

Dernière traversée

Scénario pouvant servir pour le paiement d'une dette contractée par les PJ envers Papa Legba.

Ce scénario court est destiné à tous types de joueur et de MJ. Il a pour but de pouvoir être joué au milieu d'un autre scénario pour permettre aux PJ de payer une dette contractée envers Papa Legba lors d'un rituel.

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

Les PJ rencontrent un vieux marchand qui leur raconte son histoire (il a été commerçant en europe, puis a décidé de tenter sa chance dans le nouveau monde. Il n'a jamais bien gagné sa vie, mais espérait pouvoir vivre tout de même confortablement le reste de sa vie dans sa maison à Port Royal.)

Il leur explique ensuite que suite à une tempête son navire s'est échoué sur une île pas très loin

d'ici. Il a réparti son équipage entre différents groupes. Un pour ravitailler le navire, un autre pour aller couper du bois pour réparer et ensuite remettre à flot le navire.

Mais sur cette île vit une tribu d'indiens qui ont attaqué son équipage. Il a fui avec ceux qui sont revenus de leur expédition dans une chaloupe.

Il demande aux PJ d'aller rechercher son navire et la cargaison puis de l'accompagner jusqu'à Port Royal. Là-bas, il revendra le navire et la cargaison, payera ses dettes et pourra terminer sa vie paisiblement.

Acte 1 Les vieux sont mystérieux

Scène 1 Rencontre insolite (1)

Les PJ arrivent dans une ville. Alors qu'ils débarquent de leur navire, un vieil homme les accoste de manière très simple et amicale.

Il suivra les PJ et racontera son histoire quoi qu'il arrive. Il répondra aux éventuelles questions des PJ, mais ignorera toute remarque cherchant à le faire arrêter de raconter son histoire.

En fonction des réactions des joueurs pendant la lecture de l'histoire du vieil homme, la MJ peut agrémenter le texte par des informations complémentaires du genre « vous cherchez à accélérer le pas, mais le vieil homme continue à vous suivre » ou « Nigel Grafton ignore vos remarques et continue son monologue », etc.

Alors que vous débarquez de votre navire, un homme âgé vêtu d'habits de bonne qualité, mais ayant manifestement connu pas mal d'années, vous aborde. Il fume une longue pipe et marche à l'aide d'un grand bâton.

Sans que vous n'ayez sollicité la moindre chose de sa part, il commence à vous raconter son histoire :

« Mon nom est Nigel Grafton. J'ai grandi à Liverpool où j'ai repris le commerce de mes parents. C'était une petite épicerie dans un quartier bourgeois de la ville. La vie n'était pas facile et l'arrivée de nouvelles marchandises depuis le nouveau monde n'a pas facilité les choses. Quand tout est devenu trop dur, j'ai vendu l'épicerie et je suis parti pour le nouveau monde. Avec ce que j'ai pu retirer, j'ai pu acheter un navire ici et j'ai commencé à faire du commerce entre les îles. Ça ne marchait pas trop mal, enfin suffisamment pour vivre. Mais je

commence à me faire vieux et j'ai décidé de prendre ma retraite à Port Royal dans une petite maison que j'ai achetée. C'était ma dernière traversée et mon navire a été pris dans une tempête. Le timonier n'a rien pu faire et on a fini échoué sur une île pas très loin d'ici. J'ai fait des équipes avec mes marins pour ravitailler en eau, en nourriture et pour chercher du bois pour réparer le navire. Ça ne faisait que quelques heures qu'ils étaient partis quand plusieurs sont revenus en courant en criant qu'ils avaient été attaqué par des sauvages. On a grimpé dans une chaloupe est attendu que d'autres reviennent. Quand on a vu au loin les sauvages sortir de la forêt, on a pris la mer. Finalement, un navire nous a secourus et déposés ici. Mon navire et sa cargaison sont toujours sur cette île. J'aurais besoin d'aide pour effectuer cette dernière traversée jusqu'à Port Royal.

Des PJ expérimentés auront bien entendu reconnu un avatar de Papa Legba et auront fait le lien avec la dette qu'ils sont contractés envers lui. Pour des PJ plus novice, il faudra sûrement les aiguiller. Mais quoi qu'il en soit, les loas ne font pas de différence entre novices et expérimentés. Une dette doit être payée pour ne pas encourir de châtement. La description de Papa Legba dans le LdB devrait te donner quelques idées, si tes PJ sont récalcitrants.

