, le second, s'enfuira avec les informations vers son navire et il laissera une petite escouade de marins harceler vos héros pour qu'ils ne puissent pas prendre leur bateau à Buc, ou au moins les retarder assez de temps pour que Krâne trouve le trésor. Pour le voyage qui suivra, je vous laisse les rênes, à vous de harceler vos héros.

Scène 6 : Buc, ville portuaire, ville de marins...



Décors : Buc, la mer et le *Beau Vert*

Protagonistes : Franz Reimer, capitaine Casimir Etourneau, l'équipage du *Beau Vert*

Buc est l'une des plus grande ville portuaire de Montaigne, les bateaux vont et viennent toute la journée, le port fourmille de marins et de marchands, c'est une ville où l'on peut trouver à peu près tout ce que l'on veut (en nourriture et en équipement en tous cas). Pour trouver le *Beau Vert*, ça n'est pas très compliqué dans l'absolu, il suffit d'aller à la capitainerie. L'homme qui est à l'accueil est un ancien marin avec tout ce que l'on peut imaginer d'archétype : la pipe, les cheveux en bataille, les pattes d'oie. Il informera les joueurs sans problème, une fois qu'ils auront passé le cap de sa surdité et du cornet qui va avec. Forts de ces informations ils pourront trouver leur navire à quai (l'explorateur avait laissé ses dernier sols comme avance). Le capitaine Casimir Etourneau est un homme d'une quarantaine d'années, avec une bedaine à la place du ventre, une petite pipe dans le coin de la bouche et les tempes grisonnantes. Il ne posera pas de problème pour partir à la recherche du trésor tant qu'il touche sa part du butin comme convenu. Il a juste un léger détail à régler : rassembler son équipage qui doit être dans les tavernes du port. C'est pour cela qu'il proposera de partir le lendemain matin.

À l'aube tous les marins seront frais et dispos. Les coordonnées correspondent à une toute petite île située entre Avalon et Inishmore, ils mettront environ deux semaines à arriver à destination. Ainsi prenant la direction du nord, ils pourront faire connaissance avec le capitaine et l'équipage, vivre une petite vie de marins avec tous les tracasseries et les bons moments que cela contient :

- Jeux de dés ;
- Intempéries ;
- Blague de marins ;
- Légende de marins.

Faites simple, c'est un équipage assez bienveillant (sauf/surtout si une sorcière Vodacce est à bord).

Acte III : Île de tous les secrets

Scène 1 : Terre en vue, et pirates aussi d'ailleurs...

Décors : la mer entre l'Inishmore et l'Avalon et le *Beau Vert*

Protagonistes : Franz Reimer, capitaine Casimir Etourneau, l'équipage du *Beau Vert*, le navire de Krâne le Cannibale

C'est au moment où l'on annonce une masse de brouillard (endroit présumé de l'île) que la vigie annonce un navire en

approche. Le navire est rapide et se dirige droit sur eux. Quelques minutes après la vigie hurle à nouveau, cette fois c'est pour annoncer que le navire en question a un pavillon de pirate (une tête de mort grimaçante portant un chapeau surmontant un tibia croisé avec une rapière).

Le capitaine du *Beau Vert* sait qu'il ne pourra pas le distancer mais donne tout de même des ordres pour rejoindre le brouillard au plus vite. Le navire pirate les rejoindra rapidement et leur enverra une salve de tir de canons (donnez les caractéristiques du *Beau Vert* à vos joueurs pour qu'ils prennent en main une éventuelle riposte, une répartition de dégâts ou autre, cela sera plus intéressant pour eux plutôt que de rester spectateurs).

De toute façon, le bateau de Krâne le Cannibale n'aura pas le temps de tirer une seconde fois. Il sera même en manœuvre pour changer de cap. La raison est simple, un nouveau navire à fait son apparition à l'ouest qui bat pavillon avalonien. Le capitaine du *Beau Vert* donnera des ordres pour continuer la manœuvre et s'enfoncer dans le brouillard. C'est ce que leur navire fera, mais à peine auront ils fait deux cent mètres que l'on coupera tout mouvement à cause des récifs. Le capitaine Etourneau fera mettre une chaloupe à la mer et dira que les quatre hommes qui rameront attendront les héros pendant cinq jours à chaque crépuscule à l'endroit où ils seront déposés.

Scène 2 : Île de beauté, ou de brume

Décors : une île

Protagonistes : Franz Reimer

Les héros auront la chance de débarquer au sud de l'île. La chance pourquoi ? Tout simplement parce qu'ils arriveront sur la plage où se trouve la première marque de Theus. La marque est une simple croix de Theus en bois à moitié ensevelie sous le sable et les graviers, mais tout de même assez simple à trouver (si vous vous voulez leur rendre la tâche un peu plus difficile faite leur faire un jet d'Esprit + Fouille ND 10). Ensuite, en suivant les indications, c'est-à-dire en ajoutant trois à deux on obtient la direction (32°). Après pour avoir le nombre de pas à parcourir une simple addition suffit (1250 pas). Il ne vous restera plus qu'à ajouter aux chemins quelques pièges comme des trappes ou des flèches, mais surtout ne les mettez pas aux endroits requis sur le texte (c'est-à-dire ni à 130 pas, ni à 112 pas plus loin etc.). Ils découvriront ainsi la seconde marque de Theus. Elle ressemble exactement à la première, mais celle-ci a subi les affres du temps et est donc couverte de plantes grimpantes (faites faire aux héros un jets d'Esprit + Fouille ND 20).

