

Un pour tous, tous pour un ?



Dans ce scénario, il sera question d'une course après une mystérieuse carte au trésor. Chaque PJ étant d'une nation différente, il y aura vraisemblablement une lutte intestine au sein du groupe. Mais ne vous inquiétez pas, tout est fait pour que les uns aient besoin des autres et si les PJ doivent s'entretuer pour que leur nation aie le privilège et l'exclusivité de découvrir l'île secrète dont il est question dans le scénario, se seras vraisemblablement à la fin. Mais tout d'abord, il va falloir répartir les feuilles de personnages entre vos joueurs. Voici une brève description de chaque personnage :

Allan Jefferson un capitaine de navire Avalonien.

C'est un homme balafre et costaud qui n'a pas peur de dire ce qu'il pense. Mais derrière son physique grossier, c'est un homme sage, courageux et serviable avec ceux qu'il considère avec respect. C'est aussi un grand poète mais ces activités l'empêche d'y consacrer plus de temps. Il hait le mensonge, la trahison et la manipulation ainsi que ceux qui commentent ces crimes.

Monica Gucciosi une courtisane Vodacci.

Très raffinée, elle compense son physique qui ne lui réussit pas toujours par un incroyable sens de la tromperie. Elle adore ridiculiser les gens qu'elle n'apprécie pas en plein public et cela souvent lui à joué des tours.

Serk Bolvald un marchand Vendelar.

Excellent négociateur, sa place dans la guilde des marchands lui à permis de crée un petit réseau de contrebande sur toute la capitale de la Vendel. C'est un homme autoritaire et exigeant avec ses sous fifres mais il sait que lorsque qu'il n'est pas en position de force il faut se montrer plus docile et amical. C'est un très bon gestionnaire qui sait où sont les bonnes affaires.

Fleurent de zacharie de Viletoille un fameux mousquetaire Montagnois.

Fin bretteur, c'est un homme très beau et raffiné qui possède un goût et un don tout particulier pour le mensonge. Il a beaucoup de relations au sein de la Montaigne ce qui fait qu'il se permet certaines choses pas toujours légales ni honorables. La Montaigne possède une entière confiance en cet homme qui aime a jouer le bretteur sans cervelle mais qui est en fait un redoutable ennemi. Il adore les échecs et c'est un des meilleurs joueurs du moment.

Diego Estacilla un savant et inventeur de la Castille

: Déclaré hérétique par l'inquisition de son pays alors qu'ils étaient sur le projet d'un microscope avec son groupe du Collège Invisible. Tout le groupe fut décimé par l'inquisition mais lui survécu. Il est désormais pourchassé par ces derniers...Il detient son médaillon de ces anciennes recherches archéologiques en Castille.

Elrich Vanderspüt Un soldat Eiseinor.

Grossier et malaimable, il ne connaît apparemment rien aux règles même les plus élémentaires de l'étiquette. Mais c'est en revanche un guerrier redoutable qui est capable de survie en n'importe quel milieu. Il possède d'étonnants talents de pistage et un sens de l'orientation hors du commun.

Attention : Ne révélez pas tout à tout le monde. La partie perdra de sa saveur si tout le monde savait que le Montagnois joue la comédie par exemple. C'est pourquoi vous devriez plutôt révéler ce genre de chose lorsque le choix **définitif** est fait.

Comme je vous le disais précédemment, ces personnages vont être à la poursuite d'un mystérieux trésor. Mais tous ces événements doivent être encore très brumeux dans vos esprits, c'est pourquoi je vais reprendre l'histoire depuis son commencement....

Les Secrets de la 7ème Mer

Anthony MacKinley grand capitaine de navire Avalonien et membre confirmé de la guilde des explorateurs, il y a quelques temps, à fait l'erreur de cocufier un grand comte Montaginois. Son erreur lui à valu maints problèmes car sa liaison avec la comtesse fut percée à jour. Il fut ainsi pourchassé des jours et des jours durant à travers la ville de Charousse avant de finalement être attrapé et emprisonné par la Montaigne. Mais il se trouve que Anthony MacKinley avait en sa possession un antique parchemin sur lequel il était indiqué la présence d'une île secrète, entre la Vodacce et la Castille, dans laquelle il n'est possible d'entrer qu'en possédant les 6 médaillons du Destin alors que MacKinley n'en possède qu'un seul. Avant donc d'être pris par les soldats Montaginois, MacKinley eu la présence d'esprit d'en avertir sa nation sa guilde et sa famille afin que l'un des trois récupèrent cette carte et que plus important encore que la Montaigne ne mettent pas la main dessus. Le problème est que la famille de MacKinley ne recevra jamais cette carte car elle fut interceptée par un groupe de pirate sous le nom des Corsaires Noirs.... Mais ce qu'ils ne savent pas c'est qu'ils ne pourront pas rentrer sur l'île car elle est protégée par la Brume des Dérives et qui plus est c'est MacKinley qui possède encore la carte. Au jour d'aujourd'hui, MacKinley attends le jour de son exécution seul dans sa cellule à guetter l'arrivée d'un des sien afin de lui remettre le parchemin et son médaillon qu'il a réussi jusqu'ici à cacher aux yeux de la Montaigne.

