

## SCÉNARIO : ALLER À VAU-L'EAU

*Il s'agit d'un petit triptyque d'aventures pirates. Nos pirates de joueurs vont vivre une série d'aventures qui peuvent se suivre les unes après les autres.  
Tout d'abord, et c'est le scénario qui nous occupe, ils vont devoir se tirer d'affaire d'un navire qui prend, menace de couler à tout instant à cause des actions d'un vil saboteur qui ne leur veut pas du bien.*

### *Pieds dans l'eau et alcool dans le gosier.*

L'un des personnages ou un membre d'équipage a envie de bon matin de picoler un bon coup avant d'entamer son quart. Le Capitaine serait furax de découvrir cela. Ils sont descendus quatre à quatre dans la cale pour chiper en douce quelques cruches d'alcool d'une barrique.

Ils se faisaient déjà une joie de lamper quelques godets quand soudain, on s'intrigue de patauger dans 20 cm d'eau ! Très vite, en *dévastant* ils repéreront une fuite dans le coque. Il va falloir avertir le Capitaine et lui servir une bonne raison de se trouver là, à cette heure matinale, sans permission. Le Capitaine va faire quérir le charpentier pour s'atteler immédiatement à la tâche. On annonce un petit grain d'ici quelques heures.

### *Mais où est le charpentier ?*

A bord du navire des personnages, on signale ou l'on apprend très vite la disparition du charpentier. Pourtant ce nouvelle traversée s'annonçait bien depuis qu'on avait quitté le port. Quelques nouvelles recrues pour remplacer celles mortes au combat et les cales étaient pleines de vivre et d'eau et l'on s'impatientait qu'elle le soit de butin et autres trésors.

Le bougre n'est pas dans son atelier, ces outils sont toujours là et sa cabine déserte. Aucune trace d'infraction mais quelque peu en désordre. On peut quelque peu *taquiner* l'un ou l'autre voisin de chambrée.

On apprend alors qu'il y aurait eu une dispute, l'homme trinquait avec un autre. Peut-être une dispute, un jeu avec un mauvais perdant... ça s'est tu rapidement et tout le monde s'est remis à trinquer. Si un PJ met la pièce sans-dessus, dessous en la *dévastant*, il trouvera quelques économies (1 point de Trésor) et son cadavre dissimulé sous les linteaux du lit. Sa ceinture d'outil a été vidée. Il est mort d'une grosse entaille dans la gorge (tué par son ciseau-à-bois).

L'homme avait peu d'ami (ennemi) et vivait en solitaire. Personne ne sait avec qui il discutait. En fait, le charpentier était avant un homme du sol, une *volaille* qui oeuvrait dans la construction de structure en bois. Un gigantesque ouvrage, un pont qu'il a érigé s'est écroulé vu ses médiocres capacités à mesure les résistances des matériaux et il s'est enfui... Ici, un homme avait été payé pour le retrouver et lui faire la peau.

Tout ceci fout une sale ambiance à bord. Et voilà l'intégrité du navire compromise. Le Capitaine pourrait ordonner un tour de garde systématique. On s'essaie à une réparation de fortune.

### *Une barque qui prend le large*

Au matin, on peut très vite se rendre compte qu'un sabotage a été exécutée. Les cordes des poulies qui renaient une barque ont été sectionnées et la barque a disparu, sans doute a-t-elle chuté et a sombré en mer ou une personne s'est enfui avec ? Le saboteur n'a pas quitté le navire. Il est toujours à bord prêt à frapper à la seconde nuit.

Les personnages peuvent assurer la garde du pont pendant la nuit. Le maître de jeu mesure leur rigueur et zèle à la tâche pour savoir s'ils pourraient surprendre l'homme. Maintenant, s'ils boivent comme des trous pendant leur garde, aucune chance.

### *Quand grain rime avec tempête et non avec sable, ça peut coïncider tout autant*

La vigile signale de gros nuages gris-ardoise à l'horizon. Le vent se lève, tout le monde est sur le pont. Tout doit être arrimé, ça va secouer d'ici peu. Le Capitaine distribue ses ordres à la volée. Aux personnages de s'exécuter ou répercuter les ordres s'ils ont des grades d'officiers.

