

# LE COFFRET D'ARGENT

Scénario facile avec une intrigue simple pour deux à cinq joueurs débutants ou confirmés. Nos héros sont engagés pour une mission de livraison d'artefact précieux en mer, ils seront rapidement rattrapés par des brigands et devront s'en débarrasser. S'ils y parviennent ils pourront obtenir des objets magiques au prix d'un combat qui s'annonce épique.

Écrit pour l'univers d'Aria mais facilement utilisable pour tout jeu de rôle à univers médiéval-fantastique

Auteur : MiniEndive  
Contact : [miniendive@gmail](mailto:miniendive@gmail.com)

## INTRODUCTION

*« La ville d'Illibre est installée au bord de la mer, la surplombant de sa ville haute, les quartiers du port sont en contrebas. Quand le ciel est dégagé on peut apercevoir depuis les quais les îles de Corodoue.*

*Dans la ville haute les maisons sont grandes de trois étages, elle se serrent les unes contre les autres et s'organisent selon de petites ruelles, toutes tournées vers la mer, jamais ne se faisant face. La ville est toujours animée, sur la place de la Dent un marché se tient tous les jours, en permanence alimenté par les travailleurs qui déchargent les bateaux et remonte sur leur dos abîmés les caisses de poissons, perles, tissus, étoffes, animaux exotiques, instruments de musique, et autres vaisselles et petits objets de décorations. Sur le marché les gens s'affairent à installer leurs étals en bois d'autres, négocient la douzaine d'œufs d'autruche, la cohue générale est étouffante, seul l'horizon de la mer reste imperturbable.*

*Non loin de la place de la Dent, dans une rue peu passante se trouve la maison d'Octave construite de pierre claire avec de belles menuiseries en bois sombre. C'est ici que vous vous êtes rendu pour vous engager dans une mission d'escorte apparemment bien payée. L'affiche placardée dans ville que vous avez ramassée disait : « Cherche aventuriers confirmés pour livraison discrète, récompense en or. Aller à la maison d'Octave ». Quand vous frappez un homme vous ouvre, il porte une longue tunique d'un bleu profond, autour de son cou se superposent plusieurs chaînes en argent cachées dans son col. Il porte une paire de verres ronds qui lui grossissent les yeux et pour ajouter à cela il a les cheveux très courts soulignant la forme ovale de son visage. En voyant votre affiche en main, il vous invite à entrer dans un salon modeste mais bien équipé, deux longues banquettes se font face avec une petite table ronde au milieu. Il vous prie de vous installer et vous apporte du thé, puis il commence à vous observer un par un. Alors comme ça vous êtes des aventuriers confirmés ? »*

Octave est un jeune homme frêle aux cheveux courts et qui porte des lunettes rondes. Il est prêtre adepte de Dagân, le dieu des océans et il engage les aventuriers pour livrer un artefact précieux au temple de l'île d'Errance en toute sécurité. En effet le coffret pourrait être convoité par des brigands alors il compte sur leur discrétion et efficacité pour ne pas éveiller de soupçons. La mission est simple : trouver le Capitaine Croutiaut au port et lui demander de les y emmener, aller d'abord à Corodoue pour obtenir un étendard des adeptes de Dagân pour pouvoir approcher l'île d'Errance en sécurité. Une fois là-bas, il suffit de rencontrer Oliar et de lui confier le coffret. Il écrit une lettre prouvant la bonne foi des aventuriers pour obtenir l'étendard sur Corodoue. Bien évidemment les aventuriers seront grassement récompensés pour leur prise de risque, Octave indique que, dans la lettre, il demande à Oligar de les récompenser chacun d'une relique précieuses conservée dans les salles du temple au lieu de l'or.

Le coffret est un artefact magique qui est relié au puit de la tour d'Errance, tout objet qui est mis dans le coffret se retrouve immédiatement jeté dans l'eau du puit. Puisque les trésors contenus dans ce puit sont très précieux, dès que les prêtres ont pu retrouver le coffret, ils ont décidé de réunir l'objet et le puit pour éviter que des personnes tente de piller à l'aide de l'artefact. Ça, Octave n'a pas forcément l'intention de le révéler aux aventuriers, de peur qu'ils ne tentent quoi que ce soit.