L'introduction des personnages

Le capitaine de navire Avalonien va être contacté par les grandes instances de sa nation afin de partir pour la Montaigne le plus vite possible pour de récupérer la carte du détenu. Il n'est pas au courant de l'affaire du médaillon et lui-même n'en possède pas. L'Avalon lui demandera de garder une grande discrétion sur cette affaire.

Les Vodacci ont eu vent de toute l'histoire et savent en plus des Montaginois que le capitaine cache quelque chose. Ils envoient alors une de leurs meilleures courtisanes afin de convaincre le détenu de lui révéler ce qu'il sait.

Le marchand Vandelar lui à été contacté par la guilde des explorateurs a laquelle il appartient afin de trouver le prisonnier et de récupérer la carte qu'il garde en sûreté dans sa cellule. Il possède l'un des médaillons de la Destinée que MacKinley lui avait confié en lui demandant de veiller dessus.

Le mousquetaire Montaginois est chargé de surveiller les personnages étant donné qu'il ont des contacts directs avec un de leurs détenu. C'est ni plus ni moins une mesure de sécurité au début de l'histoire. Il possède un des médaillons de la Destinée qui orne son feutre. C'est un héritage familial et il n'en connaît pas du tout l'origine.

Le savant Castillan sait qu'il est traqué par l'inquisition c'est pourquoi il souhaite se rendre en Avalon où il sera tranquille. Il fait donc escale à Charousse.

Le soldat eisenor c'est fait voler une importante cargaison d'armes de bonne qualité. En faisant ces recherches il à put apprendre que ce sont des pirates qui ont pillé l'Eisen. En remontant la piste il put remarquer que les pirates auraient été confrontés à MacKinley. Il se rend donc en Montaigne ayant appris qu'il y était emprisonné. Il garde son médaillon du Destin comme le plus précieux des trésors pensant qu'un jour il fera fortune en le revendant à un pigeon... Il n'en connaît bien sur pas l'utilité.

Il se trouve que les médaillons du Destin agissent directement sur les personnages. C'est pour cela que les détenteurs de chaque médaillon vont se retrouver au même endroit, au même moment et ce, pour la même raison : rencontrer MacKinley. La force des médaillons fut plus grande que leur volonté et les pierres magiques ont sut modeler le destin de façon à être réunie...

Note : Les PJ non-jouées devront être PNJ car l'avalonien par exemple est indispensable car possédant le bateau.

Note : Les 6 médaillons ont un symbole gravé. C un symbole syrneth (les ancêtres des hommes) qui caractérisent les Pjs : La Vodacci = la ruse ; L'Eisenor = la force ; Le Montaginois = la rapidité ; Le Castillan = l'ingéniosité ; L'Avalonien = Le courage ; Le Vandelar = L'éloquence.



1) De la rencontre entre aventurier

Tous vont donc, comme les médaillons du Destin l'avaient voulu, arriver en même temps. Lorsqu'ils arrivent, la nuit tombe et l'hiver commence en Montaigne. La neige tombe sur la froide ville de Charousse. C'est vrai il n'y a jamais eu de neige si tôt en Montaigne et beaucoup pensent à un mauvais présage. La ville n'en est pas moins très vivante. Les médaillons toujours faisant leur travail se rapproche entre eux et c'est ainsi que les personnages se retrouveront tous dans la même auberge le soir même de leur arrivée. Le mousquetaire étant lui en garde dans cette auberge du grand monde mais aux prix respectables. Si l'un des joueurs est récalcitrant à aller dans cette auberge de "luxe", faites lui comprendre qu'il y a de plus en plus de neige, qu'il fait de plus en plus froid, qu'il ne connaît pas la ville et que les auberges sont sûrement quasiment toute pleines.