Ce qui nous amène au petit piège. C'est assez simple à comprendre en fait, pour arriver au crâne, il suffit de repartir de la marque de la plage et non de celle cachée au fond des bois. De ce point de vue il faut aussi comprendre dans "à reculons" le fait de passer en négatif pour les degrés d'orientation (ce qui donne -

45°). Evidemment pour atteindre ce crâne, il faut pratiquer de la même façon que précédemment pour les pièges (peut-être moins si les héros sont déjà bien blessés).

Scène 3 : Le crâne pensant

Décors : une île

Protagonistes : Franz Reimer

Une fois arrivés à ce point-ci il ne reste qu'à casser le crâne (qui sonne bizarrement creux) pour voir à l'intérieur gravé en différentes langues (au moins une que les héros connaissent) les dernières recommandations qui sont :

- Direction de la seconde marque de Theus ;
- Faire 600 pas ;
- Arrivé au point qui mène sous terre prendre direction Nord ;
- Faire 760 pas.

Après une nouvelle suite de quelques pièges de votre crû, les héros arriveront au "point qui mène sous terre". C'est en fait une petite surface de sables mouvants recouverte par des feuilles mortes, qui commence au bout de 595 pas. A partir de là, quelques jets de Gaillardise s'imposeront sûrement pour aider certaines personnes, mais la précision que je voulais ajouter c'est que si un héros n'est pas tiré d'affaire en 5 tours, il sera enseveli.

Cette expérience terminée, les héros feront leurs 760 pas plein nord sans problème...ou presque puisque cinq pas avant le décompte, il y a un ravin.

Scène 4 : La chute... possible

Décors : une île

Protagonistes : Franz Reimer

Le ravin fait douze mètres de haut et la chute risque d'être sévère s'ils ne font pas attention. Tout en bas, en plus, il y a de jolis rochers ou se percutent de violentes vagues, donc attention à ne pas tomber. Seulement un ravin ? Non en fait six mètres plus bas, à pic, se trouve l'entrée d'une grotte (si vous voulez avoir un visuel de cette scène vous n'avez qu'à re-regarder "L'île aux Pirates").

Scène 5 : La caverne... et le trésor

Décors : un tunnel piégé

Protagonistes : Franz Reimer

Maintenant, il ne vous reste plus qu'à regarder le plan fourni et regarder les lettres en correspondance de chaque endroit. (cf. plan page 5). Bien sûr, il ne faut pas oublier que dans un endroit comme celui-là il fait très sombre.

A - C'est le début je sais, mais il y a une trappe carrée de la largeur du couloir. Pour l'éviter il faut réussir un jet de Connaissance des pièges + Esprit ND 25. Sinon la chute sur un sol caillouteux comme celui-ci fera 3g2 de dommages. La profondeur n'est que de six mètres.

B - Il n'y a en fait qu'un passage possible, c'est de se coller au mur. Sinon il faut faire attention à tous les fils quasiment transparents sous peine de se prendre une flèche (1g1) et en plus d'entendre l'énorme bruit que fera la grosse sphère de pierre qui bouchera l'entrée de la grotte.

C - Ici, ça n'est pas compliqué : le passage est sans issue et un filament est installé à l'entrée de la grotte, qui activera l'obstruction de l'entrée.

D - Le passage est très difficile. Deux mètres plus bas, un énorme tourbillon est né et il attirera en son centre pour la noyer chaque personne qui y restera plus d'un tour. Pour ce qui est de passer, il y a plusieurs solutions :

- La première est de réussir un jet de Sauter + Finesse ND 30.
- La seconde est de faire un jet d'Escalade + Détermination ND 25 pour passer le long de la paroi (sans corde).
- La dernière, pour un montagnois, serait de faire passer un objet (piton ?) par un portail de l'autre côté et de s'arranger pour ensuite y accrocher une corde.

Scène 6 : La salle au trésor ...et plus

Décors : la salle au trésor

Protagonistes : Franz Reimer, des sirènes

E - Une petite pente douce mène à une sorte de lac intérieur sur lequel on peut apercevoir sur un tas de pierres un cercueil. Le cercueil ne trône qu'à quelques brasses du bord et est fermé par un système de cordes très peu savant mais efficace. En fait si quelqu'un ouvre ou déplace cette "boite", la caverne commencera à s'effondrer doucement. Quand vous en serez là, le but n'est pas de tuer vos héros mais juste de leur donner quelques sueurs froides. Car en fait un passage s'ouvrira à ras du niveau d'eau. Le but est aussi d'éviter que vos héros ne reviennent avec un énorme tas d'or. Donc, stressiez-les pour qu'ils déchargent un maximum d'or en arguant que, chargé comme il est, le cercueil les fera couler à coup sûr.



Mais évidemment rien n'est aussi simple dans la vie d'un héros, c'est pourquoi après quelques brasses en direction du cercueil ils se feront attaquer par trois sirènes.