## AU PORT D'ILIBRE

*“Une fois au port vous ne pouvez pas le rater, il est toujours dans sa toute petite cabane sur la droite” Vous avez indiqué Octave à propos de votre futur capitaine. En effet, vous trouvez une minuscule cabane dans laquelle l'homme semble bien trop grand et bien trop large pour y être confortable. Il porte un long manteau rapiécé, et de longues dreadlocks qui lui tombent sur les épaules, parées d'anneaux dorés et de pierres précieuses, le capitaine*

*joue aux osselets sur le comptoir ouvert de sa cabane. Finalement en s'approchant vous découvrez son visage, traversé de cicatrices, mais surtout un grand bandeau noir couvrant ses yeux.*

Eh oui, le capitaine est complètement aveugle, il ne s'en cache pas et n'est pas gêné, c'est sûrement ce qui fait de lui le meilleur capitaine d'Ilibre, cependant il ne peut pas voyager seul. Croutiaut écoute le groupe venu demander son aide patiemment, en échange du prêt de son bateau et de ses qualités de navigateur il exige deux choses :

- qu'on lui rende service et de charger sur la place de la Dent les 8 caisses d'étoffes et tissus qu'il a ramenés. Elles doivent être confiées à Marcus, le plus grand marchand de tissus sur la place, facile à repérer.
- D'aller voir la Diseuse de bonnes aventures sur la place du marché, Croutiaut est superstitieux et veut connaître ce que présage la mer à son équipage

#### **Les 8 caisses :**

Elles ne sont pas particulièrement lourdes mais assez encombrantes, Marcus vérifie la marchandise et entame la conversation sur la mission qu'ils mènent et en particulier la marchandise qu'ils transportent. La quantité d'informations qu'il parvient à obtenir définit la suite de l'aventure puisque c'est Marcus qui va répandre la rumeur que le groupe d'aventuriers transporte un précieux objet. C'est client habitué du Capitaine Croutiaut et n'hésite pas à séduire les Pjs avec des pièces de vêtement vendues peu cher.

#### **La Diseuse de bonnes aventures :**

De petits événements vont se produire en mer, et ceux-là ne tiennent qu'au hasard... La femme vit dans une petite tente de toile verte sur la place de la Dent. À l'intérieur tout est encombré de bibelots, lampes, statuettes, amulettes, coffrets et pierres en tout genre. Pour entrevoir l'avenir de chacun des aventuriers, elle exige un objet un peu précieux en guise de troc. Elle prend les mains de la première personne, lui demande de s'asseoir et appose ses mains délicates sur les tempes du personnage, le joueur lance 1d6 :

- 1 - *"Je vois pour vous un terrible choc, rien de grave tant que vous n'êtes pas seul"*
- 2 - *"Vous devez vous méfier des charpardeurs, certains convoitent vos possessions"*
- 3 - *"Les mauvais esprits en ont après vous, restez sur vos gardes"*
- 4 - *"Le ciel nocturne vous réserve de bons présages"*
- 5 - *"Ne cherchez pas, et vous trouverez quelque chose dont vous avez besoin"*
- 6 - *"Dagân veille sur vous, n'ayez rien à craindre"*

C'est l'heure du départ, le capitaine fait monter l'équipe à bord d'un joli brigantin, beau petit navire à deux mâts, parfaitement entretenu. Il déplie une carte qu'il montre aux aventuriers et leur explique la situation géographique. Ilibre est une ville portuaire installée à côté d'une île rocheuse, c'est surtout un perchoir pour de nombreux oiseaux marins. Des îles Corodoue, seule la plus grande est habitée, les autres sont couvertes de plaines et jungles sauvages inexplorées par les habitants. Le grand village sur pilotis : Corodoue donne son nom à l'archipel. L'île d'Errance ne compte que la tour du sanctuaire comme construction et les quelques adeptes chargés de le garder.



D'Ilbire ils vont se diriger vers la plus grande des îles Corodoue pour obtenir le pavillon des adeptes de Dagân puis ils pourront entrer en sécurité sur l'île d'Errance. Le capitaine s'installe à la barre avec son nouveau compagnon de voyage ailé sur l'épaule, il donne des ordres aux aventuriers : hisser les deux grandes voiles, lever l'ancre charger les provisions. Les îles de Corodoues sont à deux journées de navigation si tout se passe bien. Croutiaut discute avec son oiseau de compagnie, il peut parler avec eux et se sert d'eux pour compenser son handicap visuel.

Le ciel est un peu couvert et le vent souffle doucement vers l'Est, la mer est légèrement agitée. On peut tout de même distinguer au loin les silhouettes de quelques îles. Comment les Pj vont-ils occuper leur voyage ? De la lecture ? Un entraînement aux arts martiaux ou juste du repos ?

## VOYAGE VERS CORODOUE

Pour chaque numéro obtenu chez la Diseuse de bonnes aventures correspond un évènement, veillez à ce qu'aucun Pj n'aie le même numéro. À eux de se libérer de chaque situation.