Une fois dans l'auberge, les personnages pourront peut être remarquer que certaines personnes possèdent le même bijou qu'eux comme La vodacci, le castillan, le Montagnois, le vandelar et l'eisenor. Seul l'Avalonien ne possède et ne connaît pas l'existence des médaillons. Ce dernier voyant que chacun se rapproche l'un l'autre n'hésitera pas à se mêler au groupe. Au pire, si les personnages ne font pas connaissance ensemble dans l'auberge, ils le feront sans aucun doute le lendemain lorsqu'il s'agira d'aller rencontrer MacKinley dans sa prison car chacun en fin de compte est là pour ça.

2) De la panade pour entrer dans la prison

Le jour suivant, le soleil a repris ses droits sur Charousse mais le froid et la neige est encore bien présent. Il a neigé toute la nuit et les rues sont impossibles d'accès en chevaux et la progression dans les avenues n'est pas des plus aisées. Néanmoins, c'est un très beau visage de Charousse que les joueurs découvrent alors. Le pénitencier de Charousse est à l'écart de la ville en elle-même. Il est se trouve dans une aire extrêmement bien gardée par les mousquetaires les plus compétents de la Montaigne. Autant vous dire qu'il ne vaut mieux pas que les Pjs tentent de faire fuir MacKinley de sa prison car de toute façon ils n'y parviendraient pas....

Si ils se présentent directement à la prison, il ne pourront point faire de visite et il leur sera demandé d'aller faire les démarches administratives avant à l'ambassade de la Montaigne. Un jet de Courtisan

réussit par exemple pourra éviter la perte de temps due au passage inutile à la prison. Suite à cela, Les Pjs se rendront alors à l'ambassade où ils attendent puis signeront quelques papiers, se perdront dans les couloirs, attendant de nouveau, verront la mauvaise personne...etc. Bref vous avez compris le but c'est de faire en sorte que les joueurs soient un minimum énervés par l'incompétence de l'administration de la Montaigne. Au bout d'une demi-journée (ou plus si vous le souhaitez !), ils auront tout de même leur autorisation. Par contre, le castillan ne sera pas accepté à entrer au sein du pénitencier au même titre que l'eisenor. La courtisane quant à elle pourra se débrouiller pour rentrer mais ce n'est pas gagner et le joueur devra faire de gros efforts de roleplay. Allez savoir pourquoi..... Toutefois, le groupe se scinde alors en deux.

3) De la rencontre avec MacKinley et de la poursuite après le pirate

Un groupe va donc devoir rester dehors, et l'autre ira dans la prison. Prenez à part le groupe de personnage de votre choix en premier. Je vais quant à moi commencer par vous expliquer ce qu'il va se passer dehors....

Vous souvenez-vous des Corsaires Noirs ? Oui ? Très bien car c'est d'eux dont il va s'agir dans cette scène. Ayant appris par l'intermédiaire de la lettre interceptée ce que MacKinley cachait, ils ont décidé d'attendre patiemment que les Pjs récupèrent la carte et de leurs sauter dessus une fois qu'ils en seront en possession afin de se rendre sur cette île au trésor. C'est pourquoi l'un d'entre eux surveille les Pjs qui sont restés dans le froid, au dehors du pénitencier. Le problème est que malheureusement pour lui, il risque d'être découvert par l'un des personnages. Ainsi s'engagera une course poursuite dans les rues enneigées de Charousse. Le pirate si il est rattrapé pourra accessoirement dévoiler un certain nombre d'informations aux Pjs comme par exemple la présence avec eux du sorcier hérétique ou même les intentions des pirates. En contrepartie, il ne dévoilera absolument pas où sont postés les autres du groupe ni quel est leur navire. La quantité d'information débitée par le pirate dépend de toute façon de votre bon vouloir...

A l'intérieure de la prison, l'ambiance sera bien moins mouvementée. Les personnages seront escortés par mesure de sécurité jusqu'à la cellule de MacKinley.

L'hygiène est ici déplorable (murs noirs de crasse, lambeaux de vêtement, MacKinley maladivement maigre et incroyablement sale...etc.) Donnez-vous en à cœur joie pour décrire la misère des prisons montagnoises. Quoiqu'il en soit, ils rencontrent finalement MacKinley. Les gardes laissent alors les personnages et MacKinley en paix afin qu'ils puissent parler librement. Bien entendu, les Montagnois épiant la conversation afin de ne pas en perdre une miette. MacKinley est très affaibli et va probablement bientôt mourir. Mais c'est un homme fort. Alors il confie aux Pjs que la carte et le médaillon sont dans des égouts au nord est de la ville, il leur conte ensuite avec ces dernières forces cette histoire...

