

Préparation & Synopsis

- Les cartes **Épisode** (📄 11, 13 et 21), les cartes **PNJ** (👤 01, 03, 04, 07, 08, 11).
- Les paquets de cartes **Équipement légendaire** (📦 : 🗡️, 🛡️, 🏹, 🏹, 🏹).

Les PJ naviguent vers l'amas d'îlots, repèrent celui qui les intéresse et s'enfoncent dans la jungle à la recherche du trésor. Mais ils ne sont pas seuls sur l'île.

Scène 1 - Où une terre oubliée se dessine

*Avec prudence, vous louvoyez pendant des heures au milieu de récifs, d'îlots et de rochers nus pour atteindre enfin votre destination. Une île luxuriante, bordée de falaises abruptes et surmontée d'un cône de volcan tronqué, que le temps a couvert de verdure. **Que faites-vous ?***

Voici les différents lieux que les PJ peuvent découvrir sur l'île. Mettez-les en scène en fonction des choix des PJ.

La plage

C'est un des accès à l'îlot du Crâne, mais les algues épaisses créent une forte résistance et le bateau s'enlise à quelques encablures de la plage. Il faut sauter, avec de l'eau jusqu'à la poitrine, et finir à pied.

Demander un **test individuel d'Athlétisme** 🧠 2.

👉 Le PJ subit un **État Entravé**. S'il rate le test de l'**État Entravé**, les algues l'aspirent sous l'eau et le PJ suffoque. Il subit **1 dégât** avant de s'extirper et de rejoindre la plage.

Une fois sur la plage, les PJ reconnaissent l'épave : c'est le navire de Barbefeu, celui qui a dû l'amener jusqu'ici avec son trésor. Mais aucune trace du trésor, des marins ni du capitaine.

La grève

Autre point d'accès, il faut naviguer entre les récifs pour atteindre la falaise. Demandez un **test collectif de Pilotage** 🤝 4.

👉 *Le bateau frotte un rocher et gîte dangereusement !* Demander un **test individuel d'Athlétisme** 🧠 3 pour éviter de tomber à l'eau. Dans l'eau, il faut réussir le même test pour remonter avant que les anguilles électriques infestant ces eaux n'attaquent et n'inglissent **1 dégât** au PJ.

La paroi très découpée par les éléments offre une sorte d'escalier naturel vers son sommet, 9 mètres plus haut. L'escalade n'est pas compliquée mais assez fatigante. Quand ils arrivent enfin, au bord d'une jungle épaisse, ils aperçoivent, au loin, la baie où gît l'épave... ainsi qu'un autre navire qui s'en approche.

La jungle

Moite, dense, obscure, infestée de moustiques et de reptiles... la jungle de cet îlot ressemble à votre pire cauchemar.

Oribus

Quel que soit l'endroit choisi par les PJ pour accoster, Oribus aborde l'île par l'autre.

Montrez la carte Épisode **Jungle** (📄 11) aux PJ.

Dans la jungle, les PJ peuvent rencontrer Izzy, une sorcière amazone exilée, et tomber sur une embuscade de cannibales dompteurs de grands gorilles.



Izzy la sorcière.

Une silhouette semble vous observer dans la jungle.

Placez la carte PNJ **Amazone** (👤 04) dans votre écran.

Izzy

Une sorcière amazone exilée ici il y a deux mois par son peuple pour avoir tenté de maudire sa reine. Superstitieuses, les Amazones ne tuent pas leurs sorcières, mais les chassent hors de leur territoire.



Izzy cherche un moyen de quitter cet îlot maudit. Elle vient à la rencontre des PJ pacifiquement et négocie son retour vers Port Crabe contre les informations suivantes :

- ◆ Des tribus de cannibales dresseurs de singes vivent dans la jungle.
- ◆ Il y a des grottes au pied du volcan éteint, une zone taboue pour les primitifs, mais il faut traverser leur territoire pour les atteindre.
- ◆ Elle n'a jamais entendu parler de Barbefeu ni de son trésor.

L'embuscade des cannibales.

Une ombre se matérialise soudain dans un arbre au-dessus de vous. Couvert de tatouages rituels, le primitif souffle dans un coquillage, faisant raisonner toute la forêt. Aussitôt, des bruits de tambours s'élèvent sur votre gauche. La chasse est lancée et vous êtes le gibier !



