

de la *7* ème Les Secrets  
*Mer*  
Mare Tenebrosum

*Le Trésor de  
Michelle Saint Rose*

Un scénario écrit par Fablyr



*Ce scénario est prévu pour un groupe de personnages 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.*



## L'histoire

Tout commence en Montaigne, Charousse plus exactement, les personnages sont au calme depuis environ deux jours quand 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 réputée 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 personnages 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 !

## Tout commence par une missive...

Les personnages recevront donc une missive pour se rendre le lendemain soir à l'auberge du "Pilier Blanc", une heure après la fin d'une représentation théâtrale : "Les barguigneurs". 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 personnages 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 le printemps, 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.

## 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, montagnais et vodacci... sans aucune pitié ! Sa terrible réputation était de plus augmentée par sa beauté fatale et ses marins étaient connus comme les plus féroces 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.

"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, "Beau Vert", nous attend, prêt à partir dans le port de Crieux. Mais avant nous devons nous rendre en Castille afin de rencontrer un vieil ami à moi, Esteban Calles, 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. La seule chose qu'il peuvent entendre étant 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. Il 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. 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 vieux Théan (ou une autre langue que vos personnages ne connaissent pas).

## Le voyage en Castille :

A priori, le voyage devrait se passer sans histoire jusqu'à la frontière de Castille. Ceci évidemment si vos personnages 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. Il n'y a pas trente-six façons de passer en Castille pour des gens venant de Montaigne, il faut passer à gué, discrètement ou se faire engager comme mercenaire dans l'armée et en profiter pour passer la frontière (je vous laisse le soin de gérer une bataille si vous choisissez la seconde solution).



## *Castille, ses fiestas et ses siestas...*

Après avoir traversé plusieurs villages (je laisse votre imagination les détailler - tenez compte du fait que les castillans sont envahis par les armées de Montaigne, tout de même...), 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 personnages ont bien sûr eu l'adresse d'Esteban Calles, 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 Montaigne...tenez-en compte). Donc, le seul moyen de trouver ce traducteur est de le libérer de prison...

## *Le 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 sur le front), trois caporaux, deux sergents, un capitaine et Cabez le vieux chien du capitaine. 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.

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 coté 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 joueurs est bien entendu le plus éloigné possible de la porte de sortie.

Pour ressortir, laissez vos joueurs faire des jets de discrétion 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 (jet difficulté 25). Le fortin s'animerà en une poignée de minutes, les cloches sonneront et on lancera des hommes à la poursuite des personnages (N.B. : le savant parle leur langue et a un niveau d'équitation de 2). 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 sergent Mendez 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 les quittera pour s'installer et se cacher d'éventuelles personnes mal intentionnées, mais pas avant de leur avoir donné les coordonnées de l'île et la traduction des notes (ceci est bien sûr gratuit vu ce qu'ils viennent de faire pour lui).

*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*

## *Montaigne : ses vertes prairies, ses paysans, ses pirates...*

C'est à partir de ce moment là que vos joueurs 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 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 joueurs devraient se rendre...

La suite des événements est assez aléatoire, cela dépendra si vos joueurs s'évadent, s'ils récupèrent leur traduction etc... Dans le pire des cas, le second, Vittorio, 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 Crieux, 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 joueurs.

## *Crieux, ville portuaire, ville de marins...*

Crieux est la 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 derniers sols comme avance). Le capitaine Casimir Bafron de Crieux 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 correspondant à une toute petite île située entre Avalon et Inismore, 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 tracas 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).

### *Terre en vue, et bateau pirate aussi d'ailleurs...*

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 (un crâne blanc sur fond noir avec des pointes en guise de chevelure).

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 a fait son apparition à l'ouest : Les Chiens de Mer. 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 Bafron 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.

### *L'île de beauté, ou de brouillard.*

Les personnages 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 voulez leur rendre la tâche un peu plus difficile faite leur faire un jet d'astuce difficulté 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 au 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...). Il 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 grimpances (faites faire aux héros un jet d'Astuce difficulté 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 personnages sont déjà bien blessés).

### *Le crâne pensant.*

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 personnages 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. À 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 personnage n'est pas tiré d'affaire en 5 tours, il sera enseveli.

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

### *La chute...possible.*

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 regarder "L'île aux Pirates").

### *La caverne...et le trésor.*

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 pour découvrir les pièges difficulté 15, ou un jet de Astuce difficulté 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 un 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 saut difficulté 30.
- La seconde est de faire un jet d'escalade le long de la paroi difficulté 25 (sans corde).
- La dernière, pour un Montaigne, serait de faire passer un objet (piton ?) par un portail de l'autre coté et de s'arranger pour ensuite y accrocher une corde.

### *La salle au trésor...et plus.*

**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 serez là, le but n'est pas de tuer vos personnages mais juste de leur donner quelques sueurs froides. Car en fait un passage s'ouvrira à raz du niveau d'eau. Le but est aussi d'éviter que vos personnages 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 (pour les caractéristiques le Guide du Maître).

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.

### *Dernier acte*

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 personnage en duel... C'est pour cela que maintenant vous avez le droit d'avoir les caractéristiques des personnages majeurs.

## Personnages majeurs :

### **Capitaine Krâne le Cannibale (Vilain)**

Réputation :-29

Arcane : Cruel

Gaillardise 4, Finesse 3, Astuce 2, Détermination 2, Panache 3

Capitaine : Stratégie2, Tactique , Cartographie2, Commandement2

Baleinier : Equilibre3, Harpon3, Nage3, Nœuds 1

Escrime : Attaque4, Parade4

Arme à feu : Attaque4

Arme Lourde : Attaque3, Parade3

Armes : Rapière, pistolet, hallebarde.

### **Vittorio (Homme de main)**

Réputation :-12

Gaillardise 3, Finesse 3, Astuce 2, Détermination 3, Panache 3

Capitaine : Stratégie2, Tactique2, Commandement2

Baleinier : Equilibre3, Nœuds1, Harpon2

Escrime : Attaque3, Parade3

Arbalète : Attaque2

Arme à feu : Attaque 1

Armes : Pistolet, rapière, arbalète

Pour les pirates, prenez les caractéristiques des "brutes" de base.

## Navires :

### **Le Beau Vert**

Gaillardise 3, Finesse 2, Astuce 1, Détermination 2, Panache 3

Le maître canonier a une compétence de 2

Le maître du sommet a une compétence de 2

Le pilote a une compétence de 3

### **Le Croc des Mers**

Gaillardise 7, Finesse 4, Astuce 4, Détermination 5, Panache 4

Le maître canonier a une compétence de 3

Le maître du sommet a une compétence de 3

Le pilote a une compétence de 3



