

A l'abordage !

Un scénario de David Audra pour Contes de Fées – Junior joué au 5^{ème} anniversaire d'Imaginez.net (Fontenay-sous-Bois, novembre 2007) et au 11^{ème} Salon du jeu (Paris, octobre 2007)

Ces documents et illustrations sont la propriété de leurs auteurs respectifs. Toute diffusion, modification ou reproduction, sauf pour usage privé, est interdite sans leur accord écrit préalable.

Synopsis

Le capitaine Crook est le pire de tous les pirates ayant jamais écumé les 7 mers (enfin on dit 7, mais personne ne sait combien il y a de mers). Oui mais voilà, il est victime d'un Geis : la première créature femelle qu'il rencontrera, il en tombera amoureux. Alors, il garde un bandeau sur les yeux et évite toutes les femelles (quelles qu'elles soient). Hélas, quand commence notre histoire, il a une poussière dans l'œil et doit enlever son bandeau. Or, une bergère se baigne non loin de là. Il la voit et en tombe amoureux. En gage d'amour, elle lui demande de lui prouver la sincérité de ses sentiments en envoyant 5 de ses hommes chercher le Livre de Vérité. Et ce ne sera pas facile...

Par un beau matin printanier...

Enfin, façon de parler, parce que quand le bateau de Crook, *l'Abominable*, vogue pas loin des côtes, il apporte toujours la tempête avec lui (c'est son Domaine et il a cette propriété). Donc ce jour là, une inconsciente se promène au bord de l'eau, faisant des châteaux de sable et autres activités ingénues. Tout l'équipage entend alors un grand cri de rage en provenance de la cabine du capitaine : il a vu la promeneuse.

5 matelots (les personnages, bien sûr) sont envoyés la chercher, afin de la présenter au capitaine qui lui fait savoir que, par amour pour elle, tous ses désirs deviendront réalité, même les plus fous. Elle veut un chien de berger ? Elle l'a. Elle veut que quelqu'un la remplace pour garder les moutons ? C'est fait. Elle veut le Livre de Vérité ? ... C'est quoi, ça ?

Selon elle, c'est un livre qui ne contient que des vérités. Il est gardé par une religieuse dans une très grande bibliothèque érigée par le Roi F. le Dernier, connu pour son Affinité avec les roses, qui, frappé d'une maladie magique, ne pouvait plus gouverner. Quand la bibliothèque a été construite, il y a disparu avec le Livre de Vérité, laissant son bouffon J. le Pas-sage gouverner à sa place. On y va donc !

La Très Grande Bibliothèque

S'y retrouver est impossible sans l'aide de la bibliothécaire, un être étrange qui semble prendre du plaisir là où personne d'autre n'en trouve : elle aime compter, classer, répertorier, tout et n'importe quoi, surtout n'importe quoi. Mais après quelques fiches à remplir (faites vraiment remplir des fiches administratives complètement absurdes par les joueurs, c'est plus drôle !) elle amènera les 5 pirates vers le Livre de Vérité.

La nonne bibliothécaire

Glamour :	24
Essence :	24

Taille :	petite	
ATTRIBUTS		Signe
<i>Affinités</i>		
Livres		Taches d'encre sur les mains
organisation		Petites lunettes
Domaine		La très grande Bibliothèque
<i>Pouvoirs féeriques</i>		<i>Coût en Essence</i>
Traque infaillible	0	Narines palpitantes
Caméléon	0	Bure à la couleur changeante
sanctuaire	0	Voix basse
téléportation	0	Flotte au-dessus du sol
<i>Talents magiques</i>		
Empathie		Tend la main
TRAITS		
maniaque		

Le Livre de Vérité...

... est rempli de feuilles blanches... Pour la bibliothécaire, ça va de soi : la vérité n'est pas bonne à dire et encore moins à écrire. D'un autre côté, il est tout à fait possible d'y remédier et ce à deux conditions : trouver une bouche d'enfant (d'où sort toujours la vérité) et une plume de Phénix (incorruptible, donc seule à même de transcrire valablement la vérité sortie de ladite bouche).

Si les personnages passent outre et apportent un livre vierge à la bergère, elle le refuse, faute qu'on puisse lui prouver que c'est le vrai Livre. Si les personnages y écrivent n'importe quoi, cela s'efface. Bien sûr, ils peuvent se simplifier la vie en écrivant une vérité profonde, mais elle n'est assez vraie pour le Livre que si elle les fait souffrir.

La bouche d'enfant

Pour la trouver, les pirates vont être envoyés dans une école terrestre (le personnage Gecko peut ouvrir un Point de Contact) et devoir convaincre un enfant de venir avec eux... Un enfant sage ou une vraie peste ? Le forcer à venir le rendra muet et alors la vérité ne pourra plus sortir de sa bouche. N'hésitez pas à lui faire dire des choses incontestablement vraies, mais inconfortables pour les personnages (ils ont tous des raisons de n'être pas fiers d'eux).

