

# Le capitaine abandonné

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

*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 Agoué 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 modifiées et adaptées en fonction du niveau des PJ et du style de jeu adopté par la MJ.

## Synopsis

Les PJ naviguent durant une chasse-partie. Soudain la vigie signale de la fumée à tribord avant.

En s'approchant un peu, ils peuvent voir à la longue-vue un îlot désertique sur lequel se trouve un immense brasier. Un homme se tient non loin du feu et semble faire des signes dans leur direction.

L'homme porte un uniforme de couleur bleu et vert portant des gants blancs. Les PJ devraient faire le lien avec la représentation d'Agoué.

Une fois que l'homme a pu être embarqué, il raconte qu'il était capitaine d'un navire pirate, mais que son équipage s'est mutiné contre lui lorsqu'il a refusé de prendre en chasse une baleine gigantesque. Il a ensuite été abandonné sur cet îlot avec une bouteille de tafia et un pistolet chargé.

Le capitaine James Gregson demande l'aide des PJ pour reprendre le commandement de son navire la Perle ambrée.

## Acte 1 La rencontre

### Scène 1 Fumée à l'horizon (1)

Le navire des PJ navigue paisiblement dans le cadre d'une chasse-partie ou d'un déplacement quelconque.

*Votre voyage se passe sans problème. Les vents sont favorables et la mer est calme. Soudain la vigie signale de la fumée noire par tribord avant.*

En continuant à avancer les PJ pourront voir au loin un îlot de sable blanc planté de quelques palmiers, sur lequel brûle un ardent brasier qui dégage une épaisse fumée noire.

En continuant à s'approcher, on peut distinguer un homme seul qui se tient à quelques distances du brasier. Les PJ peuvent tenter de voir plus de détails **difficulté -4, mais annuler par l'utilisation d'une longue-vue (corps + perception + talent)**. Avec un DSS au test de 2 ou plus, il faut mentionner la partie entre parenthèse.

*En regardant à la longue-vue, tu distingues un homme vêtu d'un uniforme d'officier bleu et vert dont tu ignores de quel pays il peut bien provenir. (Malgré le temps chaud, il semble porter des gants blancs d'officier). L'homme fait des signes dans votre direction.*

Si les PJ sont expérimentés et/ou qu'ils ont contractés récemment une dette vis-à-vis de d'Agoué, ils devraient reconnaître en cet homme sur la plage un avatar de ce loa. Si les PJ sont peu expérimentés, il faudra peut-être le leur souffler. En tous les cas, s'ils décident de poursuivre leur chemin, le temps changera rapidement et ils seront pris dans une tempête violente qui les repoussera en direction de l'îlot. Les PJ devront comprendre qu'on ne plaisante pas avec les loas.

## Scène 2 Rencontre avec le naufragé (2)

La plage de sable permet de s'avancer à environ une centaine de mètres du rivage avant de devoir mettre à l'eau une chaloupe.

*Vous vous approchez de l'îlot fait de sable clair. Quelques palmiers forment une espèce de ligne au centre de l'île. L'homme en uniforme vous attend calmement. Malgré sa situation qui aurait été désespérée sans votre arrivée, il semble détendu et serein.*

L'homme se présente. Il s'appelle James Gregson, PNJ fort (8) et est le capitaine de la Perle ambrée un cotre. Il commence par simplement demander aux PJ de bien vouloir le déposer dans un port. Son attitude fait penser qu'il est normal, voire habituel de se faire « prendre en stop » au milieu de la mer des caraïbes.

Si on lui pose des questions, il répondra que son équipage s'est mutiné lorsqu'il a refusé de chasser une gigantesque baleine d'un bleu profond. Si les PJ posent la question de savoir pourquoi, il a refusé de le faire, il dira qu'il y a vu une créature d'Agoué. Il a été déposé sur cet îlot avec une bouteille de tafia et un pistolet chargé. Il y a un jour qu'il a été déposé

Il semble convaincu qu'il va pouvoir récupérer son navire, comme si cela était une évidence.

## Acte 2 A la chercher de la Perle ambrée

### Scène 1 La traversée (3)

Durant la traversée, James Gregson cherchera à obtenir l'aide des PJ pour récupérer son navire. Selon lui une partie de son équipage lui est resté fidèle.

Si cela se révèle nécessaire, il leur promettra une part du butin qu'il a amassé.

