

Premiers pas dans la piraterie

Scénario découverte pour appréhender le monde et les règles de Capitaine Vaudou (CV) et faire le lien avec le scénario « Créance verte » du livre de base (LdB).

Ce scénario est destiné à des joueurs débutants et à une Meneuse de Jeu (MJ) débutante ou pour démarrer une campagne de CV et enchaîner directement avec le scénario « Créance verte » duquel il reprend la complication qui permet d'entraîner les PJ à aider Nina et Aristide.

Fonctionnement de la mise en page et clés d'interprétations

- Les actes et les scènes sont numérotés à la manière de CV, mais j'ai ajouté dans le titre de chaque scène un numéro entre parenthèse qui totalise le nombre de scènes à ce stade du scénario.
- Les textes tramés ont pour but d'être lu tel quel aux joueurs par la MJ. Ces textes peuvent bien entendu être modifiés et adaptés par la MJ.
- En italique, j'indique ma manière d'envisager les choses, afin de rendre plus compréhensible et mieux interprétable les informations fournies.
- Je surligne certains passages, notamment les jets de dés à faire effectuer ou certains points clés.
- Pour les tests, j'indique une difficulté en ne tenant pas compte d'un éventuel talent et, entre parenthèse à l'attention de la MJ, une proposition de combinaison (composante + moyen + cible + talent) pour réalisation l'action. En tant que MJ, je laisse aux PJ le soin de me proposer la combinaison qu'ils souhaitent utiliser. À eux également de proposer un talent ou attribut pour réduire, voire annuler le malus que je leur impose.

Les niveaux de difficulté, le nombre de PNJ et leur niveau peuvent bien entendu être modifiés et adaptées en fonction du niveau des PJ et du style de jeu adopté par la MJ.

Synopsis

L'aventure commence alors que les PJ passent la soirée au Boucan de Brest à Cayonne sur l'île de la Tortue.

Un capitaine pirate recrute un équipage pour une chasse-partie. Les PJ vont pouvoir mettre leurs talents au service des frères de la côte.

Durant la chasse-partie, ils seront aux prises avec des navires espagnoles et auront l'occasion de faire un prisonnier qui pourrait les conduire à un trésor.

Le retour sera mouvementé et obligera les PJ à contracté une dette envers Loco qu'ils pourront régler grâce au scénario « Créance verte »

Acte 1 Le départ

Scène 1 Recrutement (1)

Les PJ se trouvent dans la taverne le Boucan de Brest à Cayonne sur l'île de la Tortue. Ils ne se connaissent pas forcément, même s'ils se sont certainement déjà vus. Entre frères de la côte, tout le monde se connaît de près ou de loin...

Au boucan de Brest, la meilleure taverne de Cayonne tenue par un certain Roland Lemarec dont l'origine ne fait pas débat, la soirée est animée comme toujours. On y retrouve comme chaque soir les habitants de Cayonne, mais également des boucaniers des environs et de nombreux frères de la côte. Les discussions, Les rires et les chansons vont bon train. Le tafïa, le vin et la bière coulent à flots. Les dames de petites vertus circulent de tables en tables et proposent leurs services aux clients de la taverne.

A ce stade, laisse les PJ entrer dans leur rôle et devenir de vrais pirates. Une scène rôle play (RP) peut s'engager.

Alors que la soirée bat son plein, vous voyez un homme bien habillé (ses habits ne sont ni troués, ni rapiécés, ni même dépareillés) monter sur une table. Il porte une rapière richement ornée à son côté. Il s'adresse d'une voix forte et sûre à tous les hommes présents :

Mes amis, mes compagnons ! Même si beaucoup d'entre vous me connaissent, je me présente John Black. Vous me connaissez peut-être sous le nom de Jean le Noir. J'organise une chasse-partie avec le très remarquable James Smith comme second et comme bosco, le très rigoureux Nick Van Dyers ! Venez à ma table et faites acte de candidature. Vous partagerez avec moi les trésors que nous allons gagner ! J'ai des informations qui nous permettront de nous enrichir !

L'homme reprend sa place et continue à parler avec ses compagnons.

Les discussions tournent maintenant autour de l'annonce faite par John Black. Un capitaine qui commence à être connu, mais n'a pas encore de véritables faits d'armes à son actif.

Les PJ sont encouragés par leurs compagnons à faire acte de candidature aux postes d'officier.

Quelques minutes après l'annonce de John Black, vous voyez de nombreuses personnes se lever et se diriger vers sa table.

Pour obtenir une place d'officier les PJ devront convaincre John Black de leur compétence **difficulté 0 (cœur ou esprit + action + humain + talent de marin)**.