1 – *En se penchant au-dessus du bastingage pour admirer les eaux claires vous ne voyez pas venir une haute vague, elle vous renverse jusque de l'autre côté du bateau, vous perdez l'équilibre, votre tête heurte le pont et tombez à l'eau, inconscient.*

2- *Vous faites la rencontre de petits crabes malicieux qui semblent vivre sur la coque submergée du bateau. Ils imitent vos mouvements de tête et vous suivent partout, soudain ils volent le premier objet de votre inventaire et s'enfuient avec leur butin.*

3 – *La nuit tombée vous faites un rêve prenant où vous êtes un marin réveillé en sursaut par le fracas d'un incendie, le bateau coule et vous essayer de d'atteindre le pont avant de couler avec le navire. Sans succès vous finissez par être submergé, impossible de trouver de l'air, vous sentez l'eau entrer dans vos poumons. Vous vous réveillez en sursaut, terrorisé et le souffle coupé, vous approcher de l'eau vous provoque une peur profonde de la noyade. (Perd 2 PV)*

4 – *Le soir vous scrutez le ciel et apercevez une étoile filante très proche, si proche que la lumière venue du ciel s'écrase à quelques brasses du bateau et un objet lumineux commence à descendre dans les profondeurs. (Éclat d'étoile, accorde une réussite immédiate sur un jet de dé ou protège d'un échec)*

5 – *Dans la journée le bateau traverse un banc d'algues flottantes, elles sont d'un vert éclatant. Soudain vous apercevez un objet brillant de la taille d'un poing coincé dans les algues ondulantes. (Outre d'eau salée : permet de désinfecter et soigner une blessure, restaure immédiatement 50% des PV perdus. A remplir d'eau salée à chaque utilisation)*

6 - *amulette en faveur de Dagân*

Corodoue est un groupe de quatre grandes îles et sur celle plus au Sud est installée la petite ville de pêcheurs qui donne son nom à l'archipel. La grande partie de la ville est construite sur pilotis et s'étend de part et d'autre de la plage, dans la mer comme à travers la forêt. Les habitants sont un peuple de pêcheurs premiers adeptes de Dagân car le dieu des océans aurait accordé aux humains le droit de vivre sur les mers après avoir observé les exploits des célèbres pêcheurs aux harpons de Corodoue. Ces îles étant sacrées les habitants ne descendent fouler le sol que très rarement, lors de fête en l'honneur du dieu ou pour apaiser sa colère en y faisant des offrandes

Une fois au village, de nombreux petits bateaux allongés, composés de trois parties reliées par des troncs écorcés, sont amarrés au plus proche de chaque petite hutte en bois. Des filets sont accrochés sur les toits, des objets tressés contiennent de la nourriture en tous genres, des pêcheurs aux harpons sont affairés à s'équiper pour partir en mer.

Pour obtenir l'étendard il faut trouver le chef du village et lui montrer la lettre écrite par Octave. Malheureusement en faisant la requête auprès des habitants, ils se sentent bien embêtés, le chef Doris n'a pas été aperçu depuis plusieurs heures. Sa fille qui se trouve dans la hutte ou habite la famille de Doris est très attristée, elle raconte que son père est parti faire une offrande à Dagân dans la jungle et n'est pas encore revenu. Un groupe de 3 volontaires est sur le point de partir à sa recherche, nos héros peuvent se joindre à eux, seule exigence : interdiction de fouler le sol directement, l'expédition se fera sur de petites échasses en bois.

Les îles regorgent d'une végétation sauvage et luxuriante abritant des créatures nombreuses aux cris plus invraisemblables les unes que les autres, grands nombres d'oiseaux traversent le ciel pour atteindre les plus hauts arbres, on peut apercevoir des singes dans les frondaisons et même parfois entre les racines de palétuviers une ombre discrète semblant observer les aventuriers.

Après quelques efforts pour percer à travers la jungle l'équipe atteint l'autel aux offrandes. C'est une petite plateforme en bois construite dans les arbres, seulement petit en bas se trouve un gros tigre orange rayé de noir. Il n'est pas parvenu à grimper pour atteindre Doris et risque de s'en prendre aux aventuriers s'ils ne trouvent pas un moyen de l'effrayer rapidement.