Nos héros devraient donc s'en sortir après un combat, quelques tasses et rejoindre la surface. Ils arriveront sur la plage nord de l'île et, comme un "méchant" est un "méchant", IL sera de retour.

Scène 7 : Duel sur la plage

Décors : plage de l'île

Protagonistes : Franz Reimer, le capitaine Krâne, Vittorio, quatre pirates costauds

Le capitaine Krâne s'est fait couler son bateau, mais il a eu le temps de mettre une chaloupe à la mer pour se sauver lui, quatre hommes de mains et son second.

Comme ils avaient vu la carte et ont suivi de loin les héros, ils ont vite compris que le trésor sortirait lui-même de sa tanière. Les héros sont donc attendus dès qu'ils mettent un pied sur la plage. Le capitaine enverra d'abord ses hommes et son second avant de défier un héros en duel...

Une fois que Krâne sera mort, son second, Vittorio, propose d'en rester là, que les héros gardent l'or qu'ils ont pu récupérer et que chacun reparte de son côté...

Conclusion

Voilà nos héros de retour sur le *Beau Vert*, sans le trésor, mais avec des aventures passionnantes à raconter. De plus, Franz Reimer leur propose de l'accompagner en Eisen, il est en effet attendu au château von Riebendorf où une soirée va être donnée. Cela vous permettra donc d'enchaîner sur l'aventure suivante *Meurtre au château Von Riebendorf*.

Récompenses

Points d'expérience

- 1 point d'expérience pour sauver Franz Reimer ;
- 2 points d'expérience pour se sortir de l'île sain et sauf ;
- 1 point d'expérience pour débarrasser Théah de Krâne le cannibale.

Points de réputation

- Théah : 1 point ;
- Montaigne : 1 point ;
- Castille : 1 point ;
- Pirates : 4 points ;
- Eglise du Vaticine : -2 points.

Autres récompenses

- Bijoux et pierres précieuses pour environ 200 sols.

Fin



Le Générique

Les rôles principaux

Franz Reimer

Héros, bibliophile eisenor passionné

Description

Franz a tout essayé dans sa vie mais jamais rien ne l'a jamais plus attiré que les livres. Seul objet de plaisir pour lui c'est une sorte de libération par rapport aux terres dévastées où il est né. Il serait prêt à beaucoup de choses pour obtenir de nouveaux livres et ainsi étoffer sa bibliothèque personnelle, mais il n'irait pas jusqu'à tuer. Ensuite, Franz lit, écrit et parle de nombreuses langues, certaines très rares. Il parcourt régulièrement Théah à la recherche de livres anciens, jusqu'à ce qu'il se fasse prendre par l'Inquisition en Castille.

Petit, le front haut, les yeux rapprochés, il porte de petites lunettes à très gros foyers qui accentue encore la rondeur de sa bouille. Côté vêtements, il est toujours habillé sobrement et affectionne les vêtements pratiques.

Caractéristiques

Gaillardise : 4 Finesse : 2 Esprit : 3
Détermination : 2 Panache : 2 Réputation : +14

Background

Arcane : Indécis

Epées de Damoclès : Obsession (les livres) 1

Avantages : Accent de Hainzl ; Appartenance – guilde des imprimeurs ; Dracheneisen : dague ; Expression inquiétante (Laid) ; Polyglotte : Avalonien (L/E), Castillien (L/E), Cymrique (L/E), Eisenor (L/E), Haut Eisenor (L/E), Montagnois (L/E), Théan (L/E), Vendelar (L/E), Vodacci (L/E) ; Université.

Acquis & connaissances

Métiers :

- ♦ *Antiquaire* : comptabilité 2, évaluation 4, histoire 4, marchandage 2, observation 3, occultisme 2.
- ♦ *Artiste* : création littéraire 2, dessin 2.

♦ *Erudit* : astronomie 2, calcul 3, droit 2, héraldique 2, histoire 4, occultisme 2, philosophie 3, recherches 5, sciences de la nature 2, théologie 2.

♦ *Marchand* : calligraphe 2, comptabilité 2, écrivain public 2, évaluation 4, imprimeur 5, marchandage 2, observation 3, papetier 3.

♦ *Professeur* : création littéraire 2, droit 2, éloquence 2, occultisme 2, pique-assiette 2, politique 2, recherches 5, sciences de la nature 2, théologie 2.

Entraînements :

- ♦ *Couteau* : attaque 4, parade 3 (ND : 15).
- ♦ *Cavalier* : équitation 3 (ND : 15)

Krâne le cannibale

Vilain, Pirate cannibale

Description

Krâne, de son vrai nom, Etienne Géhant, était un marin de la marine montagnaise. Jusqu'au jour où une bataille navale vit l'affrontement de son navire et de celui d'un pirate. Il se retrouva jeter à la mer dans la bataille avec plusieurs de ses camarades et son bateau pris la fuite, le flibustier aux basques... A l'aide des débris flottants, les marins réussirent à fabriquer un radeau de fortune et attendirent que l'on vienne les secourir. Seulement, le navire de guerre montagnais avait été capturé par les pirates ! Aussi, après quelques jours et leur peu de provisions englouties, ils commencèrent à lorgner sur les cadavres de leurs camarades décédés. Puis, ce qui devait arriver arriva et ils mangèrent de la chair humaine... Quelques jours plus tard, c'est le navire pirate qui avait poursuivi leur bâtiment qui les secouru. Etienne pris alors le nom de Krâne et décida de rester avec eux. Deux ans plus tard, il s'empara du commandement du navire dans une mutinerie qu'il mena avec l'aide de Vittorio, dont il fit son second. Il récupéra la carte de Michelle St-Rose dans la cabine de l'ancien capitaine et se lança alors sur les traces du trésor.