Nigel Grafton va suivre les PJ jusqu'à obtenir une réponse de leur part, sans pour autant les harceler. Si les PJ essaient de lui échapper, ils réussiront momentanément, mais ils retomberont sur Nigel Grafton plus tard dans la journée.

Nigel Grafton répondra avec le sourire à toutes les questions que pourraient lui poser les PJ, notamment :

- 1) Il sait comment retourner sur l'île
- 2) Elle se trouve à 4 jours de navigation
- 3) Son équipage ne veut pas venir avec lui, car ils ont peur des cannibales (ce terme représente la vision de l'équipage vis-à-vis des indiens qui les ont attaqué, mais pas forcément la réalité

Scène 2 retrouver le navire échoué (2)

Nigel n'est pas spécialement presser, il attendra simplement que les PJ soient prêt au départ.

Quand ça sera le cas, il les guidera jusqu'à l'île sur laquelle se trouve son navire.

Tu es libre de mettre les complications que tu voudras ou simplement faire les tirages sur les tables aléatoires (voir p. 38 et ss LdB).

Acte 2 l'île au navire échoué

Scène 1 prendre pied sur la terre ferme (3)

Alors que vous naviguez, la vigie annonce une terre à l'horizon. Vous apercevez bientôt un navire qui repose sur le flanc sur une plage de sable blanc. Plus loin une jungle dense abrite certainement les sauvages dont vous a parlé Nigel Grafton.

Les PJ décideront de la manière dont ils souhaitent s'organiser pour pose le pied à terre.

Voilà ce que tu dois savoir :

- 1) Les indiens ne les attaqueront que s'ils pénètrent dans la jungle.
- 2) Le navire a besoin d'importantes réparations.
- 3) Le travail de renflouage du navire demandera beaucoup d'efforts.

Si les PJ sont organisés, ils devraient avoir suffisamment de vivre pour ne pas avoir besoin de pénétrer dans la jungle ou d'envoyer des hommes chasser ou chercher de l'eau.

Durant tout leur séjour sur l'île, les PJ auront l'impression qu'ils sont observés depuis la forêt, **difficulté -4 (corps + perception + humain)** pour repérer les indiens qui restent à la lisière de la forêt.

Scène 2 réparation et renflouage du navire (4)

Réparer le navire marchand ne sera pas aisé sans aller couper du bois dans la forêt. Les PJ ont pu prévoir le coup et embarquer du bois avant leur départ. Dans le cas contraire, ils subiront le harcèlement des indiens dès qu'un membre de leur équipage aura franchi la lisière de la forêt. Il faudra donc protéger les coupeurs de bois et agir sur leur moral, **difficulté -2 (cœur + action + humain)** pour que l'équipage accepte d'aller dans les bois après la première attaque qui aura forcément fait quelques morts (1d).

Pour le renflouage, attendre la marée haute est absolument nécessaire. Le navire marchand peut être remorqué par le navire des PJ. Un canal peut être creusé pour faciliter l'opération. En fonction des idées des PJ, fait leur faire quelques tests. Ils doivent sentir que c'est compliqué, mais doivent au final y arriver. S'ils se sont attirés les foudres des indiens en allant dans la forêt, ils subiront une pression de leur

part avec des attaques éclairs faisant quelques morts parmi l'équipage des PJ à chaque fois. Chaque échec à un test peut provoquer, par exemple, une attaque.

Scène 3 retour à Port Royal (5)

Pour le retour à Port Royal, il faudra mettre quelque marin à disposition de Nigel Grafton pour naviguer avec son navire.

Comme pour la scène 2 de l'acte 1, c'est à toi de voir les embûches que tu veux mettre sur leur chemin ou simplement faire les tirages sur les tables aléatoires (voir p. 38 et ss LdB).

Port Royal est une ville anglaise, mais aussi un repère de pirates. Les PJ ne seront pas dépaysés !

Nigel Grafton offre la tournée générale à tous l'équipage dans une taverne de la ville et un repas dans sa « petite » maison qui est tout de même très confortable aux officiers dont les PJ.

Il les remercie chaleureusement et leur promet aide et soutien si nécessaire.

FIN