

Pirates des Caraïbes (Version longue) – Manuel du MJ

Par Reiz

Scénario pour 3 à 6 joueurs, de niveau 4-8 (les hommes-poissons sont plutôt forts), durée variable, comptez au moins 6h de jeu. C'est un scénario à la Jack Sparrow, comme dans les films ! Je recommande au MJ d'aller voir Pirates des Caraïbes (principalement le premier, « La malédiction de la Perle Noire », le deuxième, « Le coffre du mort » et le troisième « Jusqu'au bout du monde ») avant de faire jouer ce scénario, car il y a plusieurs scènes, personnages, actions et paroles tirées de ces films. Les références sont volontairement évidentes et voulues. Les joueurs riront aussi bien plus s'ils ont déjà vu eux aussi cette série de films.

Pour ce scénario, vous aurez besoin du document « Crique des pirates mautes, la mer d'Embarh » pour les descriptions des îles de la Crique, les moyens de navigation, les caractéristiques des pirates de base et des monstres des Jungles d'Ammonouka. Les (*) représentent les différences des versions courte et longue.

LE CONTEXTE (MJ)

Les joueurs pourront rencontrer leur commanditaire dans un des ports de l'Île de Lamenoire tels que Port-Lamenoire ou Port-Boucane, plus précisément dans une taverne, en train d'essayer de faire du recrutement. Un pirate notoire bien connu (Jack Sparrow) est à la recherche de compagnons pour une course contre-la-montre : Il doit retrouver un coffre avant une bande d'hommes-poissons pour y dénicher un cœur qui lui garantira la vie éternelle, le contrôle des mers et du Waldorgais Volant, un galion légendaire (qui tient surtout de la légende plutôt que de la réalité). À noter : On lui a volé son bateau et son équipage a pris la porte. Donc, le voyage se fera, disons, un peu plus difficilement que prévu. Aussi, Jack est recherché pour plusieurs crimes, nombreux en quantité et sinistres en qualité : piraterie, contrebande, falsification de lettres de marque, usurpation d'identité, navigation sous de faux pavillons, incendie criminel, enlèvement, pillage, braconnage, brigandage, chapardage, dépravation, déprédation et anarchie. Plusieurs pirates escroqués ainsi que Davy Jones, le capitaine du Waldorgais Volant (suivis de sa bande d'hommes-poissons) lui veulent aussi la peau.

DÉBUT DE L'AVENTURE (Joueurs)

Les aventuriers croiseront le capitaine Jack dans une taverne à l'ambiance festive où la bière coule à flot et où les bouteilles volent bien haut. L'acolyte chauve de M. Sparrow, un certain dénommé Gibbs fait signer un contrat à des ivrognes pour les « embaucher » pour en faire des marins lorsque Jack aura déniché un bateau de pirate. Le capitaine, lui, lorgne les chapeaux des autres pirates pour en voler qui a du style et de la classe (un Kraken a avalé le sien). En voyant les valeureux aventuriers débarquer dans la taverne, il ira les aborder et leur proposera une mission d'escorte, avec un salaire de 500 P.O. (tarif du moyen de transport non inclus) par aventurier. La destination ? Un coffre de taille et d'origine inconnues. La raison ? Pas d'vos affaires ! Jack Sparrow donne rendez-vous au groupe dans le port dans 1 heure après la rencontre, le temps qu'il négocie avec un autre capitaine pirate qui fournira le transport. Sparrow amènera une pelle par personne en plus de la sienne. Chacun devra porter sa pelle jusqu'au coffre et pelleter pour l'extraire des entrailles de la terre.

LE PÉRIPLE MARITIME

Le périple marin durera approximativement 30 kilomètres, à bord d'un brick pirate, soit grosso modo 3 heures de voyage. Chaque passager (gratuit pour Jack) paiera donc 40 P.O. rendu près de la côte des Jungles d'Ammonka, du fait d'un supplément de 10 PO car la destination est peu courante. À mi-parcours du périple en **brick pirate**, lancez 1D6, 2=le capitaine du brick pirate décide de doubler le tarif pour les aventuriers. Si vous faites 4-5-6, les pirates sont pris en chasse par LE Waldorgais Volant (et bien il n'est pas si une légende que ça) ! Les pirates font demi-tour et vous débarquent sur la petite île sans nom entre Radd et Lamenoire, plus précisément entre Port-Salluh et la Crique-aux-Krakens. Dans la hâte, vous n'aurez pas le temps de payer les pirates donc cette partie du trajet aura été gratuite. Vous pouvez tricher sur les dés pour ce coup-ci, si vous jugez que vos joueurs sont de faible niveau, car il y a certains objets qui serviront beaucoup, plus tard dans la quête... L'île consiste en une immense plage de sable blanc avec plusieurs palmiers. Au centre de l'île, il y a possibilité de découvrir une planque de contrebande (chaque aventurier essaie une épreuve d'intelligence, si au moins 2 aventuriers réussissent (les joueurs pirates ont +2 à leur épreuve), ou un critique, la planque est considérée comme découverte, une trappe recouverte par du sable entre quelques palmiers dont le tronc est creux). Il y a deux pièces dans la planque, un dépôt de contrebande et un débarras à objets.