Grand, chauve, bedonnant, couverts de cicatrices (en particulier celle de la brûlure d'un boulet passé dangereusement près), Krâne a des yeux verrons dans lesquels on peut lire sa complète folie. Ses hommes le craignent plus que la mort, ils savent qu'il les mangera s'ils ne lui obéissent pas !

Caractéristiques

Gaillardise : 4 Finesse : 3 Esprit : 2
Détermination : 2 Panache : 3 Réputation : -47



Background

Arcane : Cruel

Epées de Damoclès : Fou (3 PP), Recherché (2 PP)

Avantages : Accent de l'ouest ; Appartenance – Guilde des Spadassins ; Grand ; Loup de mer ; Polyglotte : Castillian, Montaginois (L/E), Vodacci ; Résistance à la douleur.

Acquis & connaissances

Ecole d'escrime ; Snedig (Maître) : Coup puissant (Escrime) 5, Exploiter les faiblesses (Escrime) 5, Feinte (Escrime) 5, Fente en avant (Escrime) 5, Voir le style 5.

Métiers :

- ♦ **Capitaine :** Artillerie navale 2, Cartographie 2, Commander 3, Guet-apens 3, Intimidation 5, Observation 3, Qui-vive 3, Stratégie 1, Tactique 3.
- ♦ **Forban :** Attaque (Escrime) 5, Canotage 2, Equilibre 4 (ND : 30), Escalade 3 (ND : 27), Gréer 2, Intimidation 5, Nager 2 (ND : 25), Navigation 2, Observation 3, Sauter 3 (ND : 27).
- ♦ **Médecin :** Diagnostic 1, Observation 3, Premiers secours 3.

Entraînements :

- ♦ **Athlétisme :** Amortir une chute 1, Course de vitesse 1 (ND : 22), Escalade 3 (ND : 27), Jeu de jambes 3 (ND : 22), Lancer 2, Nager 2 (ND : 25), Pas de côté 2, Roulé-boulé 2 (ND : 25), Sauter 3 (ND : 27).
- ♦ **Combat de rue :** Attaque (Armes improvisées) 3, Attaque (Combat de rue) 2, Coup aux yeux 2, Coup de pied 2, Lancer (Armes improvisées) 2, Parade (Armes improvisées) 2 (ND : 25).
- ♦ **Escrime :** Attaque (Escrime) 5, Parade (Escrime) 4 (ND : 30).
- ♦ **Pistolet :** Tirer (Pistolet) 3.

Caractéristiques

Gaillardise : 3

Finesse : 3

Esprit : 2

Détermination : 3

Panache : 3

Réputation : -25

Background

Arcane : -

Epées de Damoclès : Recherché (1 PP)

Avantages : Accent d'Arène Candide ; Appartenance – Guilde des Spadassins ; Gaucher ; Polyglotte : Castillian, Montaginois, Théan, Vodacci (L/E) ; Réflexes de combat.

Acquis & connaissances

Ecole d'escrime ; Bernouilli (Compagnon) : Corps à corps (Pugilat) 4, Coup puissant (Escrime) 4, Exploiter les faiblesses (Escrime) 4, Fente en avant (Escrime) 4, Voir le style 4.

Ecole d'escrime ; Rogers (Compagnon) : Corps à corps (Combat de rue) 4, Désarmer (Escrime) 4, Exploiter les faiblesses (Escrime) 4, Emprisonner (Escrime) 4, Voir le style 4, Feintes de pirate (Embrasse le bastingage ! et Sabre au poing).

Métiers :

- ♦ **Capitaine :** Artillerie navale 2, Cartographie 3, Commander 2, Corruption 2, Galvaniser 2, Guet-apens 3, Intimidation 3, Observation 2, Qui-vive 3, Stratégie 2, Tactique 2.
- ♦ **Forban :** Attaque (Escrime) 4, Canotage 2, Connaissance de la mer 2, Connaissance des nœuds 1, Equilibre 4 (ND : 25), Escalade 3 (ND : 22), Gréer 2, Intimidation 3, Nager 3 (ND : 22), Navigation 4, Observation 2, Sauter 4 (ND : 25).
- ♦ **Navigateur :** Astronomie 2, Canotage 2, Cartographie 3, Connaissance de la mer 2, Equilibre 4 (ND : 25), Escalade 3 (ND : 22), Nager 3 (ND : 22), Navigation 4, Observation 2, Perception du temps 2, Piloter 3, Sens de l'orientation 4.

