

Préparation & Synopsis

- Les cartes **Épisode** (☑ 04 et 09), la carte **PNJ** (👤 01).
- Les cartes **Équipement commun** (📦 05 à 10) et la **seconde moitié de la carte de l'ilot du Crâne**.

Ayant retrouvé la moitié de la carte au trésor de Barbefeu, l'un des PJ réunit ses anciens compagnons pour partir à sa recherche. Il sait où se trouve l'autre moitié. Mais ils sont espionnés.

Lisez le paragraphe : **Retrouvailles** du feuillet de présentation.

◆ Scène 1 - Où des pirates réactivent de vieux serments

La taverne résonne des rires et des chants de marins avinés ou simplement fatigués de leur journée en mer. Des odeurs de poisson grillé, de sueur et de bière forte emplissent la salle bondée. Atablés dans un recoin à peine moins bruyant, mais tout de même isolé, vous attendez votre compère. Celui qui vous a demandé de le rejoindre dans ce lieu chargé de nombreux souvenirs. D'ailleurs, le voici qui entre, jette un coup d'œil dans la salle et, vous ayant repérés, se dirige aussitôt vers vous.

Montrez la carte **Épisode Port Azur** (☑ 04) aux PJ.

Donnez ici l'occasion aux PJ de présenter leurs personnages, leur nom et leur rôle au sein de l'équipage de Barbefeu. Ils peuvent utiliser leur carte Historique pour évoquer un souvenir de l'époque où ils naviguaient ensemble.

Chasse au trésor

Invitez le PJ qui possède la moitié de carte au trésor à présenter l'intrigue. Apportez quelques précisions si nécessaire, utilisez la carte de l'Archipel du Croissant fournie dans la boîte de **SANCTUAIRE** et répondez aux éventuelles questions.

Une fois que les joueurs ont bien assimilé les informations ci-dessus et accepté de partir à l'aventure, demandez-leur un **test individuel de Perception** (👁 3).

Une étrange sensation d'être observé. « Hé, c'est toi qui pues comme ça ? » demande un ivrogne à son compère assis à une table voisine. En effet, une odeur de charogne flotte brièvement autour de vous. Et, par la fenêtre, vous devinez une sorte de gros ara qui s'éloigne, perdant quelques plumes tandis qu'il disparaît dans la nuit.

Une étrange sensation d'être observé. « Hé, c'est toi qui pues comme ça ? » demande un ivrogne à son compère assis à une table voisine. En effet, une odeur de charogne flotte brièvement autour de vous.

Placez les 4 jetons Héros devant votre écran.

Les PJ peuvent s'équiper avant le voyage.

Pour chaque jeton Héros qu'ils dépensent, les PJ peuvent piocher une carte dans le paquet d'**Équipement commun** : 🎲 05 à 10.

◆ Scène 2 - Où se déchaînent vents et marées

Pendant le voyage en mer, les PJ affrontent une tempête surnaturelle déclenchée par Oribus, qui est également sur la piste du trésor.

Dès le lendemain, la bouche un peu pâteuse à cause de la mauvaise bière du Bernacle doré, vous larguez les amarres du petit voilier que vos économies communes ont suffi à acheter. Oh, pas un sloop rapide comme celui sur lequel vous naviguiez autrefois, mais une embarcation assez solide et agile pour affronter la traversée d'une pointe à l'autre de l'Archipel du Croissant.

Il faut compter trois jours de navigation pour atteindre Port Crabe. De Port Azur, de nombreux navires vont et viennent dans ces eaux, mais, si les joueurs demandent si l'un d'eux les suit, demandez un **test collectif de Perception** 🎲 3.

👍 Rien au départ du port, mais, à la mi-journée, la silhouette d'un bateau se cale sur votre vitesse et sur une route parallèle à la vôtre, à la limite de votre champ de vision.

👎 Vous apercevez de loin en loin de nombreux bateaux ; aucun ne semble pourtant vous suivre.

Si le départ se fait sous un soleil splendide, quelques nuages apparaissent rapidement à l'horizon.

Demandez un **test individuel de Connaissance** 🎲 2.

👍 Rien de méchant, sans doute un grain à attendre la nuit prochaine, mais le vent devrait éloigner tout ça.

👎 Rien d'inquiétant, mais le vent risque de rendre la nuit prochaine assez agitée.

Tempête

Une tempête aussi soudaine qu'inattendue se déchaîne en pleine nuit, des nuages noirs se forment en quelques secondes et des éclairs jaillissent du ciel. Balloté par les vagues furieuses, le navire tangue et menace de se renverser. Vous vous démenez pour le maintenir à flot, pour sauver vos vies et le matériel embarqué.

Voici quelques idées de péripéties pour mettre en scène la tempête.

Une lame de fond frappe le navire : demandez un **test individuel d'Athlétisme** 🎲 3 pour éviter de tomber au sol.

👎 La difficulté du prochain test est **augmentée de 1**.

Port Crabe

Ce comptoir accueille, en plus de ses habitants plutôt honnêtes, une population de pirates, ruffians et fugitifs cherchant à s'y faire oublier.

Pourtant, l'atmosphère reste assez calme et les débordements sont rares. La cause en est le temple du Crabe, qui domine la ville. Une représentation géante en osier du dieu en marque l'emplacement et ses prêtres-nomades assurent la paix en ville, à grand renfort de gourdin et de magie.



Un cordage lâche : demandez un **test individuel de Survie** 🎲 2 pour éviter la poulie attachée à la corde.

👉 Le PJ subit **1 dégât**.



Un éclair s'abat sur l'embarcation : demandez un **test individuel de Physique** 🎲 2 ou de **Survie** 🎲 2 pour ne pas prendre la foudre.