- Le dépôt contient 2 tonneaux de Rhum du Boucanier ainsi que quelques bouteilles, un petit tonnelet de poudre noire de gobelins (20 doses), 15 balles de plomb dans un sachet (valeur 5 P.O./balle), un tonnelet d'huile (30 doses), plusieurs lampes à huile, un coffre contenant une centaine de pièces d'or et un peu de monnaie. Il y a aussi un râtelier à armes contenant 2 Sabres 1 main correct, 1 Sabre d'abordage de collection, 1 Hache de jet des pirates mautes, 7 Flèches Mautes des pirates (AD+1) et 3 pistolets à plombs dérobés à des gobelins (voir notes en bas du texte).
- Dans le petit débarras, on trouvera aussi une douzaine de dents de requin, un bocal scellé contenant une forme étrange (Fœtus de lamanthulu, mais ne le dites pas aux joueurs, ils pourraient croire que c'est LE cœur comme dans le film « Le coffre du mort »), le livre « Savoir viser là où ça fait mal » (Ajoute 1 aux dégâts des armes de jets), un parchemin plus ou moins lisible (Scroll of Stupidity) et quelques autres objets dont l'utilité reste encore à démontrer.

Ensuite, aux aventuriers d'improviser un moyen pour continuer le voyage, un feu de palmiers pour faire un signe à quelqu'un, des signaux lumineux grâce à des surfaces métalliques, faire exploser l'île avec la poudre, le rhum et l'huile (non recommandé), etc. Un pêcheur ou un navire pirate qui remarque le signal pourrait venir voir ce qui se passe et amener les aventuriers à leur destination (moyennant forte rétribution). Ou alors des contrebandiers pourraient venir déposer et/ou prendre des marchandises dans leur stock caché dans la planque, ce qui pourrait mener à un combat entre les pirates contrebandiers et les joueurs, si ceux-ci ont pillé la planque avant l'arrivée des pirates.

L'ARRIVÉE AUX JUNGLES D'AMMOUKA

Après plusieurs heures, les aventuriers seront sans doute enfin rendus près des côtes des Jungles d'Ammonka. À la rame, ils se rendront du bateau jusqu'à la plage. Un crocodile marin monstrueux pourrait attaquer la barque des aventuriers avant qu'ils ne soient sur la berge... Ce qui ferait une belle petite bataille bien spéciale, car elle se passe sur une barque à rames contre un animal dans l'eau ! Attention à ne pas chavirer, ni à malencontreusement échapper son arme. Une visite de Zouldata (village peuplé de sauvages monstrueux, comme des Ogres par exemple) n'est pas obligatoire, Jack connaît le chemin qu'il faut suivre à travers la jungle pour trouver l'emplacement du coffre tant désiré (grâce à son Compas). Après une bonne marche d'une dizaine de kilomètres, Jack trouvera l'emplacement précis où le coffre a été enterré. Tout au long de cette marche, faites apparaître plusieurs créatures de la jungle d'Ammonka pour pimenter la quête.

DÉCOUVERTE DU COFFRE (*)

Les aventuriers ainsi que Jack arrivent à l'emplacement où se situe le coffre... Et ils trouvent un trou déjà creusé, une pelle abandonnée, le coffre déjà ouvert et déjà pillé. Des traces de pas récentes indiquent que quelqu'un est passé il y a quelques minutes. À ce moment, une bande d'hommes-poissons pirates arrivent sur les lieux et attaquent les aventuriers ainsi que Jack Sparrow. Les hommes-poissons supposent que les aventuriers sont les pilliers et il sera impossible de les convaincre du contraire.

