LA CITÉ DES GLACES

LE TRESOR DE L'ILE DES PENDUS

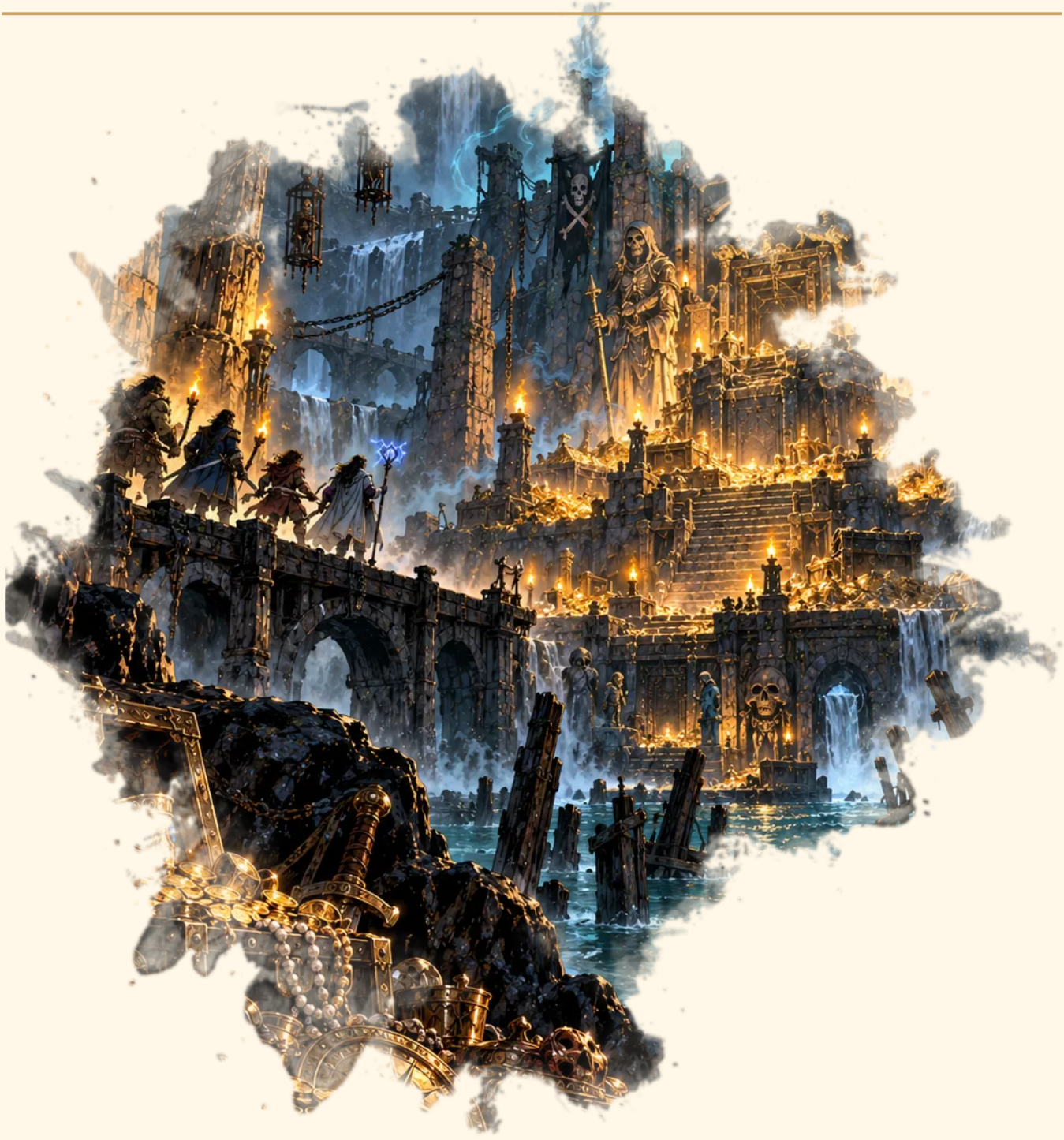
Scenario independant



Scenario

Dungeons & Dragons 5e, règles 2014. Aventure indépendante pour 5 personnages de niveau 3, durée estimée : environ 3 heures.

Introduction



Le Trésor de l’Île des Pendus

1. Présentation

Titre

Le Trésor de l’Île des Pendus

Sous-titre

Une aventure indépendante pour D&D 5e

Accroche

Deux équipages pirates, une carte partagée en deux et un trésor légendaire caché sur une île oubliée : la course est lancée. Les personnages servent à bord du Vent d’Écume, commandé par la capitaine Mara Vane, tandis que sa rivale Isabela Sang-Noir approche avec La Veuve Rouge. Entre les falaises noires, la jungle humide et les vestiges d’un ancien repaire pirate, le trésor d’Elias Mortebrume attend encore. Sur l’Île des Pendus, cependant, la fortune ne sourit pas longtemps aux imprudents.

Fiche technique

- **Système :** Dungeons & Dragons 5e
- **Version :** règles 2014
- **Niveau conseillé :** 3
- **Nombre de personnages :** 5
- **Durée estimée :** environ 3 heures
- **Type d’aventure :** pirates, exploration, action, rivalité, donjon court
- **Tonalité :** aventure spectaculaire, surnaturel maritime, danger pulp
- **Cadre :** île pirate oubliée, tombeau côtier et navires rivaux
- **Difficulté pour le Maître du Donjon :** modérée
- **Contenu sensible :** exécutions anciennes, squelettes, morts-vivants, noyade suggérée

2. Synopsis pour le Maître du Donjon

Mara Vane, capitaine du Vent d’Écume, possède la moitié occidentale d’une ancienne carte attribuée au pirate Elias Mortebrume. La carte désigne l’Île des Pendus, mais ne suffit pas à localiser précisément le trésor. L’autre moitié appartient à Isabela Sang-Noir, capitaine de La Veuve Rouge et rivale de Mara.

Les deux navires atteignent presque simultanément l’île. Une tentative d’abordage brève permet d’introduire la rivalité entre les équipages, puis les personnages débarquent pour rejoindre le coeur de l’île avant Isabela. Sur place, les cages suspendues, les gibets, les noms gravés et les notes d’un quartier-maître révèlent progressivement que Mortebrume était un capitaine cruel, obsédé par l’obéissance et prompt à faire exécuter les membres de son équipage accusés de trahison.

L’exploration mène les personnages à un repaire enfoui. Ils y traversent une galerie des mutins, découvrent un carnet évoquant une mutinerie avortée et récupèrent une boussole qui ne pointe pas vers le nord, mais vers l’accès caché au trésor. Isabela et deux pirates rejoignent alors les personnages. Elle propose une coopération temporaire, car aucun camp n’a intérêt à s’épuiser juste avant la chambre finale.

Dans la chambre au trésor, le cadavre de Mortebrume repose au milieu de sa fortune. Dès qu’une partie du trésor est déplacée, le capitaine s’éveille sous forme de mort-vivant. Des Marins noyés émergent pour le défendre, tandis que la marée envahit la caverne et que le plafond commence à céder. Une fois Mortebrume vaincu ou neutralisé, la salle laisse peu de temps aux personnages pour tenter d’emporter une partie du butin avant l’effondrement.

Parmi les documents du trésor peut se trouver le journal de Mortebrume. Il mentionne une relique appelée la Cloche du Léviathan, que Mortebrume croyait capable de soumettre les créatures des profondeurs. Cette révélation est une amorce facultative : le scénario se conclut pleinement avec la défaite de Mortebrume, la fuite de l’île et le retour au Vent d’Écume.

3. Objectifs de l’aventure

Objectif principal

Atteindre le trésor de Mortebrume avant les rivaux, survivre aux dangers de l’île et quitter les lieux avec autant de richesses que possible.

Objectifs secondaires

- Comprendre ce qui est arrivé à l’ancien équipage de Mortebrume.
- Négocier, tromper ou devancer Isabela Sang-Noir.
- Récupérer la boussole, le journal ou d’autres objets du tombeau.
- Préserver les membres de l’équipage du Vent d’Écume.
- Échapper à l’effondrement avec une part du trésor.

4. Préparer la partie

Ce que le MJ doit savoir

L'aventure est conçue pour commencer vite. Les personnages appartiennent déjà à l'équipage du Vent d'Écume et connaissent Mara Vane. Ils n'ont pas besoin d'avoir participé à la découverte de la carte : au début de la partie, Mara possède une moitié, Isabela possède l'autre, et les deux équipages arrivent en même temps près de l'île.

Le scénario doit rester dynamique. Les scènes intermédiaires servent à installer l'île, révéler la cruauté de Mortebrume et donner aux personnages des choix d'approche. Elles ne doivent pas empêcher d'atteindre le climax. Aucun indice indispensable ne dépend d'un jet unique.

Isabela est une rivale, pas une ennemie à éliminer obligatoirement. Elle peut mentir par omission, profiter d'un accord mal formulé ou voler une partie du butin, mais elle n'a pas envie de mourir dans le tombeau.

Introduire les personnages

Choisissez l'accroche la plus adaptée à votre table.

- **Prétirés pirates.** Les personnages sont Sylas Black, Nell « La Souris », Mako, Sœur Marée et Ezra Bellamy, tous membres du Vent d'Écume.
- **Équipage déjà formé.** Les personnages sont des pirates, corsaires, contrebandiers ou aventuriers de mer engagés par Mara.
- **Dette envers Mara.** Mara a aidé les personnages lors d'une affaire précédente ; elle réclame maintenant leur aide pour une expédition risquée.
- **Part de trésor.** Les personnages ont été recrutés contre une part du butin de Mortebrume.
- **Rivalité personnelle.** L'un des personnages a déjà croisé Isabela, ou veut éviter qu'elle s'empare du trésor.

Informations initiales

Les personnages peuvent connaître les éléments suivants dès le départ :

- Elias Mortebrume était un capitaine pirate redouté.
- Son trésor n'a jamais été retrouvé.
- L'Île des Pendus n'apparaît pas sur les cartes courantes.
- Mara possède une moitié de carte ; Isabela Sang-Noir possède vraisemblablement l'autre.
- Les deux capitaines se respectent assez pour négocier, mais se détestent assez pour transformer chaque rencontre en compétition.