Une fois libéré du tigre Doris raccompagne le groupe chez lui, lit la lettre et leur confie l'étendard des adeptes de Dagân représentant un homme à tête de requin marteau dans une grande toge bleue. Doris leur offre un bon repas et une nuit dans une hutte en guise de gratitude. Pendant la soirée de festivité le chef de Corodoue informe le groupe qu'un prêtre de Dagân est venu ce matin et qu'il était à la recherche des aventuriers. Inquiet de leur retard ils leur conseillent de ne pas perdre de temps et de voyager de nuit, juste avant le lever du soleil car ils auraient aperçu des bandits dans les parages. Pour les reconnaître quand ils arriveront le prêtre leur conseille d'allumer une lanterne sous leur étendard pour qu'ils soient reconnaissables.

## DESTINATION L'ÎLE D'ERRANCE

*Ce soir est une nuit sans lune, seule les étoiles éclairent l'horizon et permettent de discerner le ciel de la mer, déjà à l'Ouest une pâle lueur ternit le bleu obscur du ciel. Un petit bateau à deux mats se détache de la pénombre et vous approche à bâbord. Sur le pont cinq hommes tous habillés de la longue tunique bleue que portait également Octave, ils cachent leur visage par une longue capuche. L'un d'entre eux s'avance et se présente à vous, un homme dans la cinquantaine il a les cheveux gris, le regard instigateur et la posture confiante, il se présente ainsi : « Hurloc prêtre adepte de Dagân et protecteur de l'île d'Errance ».*

Hurloc et son équipage sont des brigands, ils souhaitent secrètement intercepter le coffret avant qu'il soit sous la protection du temple de l'île d'Errance. Son équipage s'est déguisé en prêtre avec des toges bleues pour soutirer le coffret sous prétexte de ne pas révéler où il serait conservé. Si l'équipage de Croutiaut est bien parti de nuit, la lanterne permet aux voleurs de repérer immédiatement leur cible et de les aborder en les surprenant. Ils tenteront d'abord la duperie sinon la négociation et enfin la force.

En arrivant à leur rencontre le chef Hurloc explique qu'ils sont envoyés de L'île d'Errance et qu'ils attendaient leur venue. Inquiets ils sont partis à leur rencontre sur les îles Corodoue pour les mettre en garde des risques de vol. Ils demandent que le coffret leur soit remis pour être gardé en un lieu secret.

- Si les pjs donnent le coffret sans se douter de rien le capitaine Croutiaut fait remarquer que les prêtres ne se dirigent pas du tout vers L'île d'Errance et qu'ils ont l'air très suspects.
- S'ils sont démasqués alors le chef propose un marché, ils vont vendre l'artefact à la guilde des voleurs pour de l'or et leur en propose un partage raisonnable : 90 pour eux 10 pour les Pjs. Il n'hésitera pas à révéler le pouvoir du coffret pour convaincre les aventuriers de faire affaire ensemble.
- Si les joueurs résistent Hurloc envoie ses 4 hommes prendre de force le coffret, ils ont tous une épée bâtarde où une dague au poing et ne se laisseront pas faire.

La situation peut être résolue par la force en détruisant le navire des voleurs, en les jetant à la mer ou en leur donnant un coffret factice. Ils peuvent aussi s'enfuir et prendre de l'avance. C'est l'occasion de jouer une poursuite en mer où un combat au lever du soleil.

Une fois débarrassé du désagrément les aventuriers se remettent en route, cette fois ils ont vraiment pris du retard, le soleil s'est levé et l'île d'Errance se dessine à peine au lointain. Après quelques heures de navigation ils atteignent enfin leur objectif. C'est une petite étendue de roche et de falaises se déployant en un grand arc de cercle. Au centre se dresse une tour de pierre lisse, et un pont en pierre à niveau de bateau pour y accoster. Sur le pont un homme trapu avec une barbe blanche aussi habillé de la fameuse tunique bleue. Il les accueille avec un grand sourire soulagé.

## L'OR BLANC COMME RÉCOMPENSE

Oliar le gardien de la tour d'Errance remercie les aventuriers et les fait entrer dans la première grande salle circulaire de la tour, en son centre une grande ouverture ronde. Il leur propose deux manières d'être récompensés de leurs efforts : de l'or qu'ils pourront dépenser comme bon leur semble au marché d'Ilibre, ou une chance d'obtenir des reliques du dieu déchu Dagân. S'ils veulent récupérer une relique de Dagan il faudra sauter dans le puits au centre de la tour, au fond ils trouveront le bassin qui contient les nombreux équipements aillant servit aux gardiens de la tour d'Errance. Ils doivent en prendre une, une seule et unique - car ils ne pourront sortir qu'avec

une seule chacun. Ensuite il faudra traverser la grotte et ses 3 épreuves, une fois sorti ils pourront reprendre leur bateau et rentrer à Ilibre. Autrement ils peuvent simplement rentrer à Ilibre les poches pleines d'or.