Voir la légende sur l'aide de jeu n°1

Son histoire finit, MacKinley va s'endormir d'un profond sommeil et dans un dernier souffle. Les Pjs alors frapperont à la porte afin d'être ramenés au dehors du pénitencier. C'est alors que le soldat Montagnois va être mandaté par sa nation pour rester avec les Pjs afin de retrouver ce trésor perdu. Par chance, ce dernier possède aussi un des médaillons du Destin.

4) De la réunion des personnages et de l'attaque massive des Corsaires Noirs

Après cette séparation forcée du groupe de personnage, les aventuriers vont chercher à se retrouver. Le groupe de la prison voudra voir les autres pour leur médaillon et le groupe resté au dehors souhaitera voir la carte ou bien même la récupérer... Manque de chance, il va falloir qu'ils restent groupés s'ils désirent réellement entrer sur l'île car désormais, chacun des personnages possède un des médaillons du Destin ; chacun possède une clef... Les explications des faits d'un côté comme de l'autre vont alors avoir lieu. Les explications vont être données et c'est alors que fera irruption un groupe de 6 pirates prêts à tout pour récupérer cette fameuse carte. (il est donc bien entendu que les pirates interviennent après qu'ils aient récupéré la carte et le médaillon dans les égouts). La rixe devra alors être épique et digne des plus grands combats de capes et d'épées. Le vainqueur n'a que peu d'importance dans ce combat. Le seul impératif est qu'il ne faut pas tuer de joueurs. Faites en sorte que tous survivent au combat. S'ils sont victorieux, les pirates emporteront la carte avec eux sans s'occuper des médaillons dont ils ne connaissent pas l'existence.

De toute façon il n'est pas important que les joueurs conservent la carte étant donné que l'avalonien et le Vandelar (un autre si ils ne sont pas en jeu) se souviendront de l'emplacement de l'île. Si les Pjs sont victorieux, ils conservent la carte mais sachez que les Corsaires Noirs sont des coriaces et ils n'ont pas dit leur dernier mot.

5) Du voyage des aventuriers

N'hésitez pas à faire tourner les personnages en bourrique. Ne leur simplifiez pas la tâche et jouez aussi en fonction des rudesses climatiques. Mettez leur la pression en insistant sur le fait qu'ils se sentent observés, faites de faux jets, demandez leur de faire des jets de perception...etc.

Mais à leur grand soulagement, les Pjs vont partir après s'être équipés pour cette île perdue... Le problème est qu'ils vont être suivis de loin par les pirates. Toutefois si ces derniers ont réussi à prendre la carte, ils n'hésiteront pas à devancer les Pjs et partiront dès qu'ils l'auront récupéré. Ils attendront là bas que les Pjs dissipent les brumes de la dérive grâce à leurs médaillons.

Suivant le temps qui vous reste pour finir le scénario, n'hésitez pas à faire intervenir quelques scènes sur le bateau. Un espion des pirates par exemple pourra être retrouvé caché dans une cale. Ainsi les Pjs seront devant un choix à faire à savoir quoi faire de lui ? Chacun des Pjs aura sûrement sa propre opinion sur le sujet et cela occasionnera une belle séance de rôleplay. Sinon a vous de trouver quels événements intéresseront vos joueurs... Les voyages jusqu'à l'île dureront environ X jours avec escales. Faites en sorte qu'il y ait de la vie sur le bateau et ce pendant tout le trajet. Les marins sont contents d'avoir des nouveaux passagers à bord et font la fête tous les soirs.

6) De l'arrivée des Pjs sur l'île

Une brume très dense accueille les Pjs avant même d'arriver sur l'île. Dense à tel point que l'on se sent véritablement isolé et perdu quand on n'est pas en compagnie de quelqu'un hormis que l'on entend les cris et autres ordres du capitaine et des matelots. C'est alors que le médaillon de chacun va se mettre à briller et à brûler la peau même des personnages. La brume va lentement s'écarter de manière à voir devant sans même revenir en position après leur passage: la porte est ouverte.