5. Personnages importants

Mara Vane

Rôle : capitaine du Vent d'Écume.
Apparence : femme d'environ quarante ans, visage tanné par le soleil et les embruns, cheveux sombres marqués de quelques mèches grises, long manteau de marine usé, écharpe rouge et sabre entretenu.
Personnalité : pragmatique, ironique, expérimentée et protectrice envers son équipage.
Motivation : retrouver le trésor de Mortebrume, assurer l'avenir du Vent d'Écume et battre Isabela dans cette course.
Ce qu'elle sait : les grandes lignes de la légende de Mortebrume et le contenu de sa moitié de carte. Elle ignore l'existence de la Cloche du Léviathan au début de l'aventure.
Ce qu'elle veut des personnages : atteindre le trésor avant Isabela et revenir vivants.

Mara parle de manière directe, avec un humour sec. Sa rivalité avec Isabela peut la pousser à prendre des risques, mais elle ne considère pas l'or plus important que son équipage.

Répliques possibles :

> *« Prenez l'or si vous voulez. Mais revenez avec assez de bras pour le porter. »*

> *« Sang-Noir peut gagner une course. Elle n'a pas encore gagné la guerre. »*

Isabela Sang-Noir

Rôle : capitaine de La Veuve Rouge et rivale de Mara.
Apparence : long manteau écarlate richement décoré, tricorne à plume, bijoux voyants et sabre à garde ouvragée. Son apparence est volontairement théâtrale.
Personnalité : brillante, provocatrice, charismatique, opportuniste et sûre d'elle. Elle aime gagner, négocier et manipuler.
Motivation : atteindre le trésor avant Mara et renforcer sa réputation.
Ce qu'elle sait : elle possède l'autre moitié de la carte et comprend que Mara a besoin d'elle autant qu'elle a besoin de Mara.
Ce qu'elle veut des personnages : qu'ils fassent une partie du travail dangereux avant qu'elle ne récolte le bénéfice.

Isabela n'est pas gratuitement cruelle. Elle peut trahir un accord mal formulé, mais respecte généralement ce qu'elle a explicitement promis. Pendant le climax, elle agit de préférence de manière narrative pour ne pas alourdir l'initiative.

Répliques possibles :

> *« Je ne vole jamais. Je récupère simplement les choses avant leur futur propriétaire. »*

> *« Nous pourrions nous battre maintenant. Ou ouvrir cette porte et nous battre ensuite comme des adultes raisonnables. »*



Elias Mortebrume

Rôle : ancien capitaine pirate et antagoniste final.
Apparence : capitaine mort-vivant en manteau sombre déchiré, tricorne abîmé et décorations maritimes rongées par le sel. Ses orbites brillent d'une lumière surnaturelle.
Personnalité : autoritaire, paranoïaque, possessif et incapable d'abandonner son trésor.
Motivation : empêcher quiconque de prendre ce qu'il considère encore comme sa propriété.
Ce qu'il sait : de son vivant, il recherchait la Cloche du Léviathan, sans l'avoir jamais trouvée.
Ce qu'il veut des personnages : les chasser, les tuer ou les punir comme des mutins.

Mortebrume ne distingue plus complètement le présent du passé. Il prend facilement les intrus pour des membres rebelles de son ancien équipage. Son obsession pour son trésor est aussi une faiblesse : il peut abandonner une position avantageuse pour poursuivre quelqu'un qui emporte une quantité importante d'or ou l'un de ses objets personnels.

Répliques possibles :

> *« Pose… cette… pièce. »*

> *« Tout ce qui entre ici appartient au capitaine. »*

> *« Mutins. Tous des mutins. »*

Les Marins noyés

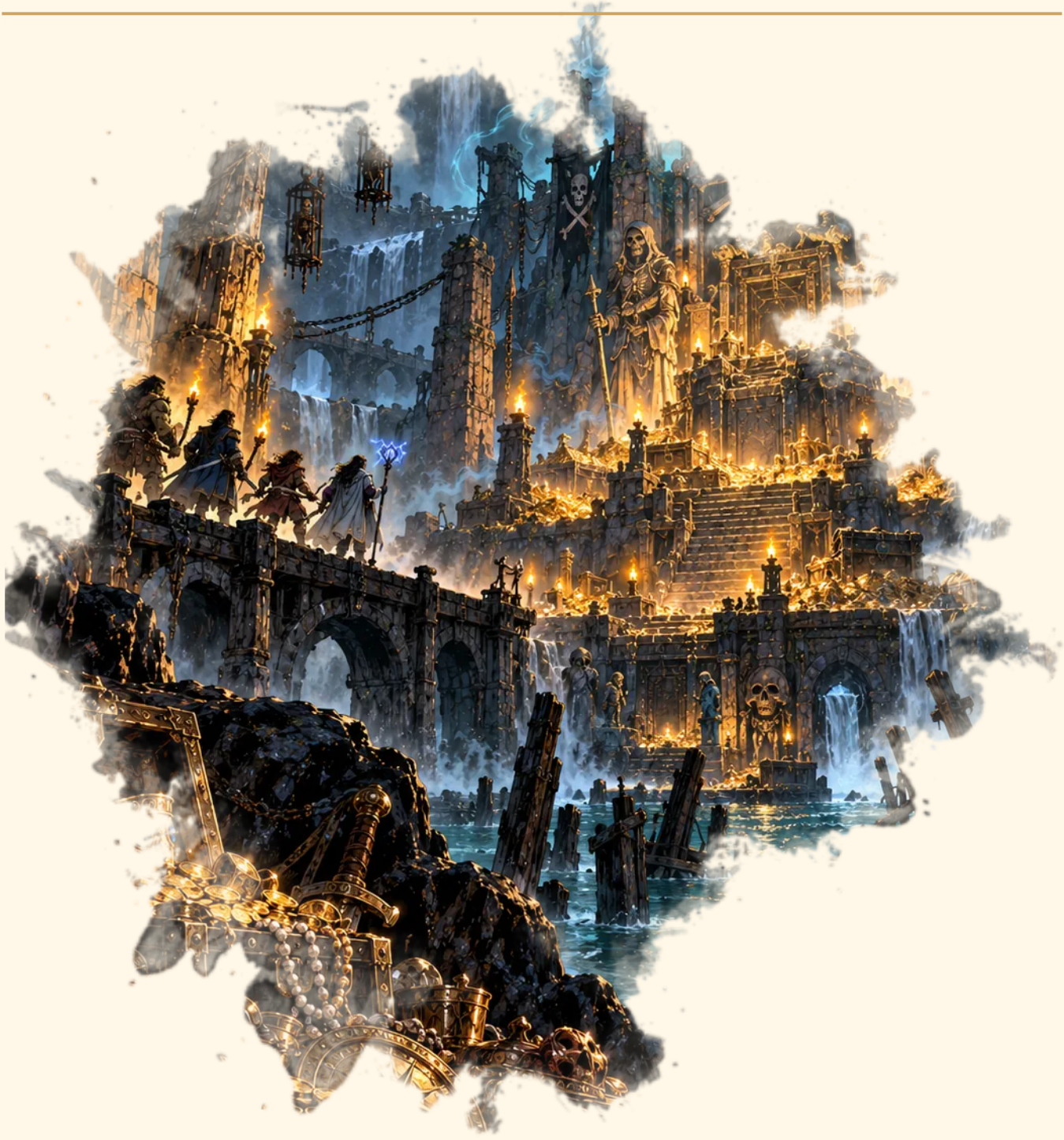
Rôle : anciens membres de l'équipage de Mortebrume devenus morts-vivants.
Apparence : marins décomposés, vêtements imbibés d'eau, algues et coquillages accrochés aux os et aux lambeaux de tissu.
Personnalité : silencieux, soumis à l'autorité de Mortebrume, mais traversés par des restes d'hésitation.
Motivation : protéger Mortebrume et repousser les intrus loin du trésor.
Ce qu'ils savent : ils portent encore les traces de la mutinerie et des exécutions.
Ce qu'ils veulent des personnages : par défaut, rien qu'ils puissent formuler ; leur ancienne liberté peut toutefois être évoquée.

Les Marins noyés doivent pouvoir être perçus comme des victimes du capitaine autant que comme des adversaires. Si un personnage évoque la mutinerie, leur ancienne liberté ou les crimes de Mortebrume, le MJ peut accorder une brève ouverture narrative : désavantage sur leur prochaine attaque, hésitation d'un round, ou avantage à une action audacieuse.





Scénario



LA CITE
DES GLACES

6. Déroulement de l'aventure

Acte I — La course commence

Situation

Le Vent d'Écume et La Veuve Rouge approchent presque simultanément de l'Île des Pendus. Les deux capitaines comprennent que leur rivale possède l'autre moitié de la carte. Isabela tente un abordage bref, plus destiné à ralentir Mara et tester son équipage qu'à livrer une bataille navale décisive.

> **À lire ou paraphraser**
>
> Une masse sombre apparaît derrière la pluie : falaises noires, jungle dense et plages noyées de brume. À tribord, un second navire fend les vagues. Sa silhouette ne laisse aucun doute : La Veuve Rouge.
>
> Mara Vane baisse sa longue-vue et replie votre moitié de carte.
>
> « Isabela. Évidemment. Elle possède ce qui nous manque. Nous avons ce qui lui manque. Et je refuse de partager. »

Rencontre : abordage de La Veuve Rouge

Quatre pirates adverses passent à l'abordage à l'aide de grappins. Le combat doit rester court et mobile. Les pirates cherchent à ralentir les personnages, voler une partie de la carte ou créer assez de désordre pour que La Veuve Rouge atteigne une autre plage en premier. Ils ne combattent pas jusqu'à la mort.

Les personnages peuvent notamment :

- couper les grappins ;
- repousser ou intimider les pirates ;
- provoquer leur chute ;
- exploiter voiles, cordages, tonneaux et rambardes ;
- capturer un pirate ;
- récupérer une information sur l'autre moitié de carte.

Dès que deux pirates sont neutralisés, ou lorsque l'abordage tourne clairement en leur défaveur, les survivants se replient. Isabela n'intervient pas personnellement. Elle peut apparaître sur le pont de son navire.

> *« Toujours en retard, Vane ! À bientôt sur l'île ! »*

La Veuve Rouge se dirige ensuite vers une autre plage.

> **À lire ou paraphraser**
>
> Quelques minutes plus tard, une chaloupe racle le sable noir de l'île.
>
> Derrière vous, le Vent d'Écume s'éloigne légèrement de la côte tandis que La Veuve Rouge disparaît derrière un éperon rocheux. Devant vous, la jungle grimpe presque jusqu'aux falaises. Aucun chant d'oiseau, aucune voix, aucun signe de vie ne vient troubler le bruit des vagues.
>
> Puis vous remarquez les premières cages suspendues aux arbres.