Agoué veut que les PJ aident James Gregson. C'est pourquoi, durant le voyage, le temps sera très changeant en fonction de l'attitude des PJ envers leur hôte. S'ils semblent retissant à l'aider, le ciel s'assombriera et le vent tournera pour être contraire à la marche du navire. Au contraire, si les PJ annoncent leur intention d'aider James Gregson, le temps sera clément et le vent favorable.

Cette partie devra être gérée finement pour que les PJ comprennent le message que veut leur faire passer Agoué.

## Scène 2 Arrivée au port et retrouvailles (4)

Après plusieurs jours de navigation, ils arrivent en vue d'un port.

*Au loin se dessine les contours de la ville de... (à définir en fonction du lieu de départ des PJ). Les jetées sont occupées par quelques navires. De nombreuses personnes sont sur le port, un marché certainement. James Gregson pointe du doigt un navire et dit : La Perle ambrée, te voilà enfin ! »*

A ce stade, si les PJ décident de ne pas aller plus loin dans l'aide qu'ils veulent apporter à James Gregson, ils peuvent reprendre la mer. James Gregson leur fera part de ses prévisions météo (avis de tempête !). Toutefois, Agoué pourrait considérer que leur dette est payée après avoir ramené James Gregson à son navire ou au contraire que ce n'est pas suffisant. A toi de voir...

S'ils ont décidé d'aider James Gregson jusqu'au bout, ce dernier leur demandera de l'accompagner pour retrouver les membres de son équipage qui lui sont restés fidèles.

James Gregson descend du navire accompagné des PJ. Il cherche à se faire le plus discret possible. Les PJ peuvent l'aider, **difficulté 0** (corps + action + humain + talent). Le DSS des PJ sert à améliorer le score réalisé par James Gregson. Finalement, non loin d'une taverne, il reconnaît l'un de ses marins dont il pense qu'il lui est resté fidèle. Il va lui parler. Les PJ pourraient vouloir faire l'intermédiaire, c'est parfait !

Le marin rencontré, Alan dit le Goujon, PNJ moyen (6), est heureux de revoir son capitaine. Il dit qu'au moins une douzaine « sûre » de marin lui sont restés fidèles. Peut-être plus, mais il ne veut pas prendre le risque de parler à d'autres de peur d'être démasqué.

Un rendez-vous peut être donné à n'importe quel moment de la journée avec le groupe de marins. Cela dépend du plan que les PJ auront ou sont en train d'établir pour reprendre la Perle ambrée.

## Scène 3 Reprise de la Perle ambrée (5)

C'est la scène d'action finale. Les PJ ont toute l'attitude pour décider comment ils vont agir. Deux solutions s'offrent clairement à eux : la finesse et l'attaque frontale. Ça va dépendre du type de PJ qui jouent.

- 1) La finesse : les marins fidèles, James Gregson et les PJ montent de nuit sur la Perle ambrée et neutralise les gardes discrètement, difficulté -4. (corps + action + humain + talent) Le DSS d'un PJ peut compenser un point d'échec d'un compagnon. Si c'est une réussite, les PJ pourront éliminer les hommes qui gardent le navire, test d'attaque sans duel (corps + action + humain + arme blanche). Si les PJ ne sont pas discrets, c'est un affrontement normal avec les gardes (10 PNJ moyen (6)). Après cinq passes d'arme, des renforts arrivent.
- 2) L'attaque frontale : les marins fidèles, James Gregson, les PJ et leur équipage abordent la Perle ambrée de jour et un combat de masse se produit. (voir les règles dans le livre de base p. 42)

Si les PJ et leurs alliés arrivent à reprendre le navire :

- 1) Grâce à la finesse, ils peuvent décider d'appareiller sans attendre, laissant derrière eux le reste de l'équipage mutin.
- 2) Si un combat de masse s'est produit, soit parce que les PJ en ont voulu ainsi, soit parce que la discrétion n'est pas leur fort et qu'ils n'ont pas pu neutraliser les gardes assez rapidement, ils auront à faire aux gardes du port qui viendra s'enquérir de la situation. A eux de les convaincre que tout va bien, difficulté -2 (cœur ou esprit + action + humain + discours).

Lorsque tout est redevenu dans l'ordre. Le capitaine James Gregson les remercie et s'il leur a promis une part de son butin (cf. scène 1 de l'acte 2), il leur remettra à chacun 300 pièces de huit + 100 pièces de huit par marin de l'équipage des PJ ayant participé à l'assaut.

FIN