En cas de réussite, ils sont pris comme officier. Dans le cas contraire, ils ne seront que de simple marin et devront attendre leur heure... (qui pourrait venir après le premier abordage)

Le fonctionnement en termes de jeu du navire est le suivant. Le capitaine, le second et le bosco sont des PNJ. Cela évite d'instaurer une hiérarchie entre les PJ. Dans les faits, les grandes décisions sont prises pas les PJ dans le cadre du conseil qu'ils forment avec les autres officiers et le capitaine. Toutefois le MJ garde la main sur des décisions (nécessaires pour le scénario) que pourrait prendre le capitaine, le second ou le bosco.

Scène 2 Préparation de la chasse-partie (2)

Le Capitaine John Black invite ses officiers à le rejoindre à son bateau le lendemain en début d'après-midi pour baptiser le bateau, définir un étendard et fixer les règles de la chasse-partie (voir aide de jeu y relative dans la scénariorthèque :

https://www.scenariortheque.org/Document/info_doc.php?id_doc=10233).

L'embarquement aura lieu le surlendemain.

Ce moment doit être géré sous forme de RP.

Équipage du navire :

1. Capitaine John Black, appelé aussi Jean le Noir
PNJ Fort (8) Pirates – commandement +1, art de la guerre +1, navigation +1, étiquette +1, lire et écrire 0, discours 0
2. Second James Smith
PNJ Fort (8) Pirates – survie +1, histoire +1, artillerie +1, espionnage 0, natation 0
3. Bosco Nick Van Dyers
PNJ Fort (8) Pirates – commerce +1, comptabilité +1, loi +1, lire et écrire 0, latin et grec 0

4. Les membres d'équipage sont tous des PNJ moyen (6) auquel on ajoute le talent lié à leur poste

Acte 2 - En mer

Le capitaine donne le cap et vous partez à l'aventure. Après environ une semaine de voyage, votre navire croise à quelques distances d'une côte, faisant des allers et retours dans l'attente d'une proie

N'oubliez pas de tenir à jour le niveau de moral de l'équipage. Il sera nécessaire en cas d'abordage

Soudain, la vigie annonce une voile à l'horizon. La MJ lance 1d (pair = garde-côte ; impair = marchand).

L'enchaînement des scènes de cet acte dépend du tirage de dés. Soit selon l'ordre ci-dessous, soit « scène 2 », « scène 3 » et « scène 1 »

Scène 1 Navire des garde-côtes (3)

Alors que votre navire croise non loin d'une côte en attendant une proie, la vigie s'écrie soudain : « Voiles à l'horizon ! ». Après quelques instants elle poursuit : « navire espagnole, un garde-côte ! »

A ce moment l'écart est de 11. Les PJ choisissent de fuir ou d'attaquer.

Ils doivent comprendre qu'un navire garde-côte a pour but d'éliminer les pirates. Il évitera au maximum l'abordage et utilisera la puissance de ses canons pour couler le navire pirate. Il n'y a aucun butin à piller sur ce genre de navire. Ils seraient donc bien inspirés de fuir !

Le navire est un garde-côte :

- bordée de 8 canons (BMR +2)
- L'équipage est constitué de PNJ moyen (6)
- Navigation : niveau 8
- Canonnade : niveau 8

Si le navire marchand n'a pas encore été rencontré, ils croiseront sa route quelques jours plus tard.

Scène 2 Navire marchand (4)

Quelques jours plus tard (3-5 jours), la vigie annonce à nouveau une voile à l'horizon. Cette fois, c'est un navire marchand espagnol.

Les PJ pourront se lancer à sa poursuite et à son abordage.

Navire marchand :

- bordée de 4 canons (BMR 0)
- L'équipage est constitué de PNJ moyen (6)
- Navigation : niveau 8
- Canonnade : niveau 6

Les PJ doivent cette fois comprendre que leur intérêts et de prendre le navire avec le moins de dégâts possible, afin d'en tirer le meilleur prix lors de sa revente

Dès que le navire des PJ est au contact, place à l'abordage. A toi de voir quelle solution tu veux utiliser pour gérer cette partie. Le LdB mentionne trois variantes.

Scène 3 Capture du moine (5)

Les pirates se jettent à l'assaut du navire marchand. Il en résulte une multitude de combat d'un bout à l'autre du pont du navire. C'est l'occasion de décrire cette séance de manière spectaculaire.

Pendant ce moment, choisis, à l'aide du hasard ou pas un des PJ qui verra la scène suivante :

Tu viens d'occire un garde quand, cherchant un nouvel adversaire, tu entres dans une cabine. Tu vois devant toi un moine grassouillet et transpirant qui essaie de se cacher derrière une malle bien trop petite pour pouvoir le dissimuler. Il porte une robe de bure marron attachée à la taille par une grossière ceinture de corde. A son cou, pend une grosse croix de bois. Soudain, il se rend compte qu'il a été vu et que toute tentative de fuite est vaine. Il s'écrie alors : « Pourparlers ! Je réclame les pourparlers avec votre capitaine.