Acte II — L'Île des Pendus

L'île est abandonnée depuis longtemps. Ses plages, falaises, ravins et chemins envahis de jungle conservent les traces du règne brutal de Mortebrume. Les cages et gibets ne sont pas seulement décoratifs : ils préparent la révélation selon laquelle le capitaine faisait régner son autorité par la peur.

La plage des condamnés

> **À lire ou paraphraser**
>
> Le vent fait grincer des chaînes au-dessus de la plage.
>
> Plusieurs cages de fer pendent aux branches tordues qui dominent le rivage. Certaines sont ouvertes et vides. Dans d'autres reposent encore des squelettes recroquevillés, blanchis par le sel et les années.
>
> Un peu plus loin, une potence de bois penche dangereusement vers la mer.
>
> Au pied du chemin qui s'enfonce dans la jungle, une dalle de pierre porte quelques mots encore lisibles :
>
> « Celui qui trahit son capitaine nourrit les corbeaux. »

Indices

Perception ou Survie DD 12. Un succès permet de repérer rapidement les traces laissées par l'expédition d'Isabela. Un bon succès ou une observation plus poussée révèle aussi d'anciens symboles d'ancre gravés dans certains arbres. Ces marques indiquent un chemin plus direct vers le coeur de l'île.

En cas d'échec, les personnages peuvent tout de même progresser en suivant les traces de l'équipage rival. L'échec peut coûter du temps, attirer des bruits dans la jungle ou permettre aux rivaux de se rapprocher.

Le ravin des pendus

Le chemin marqué par les anciennes ancres disparaît progressivement sous la végétation avant de déboucher brutalement sur une profonde fracture dans la roche.

> **À lire ou paraphraser**
>
> La jungle s'interrompt soudain.
>
> Un ravin large d'une dizaine de mètres coupe le chemin. Huit mètres plus bas, des rochers noirs émergent d'un lit de fougères et d'eau stagnante.
>
> Un pont de corde relie encore les deux rives.
>
> « Relie » est peut-être un mot généreux.
>
> Plusieurs planches ont disparu, les cordes sont gonflées d'humidité et l'ensemble oscille au moindre souffle de vent.
>
> Sur l'autre rive, vous distinguez à nouveau le symbole d'une ancre gravé dans un rocher.
>
> Plus près de vous, quelque chose est accroché sous le pont.

Ce qui est accroché au pont

Un ancien pirate est mort suspendu sous les cordages. Il ne reste pratiquement que son squelette, quelques lambeaux de vêtements et une boucle de ceinture portant l'emblème de Mortebrume.

Une courte corde est encore nouée autour de sa taille.

Cela permet de rappeler que l'endroit était utilisé bien avant l'arrivée des PJ.

Plusieurs solutions

Ne demande pas automatiquement un jet.

Traverser lentement. Aucun jet si les personnages prennent leurs précautions et passent un par un. Cela coûte simplement quelques minutes.

Traverser rapidement. Acrobaties DD 11. L'objectif est de gagner du temps sur Isabela.

Sécuriser le pont. Corde, piton ou idée similaire : avantage au prochain personnage.

Tester la structure. Investigation ou Survie DD 11. Un personnage découvre qu'une des cordes porteuses est en très mauvais état.

Descendre dans le ravin. Possible, mais plus long. **Athlétisme DD 12** pour remonter de l'autre côté.

Magie ou capacités. Toute solution logique fonctionne.

Complications

En cas d'échec, ne fais pas tomber immédiatement quelqu'un de huit mètres.

Utilise plutôt une progression :

1. une planche casse ;
2. le personnage tombe à travers ;
3. il reste suspendu par les mains ou le harnais ;
4. un autre PJ peut intervenir.

Un second échec ou l'absence d'aide entraîne éventuellement la chute et 1d6 dégâts.

Pression d'Isabela

Pour donner une raison de ne pas passer vingt minutes ici :

> Quelque part derrière vous, très loin dans la jungle, un cri retentit.
>
> Puis un second.
>
> Pas des animaux.
>
> Des pirates.
>
> Isabela progresse.

Les statues des trois condamnés

À lire ou paraphraser

Le sentier s'achève devant une paroi de pierre envahie de racines.

Trois statues grandeur nature encadrent une porte sans poignée.

La première représente un marin serrant une lourde ancre contre sa poitrine.

La deuxième est agenouillée, les mains posées de part et d'autre d'un crâne.

La troisième tient une unique pièce d'or entre deux doigts.

Sous leurs pieds, une inscription rongée par le temps reste lisible :

Il abandonne d'abord son navire. Puis il abandonne sa vie. Mais jamais son trésor.

Examiner les statues

Chaque statue possède un mécanisme différent :

L'Ancre. Elle peut être abaissée.

Le Crâne. Il peut être tourné.

La Pièce. Elle peut être enfoncée dans la paume.

Lorsqu'un mécanisme est activé correctement, un bruit de pierre résonne derrière la porte.

Solution de l'énigme

La séquence attendue est **Ancre -> Crâne -> Pièce**. Elle correspond à l'abandon du navire, de la vie, puis du trésor.

Mauvaise séquence

Un mécanisme projette des fléchettes.

Jet de sauvegarde de Dextérité DD 12. En cas d'échec, le personnage subit 1d6 dégâts perforants. En cas de réussite, il subit la moitié des dégâts.

La porte peut être ouverte après plusieurs tentatives, par déduction, manipulation, outils, magie ou force. L'énigme ne doit jamais bloquer définitivement les personnages.

Acte III — Le tombeau de Mortebrume

Le complexe doit rester compact. Il comprend trois espaces principaux avant la chambre au trésor : la galerie des mutins, la chambre du quartier-maître et le bassin du noyé.

À lire ou paraphraser

La porte de pierre s'ouvre dans un grondement sourd.

L'air qui s'échappe du passage est froid, humide et chargé d'une odeur de roche, de sel et de bois pourri.

Après quelques mètres, le bruit de la jungle disparaît derrière vous.

Il ne reste bientôt plus que le goutte-à-goutte de l'eau et le son de vos propres pas.

Puis les premières inscriptions apparaissent sur les murs.

Galerie des mutins

À lire ou paraphraser

Des dizaines de noms ont été gravés directement dans la roche.

Certains sont accompagnés d'une date. D'autres d'un seul mot, profondément entaillé dans la pierre :

« TRAÎTRE ».

À plusieurs endroits, une autre phrase revient, maladroite, parfois interrompue, parfois gravée jusqu'à fendre la roche :

« Nous voulions seulement rentrer chez nous. »

Ce que le MJ sait

Cette zone révèle que Mortebrume était craint par son propre équipage. Les noms appartiennent à des marins exécutés, enfermés ou condamnés après des accusations de trahison et de mutinerie.

Investigation ou Religion DD 12. Un succès permet de comprendre plus clairement que les marques forment une mémoire funéraire improvisée. Même sans réussite, les personnages peuvent saisir que l'équipage de Mortebrume a souffert sous son commandement.

Chambre du quartier-maître

À lire ou paraphraser

La petite salle ressemble moins à une tombe qu'à un bureau abandonné dans l'urgence.

Des registres détrempés couvrent une table de pierre. Plusieurs coffres ont été ouverts depuis longtemps et ne contiennent plus que des cordages pourris, des outils rouillés et quelques pièces ternies.

Près du mur repose le squelette d'un homme encore vêtu des restes d'un manteau de marin.

Sous l'un de ses bras, protégé par une pochette de cuir presque entièrement décomposée, dépasse un petit carnet.

Éléments remarquables

Les coffres contiennent surtout des restes de matériel naval, des bouts de corde, des outils rouillés et quelques pièces sans grande valeur. Le véritable intérêt de la pièce est un carnet détérioré.

Fragment lisible

> *Le capitaine ne parle plus que de cette cloche.*
>
> *Il affirme qu'elle pourrait mettre les mers elles-mêmes à genoux.*
>
> *Nous avons perdu trente hommes à la chercher.*
>
> *Demain nous lui demanderons d'abandonner.*
>
> *S'il refuse, nous prendrons le navire.*

Le carnet prépare l'obsession de Mortebrume et l'idée d'une mutinerie. Il ne révèle pas encore le nom de la Cloche du Léviathan.

Oui. Je l'intégrerais dans **la chambre du quartier-maître**, juste avant le bassin noyé. Cela crée une petite montée de tension avant la séquence Isabela → chambre au trésor, sans alourdir le climax.

Rencontre — Le coffre qui respire

À lire ou paraphraser

Dans un angle de la pièce repose un coffre de bois sombre cerclé de fer. Contrairement au reste du mobilier, il semble presque intact. Ni moisissure. Ni bois éclaté. Même les ferrures paraissent étonnamment bien conservées. Quelques pièces d'or sont éparpillées devant lui, comme si quelqu'un avait commencé à vider son contenu avant d'être interrompu. Le couvercle est fermé.

Puis laisse les joueurs agir.

Les indices

Le Mimic ne doit pas devenir un piège totalement arbitraire. Les PJ attentifs peuvent remarquer que quelque chose cloche.

Perception DD 12. Le bois paraît légèrement humide alors que le coffre est à l'abri des infiltrations. En observant longtemps, le personnage croit voir sa surface se contracter très légèrement.

Investigation DD 12. Les ferrures ne sont pas réellement fixées au bois : elles semblent faire partie de la même matière.

Survie DD 13. Les pièces devant le coffre ne portent presque aucune poussière, contrairement au reste de la pièce.

Perception passive 13 ou plus. Le personnage entend un très léger bruit humide provenant du coffre.

Un personnage qui inspecte directement la serrure découvre autre chose :

> *La serrure ne comporte aucun mécanisme visible.*
>
> *Elle ressemble davantage à une imitation de serrure.*

À ce stade, il devient tout à fait raisonnable de soupçonner le coffre.

Déclenchement

Le Mimic attaque dès qu'un personnage :

- tente d'ouvrir le coffre ;
- touche longuement sa surface ;
- essaie de crocheter la « serrure » ;
- commence à le déplacer ;
- tente de récupérer une pièce située juste sous son rebord.

Révélation

Au moment où votre main touche le coffre, le bois s'enfonce sous vos doigts. Il est chaud.

Le couvercle se soulève brutalement.

Là où aurait dû se trouver l'intérieur du coffre s'ouvre une gueule bordée de dents irrégulières.

Deux pseudopodes jaillissent de ses flancs.

Le coffre n'a jamais été un coffre.

Lance l'initiative.