Très vite la mer est démontée, le bateau tangue dans tous les sens et l'avarie à sa coque lui fait très

Scénarios **PIRATES!**

vite prendre l'eau et il faut écoper d'urgence pour éviter l'inondation. Si nos pirates ont foutu le bordel à bord, ils seront envoyés à cette tâche ingrate. Des tonnes d'eau s'abattent sur le pont. Les éclairs zèbrent le ciel noir cendres. Le vent souffle et s'engouffre partout. Gare à ne pas être jeté par dessus-bord par une rafale ou une trombe d'eau. Que le MJ n'hésite pas et que les pirates de joueurs contrent cela avec un *Truc de Pirate* et s'il le faut puiser dans la réserve de *Points de Moule* pour ne pas finir par dessus bord, dans l'eau à surnager dans les vagues déchaînées.

### *Barque se fait la malle*

dans la tumulte de la tempête, une fois le calme revenu les membres d'équipage et le Capitaine font le décompte des avaries subies. Mais il faut encore déplorer qu'une barque ait « disparu ». Il n'y a plus assez de barques si on devait tous quitter le navire s'il devait sombrer. Au risque de son état général plutôt mauvais et délabré, les marins s'inquiètent et râlent du fait qu'il n'y aura pas assez de place à bord des barques. La mutinerie gronde. Le Capitaine demande aux PJ de régler ça. A eux de choisir comme agir avec un *Truc de Pirate* (Picoler, Taquiner, Dévaster voire Tuer).

### *Échouage*

Si Capitaine n'arrive pas en sortir durant la tempête, le bateau s'échoue. Il faudra le quitter et il n'y pas assez de barques pour tout le monde. Le rébellion éclate, aux personnages de se tirer d'affaire. Dieu pour tous et chacun pour soi !

Le bateau est sur un banc de sable, on peut y débarquer. La terre ne doit pas être très loin, on peut entendre et voir des oiseaux des côtes survoler les alentours.

### *Ou réparation*

La navire se traîne vaille que vaille à un port où il peut mouiller pour ensuite être conduit en cale-sèche. Les hommes peuvent débarquer au sol .A eux l'occasion de vivre de folles aventures au sol. A eux la picole, les dames, le rhum, les femmes...

### *Bagarre générale à l'auberge*

Pendant que le Capitaine est à l'auberge à se faire servir un cruchon d'alcool, un groupe de pirates d'un autre navire vient l'encercler et le ceinturer prétextant que leur capitaine veut le voir ramener mort ou vif sur leur navire. Il s'agit d'un ennemi du Capitaine qui lui en veut fameusement. Il s'ensuit une fameuse bagarre générale où tout va voler et valser en l'air !

## SCÉNARIO : DÉPLOYER UN TRÉSOR DE RECHERCHES POUR EN TROUVER UN

*Ensuite, dans ce second scénario les personnages qui se trouvaient dans une auberge après avoir sauvé la mise à leur capitaine que des esprits jaloux avaient décidé de trucider vont pouvoir une fois la tumulte passée mettre la main sur une carte au trésor et se lancer à sa chasse !*

*La carte avait été avalée juste à temps par votre capitaine qui l'avait glissée dans un petit étui et qui chaque jour... en contrôlait le contenu quand il était à l'endroit où siègent seuls les rois/*

### *Relâche*

Bon, une fois les importuns et autres malotrus foutus dehors, le bouge où les personnages à moitié déglingué, ils vont pouvoir en profiter pour Picoler un bon coup et regagner quelques points de Moule si nécessaire en trinquant entre eux, gaiement. Sur place, il y a bien moyen de s'amuser, taquiner la volaille, faire glousser la gueuze ou encore jouer aux dés avec peut-être quelques points de Trésor à gagner (avec Marauder) ?

Toujours est-il que dans la partie, l'un des personnages rafle une mise importante, ayant remporté la partie. Parmi celle-ci, l'un des joueurs a placé une soi-disant carte au Trésor. Tout cela passionne votre Capitaine au plus haut point qui est prêt à fissa reprendre la mer pour une chasse au trésor !

### *Touché ! Coulé !*

Alors que l'équipe et le navire des personnages a repris la mer, ils ne tardent pas à croiser une petite caravelle marchande battant pavillon batave (hollandais).

La tentation est trop forte, bon sang ne fait qu'un tour, l'ordre d'aborder ce navire donné mais en fait, il est quasiment vide, une dessus et arrive alors toutes voiles dehors le navire du corsaire Amercouf (Rang 5) qui a réussi à piéger votre Capitaine.

