



PIRATES DE LA MER DE NEVEN

Avant-propos

Ce scénario peut être joué avec 1 à 4 aventuriers et utilise des éléments de la Saison 1 de *SANCTUAIRE*. Il se situe hors du récit et propose une aventure totalement indépendante sans aucun rapport avec les événements formant la campagne initiale. Il s'agit donc d'un « *One Shot* » situé dans le même univers. Les joueurs devraient avoir besoin d'environ deux heures pour arriver à sa conclusion.

Création des personnages

Les PJ incarnent d'anciens pirates navigant entre l'Archipel du Croissant et le continent, sur la piste du trésor légendaire de leur ancien capitaine, le célèbre pirate Barbefeu.

Il a longuement fait régner sa loi criminelle sur la mer de Neven avant de disparaître dans des conditions mystérieuses il y a trois ans. Depuis, chacun était parti de son côté vivre une autre vie.

Créez normalement vos personnages comme indiqué dans le livre de règles, puis chaque PJ choisit une **carte Capacité de niveau 1**.

Donnez ensuite à chaque PJ une **carte Souvenir** au hasard.

Puis, choisissez un PJ et donnez-lui la carte Épisode **Chasse au trésor (A)**, et la **première moitié de la carte de l'ilot du Crâne**.

Retrouvailles

Voici trois ans que vous vous étiez perdus de vue.

Trois ans depuis le départ inexplicable de votre ancien capitaine, Barbefeu, et la disparition du fabuleux butin que, selon la légende, celui-ci aurait accumulé aux cours de ses années de piraterie sur la mer de Neven.

Légende ? Pas tant que cela si vous vous référez aux prises fabuleuses que vous avez réalisées sous son commandement et la part qui lui revenait. Mais le nain à la barbe rousse avait toujours dissimulé l'emplacement où il cachait son trésor, et le secret a disparu du jour au lendemain avec lui et les marins qui l'accompagnaient à ce moment-là.

Le reste de son équipage s'est ensuite très vite dispersé, certains dilapidant la fortune accumulée, d'autres rejoignant de nouveaux navires. Beaucoup sont morts, rattrapés par leur vie de forban ; quelques-uns, comme vous, ont su se retirer à temps et profiter de leurs gains pour s'acheter une vie plus tranquille.

Trop tranquille.

Aussi, quand vous avez reçu une lettre d'un de vos anciens camarades vous demandant de le rejoindre à Port Azur car « il a découvert un élément nouveau sur l'héritage du vieux », votre fibre aventureuse n'a pas su résister. Et, alors que le soleil se couche sur la ville portuaire de l'Archipel du Croissant, l'enseigne de la taverne du Bernacle doré grince dans le vent des quais, vous ramenant à votre ancienne vie.

◆ POUR LE MJ UNIQUEMENT

Synopsis

Les personnages sont d'anciens membres de l'équipage du capitaine pirate Barbefeu. Après sa disparition il y a trois ans, ils se sont retirés et se sont perdus de vue. Mais l'un d'eux rameute ses compagnons afin de se lancer sur la piste du trésor perdu de Barbefeu. Dans l'Archipel du Croissant, depuis Port Azur vers une île sauvage et oubliée, à travers une jungle dense et pleine de dangers, nos héros surmonteront-ils les épreuves qui vont ponctuer leur périple pour découvrir le fabuleux butin amassé par leur ancien capitaine au fil des années ? Sachant qu'ils ne sont pas les seuls sur la piste...

Oribus

Oribus est un ancien prêtre-nomade du Serpent. Pendant ses voyages, il a découvert de sombres secrets et s'est intéressé à la magie noire. Démasqué, il a dû quitter son ordre et s'est longtemps exilé sur le continent, où il a poursuivi ses recherches. Il découvre l'existence des « larmes des Fondateurs », de puissants artefacts liés à l'origine du monde et recelant un pouvoir qui pourrait l'aider à se venger de ses anciens acolytes, voire faire de lui un dieu.

Par hasard, il apprend de la bouche d'un ancien marin que le capitaine Barbefeu, un pirate notoire, aurait mis la main sur une telle relique. Oribus se lance alors sur la trace du pirate disparu et retrouve des membres de son ancien équipage. Ceux-ci confirment que certains d'entre eux accompagnaient le capitaine dans un lieu secret où il entassait son trésor, autour d'une « pierre lumineuse bizarre », mais aucun ne connaît l'emplacement de cette cachette. Quand l'un d'eux reçoit un message du PJ ayant découvert la carte, Oribus décide d'explorer cette piste et massacre par magie les pirates pour en faire ses serviteurs. À la tête d'un navire mené par ces morts-vivants, il tente de reprendre le plan, puis suit les personnages qui vont le mener à l'îlot du Crâne.

La malédiction

Le volcan du crâne abrite un orbe, un puissant artefact lié à la création du monde. On les nomme « larmes des Fondateurs ». Il en existe plusieurs sur Neven, toutes tombées du ciel à divers endroits du continent et de l'Archipel du Croissant. Les larmes des Fondateurs sont liées à une malédiction, et il est impossible de les déplacer. Pire encore, quiconque tente de s'en emparer devient le gardien de l'orbe et se retrouve lui aussi prisonnier du lieu qui les renferme. Une fois maudit, le gardien fera tout pour que rien ne quitte cet endroit, car tout ce qui s'y trouve est considéré comme un tribut aux Fondateurs.

Le seul moyen de sortir consiste à donner l'orbe à une autre personne qui va l'accepter de son plein gré.

En cachant son trésor ici, Barbefeu a activé la malédiction et s'est retrouvé coincé dans le cratère. Avec le temps, la magie de l'orbe l'a transformé en spectre pour qu'il puisse poursuivre sa mission et veiller sur lui jusqu'à la fin des temps. Mais, si quelqu'un s'en empare après qu'il l'a poussé à le prendre, il sera libéré et pourra obtenir le repos éternel auquel il aspire.

Épilogue

S'ils parviennent à transmettre l'orbe à Oribus, les personnages sont libres de quitter la caverne. Bien entendu, il n'est pas certain qu'ils puissent emporter une grosse part de butin, surtout si des squelettes traînent encore ici et si le gardien tente de les en empêcher. Sans compter les cannibales dans la jungle. Mais peut-être seront-ils satisfaits de quitter vivants ce lieu maudit ?

Pour finir, si l'un d'eux se retrouve détenteur de l'orbe, il est donc prisonnier de la malédiction et, si personne ne vient vite le relever, il va mourir dans la caverne, où son fantôme continuera sa veille éternelle.

La tribu primitive ne se manifesterà pas sur le chemin du retour et peut-être croiseront-ils Yzzi. Pour rejoindre Port Crabe, leur navire – ou celui d'Oribus (et sa décoration macabre) – fera l'affaire.

En fin de compte, cette chasse au trésor ne se révélera pas particulièrement rentable. Elle leur laissera du moins d'impérissables souvenirs.