Ce que les PJ trouvent après sa mort

Dans son corps ou collés à sa surface :

- **23 po**
- **41 pa**
- une bague d'argent valant **25 po**
- une petite clé rouillée
- deux dents humaines
- un morceau de boucle de ceinture portant l'ancien symbole de Mortebrume

La clé peut n'ouvrir absolument rien d'important. Elle peut simplement appartenir à une ancienne victime.

Petit lien avec Mortebrume

Je profiterais du Mimic pour renforcer encore la personnalité de Mortebrume.

Dans un registre du quartier-maître :

> *« Le capitaine a encore fait apporter de la viande dans la pièce des comptes.*
>
> *J'ai demandé pour qui.*
>
> *Il m'a répondu que le coffre avait faim.*
>
> *Je n'ai pas posé d'autre question. »*

C'est assez court pour être drôle sur le moment, mais aussi franchement inquiétant.

Cela implique que **Mortebrume connaissait parfaitement la créature et la nourrissait volontairement comme système antivol**.

Bassin du noyé

À lire ou paraphraser

Le passage débouche sur une salle beaucoup plus vaste.

Une eau parfaitement noire occupe presque tout le sol. Au centre du bassin, une plate-forme circulaire émerge de quelques dizaines de centimètres.

Un unique coffre y repose.

Aucune passerelle ne mène jusqu'à lui.

Sur les murs, les traces laissées par les anciennes marées montent bien au-dessus de votre tête.

Trésor

Le coffre contient la boussole de Mortebrume. Dans le tombeau, elle ne pointe pas vers le nord : son aiguille indique la direction de la porte cachée menant à la chambre au trésor.

Découvrir la porte

Le mécanisme exact peut être compris par plusieurs moyens :

- observer le comportement de la boussole ;
- déplacer la boussole autour du bassin ;
- examiner les murs et les courants d'air ;
- utiliser la magie ;
- proposer une méthode alternative cohérente.

Si un test est utile, utilisez **Investigation DD 12** ou une autre compétence adaptée. Un échec donne une information partielle ou fait perdre du temps, mais ne bloque pas l'accès : la boussole finit toujours par désigner une paroi qui sonne creux, un joint vertical ou un passage dissimulé.

L'arrivée d'Isabela Sang-Noir

Isabela et deux membres de son équipage rejoignent les personnages devant l'accès final. Elle ne les attaque pas immédiatement. Elle veut voir le trésor, éviter de perdre ses derniers alliés dans un couloir et profiter du travail déjà accompli.

À lire ou paraphraser

Un applaudissement lent résonne derrière vous.

Isabela Sang-Noir se tient dans le passage, le sabre encore au fourreau. Deux pirates l'accompagnent, visiblement moins enthousiastes qu'elle à l'idée de s'enfoncer davantage sous l'île.

Son regard passe de la porte dissimulée à la boussole, puis revient vers vous.

Elle sourit.

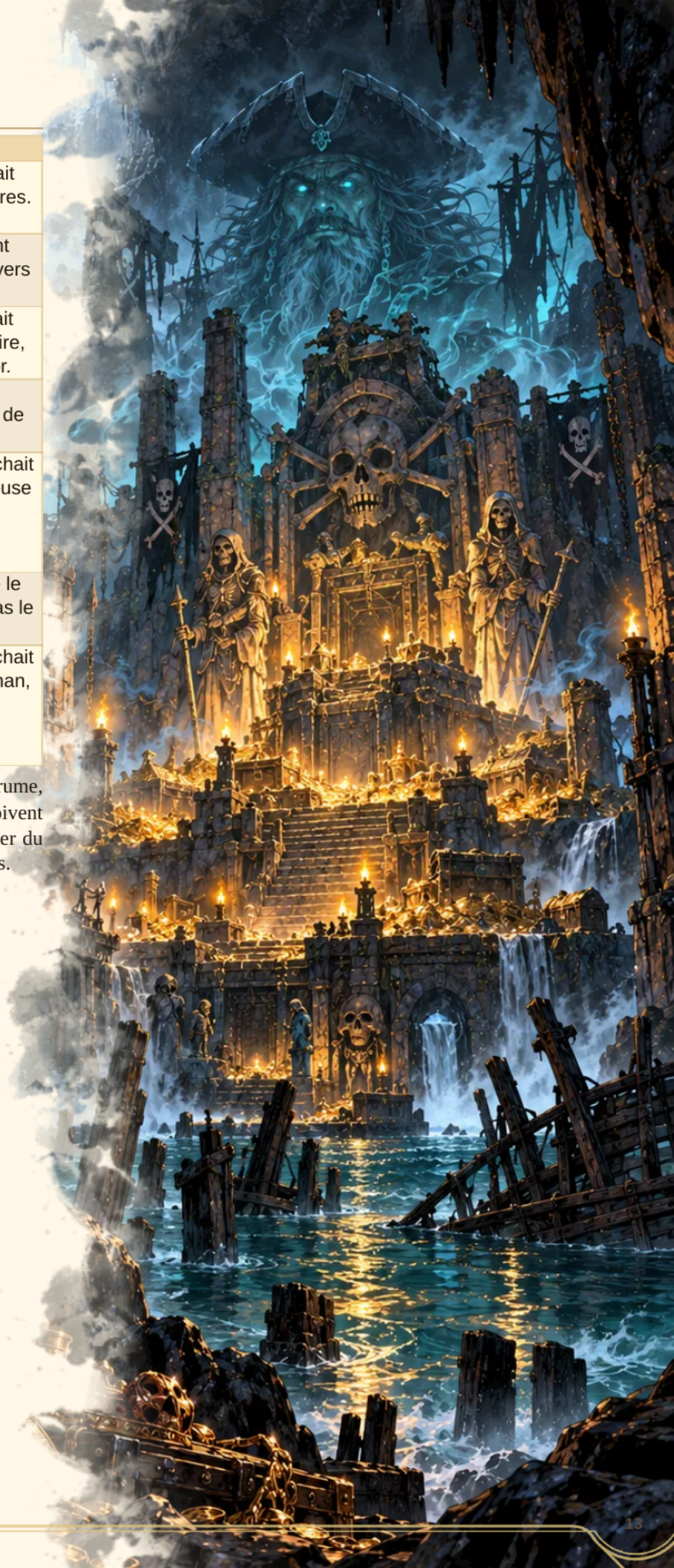
« Magnifique. Vous trouvez les pièges, vous ouvrez les portes, et moi j'arrive juste au moment du trésor. Je crois que nous formons une excellente équipe. »

Les personnages peuvent accepter, refuser, négocier, la menacer, tenter de la tromper, préparer une trahison ou proposer une autre solution. Isabela n'a aucun intérêt à provoquer un combat total avant d'avoir vu le trésor.

7. Indices et révélations

Indice	Où l'obtenir	Ce qu'il révèle
Cages, potence et inscription	Plage des condamnés	Mortebrume punissait brutalement les traîtres.
Symboles d'ancre	Plage et chemins de l'île	D'anciens pirates ont marqué un chemin vers le coeur de l'île.
Statues Ancre, Crâne, Pièce	Porte des trois condamnés	Mortebrume associait l'obéissance au navire, à la mort et au trésor.
Noms gravés et phrase des mutins	Galerie des mutins	L'équipage voulait rentrer ou se libérer de Mortebrume.
Carnet du quartier-maître	Chambre du quartier-maître	Mortebrume recherchait une cloche mystérieuse et ses hommes envisageaient une mutinerie.
Boussole de Mortebrume	Bassin du noyé	La boussole indique le chemin du trésor, pas le nord.
Journal de Mortebrume	Chambre au trésor	Mortebrume recherchait la Cloche du Léviathan, dont il ignorait probablement la véritable nature.

Les révélations essentielles concernent Mortebrume, son équipage et l'emplacement du trésor. Elles ne doivent pas dépendre d'un seul jet. Les tests servent à gagner du temps, obtenir des détails ou éviter des complications.



8. Climax

Entrée dans la chambre au trésor

À lire ou paraphraser

La porte débouche sur une vaste caverne naturelle. Une partie du sol disparaît sous une eau noire agitée par la marée. Coffres, amphores, sacs et caisses couvrent une plate-forme centrale.

Au milieu du trésor se trouve un vieux fauteuil de bois. Un squelette vêtu des restes d'un manteau de capitaine y est assis. Une main repose près de son sabre. Dans l'autre brille encore une pièce d'or.

Lorsque le trésor est touché ou déplacé, la pièce tombe. Mortebrume se réveille.

> *« Qui… touche… à mon or ? »*

Objectif de Mortebrume

Mortebrume veut empêcher les intrus de prendre son trésor. Il considère les personnages, Isabela et les pirates présents comme des mutins ou des voleurs. Il ordonne aux Marins noyés de protéger l'or et de repousser les intrus vers l'eau.

Terrain

La chambre comprend :

- une plate-forme centrale encombrée de coffres ;
- des zones partiellement immergées ;
- des piles de caisses qui peuvent servir d'abri ou s'effondrer ;
- des passages étroits vers la sortie ;
- des éléments instables du plafond.

Les coffres et caisses peuvent gêner les déplacements, procurer un abri partiel ou devenir des obstacles flottants lorsque l'eau monte.

Montée des eaux

À partir du deuxième round, la caverne commence à être submergée. Cette horloge dramatique met les personnages face à une tension concrète entre combattre, piller et sortir vivants. Elle ne doit pas devenir une succession de jets punitifs.

Round	Événement
2	Une vague brutale franchit les rochers et balaie le sol de la caverne. L'eau glacée recouvre maintenant vos bottes.
3	L'eau atteint les genoux. Certaines zones deviennent terrain difficile.
4	Un craquement énorme retentit au-dessus de vous. Des fragments de roche tombent dans l'eau tandis qu'une fissure traverse le plafond.
5	L'eau atteint la taille. Plusieurs coffres commencent à flotter.
6	La caverne entière tremble. L'eau monte à chaque nouvelle vague et des blocs de pierre s'effondrent autour de la sortie. Cet endroit ne tiendra plus longtemps.

Effondrement du round 4 : jet de sauvegarde de Dextérité DD 12. En cas d'échec, 1d6 dégâts. En cas de réussite, pas de dégâts. Le MJ peut adapter l'effet selon la position des personnages.

Isabela pendant le climax

Par défaut, Isabela agit de manière narrative une fois par round afin de ne pas alourdir l'initiative. Elle peut retenir brièvement un Marin noyé, dégager un passage, détourner une attaque, récupérer des pièces ou aider un personnage en difficulté. Elle ne doit pas résoudre le combat à la place des personnages.