La plume de Phénix

La plume doit être donnée de bon gré par un Phénix (et non récupérée après une défaite) sinon elle tombe en poussière (car la bonne foi du Phénix a été abusée, elle est donc hors-contexte). De toute façon, elle ne sera utilisable qu'un très court instant : le temps d'écrire une vérité, peut-être deux. Au-delà, sa pureté est compromise par les manipulations dont elle fait l'objet. Que peut demander un Phénix en échange ? Une preuve que l'on est sage, c'est-à-dire conscient de ses limites. Aux personnages d'être sincères avec eux-mêmes puisqu'ils sont en quête de vérité !

Retour sur la plage...

Dès qu'elle reçoit le Livre, la bergère se transforme en affreuse sorcière et s'enfuit en ricanant : elle va désormais pouvoir faire payer cher en Pactes droit d'écrire dans le Livre et donc de certifier la vérité. De son côté, le capitaine n'en est plus amoureux (l'être qu'il a vu n'existe plus) et les pirates peuvent se venger sur la sorcière... s'ils la rattrapent !

La bergère - mégère

Glamour :	24
Essence :	24
Taille :	moyenne
ATTRIBUTS	
Signe	
<i>Affinités</i>	
duperie	Langue fourchue
cupidité	Poches qui tintent
<i>Pouvoirs féeriques</i>	
<i>Coût en Essence</i>	
fascination	3 Voix enjôleuse
paralyse	3 Souffle glacé
pressentiment	0 Finit les phrases des gens
<i>Talents magiques</i>	
Voyages	Tourne sur elle-même
Evocation	Tend sa crosse de bergère
Métamorphose	Rabat son capuchon
TRAITS	
Ne peut parler à une nonne	

Personnages prêts à jouer :

Short Jack Golden, quartier-maître

Grand, laid avec un bandeau sur l'œil, plus bête que méchant, il n'aime que sa bouteille et son perroquet.

Glamour :	18	
Essence :	18	
Taille :	moyen	
ATTRIBUTS		
Signe		
<i>Affinités</i>		
Compagnon mer beuverie bagarre	Perroquet Vêtements toujours mouillés bouteille Bandeau sur l'œil	
<i>Pouvoirs féeriques</i>	<i>Coût en Essence</i>	
Nage comme il marche	0	Mains palmées
Mousquet (comme un souffle de feu)	3	mousquet
<i>Talents magiques</i>		
TRAITS		
alcoolique		

Le perroquet

Glamour :	9	
Taille :	petit	
ATTRIBUTS		
Signe		
<i>Affinités</i>		
bruitages	Voix mélodieuse	
<i>Pouvoirs féeriques</i>	<i>Coût en Essence</i>	
vol	0	plumes
<i>Talents magiques</i>		
Divination	Ferme les yeux	

Gecko, vigie

Petit, chauve et pas beau, rusé mais pas méchant

Glamour :	18	
Essence :	18	
Taille :	petit	
ATTRIBUTS		
<i>Affinités</i>		
Crocodiles	Pupilles fendues	
Laideur	Chauve	
Complots	Se frotte continuellement les mains	
<i>Pouvoirs féeriques</i>		
<i>Coût en Essence</i>		
Marcher sur l'eau	0	Bottes imperméables
Appeler les animaux	3	appeau
<i>Talents magiques</i>		
Voyage	boussole	
TRAITS		
Cœur tendre		

Artaban, artilleur

Grand, beau et fort, dragueur, bagarreur... en fait il cherche celle qui s'occupera de lui en le laissant enfin pantoufler dans son fauteuil.

Glamour :	18
Essence :	18
Taille :	normal
ATTRIBUTS	
Signe	
<i>Affinités</i>	
Bagarre	coutelas
Vie domestique	Fume la pipe
Drague	Sourire ravageur
<i>Pouvoirs féeriques</i>	<i>Coût en</i>
	<i>Essence</i>
Invisibilité	0 Yeux incolores
Changer de visage	0 Pot de fard
Vol	0 Vent dans les cheveux (même par calme plat)
<i>Talents magiques</i>	
TRAITS	
Don Juan	

Samantha, calfat

Très belle et très bête, elle cherche le prince charmant et connaît tous les potins.

Glamour :	18
Essence :	18
Taille :	normale
ATTRIBUTS	
<i>Affinités</i>	
Bêtise	Blonde
Beauté	Corps de rêve
Commérages	Ne se tait jamais
<i>Pouvoirs féeriques</i>	
<i>Coût en Essence</i>	
Transformation en grenouille	3 Baisers humides
Sommeil	3 Voix lassante
Séduction	3 Regard envoûtant
<i>Talents magiques</i>	
TRAITS	
Stupide	

Gourk, cuistot

Requin humanoïde végétarien et prosélyte, renié par les autres requins pour cette raison. N'a pas son pareil pour détendre l'atmosphère par ses pitreries

Glamour :	18
Essence :	18
Taille :	grand
ATTRIBUTS	
Signe	
<i>Affinités</i>	
Diététique	Teint frais
Légumes	Odeur de soupe
<i>Pouvoirs féeriques</i>	<i>Coût en</i>
	<i>Essence</i>
Respirer n'importe où	0 Pas d'ouïes, de narine, d'évent
Courir aussi vite qu'il nage	0 Aileron dans le dos
Rire irrésistible	3 Sourire de toutes ses dents
<i>Talents magiques</i>	
Envoûtement	Fredonne le thème des Dents de la mer
TRAITS	
Végétarien	