Placez la carte PNJ **Guerrier silencieux** (👤 03) dans votre écran.

Action !

Mettez en scène la course effrénée à travers les arbres, les lianes et les plantes grasses : le sol spongieux, les nuées d'insectes et les hululements des primitifs accompagnés de cris rauques et bestiaux.



Amenez de la tension dans cette scène, donnez l'impression aux joueurs qu'ils seront bientôt rattrapés, mais ne décrivez que des mouvements furtifs. Réagissez à leurs actions, donnez-leur l'espoir d'avoir semé leurs poursuivants, puis reprenez la course quand un primitif surgit et alerte ses compagnons. Peu à peu, le sol se fait plus solide et pentu, ils se rapprochent du volcan.



Demandez alors un **test collectif de Survie** 🖐️ 4.



Vous apercevez la lisière de la jungle et derrière un terrain pentu et rocheux marqué par des crânes humains et des animaux fichés sur des pieux plantés à terre. Mais, soudain, des cannibales surgissent et vous barrent le passage. D'autres se rapprochent derrière vous, il faut les affronter pour atteindre la sécurité du volcan.

👉 **Combat** : il y a un cannibale par PJ et un grand gorille.

👉 **Combat** : il y a deux cannibales par PJ et un grand gorille.

Placez la carte PNJ **Gorille corrompu** (👤 08) dans votre écran.

Dès que le combat s'achève, ou que les PJ trouvent une astuce pour faufiler au-delà de la lisière, les primitifs cessent la poursuite, figés par le tabou que leur inspire la montagne tronquée.

Montrez la carte Épisode **Entrée du volcan** (📄 13) aux PJ.

Scène 2 - Où l'on trouve plus d'or qu'un homme puisse en rêver

L'entrée d'une caverne se dessine entre les arbres, sur le versant de l'ancien volcan. Essoufflés, vous franchissez les derniers mètres qui vous séparent de la grotte quand un détail macabre vous fait frissonner. Devant l'entrée gisent sept cadavres décomposés, affublés d'oripeaux de pirates. Ils ont des chopes et des bouteilles entre les mains et semblent s'être écroulés pendant qu'ils buvaient... **Que faites-vous ?**

Le volcan est inhabité, enfin presque, seul le fantôme de Barbefeu y rôde. Amusez-vous à faire peur aux PJ avec des bruits suspects, des chauves-souris, des ombres, des chutes de pierres. Vous pouvez agrémenter l'exploration du volcan par des tests de **Perception** 🧠, de **Discretion** 🦉, de **Survie** 🖐️ ou encore d'**Investigation** 🕒.

Un dernier coude et vous débouchez dans une vaste caverne. Loin au-dessus de vous, à travers la végétation luxuriante qui habille les parois verticales, vous devinez le ciel bleu. Vous êtes au cœur du cratère. Une immense grotte sur plusieurs niveaux où devait jadis bouillonner la lave, aujourd'hui envahie de passerelles, de ponts et de pitons de roches créant un dédale aérien de basalte. Vous devinez plusieurs alcôves taillées dans les flancs intérieurs du volcan, percés de meurtrières. Tout au fond de l'une d'elles, l'éclat d'un immense trésor étalé au sol illumine la pierre de mille feux colorés.

Montrez la carte **Épisode Alcôve au trésor** (🗺️ 21) aux PJ.

Oribus

Toujours sur la trace des PJ, il refait surface lors de l'affrontement final.

Une fois en bas, les PJ remarquent qu'il n'y a aucune autre issue que celle par laquelle ils sont arrivés.

Le butin amassé par leur ancien capitaine gît ici : des milliers de pièces d'or, de bijoux, de bijoux, d'œuvres d'art et de pièces d'orfèvrerie. Entassés à même le sol en un amas de plus de cinq mètres de large sur un de haut ! Assez d'or pour acheter un royaume ! Et, assise, sur un trône posé au sommet, la momie desséchée de Barbefeu dans son costume bariolé de capitaine pirate.

Dès qu'un PJ s'approche du trésor, une voix caverneuse et bien connue s'élève autour d'eux.

« Holà, mécréants, n'allez pas croire que l'on peut me voler de la sorte ! » Une forme spectrale apparaît alors derrière vous : le capitaine Barbefeu ! Ou plutôt son fantôme !