Si les personnages ont négocié clairement avec elle, elle respecte l'accord tant que sa survie n'est pas menacée. Si l'accord est flou, elle peut profiter du chaos pour emporter une part du butin.

Prendre du butin

Le trésor est trop important pour être entièrement emporté. Chaque personnage peut décider combien de temps il consacre au pillage, s'il veut prendre ce risque.

Prendre rapidement du butin. Aucun jet nécessaire. Un personnage peut récupérer une poignée de pièces, quelques bijoux, un petit objet précieux, une bourse ou un coffret léger.

Emporter un coffre : Athlétisme DD 11. En cas d'échec, le personnage perd du temps, peut devoir abandonner le coffre ou a besoin d'aide.

Chercher un objet intéressant : Investigation DD 12. Un succès permet de découvrir un objet particulièrement précieux, une curiosité, des documents ou le journal de Mortebrume. L'échec ne doit pas empêcher définitivement la découverte du journal. Si nécessaire, Isabela peut le récupérer puis le perdre pendant la fuite.

Fuite

À lire ou paraphraser

Derrière vous, quelque chose cède dans un fracas assourdissant.

L'eau envahit le passage tandis que les murs vibrent sous vos mains. Coffres, pièces et débris sont entraînés vers les profondeurs.

La lumière du jour apparaît enfin entre les rochers.

Il ne reste plus qu'à l'atteindre.

> *« Comment sors-tu de là ? »*

Lorsque la caverne s'effondre, chaque personnage peut décrire comment il quitte les lieux. Ne demandez un test que si l'action est risquée. Le DD recommandé est **12**, avec Athlétisme, Acrobaties, Survie ou une autre compétence adaptée.

En cas d'échec, choisissez une conséquence :

- 1d6 dégâts ;
- perte d'une partie du butin ;
- séparation temporaire ;
- nécessité d'être aidé ;
- arrivée d'un obstacle entre le personnage et la sortie.

Un échec ne doit pas entraîner automatiquement la mort d'un personnage.

> *Un grondement traverse l'île. Une partie de la falaise s'effondre dans l'océan. Pendant quelques secondes, des centaines de pièces d'or scintillent sous la surface. Puis elles disparaissent dans les profondeurs.*

9. Conclusion

Les personnages regagnent le Vent d'Écume avec ce qu'ils ont pu sauver. Mara constate leur état, les sacs trempés, les blessures et les traces de sel.

À lire ou paraphraser

Lorsque vous retrouvez enfin la plage, le Vent d'Écume vous attend au large.

Quelques minutes plus tard, trempés, couverts de boue, de sang et de poussière, vous remontez un à un sur le pont.

Mara observe d'abord vos visages.

Puis vos blessures.

Puis les sacs que vous avez réussi à ramener.

> *« Vous l'avez trouvé ? »*
>
> *Elle observe les vêtements trempés, les blessures et les sacs remplis d'or.*
>
> *« Question idiote. »*

Issues possibles

Victoire complète. Mortebrume est vaincu, les personnages rapportent une part du trésor et le journal est récupéré. La rivalité avec Isabela se poursuit sous une forme définie par leurs choix.

Victoire partielle. Les personnages survivent et rapportent un peu de butin, mais Isabela s'empare d'une part importante, le journal disparaît ou la boussole est perdue.

Fuite sans trésor. Les personnages échappent à Mortebrume et à l'effondrement, mais ne ramènent presque rien. Ils ont tout de même brisé la malédiction du tombeau et survécu à l'Île des Pendus.

Isabela humiliée ou alliée. Selon les négociations et trahisons, Isabela peut quitter l'île furieuse, amusée, redevable ou chargée d'une partie du butin.

Épilogue facultatif : la Cloche du Léviathan

Si vous voulez ouvrir vers une autre aventure, Mara examine le journal de Mortebrume. Parmi les pages figure le dessin d'une grande cloche ornée de motifs marins, titré **LA CLOCHE DU LÉVIATHAN**.

> *Ils disent qu'un capitaine qui possède cette cloche peut imposer sa volonté aux créatures des abysses.*
>
> *Avec elle, aucune flotte ne pourrait plus me résister.*
>
> *Je la trouverai.*
>
> *Même si je dois sacrifier jusqu'au dernier homme de mon équipage.*

Mara referme le livre.

> *« Charmant personnage. Allez dormir. Nous parlerons de tout ça plus tard. »*

La Cloche du Léviathan n'est pas un objectif de cette aventure. Sa véritable nature reste inconnue.

10. Personnaliser l’aventure

Relier l’aventure aux personnages

- Un personnage a servi autrefois sur un navire rival de La Veuve Rouge.
- Un personnage descend d’un marin exécuté par Mortebrume.
- Un personnage cherche un objet familial qui pourrait se trouver dans le trésor.
- Un personnage doit une faveur à Mara Vane.
- Un personnage veut prouver sa valeur au sein de l’équipage.
- Un personnage a déjà entendu une version contradictoire de la légende de Mortebrume.

Adapter le cadre

L’Île des Pendus peut être placée dans n’importe quel archipel, mer intérieure ou côte dangereuse. Le Vent d’Écume peut devenir un navire corsaire, contrebandier ou explorateur selon le ton de votre campagne. La Veuve Rouge fonctionne tant qu’elle reste un navire rival capable d’atteindre l’île au même moment.

Remplacer certains PNJ

Mara peut être remplacée par un capitaine allié aux personnages, à condition de conserver son rôle : posséder une moitié de carte et pousser l’équipage à devancer Isabela. Isabela peut devenir une rivale déjà connue des personnages, mais elle doit garder son statut d’opportuniste charismatique plutôt que devenir une antagoniste uniquement sanguinaire.

11. Ajuster la durée

Version courte

Pour jouer en moins de 3 heures :

- réduisez l’abordage à deux pirates et deux rounds maximum ;
- remplacez le ravin par une description rapide et une seule complication ;
- donnez l’indice principal des statues dès que les personnages observent l’inscription ;
- faites arriver Isabela immédiatement après le bassin du noyé ;
- limitez la recherche de butin à un choix rapide par personnage.

Version complète

Le parcours normal comprend :

1. présentation des personnages et du Vent d’Écume ;
2. abordage initial ;
3. plage des condamnés ;
4. ravin ;
5. statues des trois condamnés ;
6. galerie des mutins ;
7. chambre du quartier-maître ;
8. bassin du noyé ;
9. arrivée d’Isabela ;
10. chambre au trésor, combat, pillage et fuite.

Développer l’aventure

Pour transformer le scénario en plusieurs séances, développez la rivalité avec Isabela avant l’arrivée sur l’île, ajoutez une exploration plus ouverte de la jungle, donnez davantage de poids aux traces de la mutinerie ou faites du journal de Mortebrume le point de départ d’une chasse à la Cloche du Léviathan.

12. Ajuster la difficulté

La rencontre finale est conçue pour cinq personnages de niveau 3. Les profils fournis sont des créations maison validées et conservées tels quels. Les ajustements ci-dessous sont des leviers de conduite en séance si le Maître du Donjon constate que le rythme ou la difficulté s’écarte trop de la table.

Pour un groupe en difficulté

- Faites tomber Mortebrume plus vite en séance si le combat s’étire.
- Faites intervenir un seul Marin noyé à la fois.
- Faites intervenir Isabela plus activement pour occuper un adversaire.
- Ralentissez la montée des eaux d’un round.
- Faites hésiter un Marin noyé lorsque les personnages évoquent la mutinerie.
- N’utilisez pas Ordre aux noyés à chaque round.

Pour un groupe très efficace

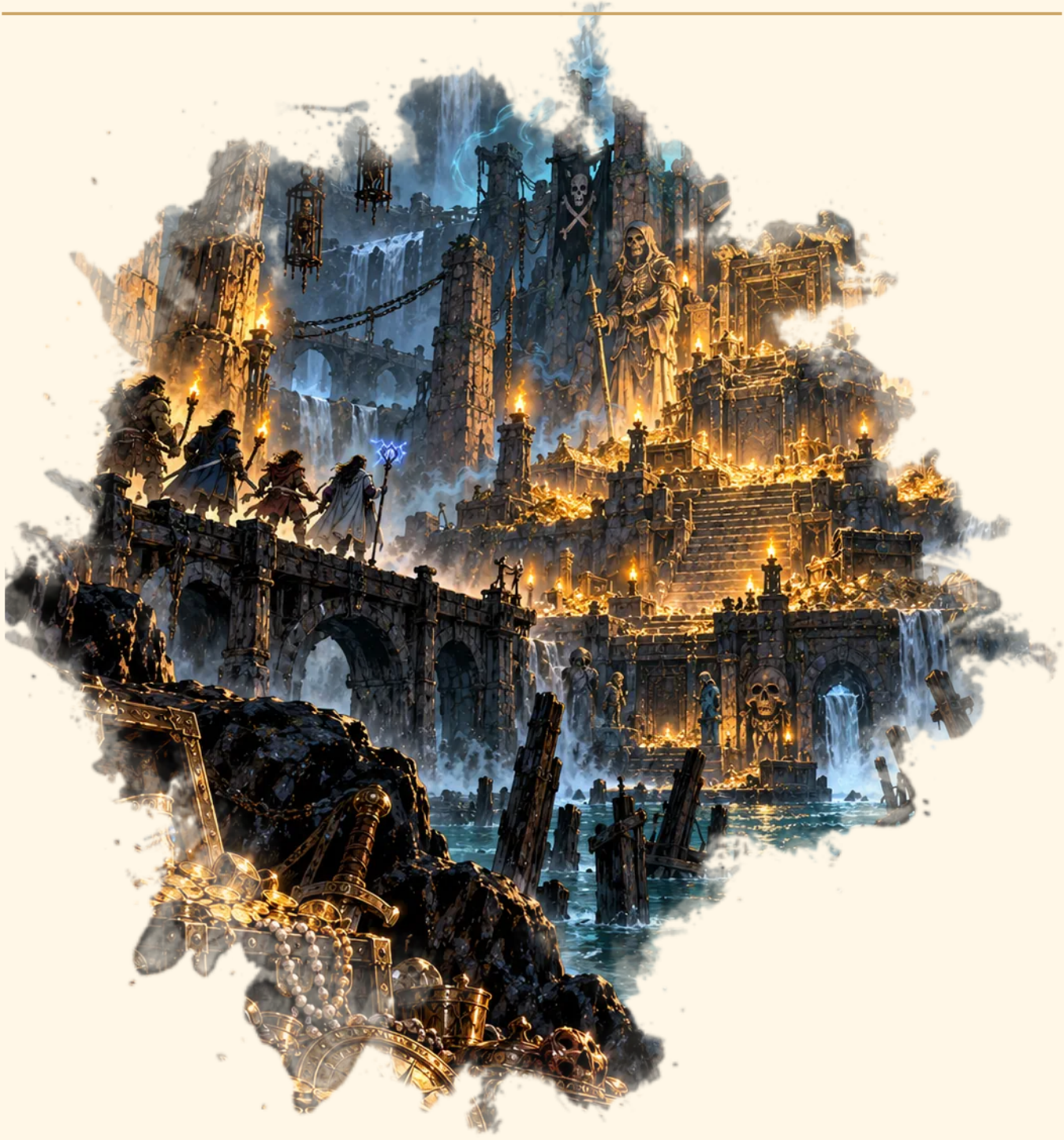
- Utilisez les 65 PV complets de Mortebrume.
- Conservez les deux Marins noyés.
- Exploitez les zones immergées comme terrain difficile.
- Utilisez pleinement Ordre aux noyés.
- Accélérez légèrement la montée des eaux si les personnages temporisent trop.