C'est dans ce contexte de semi-confusion qu'ils vont apercevoir l'île qui paraît paradisiaque et assez féérique à vrai dire. Mais ils ne sont pas au bout de leur peines car leur arrivée suscite quelques réactions des sirènes qui meurent d'envie de faire connaissance avec tous ces braves gens. C'est pourquoi elles entament leur chant si séduisant qui met à l'eau plus d'un marin. Si les Pjs réagissent assez vite après avoir réussi leur jet de détermination, ils peuvent empêcher une certaine hécatombe en bouchant les oreilles (avec de la cire par exemple) des autres où en les attachant... Ensuite, ils pourront aborder l'île grâce aux canots.

7) De la rencontre avec les prophétesses

Après avoir traversé une grande et belle forêt équatoriale peuplée de milles et unes créatures fantastiques, ils parviendront au bord d'une falaise, surplombant alors un superbe lac d'eau pure alimenté par une grande cascade.... Dans ce lac, plein de petits animaux inconnus aux Pjs jouent et batifolent dans l'eau. Tout ici paraît beau et pur. C alors qu'une licorne arrive a leur rencontre.... Cette dernière va leur parler de leurs ancêtres....

Il y a très longtemps, des créatures fantastiques peuplaient cette île. Celle ci vécut seules et heureuse jusqu'à ce que de créature infernale arrive sur l'île. Après de longs combats, les créatures du mal furent enfermées au cœur de l'île, un cœur recouvert d'un trésor dépassant l'imagination. Et enfin l'homme est arrivé: il arriva à vivre en harmonie avec les créatures mais trop curieux à la vision de la caverne qui se dirige vers le cœur. Bien que les créatures essayèrent de leur faire changer d'avis, les hommes (les Syrath) entrèrent dans la grotte. Ils se furent décimer jusqu'au dernier. Les créatures réussirent à refermer les portes et à ce débarrasser des 6 médaillons en les envoyant sur le continent dans les 6 nations différentes.

Ainsi, nos téméraires Pjs devraient ne pas tarder à passer derrière la cascade pour y trouver ce qu'ils recherchent...

8) De la grotte aux milles merveilles

Après une avancée dans la sombre et humide grotte, les Pjs vont parvenir à une embouchure devant laquelle se trouve un pilier.

Sur ce dernier se trouve exactement 6 orifices de la taille d'un médaillon par exemple (Quel heureux hasard !). Ce pilier est encadré par deux grosses manticores de pierre au regard d'acier. Lorsqu'il auront mis en place leurs médaillons, une porte s'ouvrira mais plus ils avanceront vers la porte, plus les manticores deviendront chair. Ainsi ils vont devoir les affronter pour arriver jusqu'au cœur de l'île.

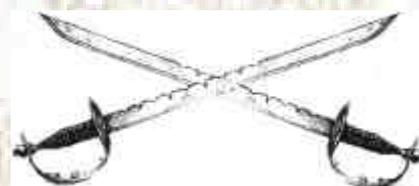
9) Du trésor somptueux et de la fuite des Pjs

Enfin alors après avoir survécu à cette bataille, les Pjs arrive au tant attendu trésor... Des montagnes et des montagnes de bijoux, diamants, couronnes, sceptres...ect Tout ce que l'on peut imaginer !!!! Laissez les Pjs profiter gaiement de leur victoire et faite leur qu'aucun danger ne règne jusqu'au moment ou les montagnes d'or s'effondrent afin de laisser place à une énorme hydre rugissante de colère. C'est alors que les pirates qui avaient suivi les Pjs font irruption dans la salle en faisant vite demi-tour et essayant de prendre ce qu'ils peuvent. La terre se met à trembler et tout juste les Pjs auront-ils le temps de s'échapper avec le peu de gain que l'île sombrera sous les flots...

10) La fin n'est peut être qu'un commencement

Ainsi les personnages encore en vie peuvent décider de partager les biens sauvés du raz de marré ou du moins ils voient cela entre eux.

Il pourrai être intéressant de faire intervenir la l'inquisition castillane ce qui permettrait une suite au scénario et d'enchaîner sur une scène de bataille accessoirement ou d'arrangement avec l'inquisition car ces derniers pourchasse le savant en fuite depuis le début du scénario. Sachez aussi que les vodacci sont au courant de tout grâce en autre à la magie Sorte mais la suite de toute façon reste entre vos mains.....