Le moine, frère Ignacio (PNJ faible (4)), sait qu'un monastère se trouve sur l'île de Cuba. Il vient de recevoir tout un ensemble de vaisselle liturgique en or et argent en provenance d'Espagne. Il le sait, car il a été chargé de surveiller son transport. Toutefois, il est conscient que cette mission, présentée comme honorifique, est en réalité une punition pour des actes qu'il a commis en Espagne.

Il est donc prêt à « donner » ces objets de culte en échange de sa vie. Sur le principe, il veut parler avec le capitaine, mais donnera ses informations à n'importe qui si on le menace.

Butin :

- la cargaison a une valeur marchande de 15'000 pièces de huit,
- le navire vaut 65'000 pièces de huit neuf.

C'est de la marchandise volée, même si les ports qui accueillent des pirates sont souples, le prix va être réduit. Quant au navire, il n'est pas neuf

et il a certainement subi des dégâts lors de l'abordage.

Je propose la solution suivante pour la revente du butin :

Valeur du navire divisée par deux auquel on soustrait le coût de réparation du navire, soit 1000 pièces de huit par points de coque ou de voile perdu. On additionne la valeur de la cargaison. On divise le tout par 2, soit un maximum de 23'750 pièces de huit. On ajoute ensuite 10 % par DSS lors de la revente difficulté 0 (esprit + action + humain + commerce).

Si le navire des garde-côtes n'a pas encore été rencontré, ils croiseront sa route quelques jours plus tard, lorsqu'ils se rendront à leur prochaine escale.

Scène 4 Nouvelle chasse-partie ?

(6)

Les PJ voudront peut-être aller piller le monastère indiqué par le moine. Si c'est le cas, le bosco Nick Van Dyers signale qu'il faut changer la chasse-partie lors d'une réunion avec tout l'équipage.

Il faut chercher à créer une scène RP ou il y a différents points de vue. Si les PJ sont tout de suite d'accord entre eux, la discussion se fera avec le reste de l'équipage en utilisant notamment l'opposition entre le gain d'argent et la foi ou l'éthique religieuse.

Finalement, il faut que vos PJ puissent agir comme ils l'entendent, mais en ayant l'impression d'avoir obtenu le consentement d'une majorité de l'équipage. Un test de cœur + action + humain + pratique religieuse ou autre talent peut être un bon moyen de voir si l'argumentaire des uns et des autres fait mouche.

Finalement si les PJ décident ne pas piller le monastère, il est possible de faire quelques attaques de navire supplémentaire avant de passer à l'acte 4. Dans le cas contraire, les PJ voguent jusqu'à l'endroit indiqué par le moine.

Acte 3 Le monastère

Scène 1 rejoindre le monastère (7)

Après plusieurs jours de navigation en suivant les indications fournies par le frère Ignacio, vous arrivez en vue d'un port construit à la pointe sud-est de l'île de Cuba, Maisi.

Le moine conseille de continuer à naviguer quelques heures à l'ouest, car il s'y trouve une petite crique qui permettra de mouiller à l'abri des navires qui pourrait passer.

Vos PJ seront peut-être méfiants vis-à-vis du moine. Ce n'est pas grave ! Jusque-là, il est honnête avec les PJ. Mais c'est à eux de voir comment ils veulent agir.

Toujours grâce aux indications de frère Ignacio, vous trouvez une petite crique abritée du vent et discrète.

Avant de partir rejoindre à pied le monastère qui se trouve à juste à l'extérieur de la ville de Maisi, Les PJ devront choisir qui vient avec eux. S'ils ne sont pas immédiatement volontaires pour cette mission, le Capitaine les désigne comme tels. Il les autorise à prendre avec eux quelques hommes. A priori, il devrait prendre frère Ignacio avec eux pour les guider (il connaît le chemin).

Les hommes d'équipage ne devraient pas devoir leur servir, car une attaque frontale est suicidaire, mais ça fera peut-être plaisir aux PJ d'avoir des hommes sous leur commandement.

Le voyage à travers la jungle est difficile. L'endurance des PJ est mise à mal, difficulté -2 (corps + résistance + naturel + survie). En cas d'échec, ils subissent une perte d'un point PV. Les branches griffent les membres et le visage, les buissons épineux lacèrent les jambes, etc.

Après une longue marche dans la forêt depuis la côte, vous voyez devant vous la jungle disparaître et se dresser, à quelques mètres de la lisière, la haute silhouette d'un monastère fait de pierre. Le bâtiment religieux est entouré d'un mur d'environ 2 mètres de haut à l'intérieur duquel on devine de nombreux bâtiments plus bas. Plus loin, vous distinguez la ville et le port de Maisi.