N’augmentez pas simultanément tous ces paramètres.

Pour moins de cinq personnages

À quatre personnages, utilisez les leviers ci-dessus avec prudence, en particulier l’intervention d’Isabela et l’usage moins fréquent d’Ordre aux noyés. À trois personnages, envisagez de limiter la présence active des Marins noyés ou de ne pas déclencher Trop avare pour mourir si le groupe dispose de peu de ressources.

Annexes



Annexe A — Profils de combat

Les profils ci-dessous sont des créations maison validées pour ce scénario. Ils sont conservés tels quels ; le Maître du Donjon peut ajuster en séance si le rythme ou la difficulté l'exigent.

Pirate de La Veuve Rouge

Membre aguerri de l'équipage d'Isabela Sang-Noir, ce pirate combat avec l'assurance de ceux qui ont survécu à de nombreux abordages. Mobile, opportuniste et peu enclin au sacrifice inutile, il cherche surtout à déséquilibrer ses adversaires avant de battre en retraite si le combat tourne mal.

Comportement. Les pirates cherchent à ralentir les personnages, récupérer ou voler une partie de la carte, provoquer du désordre, puis rejoindre leur navire. Ils ne combattent pas jusqu'à la mort.



Pirate de la Veuve Rouge

Humanoïde moyen (humain), généralement chaotique neutre

Classe d'armure 14 (armure de cuir, agilité)
Points de vie 18 (4d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Compétences Acrobaties +4, Athlétisme +3
Sens Perception passive 10
Langues commun
Facteur de puissance 1/4 (50 PX) **Bonus de maîtrise** +2

Marin aguerri. Les pirates de la Veuve Rouge savent se battre sur un pont encombré, profiter du roulis et repousser leurs adversaires vers les rambardes.

Lorsqu'un pirate touche une créature avec son sabre, il peut choisir l'un des effets suivants :

- **Repousser.** La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 12 ou être repoussée de 1,50 m.
- **Se dégager.** Le pirate peut immédiatement se déplacer de 3 m sans provoquer d'attaque d'opportunité.

Le pirate ne peut utiliser Marin aguerri qu'une fois par tour.

Pas jusqu'à la mort. Un pirate de la Veuve Rouge cherche avant tout à survivre. Lorsque le combat tourne clairement en sa défaveur, il tente de battre en retraite, de rejoindre son navire ou de se rendre.

Actions

Sabre. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6 + 2) dégâts tranchants.

Pistolet ou arbalète légère. *Attaque d'arme à distance :* +4 pour toucher, portée selon l'arme utilisée, une cible. *Touché :* 6 (1d8 + 2) dégâts perforants.



Coffre piégé - Mimic

Comportement. Le Mimic n'est pas intelligent au sens tactique. Il fonctionne comme un prédateur d'embuscade.

Au premier round, il tente d'agripper celui qui l'a touché.

Ensuite : s'il tient quelqu'un, il utilise Morsure.

Mimic du tombeau

Monstruosité moyenne (métamorphe), neutre

Classe d'armure 12 (armure naturelle)
Points de vie 40 (6d8 + 12)
Vitesse 4,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	5 (-3)	13 (+1)	8 (-1)

Compétences Discrétion +5
Immunités aux dégâts acide
Immunités aux états à terre
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 11
Langues —
Facteur de puissance 1 (200 PX) **Bonus de maîtrise** +2

Métamorphe. Le Mimic peut utiliser son action pour prendre l'apparence d'un objet ou reprendre sa forme véritable. Ses statistiques restent identiques quelle que soit sa forme.

Apparence trompeuse. Tant que le Mimic reste immobile sous forme d'objet, il est impossible de le distinguer d'un objet ordinaire sans examen attentif.

Adhésif. Le Mimic adhère à tout ce qu'il touche. Une créature de taille Grande ou inférieure touchée par le Mimic est agrippée (DD 13 pour s'échapper).

Les tests de caractéristique effectués pour échapper à cette prise se font avec désavantage si la créature utilise directement ses mains contre la surface adhésive.

Faux trésor. Lorsqu'il prend l'apparence d'un coffre, le Mimic peut conserver quelques pièces, bijoux ou petits objets incrustés dans sa surface afin d'attirer des proies.

Actions

Pseudopode. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d8 + 3) dégâts contondants et la cible est agrippée si elle est de taille Grande ou inférieure.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d8 + 3) dégâts perforants plus 3 (1d6) dégâts d'acide.

Elias Mortebrume

Ancien capitaine pirate devenu mort-vivant, Mortebrume demeure obsédé par son trésor et par l'idée que tout ce qui entre dans sa caverne lui appartient. Autoritaire, paranoïaque et incapable d'abandonner ses richesses, il commande encore aux restes noyés de son équipage comme s'ils étaient toujours soumis à sa volonté.

On raconte qu'Elias Mortebrume n'aimait pas partager. Ni son butin, ni ses secrets, ni même ses victoires.

Après une prise particulièrement riche, son équipage aurait exigé sa part avant de reprendre la mer. Mortebrume aurait accepté sans discuter. Il aurait même fait monter les coffres sur le pont et demandé à chacun de venir réclamer ce qui lui revenait.

Puis il aurait posé son sabre sur le premier coffre.

*« **Servez-vous** », aurait-il dit.*

Personne n'aurait bougé. Mortebrume aurait alors souri.

*« **Voilà. Nous sommes donc tous d'accord sur le partage.** »*

Le navire serait reparti avec les coffres intacts.

À partir de ce jour-là, certains de ses hommes auraient commencé à dormir avec un couteau sous leur hamac.

Et Mortebrume, lui, aurait commencé à faire pendre ceux qu'il appelait des mutins.

Une nuit de tempête, Mortebrume aurait refusé de mettre son navire à l'abri alors que même ses officiers lui demandaient de chercher une crique.

Il aurait fait attacher la barre.

Puis il serait monté seul sur le gaillard d'avant, sous la pluie, et aurait crié à l'océan :

*« **Si tu veux mon navire, viens le prendre toi-même.** »*

Quelques minutes plus tard, une vague aurait balayé le pont. Trois hommes auraient disparu. Le mât de misaine aurait été brisé. Et pourtant le navire aurait survécu.

Au matin, Mortebrume aurait déclaré que la mer avait reculé devant lui.

Ses hommes, eux, racontaient autre chose. Ils disaient qu'à partir de cette nuit-là, leur capitaine n'avait plus cherché seulement de l'or. Il cherchait quelque chose qui lui permettrait, un jour, de ne plus jamais avoir à défier la mer. Mais de lui donner des ordres.

Elias Mortebrume

Mort-vivant moyen, loyal mauvais

Classe d'armure 15 (armure ancienne, réflexes)
Points de vie 65 (10d8 + 20)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Jets de sauvegarde Con +5, Sag +3
Compétences Athlétisme +5, Intimidation +4, Perception +3
Résistances aux dégâts nécrotiques
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux états empoisonné
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13
Langues commun
Facteur de puissance 3 (700 PX) **Bonus de maîtrise** +2

Capitaine des noyés. Les Marins noyés reconnaissent encore l'autorité de Mortebrume et obéissent à ses ordres avec une fidélité surnaturelle.

Ordre aux noyés (2/combat). Mortebrume désigne une créature qu'il peut voir et hurle un ordre à l'un de ses Marins noyés situé à 18 m ou moins. Ce Marin noyé peut immédiatement utiliser sa réaction pour effectuer une attaque de **Sabre noyé** contre cette créature.

Trop avare pour mourir (1/jour). La première fois que Mortebrume devrait tomber à 0 point de vie, il tombe à **1 point de vie** à la place.

Lorsqu'il utilise cette capacité, il hurle :

> *« PERSONNE NE PREND MON TRÉSOR ! »*

Ce moment peut déclencher ou accélérer l'effondrement de la caverne.

Actions

Attaques multiples. Mortebrume effectue deux attaques de **Sabre de Mortebrume**.

Sabre de Mortebrume. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d8 + 3) dégâts tranchants plus 2 (1d4) dégâts nécrotiques.

Reprenez mon or ! Mortebrume désigne un personnage qui transporte visiblement un objet provenant de son trésor. Jusqu'au début du prochain tour de Mortebrume, les Marins noyés ont avantage à leur première attaque contre cette créature.

Cette capacité ne peut pas être utilisée le même tour qu'**Ordre aux noyés**.

Marin noyé

Ancien membre de l'équipage de Mortebrume, ce cadavre gonflé d'eau avance lentement mais refuse obstinément de rester à terre. Presque dépourvu de volonté propre, il obéit aux ordres de son capitaine et tente volontiers d'agripper ses victimes pour les entraîner vers l'eau.

Comportement. Les Marins noyés protègent Mortebrume, émergent de l'eau, tentent de repousser les intrus loin du trésor et peuvent montrer des signes d'hésitation si la mutinerie ou leur ancienne liberté est évoquée.



