

Les PJ ont fait naufrage suite à une tempête, et sont les seuls survivants de l'*Albatros ivre*, un navire pirate. Peu après, ils ont été repérés par une frégate du gouverneur de Hispaniola, accrochés à des tonneaux. Mais juste après les avoir sauvés, les militaires les ont mis aux fers, les soupçonnant d'être des pirates.

Le dernier PJ, Zia de Laplaya, est un marin d'un autre navire pirate qui s'est déguisé en femme et s'est fait passer pour un otage afin d'éviter la pendaison. Il se promène librement sur la frégate, mais souhaite en partir avant de toucher terre et que son subterfuge ne soit découvert. Il compte pour cela sur les pirates qui viennent d'être sauvés du naufrage, et peut leur promettre, en plus de la liberté, de partager le trésor de son capitaine Mendoza, dont il connaît (approximativement) l'emplacement.

Scène 1

C'est la nuit. Les PJ sont enchaînés à fond de cale. Zia est parvenue à subtiliser les clefs au capitaine avec qui elle a pris le dîner, et après lui avoir dérobé une bouteille de rhum et avoir saoulé le matelot de faction, elle arrive dans la cale. Commencer la scène par l'arrivée de Zia (après avoir pris le joueur à part pour lui expliquer un peu plus son rôle) et ses explications aux PJ.

Le matelot de faction est endormi quand ils sortent, donc il ne posera pas de problème. Ils penseront sans doute à récupérer des armes, celles-ci sont enfermées dans la sainte-barbe, qui est verrouillée et gardée. Il faudra maîtriser le garde pour y accéder.

Cela devrait faire assez de bruit pour donner l'alerte...

S'ils ne vont pas prendre d'arme, la poursuite s'engagera quand ils auront foiré leur jet de discrétion.

Seuls les gardes les prendront en chasse, les matelots resteront indifférents.

Garde : Physique 3 Mental 2 Social 2, mousquet (+1 dégâts, rechargement 1 round), sabre, PV 12

Il y a une demi-douzaine de gardes de quart, et d'autres qui se pointent en pyjama et l'air pas réveillé. Faire fuir les PJ jusqu'au canot de sauvetage (éventuellement en utilisant Zia comme otage) et les faire couper les cordes au dernier moment (grâce à la dague que Zia a sous sa jupe !).

Il y a une île non loin, faites-les donner tout ce qu'ils peuvent en vitesse tandis que les boulets de canons tombent partout autour de leur chaloupe en faisant de bonnes vagues (faire monter le suspens en faisant tomber un PJ dans l'eau à cause d'une forte vague).

Scène 2

L'île sur laquelle ils arrivent est inconnue. C'est tropical, chaud, humide, bourré de moustiques, et à l'intérieur, c'est la jungle... En s'enfonçant à l'intérieur pour échapper aux soldats, les PJ se trouvent d'un coup entourés par des indiens. Ceux-ci les invitent par gestes à aller dans leur campement, leur offrent des fruits délicieux, de la viande, et sont fort hospitaliers. Puis leur expliquent le lendemain matin par gestes qu'ils serviront de déjeuner...

Là encore, ce devrait être un combat épique...

Indiens cannibales : Physique 3 Mental 2 Social 3, lance, sarbacane (-1 dégâts), PV 9

Si les PJ n'ont pas pris d'armes, ils devraient voir en tas celles des explorateurs précédents. Il y a dedans un mousquet.

Si un PJ utilise un mousquet, les indiens s'arrêtent net de les combattre pour se prosterner devant lui.

Quoi qu'il arrive, même s'ils fuient vers la plage, un navire de commerce passait par là et vient les sauver, puis les amène à Port Morant (Jamaïque), en échange d'une aide aux manœuvres (à l'exception de Zia s'il a gardé ses vêtements (et son identité) féminins).

Scène 3

L'un des PJ (choisir, pas Zia plutôt un matelot ou le gabier) a un ami fidèle à Port Morant, du nom de Marley, un grand amateur de musique (qui chante *no woman no cry*, une chanson traditionnelle, au moment où ils arrivent)... Celui-ci travaille depuis des mois à retaper un navire abandonné, et ce dernier est presque prêt. C'est l'affaire de quelques jours, soit le temps qu'il faut aux PJ pour recruter. Il y a bien des tavernes à Port Morant où ils vont pouvoir rencontrer d'autres pirates, des recrues, se bourrer la gueule, peloter des serveuses, et puis jouer de l'argent... ça fait toujours du bien de terminer par une bonne bagarre de taverne !
Pirate de base : Physique 3 Mental 2 Social 3 Bagarre, Sabre, Résistance à l'alcool, compétences de matelot

Scène 4 (final)

Marley tient à être le capitaine de *L'éponge carrée*, son navire. Il est meilleur charpentier que marin, heureusement, il se fait seconder par les PJ...

Le voyage vers l'île de Piripiti se fait sans problème (sauf évènement !), on a un second qui sait lire les cartes !

Les PJ débarquent sur une île pas si petite que cela, et devraient découvrir que c'est embêtant de ne pas savoir précisément où se trouve le coffre.

Tout d'un coup, en s'enfonçant vers l'intérieur, ils se trouvent entourés par des indiens. Mais ceux-ci ne sont pas cannibales (et ne se prosternent pas non plus devant des mousquets).

En regardant de plus près, les PJ vont réaliser que beaucoup des ornements des indiens n'ont rien d'exotique : colliers de pièces trouées, maisons décorées avec des toiles de maître détrempées, enfants habillés dans de la soie déchirée, pistolets à crosse de nacre utilisés pour ouvrir les noix de coco (en les frappant avec la crosse)...

Bien entendu, ces indiens ne comprennent rien, et pour récupérer le peu qui a encore de la valeur, il faudrait faire un massacre...

Gwendal "l'audacieux", gabier : acrobaties, esquive, vigie, cirque, gabier

Marc "chance", moucheur : mousquet, pistolet, vigie, sabre, étiquette, matelot

Cordelio "dur-à-cuire", matelot : sabre, couteau, bagarre, esquive, jeux d'argent, matelot

Arthur, médecin de bord : premiers soins, connaissance des indiens, psychologie, religion, baratin

Willian "boit-sans-soif", second : sabre, cartographie, second, résistance à l'alcool, survie

Señora Zia de Laplaya (Esteban) : baratin, larcin, discrétion, cambusier, fronde