### **Le puit des reliques :**

En plongeant dans l'eau claire les héros se retrouvent dans une grotte sous la mer, la seule lumière vient du large puit ouvert dans le plafond. Le bassin occupe presque toute la salle, au fond de l'eau se trouve différents objets, chaque héros peut n'en prendre qu'un seul puis continuer au fond de la grotte. Les reliques fonctionnent uniquement en mer, leur pouvoir ne s'applique pas sur les terres continentales.

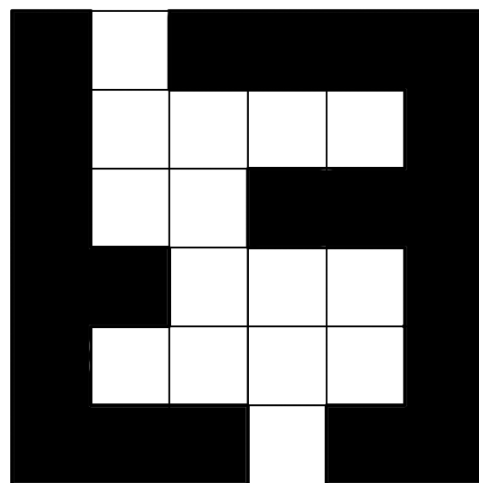
- Le trident des océanides : très belle arme qui touche toujours sa cible au lancer
- Les guêtres des courants : permet de marcher sur l'eau et surfer
- La couronne des coraux : permet de faire jaillir un mur de coraux solides (1 fois par jour)
- L'orbe des marées : permet de repousser ou attirer quelque chose à soi (1 fois par jour)
- L'écu des crabes : bouclier piquant, arrête n'importe quel coup et inflige 2PV en retour
- La conque des abysses : produit une mélodie grave et inquiétante qui paralyse ceux qui l'entendent le temps d'une mélodie

### **Le labyrinthe aquatique :**

Au fond de la grotte les héros se retrouvent dans l'obscurité, devant se trouve une petite étendue d'eau qui semble mener vers une galerie. Nos héros doivent triompher de la première épreuve pour poursuivre.

Le labyrinthe doit être traversé à tâtons case par case, chaque représentant une distance d'une brasse. L'entrée est en bas, chaque case peut être atteinte au prix d'un point d'endurance représentant le souffle du Pj, à chaque déplacement vous devez décrire ce que le Pj voit sur les quatre faces (sauf s'il a un moyen de faire de la lumière sous l'eau). Si le Pj a consommé tous ses points d'endurance et est encore sous l'eau il subit 1Pv de dégât par case de déplacement jusqu'à l'entrée ou la sortie.

Ce labyrinthe peut être traversé à l'aveugle en notant sur un bout de papier où sont les parois, il faut donc expliquer ce mini-jeu pour le rendre ludique. Vous pouvez aussi simplement vous passer du plan et jouer une longue galerie mettant à l'épreuve l'apnée des joueurs si la partie s'éternise.



### **L'énigme de l'or blanc :**

Les aventuriers émergent dans une très grande salle en forme de dôme, au centre se tient une grande plateforme de roche sculptée de rosaces, l'obscurité est totale. Au bord de la plateforme se dresse une estrade carrée avec une vasque vide, faite de roche noire, au sol il y est inscrit les lignes suivantes :

*Quand je suis fleur c'est pour être récolté  
De toutes les couleurs, roses, orange mais souvent blanc  
Quand je suis grains c'est pour accompagner  
Partout où l'on me trouve Dagân règne en maître*

Pour résoudre cette énigme nos aventuriers doivent verser dans la vasque le sel qui leur a été donné par Doris avec l'étendard. A ce moment une grande porte s'ouvre sur ce qui semble être la sortie de la grotte et un pont émerge de l'eau pour relier la plateforme à l'ouverture. Sur ce pont une énorme masse blanche s'élève dans un crissement rocailleux

### **Le Golem de sel :**

La créature à pour but d'anéantir les aventuriers, il mesure près de 8 mètres, fait d'un assemblage de cristaux de sel, il abat lentement ses énormes poings sur le sol. Il résiste particulièrement au feu ou aux poisons, l'eau dans la grande salle n'est pas assez profonde pour qu'il soit ralenti en se déplaçant, il ne peut pas se noyer non plus. En revanche le golem est complètement aveugle, il n'a pas vraiment de visage et localise les intrus en frottant les blocs dont il est constitué pour les écholocaliser.

Il est possible de simplement courir à travers la porte juste ouverte mais les reliques elles ne peuvent pas passer tant que le golem n'est pas complètement abattu. C'est l'occasion de s'amuser avec !