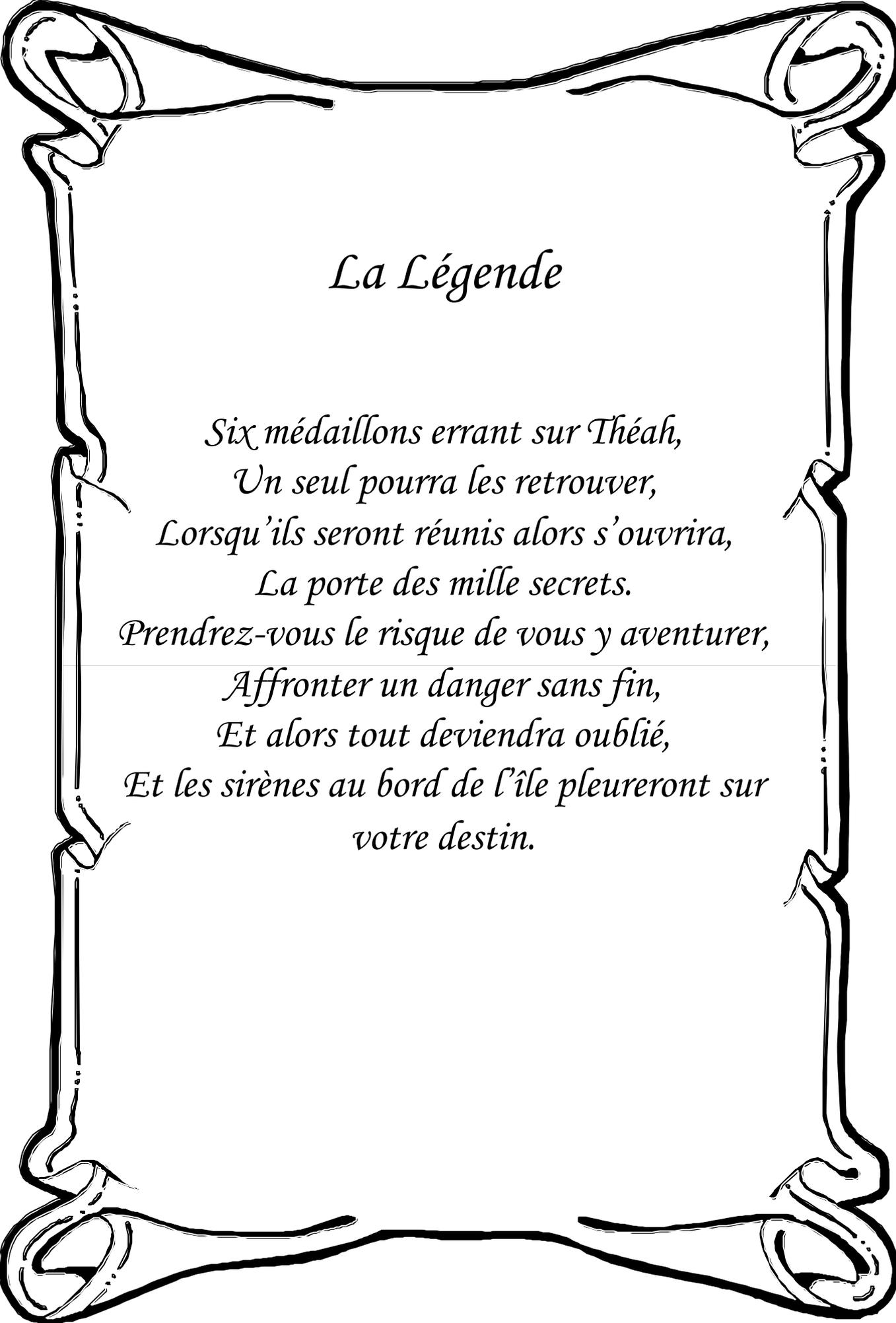
Aides de Jeux

Aide de Jeux n°1 La légende

Aide de Jeux n°2 Les cartes

Aide de Jeux n°1

La légende



La Légende

*Six médaillons errant sur Théah,
Un seul pourra les retrouver,
Lorsqu'ils seront réunis alors s'ouvrira,
La porte des mille secrets.
Prendrez-vous le risque de vous y aventurer,
Affronter un danger sans fin,
Et alors tout deviendra oublié,
Et les sirènes au bord de l'île pleureront sur
votre destin.*

Aide de Jeux n°2

Les cartes



Six médaillons errant sur Théah,
Un seul pourra les retrouver,
Lorsqu'ils seront réunis alors s'ouvrira,
La porte des mille secrets.
Prendrez-vous le risque de vous y aventurer,
Affronter un danger sans fin,
Et alors tout deviendra oublié,
Et les sirènes au bord de l'île pleureront sur votre destin.