👉 Le PJ subit **1 dégât** ; en cas de ☒, le PJ subit un **État Épuisé**.



Le navire manque de se renverser : demandez un **test collectif de Pilotage** 🎲 4 pour maintenir le navire à flot.

👉 Vous avez évité le drame. Les nuages noirs se dissipent.

La secousse est si forte qu'un de vos compagnons passe par-dessus bord.
👉 Choisissez un PJ qui se retrouve dans l'eau. De plus, Oribus gagne plus de temps pour se préparer à Port Crabe, ajoutez 1 guerrier squelette par PJ lors de l'affrontement.



Secourir un PJ de la noyade : demandez un **test collectif de Survie** 🎲 3.

👉 Le PJ subit un **État Épuisé**.



La tempête dure moins d'une heure, mais vous laissez rompus de fatigue. Son arrivée et sa disparition soudaines vous rendent perplexes. Était-ce bien naturel ? Toutefois, le reste du voyage se passe sans encombre.



Si les PJ s'interrogent à ce sujet, un éventuel **test individuel de Connaissance** 🎲 3 confirme que cela pourrait être lié à un maléfice élémentaire.

De même, s'ils l'avaient remarqué, plus aucune trace du voilier qui les suivait.

Scène 3 - Où une carte au trésor est reformée

Les PJ arrivent à Port Crabe, récupèrent la seconde partie de la carte et subissent une attaque de squelettes.

Montrez la carte Épisode Port Crabe (📄 09) aux PJ.



Bien qu'ayant souffert de la tempête, votre navire vous amène jusqu'aux eaux chaudes de Port Crabe, guère plus qu'un comptoir pour vauriens et aventuriers de tout Neven venus se perdre au bout du monde connu. Une fois à terre, il faudra retrouver dans cette faune la maîtresse de Barbefeu.

Que faites-vous ?



Trouver Yana, l'ancienne maîtresse de Barbefeu n'est pas très compliqué, les PJ peuvent se renseigner de plusieurs façons.



Demander des renseignements auprès du temple. Test de Négociation 🎲 2.

Faire la tournée des tavernes. Test d'Investigation 🎲 2.

Questionner les forbans sans trop en dire. Test de Manipulation 🎲 3.

Leurs recherches les conduisent aux portes du *Voile de Nacre*, un atelier de couture.

Barbefeu a offert ce commerce à Yana avant sa disparition. Elle y coud des vêtements pratiques, mais aussi des tenues luxueuses dignes des bals mondains du continent.

Yana

Belle femme, ronde et d'un tempérament joyeux, Yana hérite le souvenir de Barbefeu même si elle sait qu'il n'avait rien d'un saint. Elle cache la carte par loyauté, mais la remettra avec soulagement à des personnes qu'elles considèrent comme des amis du capitaine.

Convaincre Yana



Il faut l'interroger et la convaincre de donner la moitié de carte que le capitaine lui a confiée. Plus les PJ se montrent amicaux et prouvent leur lien avec le capitaine Barbefeu, plus Yana consent à leur remettre la carte.



Demandez un **test collectif d'Empathie** 🎲 3 si les PJ se montrent amicaux, ou un **test collectif de Manipulation** 🎲 5 si les PJ se montrent hostiles.

Pendant la conversation, demandez un **test individuel de Perception** 🧠 2.



Vous remarquez que Yana jette de fréquents coups d'œil vers une psyché près de son atelier.



Vous ne remarquez rien d'anormal.

Dérober la carte



La carte est cachée derrière une psyché qui est posée contre un mur.

Les PJ doivent réussir un **test individuel de Savoir-faire** 🖐️ 2 pour déverrouiller la porte, puis un **test individuel de Discretion** 🧠 3 pour ne pas réveiller Yana, et enfin un **test collectif de Physique** 🦊 2 pour déplacer la psyché du mur.

Donnez la Seconde moitié de la carte (📄 C) aux PJ.

Psyché

Grande glace mobile montée sur un châssis à pivots.



Une fois en possession de la seconde moitié du plan, les PJ peuvent identifier l'île : un bout de terre sans nom parmi la centaine d'îlots sauvages constituant la pointe sud de l'Archipel.

Mais alors qu'ils s'appêtent à quitter Port Crabe, des squelettes émergent des flots et la structure du ponton se met à trembler.

Des mains décharnées s'agrippent aux poteaux de bois couverts d'algues et de coquillages. Puis d'horribles têtes aux yeux vides et des corps cadavériques émergent de la surface. Des squelettes animés ! Comme si l'océan renvoyait contre vous ceux dont il a pris la vie en tribut.

Placez la carte PNJ Guerrier Squelette (🦊 01) dans votre écran.



Il y a **2 fois plus de squelettes** que de PJ (**3 fois plus** si un des PJ est passé par-dessus bord lors de la tempête).



Ils ont pour mission de récupérer la carte au trésor. Si le PJ qui possède la carte subit deux attaques réussies dans le même tour, il doit effectuer un **test individuel d'Athlétisme** 🦊 3 pour ne pas se voir arracher le plan. Les PJ ont alors jusqu'à la fin du tour pour abattre le squelette qui la détient pour la récupérer. Sinon, les squelettes sautent à l'eau en l'emportant, sans espoir pour les PJ de la reprendre.



Laissez les joueurs s'interroger et émettre des hypothèses sur l'origine de cette attaque. Un **test collectif de Perception** 🧠 3 permet de relever quelques détails identifiant les squelettes comme d'anciens membres de l'équipage de Barbefeu.



Vous n'êtes pas les seuls à convoiter le trésor de Barbefeu : qui sait ce que vous réserve la suite de votre voyage.

Fin de l'épisode.