Marin noyé

Mort-vivant moyen, neutre mauvais

Classe d'armure 12
Points de vie 22 (3d8 + 9)
Vitesse 6 m, nage 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	8 (-1)	16 (+3)	3 (-4)	8 (-1)	5 (-3)

Jets de sauvegarde Sag +1
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux états empoisonné
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 9
Langues comprend les langues qu'il connaissait de son vivant mais ne parle presque plus
Facteur de puissance 1/2 (100 PX) **Bonus de maîtrise** +2

Ténacité de mort-vivant. Si des dégâts réduisent le Marin noyé à 0 point de vie, il effectue un jet de sauvegarde de Constitution avec un DD égal à **5 + les dégâts subis**, sauf si les dégâts sont radiants ou proviennent d'un coup critique.

En cas de réussite, le Marin noyé tombe à **1 point de vie** à la place.

Serviteur de Mortebrume. Tant qu'Elias Mortebrume est conscient et situé à 18 m ou moins, le Marin noyé ne peut pas être effrayé.

Lent mais inexorable. Le Marin noyé ne se désengage presque jamais et ne cherche pas à se mettre à couvert. Il avance vers la cible désignée par Mortebrume, même lorsqu'il est gravement blessé.

Actions

Sabre noyé. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6 + 2) dégâts tranchants.

Étreinte du noyé. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. En cas de réussite, la cible est **agrippée** (DD 12 pour s'échapper).

Le Marin noyé ne peut agripper qu'une créature à la fois.

Lorsqu'il se trouve à proximité d'une zone d'eau, il tente de tirer une créature agrippée vers celle-ci plutôt que de rechercher une position tactiquement avantageuse.

Isabela Sang-Noir, profil optionnel

Utilisez ce profil uniquement si vous voulez gérer Isabela en initiative. **Isabela ne combat jamais jusqu'à la mort pour le trésor.**

Isabela Sang-Noir

Humanoïde moyen (humaine), chaotique neutre

Classe d'armure 15 (armure de cuir clouté)
Points de vie 65 (10d8 + 20)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	15 (+2)

Jets de sauvegarde For +4, Dex +5, Sag +2
Compétences Athlétisme +4, Tromperie +4
Sens Perception passive 10
Langues commun
Facteur de puissance 2 (450 PX) **Bonus de maîtrise** +2

Audace de capitaine. Isabela a avantage aux jets de sauvegarde contre l'état effrayé tant qu'elle peut voir au moins un allié conscient à 9 m ou moins.

Jamais jusqu'à la mort. Si Isabela tombe à 15 points de vie ou moins et qu'une issue reste possible, elle cherche à battre en retraite, à négocier ou à utiliser le terrain pour s'échapper.

Actions

Attaques multiples. Isabela effectue trois attaques au corps à corps : deux avec son **sabre** et une avec sa **dague**. Elle peut remplacer une attaque de sabre par une attaque de **pistolet** ou d'**arbalète légère** si elle dispose de l'arme correspondante.

Sabre. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6 + 3) dégâts tranchants.

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché :* 5 (1d4 + 3) dégâts perforants.

Pistolet ou arbalète légère. *Attaque d'arme à distance :* +5 pour toucher, portée selon l'arme utilisée, une cible. *Touché :* 7 (1d8 + 3) dégâts perforants.

Réactions

Parade. Isabela ajoute 2 à sa CA contre une attaque de corps à corps qui devrait la toucher. Pour cela, elle doit voir l'attaquant et manier une arme de corps à corps.



Annexe B — Objets et trésor

La boussole de Mortebrume

Dans le tombeau, la boussole ne pointe pas vers le nord. Elle indique la direction du trésor de Mortebrume et permet de trouver la porte cachée.

Après l’aventure, la boussole cesse de fonctionner. Elle reste un souvenir de l’expédition et un objet associé à Mortebrume, mais ne devient pas un objet magique permanent.

Le journal de Mortebrume

Le journal contient des comptes de pillages, des routes maritimes, des notes sur d’anciens équipages et plusieurs passages consacrés à une obsession tardive : la Cloche du Léviathan. Il ne prouve pas que la légende soit vraie.

Valeur du trésor

Chaque personnage qui consacre du temps au pillage peut quitter l’île avec l’équivalent de **50 à 100 po** en pièces, bijoux ou petits objets précieux. Un coffre lourd peut représenter une valeur supérieure, au prix d’un risque pendant la fuite.

Annexe C — Personnages prétirés

Les cinq prétirés appartiennent déjà à l'équipage du Vent d'Écume. Ils se connaissent avant le début du scénario et utilisent l'achat de caractéristiques à 27 points avant modificateurs raciaux.

Silas Black — l'ancien officier

Guerrier humain, Maître de guerre

Silas a autrefois servi dans la Marine. Il en a conservé la discipline, les réflexes de commandement et une connaissance précise de la vie à bord d'un navire. Il parle peu, observe beaucoup et a encore tendance à donner des ordres même lorsqu'on ne lui en demande pas.

Sa rupture avec la Marine lui a coûté sa carrière et une grande partie de son ancienne vie. Mara lui a offert une place à bord du Vent d'Écume sans lui demander de raconter immédiatement son passé. Il est devenu naturellement l'un de ceux vers qui l'équipage se tourne lorsque la situation dégénère.

Rôle dans l'équipage : maître d'armes, tacticien et second officieux lors des situations dangereuses.

Pourquoi est-il avec Mara ? Mara lui a offert une seconde vie après sa rupture avec la Marine. Elle apprécie son expérience ; lui apprécie qu'elle juge les actes davantage que les uniformes.

Motivation — Île des Pendus : Silas est intrigué par l'histoire de Mortebrume. Pour lui, la manière dont un capitaine traite son équipage en dit davantage que toutes les légendes racontées à son sujet.

Motivation — Cloche du Léviathan : voler un artefact stratégique sous le nez de la Marine a pour lui une saveur très personnelle.

> *« Un bon plan survit rarement au premier coup de canon. »*

- **FOR 16, DEX 14, CON 16, INT 11, SAG 11, CHA 9**
- **CA :** 18
- **PV :** 31
- **Bonus de maîtrise :** +2
- **Rôle :** combattant et tacticien
- **Capacités notables :** style de combat Duel, Fougue, Second souffle, 4 dés de supériorité d8
- **Manoeuvres :** Attaque de précision, Attaque renversante, Attaque repoussante
- **Relation utile :** Ezra connaît une partie de son passé militaire.

Nell « La Souris » — celle qui entre partout

Roublarde halfeline, Voleuse

Petite, vive et extraordinairement curieuse, Nell considère qu'une serrure est moins une interdiction qu'une invitation. Elle connaît les cachettes, les passages étroits et les endroits où un objet précieux risque d'avoir été dissimulé.

Mara l'a rencontrée après un vol qui aurait probablement dû très mal se terminer. Au lieu de la livrer aux autorités, elle lui a proposé un marché : employer ses talents contre des gens suffisamment riches pour mériter d'être cambriolés.

Rôle dans l'équipage : éclaireuse, cambrioleuse, spécialiste des serrures et des endroits où personne d'autre ne peut passer.

Pourquoi est-elle avec Mara ? Le Vent d'Écume lui offre quelque chose qu'elle n'avait jamais réellement eu : un équipage qui apprécie exactement les talents qui lui causaient autrefois des ennuis.

Motivation — Île des Pendus : un trésor légendaire derrière des pièges, des passages secrets et une carte incomplète constitue à peu près sa définition d'une bonne journée.

Motivation — Cloche du Léviathan : pénétrer à bord du bâtiment le mieux gardé de Port-Écarlate représente un défi presque irrésistible.

- **FOR 8, DEX 17, CON 14, INT 12, SAG 11, CHA 13**
- **CA :** 15
- **PV :** 24
- **Bonus de maîtrise :** +2
- **Rôle :** infiltration, mobilité, ouverture de serrures
- **Capacités notables :** Attaque sournoise 2d6, Action rusée, Mains lestes, Monte-en-l'air
- **Expertise :** Discrétion et outils de voleur
- **Relation utile :** rivalité amicale avec Ezra autour de l'ouverture de portes.

Mako — le harponneur

Barbare demi-orc, Guerrier totémique de l'Ours

Mako est immense, puissant et beaucoup moins simple qu'il ne le laisse parfois croire. Sur le Vent d'Écume, il s'occupe des travaux exigeant force, endurance et absence raisonnable de peur : harpons, amarres, cargaisons lourdes et créatures qui auraient dû rester dans l'océan.

Mara l'a recruté après l'avoir vu continuer à se battre alors que la plupart des hommes auraient depuis longtemps abandonné.

Rôle dans l'équipage : harponneur, homme de force et première ligne lors des abordages.

Pourquoi est-il avec Mara ? Mara ne lui a jamais demandé d'être autre chose que ce qu'il était. Elle lui fait confiance lorsque les choses deviennent dangereuses ; il lui rend cette confiance sans beaucoup de discours.

Motivation — Île des Pendus : Mako apprécie les trésors, mais accorde davantage de valeur à l'équipage. L'histoire des hommes sacrifiés par Mortebrume risque de lui déplaire profondément.

Motivation — Cloche du Léviathan : les récits parlant de monstres marins capables de couler un navire ne lui donnent pas envie de fuir. Ils lui donnent surtout envie de préparer un harpon plus gros.

- **FOR 17, DEX 14, CON 16, INT 8, SAG 10, CHA 8**
- **CA :** 15
- **PV :** 35
- **Bonus de maîtrise :** +2
- **Rôle :** première ligne, force brute, intimidation physique
- **Capacités notables :** Rage 3 fois par repos long, Attaque téméraire, Sens du danger, Totem de l'Ours, Acharnement, Sauvagerie
- **Relation utile :** Sœur Marée lui a autrefois sauvé la vie après une tempête.

Sœur Marée — la voix de la tempête

Clerc humaine, Domaine de la Tempête

Personne à bord ne sait exactement où s'arrête la foi de Sœur Marée et où commence son instinct de marin. Elle soigne les blessés, bénit les départs, surveille les changements de vent et n'hésite pas à rappeler que la mer n'appartient à personne.

Elle voyageait déjà entre différents équipages avant de rencontrer Mara. Le Vent d'Écume est simplement devenu le premier navire sur lequel elle a choisi de rester.

Rôle dans l'équipage : soigneuse, conseillère spirituelle et spécialiste des phénomènes maritimes.

Pourquoi est-elle avec Mara ? Mara respecte la mer sans prétendre la dominer. Pour Sœur Marée, c'est déjà une qualité suffisamment rare chez un capitaine pirate.

Motivation — Île des Pendus : les cages, les morts abandonnés et les récits de mutinerie lui donnent rapidement l'impression que quelque chose sur cette île n'a jamais trouvé le repos.