Entraînements :

- ♦ **Athlétisme :** Acrobatie 2 (ND :), Course de vitesse 2 (ND : 20), Escalade 3 (ND : 22), Jeu de jambes 3 (ND : 17), Lancer 2, Nager 3 (ND : 22), Pas de côté 2, Roulé-boulé 2 (ND : 20), Sauter 4 (ND : 25).
- ♦ **Combat de rue :** Attaque (Armes improvisées) 2, Attaque (Combat de rue) 3, Coup à la gorge 2, Coup de pied 2, Lancer (Armes improvisées) 1, Parade (Armes improvisées) 2 (ND : 20).
- ♦ **Escrime :** Attaque (Escrime) 4, Parade (Escrime) 4 (ND : 25).
- ♦ **Pistolet :** Tirer (Pistolet) 2.
- ♦ **Pugilat :** Attaque (Pugilat) 3, Claque sur l'oreille 2, Direct 3, Jeu de jambes 3 (ND : 17), Uppercut 1.

Vittorio

Scélérat, second du Crocs des Mers

Description

Vittorio est d'origine vodacci et il sert à bord du *Crocs des Mers* depuis que celui-ci est un navire pirate (soit près de dix ans). Il a aidé Krâne à devenir capitaine afin de pouvoir lui-même gravir les échelons et se retrouver second. Mais il est vrai que les ordres de son sanguinaire de capitaine lui pèsent de plus en plus. Aussi lorsque les héros le tueront dans la dernière scène, il leur proposera de garder ce qu'ils ont trouvé et d'en rester là, lui-même devenant de fait le capitaine du *Crocs des Mers*.

Grand, musclé, Vittorio a perdu un œil dans les batailles de Krâne. Il porte maintenant un œil de verre laiteux qui est fait pour impressionner et intimider. Il a de grands favoris bruns, une barbiche et une moustache brune. Enfin, sachez qu'il affectionne particulièrement les grands sabres de marine.



Capitaine Casimir Etourneau

Héros, capitaine du Beau Vert

Description

Capitaine du *Beau Vert* depuis près de quatre ans, navire armé par Théodore Lebreuil de la compagnie des sept mers, Casimir Etourneau est un capitaine dur mais juste. Aimé de ses hommes, il est très content de servir au sein de la compagnie des sept mers qui lui propose des courses intéressantes et palpitantes. C'est au nom de sa compagnie qu'il a accepté de se lancer dans cette chasse au trésor.

Musclé, la barbe et les cheveux blancs, Casimir affectionne tout particulièrement les uniformes rouges sophistiqués. C'est un homme dont l'amitié vaut vraiment quelque chose et qui ne rechignera pas à venir en aide à des camarades en difficultés. Et on ne se moque pas de son prénom si l'on ne veut pas avoir de problèmes d'intégrité physique !

Caractéristiques

Gaillardise : 4 Finesse : 2 Esprit : 3
Détermination : 3 Panache : 2 Réputation : 24

Background

Arcane : Amical

Epées de Damoclès : -

Avantages : Accent de Pau ; Beauté du diable ; Grand ; Loup de Mer ; Polyglotte : Avalonien, Castillien, Montagnois (L/E), Théan (L/E), Vodacci.

Acquis & connaissances

Ecole d'escrime ; Valroux (Compagnon) : Double parade (Couteau/Esgrime) 4, Exploiter les faiblesses (Esgrime) 4, Feinte (Esgrime) 4, Marquer (Esgrime) 4, Voir le style 4.

Métiers :

- ♦ **Capitaine** : Artillerie navale 3, Cartographie 3, Commander 4, Corruption 2, Diplomatie 2, Galvaniser 3, Guet-apens 2, Intimidation 2, Logistique 3, Observation 3, Qui-vive 2, Stratégie 2, Tactique 2.
- ♦ **Marchand** : Construction navale 2, Evaluation 1, Fabricant de voiles 2, Marchandage 3, Observation 3.
- ♦ **Marin** : Canotage 2, Cartographie 3, Connaissance de la mer 3, Connaissance des nœuds 2, Equilibre 3 (ND : 25), Escalade 2 (ND : 22), Gréer 3, Nager 2 (ND : 22), Navigation 4, Perception du temps 1, Piloter 2, Sauter 2 (ND : 22), Sens de l'orientation 2.

Entraînements :

- ♦ **Athlétisme** : Course de vitesse 1 (ND : 20), Escalade 2 (ND : 22), Jeu de jambes 3 (ND : 20), Lancer 1, Nager 2 (ND : 22), Sauter 2 (ND : 22).

- ♦ **Combat de rue** : Attaque (Armes improvisées) 2, Attaque (Combat de rue) 3, Lancer (Armes improvisées) 2, Parade (Armes improvisées) 2 (ND : 22).
- ♦ **Couteau** : Attaque (Couteau) 2, Lancer (Couteau) 4, Parade (Couteau) 3 (ND :).
- ♦ **Esgrime** : Attaque (Esgrime) 4, Parade (Esgrime) 4 (ND : 27).

Adalberto Lozada

Vilain, Chevalier Inquisiteur

Description

Adalberto a embrassé très jeune la foi vaticine. Orphelin, il a été élevé dans un établissement vaticin recueillant les enfants dans sa situation. Formé depuis sa plus tendre enfance à haïr tout ceux qui ne suivent pas la voie étroite qui mène à Theus, c'est tout naturellement qu'il rejoint l'inquisition à quinze ans. Après quelques années de formation complémentaires, il fut orienté en direction des chevaliers de l'inquisition au vu de ses qualités physiques et morales.