Placez la carte **PNJ Spectre de Barbefeu** (👤 11) dans votre écran.

Les joueurs ont une minute pour se faire reconnaître, sinon le spectre les attaque. Mais, dès qu'ils ont décliné leur identité et rappelé à Barbefeu qu'ils ont navigué ensemble, le fantôme change d'attitude. Il se montre même amical, ravi de les voir et jovial, prenant des nouvelles, évoquant quelques souvenirs communs, mais restant flou sur ce qui lui est arrivé. Dès que Barbefeu comprend qu'ils sont là pour le trésor, il se renfrogne un instant, puis un sourire malicieux se dessine sur ses lèvres.

« Bien sûr, bien sûr, mes gaillards. Lor. Après tout, qu'ai-je à faire de toute cette richesse maintenant ? Tandis que vous... Je comprends. D'ailleurs, regardez ! Que dites-vous de ces merveilles ? » Et il commence à pointer plusieurs magnifiques objets, comme pour vous enjoindre à vous en emparer.

Chaque PJ pioche un Équipement légendaire (📖 : 🗡️, 🏰, 🦴, 🌟) au hasard dans son paquet.



Puis, Barbefeu pointe un étrange orbe orangé. « Et ça, je suis sûr que vous n'avez jamais vu un truc pareil. Digne des dieux ! »



Les joueurs devraient s'interroger sur ce changement d'attitude. S'ils se méfient et posent des questions, demandez un **test individuel d'Empathie** 🎲 3.



Barbefeu paraît fébrile, il a l'air impatient que vous vous serviez dans son trésor. Il jette en particulier de fréquents coups d'œil fiévreux vers l'orbe.



Barbefeu paraît fébrile, il a l'air impatient que vous vous serviez dans son trésor.



Si les PJ posent des questions sur l'orbe, **test collectif de Connaissance** 🎲 3.



Vous vous rappelez un vieux conte évoquant la création du monde et l'origine des dieux grâce à des objets d'une puissance extraordinaire, « les larmes des fondateurs ». Mais vous vous souvenez aussi d'avertissements les associant à une malédiction pour les mortels qui voudraient les contrôler.



Vous vous souvenez d'un vieux conte évoquant la création du monde et l'origine des dieux grâce à des objets d'une puissance extraordinaire, « les larmes des fondateurs ».



Si les personnages refusent de prendre l'orbe, le capitaine change d'attitude et devient furieux : « Bande d'ingrats ! Vous me devez tout ! Alors vous allez prendre cette saleté d'orbe et me libérer de ce tourment ! Maintenant. »



Puis il lance une attaque contre le PJ le plus proche de l'orbe, mais le combat n'a pas vraiment le temps de se poursuivre car surgissent dans la caverne Oribus et ses squelettes !

Placez les cartes PNJ **Guerrier squelette** (🏰 01) et **Oribus** (🏰 07) dans votre écran.



Le spectre de Barbefeu s'élève dans les airs et des étincelles de mauvais augure craquent autour de lui. Il éclate d'un rire sinistre. « Ah ! D'autres tributs pour les dragons ! Venez ! Venez et libérez-moi ! » Il lance un éclair qui foudroie un des squelettes. Sous les ordres d'Oribus, les autres envahissent l'immense caverne. « Tuez-les tous et rapportez-moi l'orbe ! » hurle le moine fou.



N'hésitez pas à jouer avec ces éléments pour dynamiser la scène : duel au bord du vide, saut d'un pont de pierre à un autre, projectiles magiques arrachant des éclats aux pitons de basalte dressés...

Oribus cherche à s'emparer de l'orbe et, s'ils sont malins et ont compris la nature de la malédiction, les PJ devraient l'y aider. Mais le moine reste en retrait, protégé par ses squelettes.

Barbefeu attaque les PJ un tour sur deux ; l'autre, il vise et abat un squelette.

Si les PJ sont inconscients de la malédiction, les personnages peuvent également craindre qu'Oribus mette la main sur le pouvoir de l'orbe et tenter alors de l'en empêcher. Le combat se poursuit jusqu'à ce qu'ils ne restent plus que les PJ ou que quelqu'un s'empare de l'orbe.

À la fin du combat, passez à l'épilogue.