Motivation — Cloche du Léviathan : l'idée qu'un objet puisse permettre à un capitaine de soumettre les créatures de l'océan lui paraît dangereuse avant même qu'elle découvre la vérité.

Humaine, Clerc 3, Domaine de la Tempête. Prêtresse maritime et soigneuse de l'équipage.

- **FOR 16, DEX 9, CON 14, INT 11, SAG 16, CHA 11**
- **CA :** 18
- **PV :** 24
- **Bonus de maîtrise :** +2
- **DD des sorts :** 13
- **Attaque magique :** +5
- **Capacités notables :** Canalisation d'énergie divine : Colère destructrice ; Courroux de la tempête
- **Tours de magie :** Assistance, Flamme sacrée, Thaumaturgie
- **Sorts préparés utiles :** Bénédiction, Mot de guérison, Éclair traçant, Sanctuaire, Arme spirituelle, Aide
- **Sorts de domaine :** Nappe de brouillard, Vague tonnante, Bourrasque, Fracassement

Ezra Bellamy — la langue du Vent d'Écume

Barde demi-elfe, Collège du Savoir

Ezra sait jouer de la musique, raconter une histoire, mentir avec aplomb et parfois faire les trois simultanément. Là où Nell ouvre les serrures, Ezra préfère convaincre quelqu'un que la porte aurait dû être ouverte depuis le début.

Il a rejoint Mara après qu'une affaire impliquant des cartes truquées, un officier furieux et probablement plusieurs bouteilles de rhum l'a obligé à quitter précipitamment un port.

Rôle dans l'équipage : négociateur, interprète, faussaire occasionnel et distraction professionnelle.

Pourquoi est-il avec Mara ? Le Vent d'Écume lui permet de voyager, d'accumuler des histoires et, surtout, de rester suffisamment mobile pour éviter plusieurs personnes qui aimeraient lui reparler.

Motivation — Île des Pendus : retrouver le trésor d'un pirate légendaire est une histoire qu'il rêve déjà de raconter — en améliorant probablement certains détails.

Motivation — Cloche du Léviathan : réussir à entrer dans Port-Écarlate et ressortir avec l'objet que toute la Marine protège serait le genre d'exploit qui mérite une chanson.

- **FOR 8, DEX 15, CON 14, INT 10, SAG 12, CHA 17**
- **CA :** 14
- **PV :** 24
- **Bonus de maîtrise :** +2
- **DD des sorts :** 13
- **Attaque magique :** +5
- **Rôle :** négociation, soutien, magie flexible
- **Capacités notables :** Inspiration bardique d6, Mots cinglants, Touche-à-tout
- **Expertise :** Tromperie et Persuasion
- **Tours de magie :** Moquerie cruelle, Main du mage
- **Sorts connus :** Mot de guérison, Murmures dissonants, Lueurs féeriques, Feuille morte, Suggestion, Fracassement

Relations rapides à donner aux joueurs

Je conserverais aussi tes liens entre personnages :

- Silas → Mako : lorsqu'un plan tourne mal, Silas sait qu'il peut compter sur Mako.
- Mako → Sœur Marée : elle lui a autrefois sauvé la vie après une tempête.
- Sœur Marée → Nell : elle désapprouve régulièrement ses méthodes mais reconnaît leur efficacité.
- Nell → Ezra : elle ouvre les portes ; Ezra affirme qu'il pourrait simplement les convaincre de s'ouvrir.
- Ezra → Silas : il connaît davantage de choses sur son passé militaire que Silas ne souhaiterait probablement en entendre raconter.

Cela suffit déjà pour donner aux cinq prétirés **une dynamique de véritable équipage.**

Annexe E — Assets et visuels validés pour création

Aucun fichier image n'est actuellement présent dans `input/fesstijeux/s1/assets/`. Les dossiers `assets/illustrations/`, `assets/maps/` et `assets/handouts/` existent, mais ils sont vides.

Les assets graphiques suivants sont validés pour création et pourront être prévus comme emplacements visuels dans la version Homebrewery, même si les fichiers ne sont pas encore présents :

- fragment de la carte de Mortebrume détenu par Mara ;
- page du journal de Mortebrume ;
- note du quartier-maître ;
- représentation de la boussole ;

Le fragment de carte de Mara ne doit pas révéler le trésor, l'intégralité de l'île, le passage final ou les informations détenues par Isabela.

Annexe F — Rythme conseillé

Temps indicatif	Étape
0:00-0:15	Présentation des personnages et règles
0:15-0:40	Acte I — Approche et abordage
0:40-1:20	Acte II — Île des Pendus
1:20-2:05	Acte III — Tombeau
2:05-2:45	Acte IV — Mortebrume et montée des eaux
2:45-3:00	Fuite, conclusion et éventuellement journal

Si les personnages sont encore sur les navires après 40 minutes, faites replier les pirates adverses. Si le groupe atteint seulement le ravin après environ une heure, réduisez ou supprimez le ravin. À environ 2 h 05, les personnages devraient entrer dans la chambre au trésor. À environ 2 h 45, Mortebrume doit être vaincu ou l'effondrement doit forcer la fuite.

Annexe G - Inventaire complet des figurines nécessaires

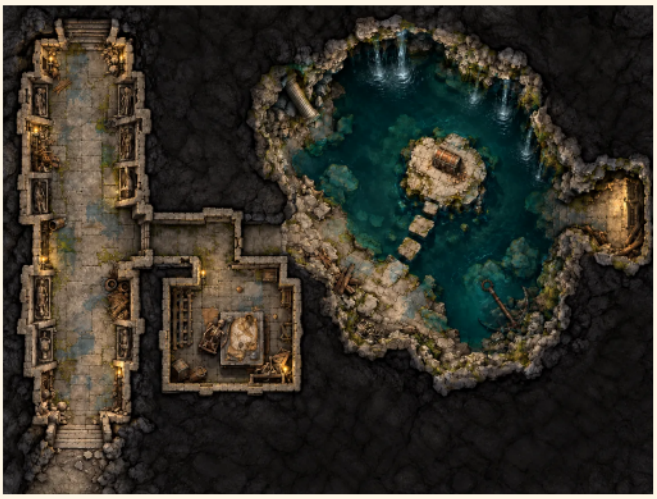
Figurine	Quantité
PJ prétirés	5
Mara Vane	1
Isabela Sang-Noir	1
Pirates de La Veuve Rouge	6
Elias Mortebrume	1
Marins noyés	2
Total	**16 figurines**

Annexe H - Les cartes tactiques

Acte X - Abordage



Acte X - Tombeau Mortebrume



Acte X - Mortebrume Chambre au Tréseor



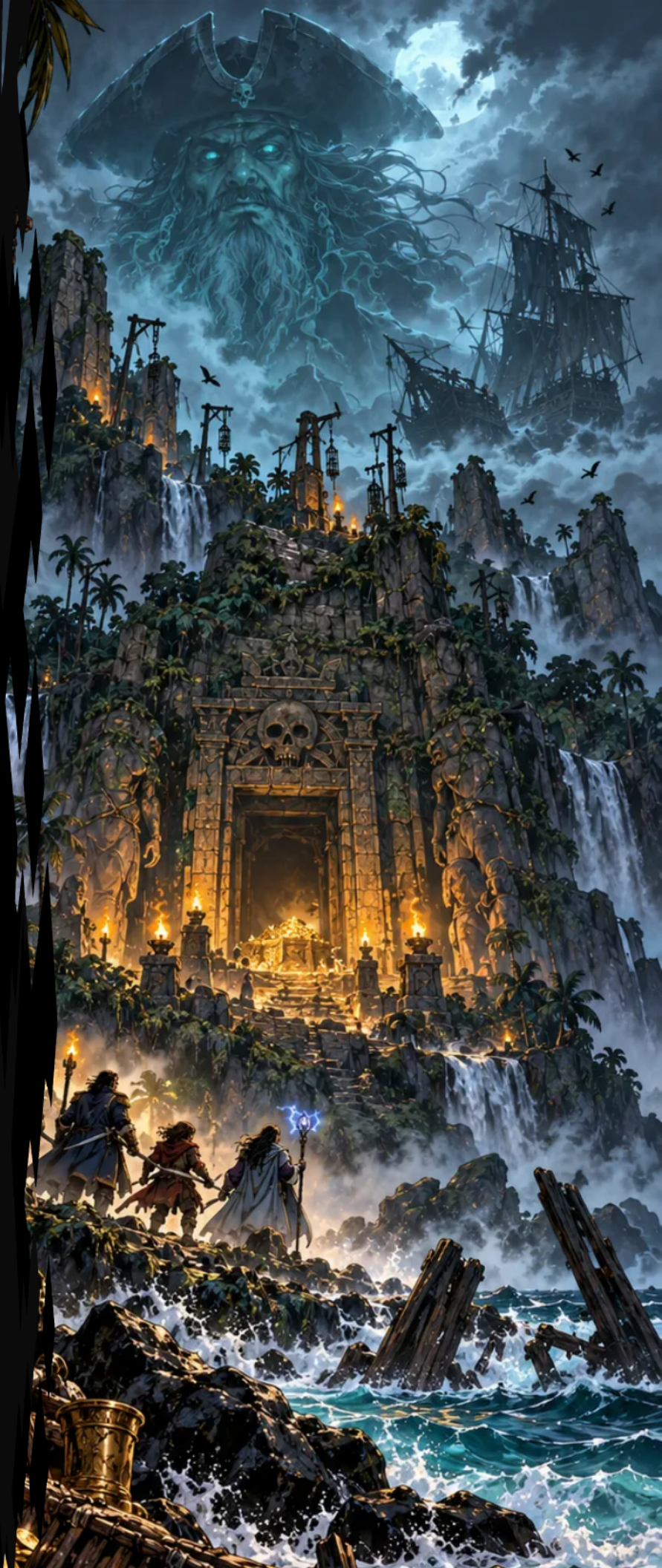
Le Tresor de l'Ile des Pendus

Deux équipages pirates, une carte partagée en deux et un trésor légendaire caché sur une île oubliée : la course est lancée.

À bord du Vent d'Écume, les personnages doivent devancer La Veuve Rouge, explorer l'Île des Pendus et percer les secrets laissés par Elias Mortebrume.

Une aventure indépendante de piraterie, d'exploration et de surnaturel maritime, conçue pour être jouée sans contexte de campagne préalable.

Dungeons & Dragons 5e, règles 2014. 5 personnages de niveau 3. Durée estimée : environ 3 heures.



LA CITÉ DES GLACES

LACITEDESGLACES.FR