Depuis, il œuvre pour la grandeur de Theus au nom de la Très Sainte Inquisition. Il s'est fait une spécialité de punir les prétendus érudits qui publient des écrits particulièrement fallacieux sous le couvert d'une secte nommée *Collège Invisible*.

Très grand (près de 1,95m), Adalberto est également très fin. A voir son apparence, on pourrait le croire frêle, il n'en est rien, sa musculature fine et nerveuse est parfaitement entretenue et ses réflexes sont toujours au mieux. Des cheveux blond-blanc coupés courts, des yeux verts perçants et une barbiche brune lui donne une apparence intimidante qu'il entretient. Ajoutez à cela le port ostentatoire d'une croix de Theus d'or rouge et de vêtements noirs, en particulier d'une grande cape à capuche, et vous aurez compris que ses adversaires tremblent rien qu'à le voir !

Dans cette aventure, nos héros ne devraient que le croiser, mais il se souviendra qu'ils ont libéré l'une de ses proies...

Caractéristiques

Gaillardise : 3 Finesse : 3 Esprit : 4
Détermination : 4 Panache : 3 Réputation : -47

Background

Arcane : -

Epées de Damoclès : Croyance inébranlable

Avantages : Accent de Gallegos ; Appartenance – Guilde des Spadassins ; Appartenance – L'Inquisition ; Foi ; Grand ; Juste courroux ; Polyglotte : Castillien (L/E), Eisenor, Montagnois, Théan (L/E), Vodacci ; Réflexes de combat ; Réflexes éclairs.



Acquis & connaissances

Ecole d'escrime ; Guannazar (Maître) : Coup puissant (Escrime) 5, Désarmer (Escrime) 5, Exploiter les faiblesses (Escrime) 5, Force d'âme 5, Voir le style 5.

Ecole d'escrime ; Gallegos (Compagnon) : Exploiter les faiblesses (Escrime) 5, Feinte (Escrime) 4, Riposte (Escrime) 5, Marquer (Escrime) 4, Voir le style 5.

Métiers :

- ◆ **Bourreau :** Attaque (Fouet) 1, Attaque (Pugilat) 3, Comportementalisme 4, Diagnostic 1, Interrogatoire 5, Intimidation 5, Premiers secours 3.
- ◆ **Fouineur :** Comportementalisme 4, Connaissance des bas-fonds 2, Contact 4, Droit 1, Etiquette 1, Filature 4, Fouille 3, Interrogatoire 5, Intimidation 5, Observation 3, Orientation citadine (Altamira) 2, Qui-vive 2.
- ◆ **Moine :** Calligraphie 1, Création littéraire 1, Philosophie 2, Premiers secours 3, Recherches 2, Tâches domestiques 2, Théologie 4.

Entraînements :

- ◆ **Athlétisme :** Acrobatie 4 (ND : 35), Amortir une chute 2, Course d'endurance 3, Course de vitesse 3 (ND : 32), Escalade 3 (ND : 32), Jeu de jambes 5 (ND : 32), Lancer 2, Nager 4 (ND : 35), Pas de côté 3, Roulé-boulé 3 (ND : 32), Sauter 4 (ND : 35), Soulever 2.
- ◆ **Cavalier :** Equitation 4 (ND : 35), Sauter en selle 2, Soins des chevaux 1.
- ◆ **Combat de rue :** Attaque (Armes improvisées) 2, Attaque (Combat de rue) 3, Coup de pied 3, Parade (Armes improvisées) 2 (ND : 30).
- ◆ **Couteau :** Attaque (Couteau) 2, Lancer (Couteau) 4, Parade (Couteau) 2 (ND : 30).
- ◆ **Escrime :** Attaque (Escrime) 5, Parade (Escrime) 4 (ND : 35).

Le colonel Ireño del Alcantara

Scélérat, colonel parvenu

Description

Le colonel Ireño del Alcantara est un parvenu prêt à tout pour conserver sa position. Commandant de cette place forte depuis maintenant une année, il affectionne le jeu, les femmes et la bonne chair, aussi est-il prêt à accepter un pot de vin conséquent (au moins 50 doubloons, même si 100 serait mieux) pour libérer Franz Reimer.

Mince, musclé, le visage anguleux et le traits tirés, Ireño del Alcantara affectionne les vêtements voyants dans leurs couleurs (en particulier les rouges et les violets). D'un comportement condescendant, il parle toujours avec mépris et n'écoute que rarement la réponse qui lui est faite.

Caractéristiques

Gaillardise : 2 Finesse : 3 Esprit : 3
Détermination : 1 Panache : 4 Réputation : -11

Background

Arcane : Cupide

Epées de Damoclès : Endetté (3 PP)

Avantages : Accent de Torres ; Appartenance – Guilde des Spadassins ; Charge : Général ; Education castilliane ; Noble ; Polyglotte : Castillien (L/E), Montagnois (L/E), Théan (L/E), Vodacci (L/E).