Pendant l'assaut, au beau milieu de la furie, il fait se détacher et s'arriver à votre navire une petite chaloupe remplie à la gueule de tonnelets de poudre explosive.

*Patatrac*, votre navire explose et vous sautez en l'air comme des bouchons de champagne (séquelle). La poisse vous ne devez votre salut que par le repêchage d'Amercouf. Vous voilà ces prisonniers mais vous avez sans doute connu plus terrible ! Et échappés au pire ?

Faits prisonniers, les personnages sont dépouillés de leurs trésors non enterrés.

### *Faire son marché (aux esclaves)*

Les personnages sont à la première loge, gardés dans un enclos à esclaves ou une cage pour les plus costauds. Il fait chaud, une chaleur moite et étouffante presque suffocante. Tout empeste sur le marché, la sueur et la crasse. Les mouches volettent. Il y a énormément de monde; c'est peuplé et grouillante.

On compte les vendre à bon prix ! Gageons qu'ils ne se laisseront pas faire...

*Mais c'est la jungle ici !*

La carte sous la conduite experte du Capitaine finit par mener l'équipage sur les rivages d'une contrée formée d'une jungle luxuriante envahie de lianes, de moustiques, de marécages putrides traversée de fleuves majestueux et de cascades magnifiques mais peuplée d'une peuplade tribale animiste et cannibale qui n'ont pas l'air de trouver les personnages fort divins et vénérables mais plutôt appétissants.

Il leur faudra se mesurer à eux pour ne pas finir en porc-épic garni d'épieux et de sagaies.

### *« Taupe »-la c'est dans la poche*

Enfin dans une vaste clairière, ils parviennent au pied d'un immense baobab où le Trésor (1D6) doit être enterré. Il leur faudra creuser en tout sens pour retrouver le précieux coffre et son tant convoité contenu.

Bientôt, on trouve des petits monticules de terre un peu partout. Mais quelle sorte de *taupe*

gigantesque se *terre* ici?

Bigre, il y a une véritable fortune là-dedans dont une intrigante croix-clef qui doit ouvrir une précieuse porte car elle se trouve être en or !

## SCÉNARIO : « MON ASTER » BRILLE COMME UN TRÉSOR

*Enfin, les personnages vont prendre d'assaut un monastère et y livrer un pillage sans retenue aucune pour tomber sur des vieux parchemins qui se révéleront plus précieux qu'on ne pourrait le penser.*

### *Pêche d'info et volaille ? Un terre et mer ?*

Les personnages ont secoué la bonne volaille, un érudit ou un clerc pour reconnaître le sigle gravé dans la crois-clef trouvée précédemment. Ils se dirigent vers ce monastère qui se trouve édifié tout en haut d'un éperon rocheux qui surplombe des flots tumultueux. En contrebas, des rochers acérés et une mer déchaînée remplie d'écume.

### *Débarquement*

Tout en restant dans le bateau à vouloir le canonner, le monastère est imprenable vu sa position ; il faudra se résigner à mettre pied à terre. Une occasion d'Enterrer son trésor avant le pillage ? Après avoir atteint le rivage, on met les barques à l'eau et on atteint la plage de sable fin.

Il faudra encore grimper en escaladant la falaise en croisant déci de là les nids de cormorans qui n'aiment pas être dérangés et qui pourraient s'attaquer aux personnages. A chaque instant, on manque d'assurer sa prise avec un bloc qui se détache et être ramené illico presto au sol, un bloc en main !

### *$\pi$ -âge*

Les pirates atteignent le monastère qui fait sonner le tocsin pour donner l'alerte. Des villageois armés de faux et de fourches pourraient arriver en renfort pour prêter main forte aux moines et repousser les pirates au bord de la falaise et les précipiter en contrebas. Aux personnages de ne pas tarder.

Les moines courent dans tous les sens, affolés tendant tant bien que mal de protéger les lieux sains et les objets précieux qu'on dérobe. On peut sans difficulté bouter le feu et *Dévaster* l'endroit.

La crois-clef sert à ouvrir un reliquaire qui se situe dans le cœur de l'église abbatiale (1D6 point de trésor). Mais le scriptorium contient aussi de précieux objets et richesses. En faisant parler le moine supérieur ou le moine hôtelier on peut apprendre que ces documents sont en fait des lettres de change qui peuvent rapporter gros (1D6 points de trésor).

par pitche