Scène 2 Vol des trésors du monastère (8)

Une fois arrivé en vue du monastère, Frère Ignacio essaiera d'échapper aux pirates à la première occasion pour rejoindre la « civilisation ». Si les PJ ne mentionnent pas spécifiquement une garde pour éviter son évasion, il s'échappera. Dans le cas contraire, il ne tentera rien, car il n'est pas vraiment courageux. Les PJ peuvent, selon les circonstances faire un test de corps + perception + humain pour s'apercevoir que frère Ignacio essaie de prendre la tangente. Cela peut permettre une course-poursuite...

Si le moine rejoint la ville, que dira-t-il ? Et comment justifiera-t-il son retour ? Dira-t-il que

des pirates qu'il a amenés vont tenter de piller le monastère ? Dans tous les cas, cela devrait mettre en coup de pression aux PJ.

Les objets liturgiques se trouvent dans une pièce qui se trouve au sous-sol de l'église. On y accède par un escalier qui se trouve à droite du maître-autel. Si les PJ ont posé la question au moine, il leur a donné les bonnes indications.

Les objets trouvés valent 10'000 pièces de huit + DSS x 1'000 lors de la revente difficulté -2 (esprit + perception + artificiel + commerce ou connaissance des arts ou joaillerie).

Acte 4 Retour à l'île de la tortue

Scène 1 Tripes et boyaux (9)

Alors que vous faites voiles vers l'île de la tortue. Un à un, tous les membres de l'équipage commencent à être pris de malaise, de violents maux de tête et de fièvre pour finalement vomir tripes et boyaux, répandant sur le pont du navire une bile noirâtre et nauséabonde. Personne n'est épargné par ce mal, même pas vous !

Les marins connaissent ce mal sous le nom de vomito negro. Un test d'Esprit + perception + humain + médecine permet de confirmer cette maladie. Elle est connue de nos jours sous le nom de fièvre jaune.

Le médecin se trouve démuni face à l'ampleur et l'intensité de ce mal. Les remèdes qu'il tente d'administrer n'ont pas de réels effets et il n'en dispose pas de suffisamment pour traiter tout l'équipage

Scène 2 Trouver un remède (10)

Si les PJ ne proposent pas d'effectuer un rituel pour obtenir l'aide de Loco, c'est le capitaine qui l'ordonnera au bokor.

Le rituel doit fonctionner et ceci malgré le résultat du test effectué pour lancer le rituel. Cela fait partie des mystères des Loa qui agissent souvent selon leurs grés. Qu'importe le paiement proposé par les PJ, Loco le refuse et dit qu'il verra par la suite...

Malgré la maladie, les tambours frappent en rythme sur leur instrument. Après une danse éprouvante, le bokor se raidit soudain et devient aussi rigide qu'un arbre. Il se met à parler d'une voix grave et dit : « Le sommeil porte conseil. Demain la solution sera en vue »

Loco ne répondra pas à d'autres questions ou sollicitations. Il se contentera de répéter ce qu'il a dit.

La nuit qui suit le rituel le bokor a un rêve dans lequel il voit une petite crique (il ignore où elle se trouve, mais sait comment y aller). Il voit également une plante ressemblant à du trèfle qui semble pousser à la lisière de la jungle. Finalement, il voit une tisane faite avec cette plante.

Scène 3 Recherche du remède

(11)

Le bokor indique la direction à suivre et les PJ voyagent jusqu'à un petit îlot verdoyant.

Après à peine quelques heures de navigation, vous voyez apparaître un petit îlot, couvert d'une forêt dense, ceint d'une plage de sable étroite. Tu (le bokor) sais que vous avez atteint la destination indiquée par Loco.

Les PJ débarquent et trouvent sans difficulté la plante que le bokor a vue en rêve. Personne n'est capable d'identifier cette plante.

Les PJ doivent réaliser ensuite une tisane avec cette plante, difficulté +2 (esprit + action + nature + médecine ou distillation ou un autre talent), les PJ arrivent à préparer le breuvage.

La tisane a un goût infâme de pisser de chèvre. Le lendemain matin, toute trace du mal a disparu.

Scène 4 Vente du butin (12)

Après de nombreux jours de voyage, vous voyez apparaître au loin le rivage familier de l'île de la Tortue avec sur la gauche la petite ville de Cayenne et plus à droite Basse-Terre. Tous les marins s'encouragent pour les dernières heures de navigation avant le réconfort du Boucan de Brest

Arrivé sur l'île de la tortue, les PJ peuvent vendre leur butin et effectuer la répartition de celui-ci entre les membres d'équipage.

Le capitaine offre une tournée pour fêter de la chasse-partie !

Fin