Acquis & connaissances

Ecole d'escrime ; Torres (Compagnon) : Double parade (Cape/Escrime) 4, Exploiter les faiblesses : Escrime 4, Feinte de corps 4, Marquer 5, Voir le style 4.

Métiers :

- ◆ **Arnaqueur :** comédie 3, comportementalisme 2, corruption 2, déguisement 1, éloquence 3, jouer 3, observation 3, pique-assiette 3, séduction 3, sincérité 4, tricher 2.
- ◆ **Commandement :** artillerie 1, cartographie 1, commander 3, guet-apens 3, intimidation 2, observation 3, qui-vive 2, stratégie 2, tactique 2.
- ◆ **Courtisan :** cancanier 2, danse 2, éloquence 3, étiquette 4, héraldique 3, intrigant 2, jouer 3, mémoire 2, mode 3, observation 3, politique 2, séduction 3, sincérité 4.
- ◆ **Malandrin :** connaissance des bas-fonds 2, contact 2, débrouillardise 2, fouille 2, observation 3, orientation citadine (Altamira) 2, parier 3.

Entraînements :

- ◆ **Athlétisme :** course de vitesse 2 (ND : 22), escalade 2 (ND : 22), jeu de jambes 4 (ND : 22), lancer 1, pas de côté 4, roulé-boulé 2 (ND : 22), sauter 3 (ND : 25), soulever 1.
- ◆ **Cavalier :** équitation 2 (ND : 22), sauter en selle 1.
- ◆ **Escrime :** attaque 5, parade 4 (ND : 27).

Les seconds rôles

Pirates costauds

Description

Il s'agit juste de quelques hommes de main à opposer aux héros qui n'affronteront pas Krâne ou Vittorio.



Caractéristiques

Gaillardise : 2 Finesse : 2 Esprit : 1
Détermination : 3 Panache : 2 Réputation : -10

Background

Arcane : -

Epées de Damoclès : -

Avantages : un avantage au choix parmi Réflexes de Combat, Grand, Dur à cuire ou Résistance à la douleur.

Acquis & connaissances

Métiers :

♦ *Forban* : Attaque (Escrime) 3, Canotage 2, Connaissance de la mer 2, Connaissance des nœuds 2, Équilibre 3 (ND : 15), Escalade 2 (ND : 12), Fouille 1, Gréer 2, Intimidation 2, Nager 2 (ND : 12), Navigation 1, Observation 3, Sauter 2 (ND : 12).

Entraînements :

- ♦ *Escrime* : Attaque (Escrime) 3, Parade (Escrime) 3 (ND : 15).
- ♦ *Hache* : Attaque (Hache) 2, Lancer (Hache) 1, Parade (Hache) 2 (ND : 12).
- ♦ *Mousquet* : Tirer (Mousquet) 2.
- ♦ *Pistolet* : Tirer (Pistolet) 3.

Les figurants

Les gardes du fortin

Caractéristiques

Niveau de menace : 3
Avantages : La Castille, Obséquieux
Armes utilisées : sabre de cavalerie, mousquet
ND pour être touché : 20
Compétences : équitation 1.

Les pirates du cannibale

Caractéristiques

Niveau de menace : 2
Avantages : Les pirates
Armes utilisées : rapière, hache, mousquet, pistolet
ND pour être touché : 15
Compétences : équilibre 1, jeu de jambes -1.

Les marins du Beau Vert

Caractéristiques

Niveau de menace : 2
Avantages : La Montaigne
Armes utilisées : rapière, mousquet
ND pour être touché : 15
Compétences : équilibre 1, jeu de jambes -1.

Les navires

Le Beau Vert

Points de Navire : 15
Gaillardise : 3 Finesse : 2 Esprit : 1
Détermination : 2 Panache : 3 Réputation : 14
Modifications : Bonne cuisine ; Bon capitaine.
Défauts : Coque perméable.
Maître canonier : compétence de 2
Maître de voilure : compétence de 2
Pilote : compétence de 3

Le Crocs des Mers

Points de navire : 30
Gaillardise : 7 Finesse : 4 Esprit : 4
Détermination : 5 Panache : 4 Réputation : -27
Modifications : Groupe d'abordage ; Quartiers d'équipage supplémentaires ; Sur armé.
Défauts : Vieux ; Vermine.
Maître canonier : compétence de 3
Maître de voilure : compétence de 3
Pilote : compétence de 3



Le calendrier des Evènements

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.

10 octavius 1656

Réception de la missive de Hugues de Ternessienne par les héros.

11 octavius 1656

Rencontre et mort de Hugues de Ternessienne

17 octavius 1656

Libération de Franz Reimer.

21 octavius 1656

Embarquement sur le *Beau Vert*.

02 nonus 1656

Arrivée sur l'île du trésor. Mort de Krâne et départ des héros pour l'Eisen avec Franz Reimer.

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 09 octavus 1656, en Vendel meurt Thrand Bernghurrsson. Le grand-père de Tana Garricks, Thrand, meurt d'une mauvaise grippe. Elle l'enterre et marque sa tombe puis rassemble les moutons et les chèvres et se dirige vers le bas de la montagne afin de les échanger contre ce qu'elle pourrait récupérer – une bonne épée, un peu d'argent et un billet pour un bateau en partance pour Stein.

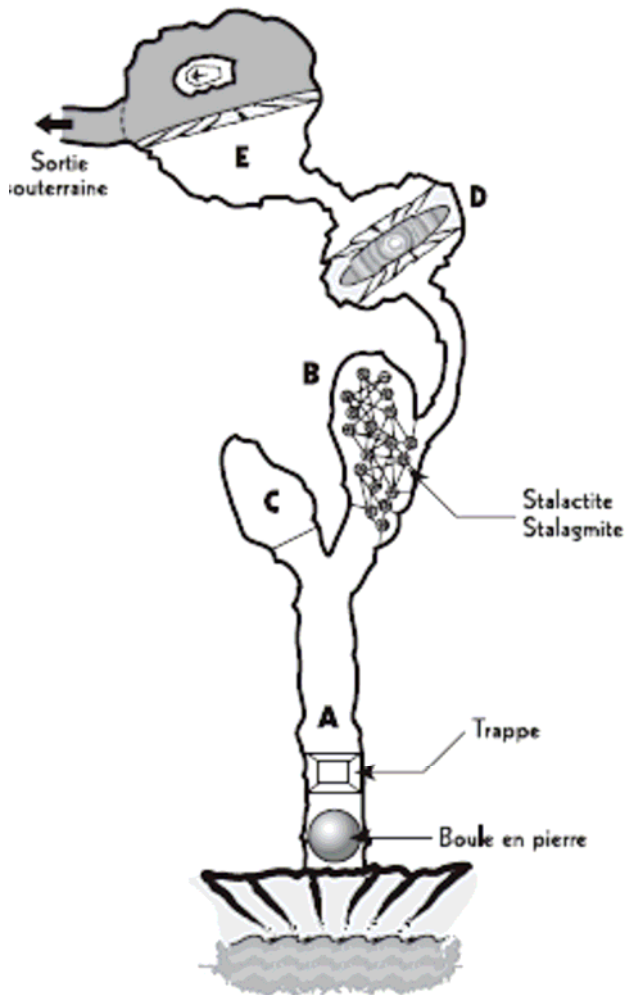
Le 15 octavus 1656, en Vodacce est marqué par la mort de Jacopo di Monteverdi, le doyen de l'école Monteverdi. Il est remplacé par son arrière-petit-fils, Billicozzo di Monteverdi.

Le 20 octavus 1656, en Inishmore, voit la mise en place d'un cessez-le-feu Inisho-avalonien. A la surprise de tous et après avoir reconquis la presque totalité de son île, O'Bannon demande un cessez-le-feu à Avalon.

*Le 28 octavus 1656, en Ussura, Jana Muratova est recrutée par Die Kreuzritter. Travaillant comme messagère long-courrier à travers toute l'Ussura, Jana Muratova est recrutée par les Croix Noires afin d'infiltrer la Société des Explorateurs. **Attention, cette information n'est accessible qu'à un membre des Kreuzritter.***

La Gazette

Plan des tunnels



Carte au trésor



Michelle Saint-Rose

Michelle Saint Rose était une jeune pirate dont la carrière flamboyante ne dura que trois ans. Pendant tout ce temps, elle effectua des raids sur des vaisseaux castillans, montagnois et vodacci... sans aucune pitié ! Sa terrible réputation était de plus augmentée par sa beauté fatale et ses marins étaient connus comme les plus fervents et loyaux serviteurs qu'un capitaine ait jamais eus. Mais, plus sa richesse s'accroissait, plus les hommes désiraient la capturer, dans un but ou dans un autre. Elle fut courtisée par des nobles, de grands seigneurs mais refusa leurs avances. La légende dit qu'elle n'aima qu'une fois et une seule, d'une passion sans égale... mais nul ne connaît l'identité de celui qui fut son amant.

Elle mourut à l'âge de 24 ans, pendue au bout d'une corde. Cependant, ses marins attaquèrent les gardes et reprirent le corps. Ils parcoururent maintes contrées avec la dépouille de leur capitaine pour enfin lui donner la sépulture qu'elle méritait. Ils placèrent son corps dans un cercueil d'or et la firent reposer sous l'eau, dans une grotte, avec la plus grande partie de son trésor.

Depuis cinquante ans, marins et pirates recherchent en vain le lieu caché où elle repose.



Traduction des notes

Quand l'eau étend son voile

Elle ouvre sa bouche

Et ses dents sortent

Sur trois cents pas

La marque de Theus fut notre point de départ

Nous avons ajouté trois à deux pour la direction

Parcouru 130 pas, puis 112, 140, 117, 213, 310, 103

Et enfin 125

Là nous avons planté la seconde marque de Theus

La marque de Theus fut notre point de départ

Nous avons ajouté quatre à cinq pour la direction

Nous avons parcouru 130 pas, puis 112, 140, 110, 220, 303, 110

Et enfin 115 et 10

Nous avons, comme auparavant fait bien sur plusieurs pauses

Qui ne correspondent pas forcément à ces arrêts

Là nous avons gravé sur le crâne

Le nombre de pas à faire afin d'arriver au point

Qui mène sous terre, ainsi que la direction à prendre

Mais c'est le crâne qui connaît le lieu secret

Où repose notre capitaine