LA (PRESQUE) FINALE (*)

- Les aventuriers peuvent se sauver des pirates mutants marins et laisser Jack à son triste sort, donc ils ne seront pas payés.
- Sinon, ils peuvent combattre héroïquement les hommes-poissons avec le valeureux Sparrow et après s'être enfui AVEC lui ou d'avoir défait les pirates poissons, ils devront courser le vrai voleur. Jack connaît la seule personne au monde qui aurait pu le devancer, un certain **William Turner**. Il faudra donc le courser à travers la jungle en suivant ses traces. Jack informe ses « gardes du corps » que le coffre contenait un cœur vivant (dont le pouls bat encore !), donc il faudra sans doute fouiller Will lorsqu'il aura été rattrapé.

COURSE-POURSUITE (*)

La durée de cette partie du scénario est très variable selon le désir du MJ. Elle peut durer 10 minutes comme une semaine. Piochez donc dans le document traitant de la Crique des pirates mautes pour balancer quelques créatures à vos joueurs pendant la course. Notez qu'étant donné que l'aller de la côte jusqu'au coffre a duré approximativement 10 km, soit au moins 10 km pour le retour, si on ne se perd pas en chemin, donc la nuit devrait bientôt tomber.

- William peut se perdre dans la jungle et tourner en rond, donc Jack peut le pister rapidement grâce à son compas.
- Ou alors, le jeune Turner se fait attaquer par un animal de la jungle, donnant le choix à vos aventuriers de l'aider ou pas.
- Sinon, il peut aussi réussir à se rendre dans un village de sauvages et à s'enfuir en bateau. Au quel cas, la poursuite se complexifie beaucoup. William pourra se cacher dans une des îles de la Crique des Pirates Mautes, dans une forêt comme dans une ville portuaire, à vous de voir. Jack pourra toujours le suivre à la trace, mais n'étirez pas trop la quête, vos joueurs finiront par s'en lasser.

LA FINALE (LA VRAIE !) (*)

Donc, voilà notre moineau. William Turner tient beaucoup au contenu du coffre lui aussi, il veut s'en servir pour sauver son père (théoriquement). On ne peut le convaincre de se rendre lui non plus. Il faudra le désarmer ou le tuer pour lui prendre le cœur qui était dans le coffre. Les aventuriers peuvent aussi tenter de lui voler durant son sommeil. Lorsque Jack aura le cœur en sa possession, il paiera les aventuriers leur 500 P.O. par personne ainsi qu'un bonus de 75 P.O. (par personne) pour le rallongement de la mission. Puis, le capitaine Sparrow s'en retournera à Lamenoire rejoindre son compatriote M. Gibbs, laissant les aventuriers seuls au milieu de la jungle. Si le MJ se sent généreux, Jack pourra accompagner les aventuriers jusqu'à Zouldata ou même jusqu'au port du départ de la quête, sauf que les aventuriers devront payer eux-mêmes leur tarif de navigation au retour.

L'EXPÉRIENCE (*)

Le tout à titre indicatif et en complément de ce qui mérite d'être donné pour les actions en jeu et pour les combats :

- Avoir réussi la mission, en emmenant Jack Sparrow jusqu'au coffre 100 XP aux participants
- Avoir combattu les hommes-poissons avec Jack Sparrow 45 XP aux participants
- Avoir découvert la planque de contrebande 5 XP aux découvreurs
5 XP supplémentaires aux pirates du groupe
- Rattraper William Turner 50 XP aux participants
- Reprendre le cœur sans que William Turner ne meure 30 XP aux participants

NOTES

Jack Sparrow (voir fiche de personnage) : Humain pirate de niveau 9, il bénéficie des compétences de base du pirate ainsi que de la compétence *Chance du Rempailleur*, ce qui fait qu'il ne peut mourir au combat (comme dans les films !). Il dispose d'un *Compas magique*, qui n'indique pas le Nord mais qui indique plutôt la destination de la chose qu'il désire le plus en ce monde (la raison pour laquelle il se fiche des cartes lorsqu'il cherche le coffre à travers la jungle).

Pistolet à plombs goblin (planque de contrebande) : Mousquet / Pistolet pirate. On utilise l'adresse pour attaquer avec, comme une arme de jet. Les dégâts infligés ne sont pas évitables, 2D+2 (l'armure compte). Après votre attaque (réussie ou non), lancez 1D6, si 1 ou 2 le flingue explose au visage de celui qui l'utilise. Le flingue à plombs est encore plus long qu'une arbalète à recharger, donc ne l'utilisez qu'une fois par combat. Pour le recharger, 1 dose de poudre noire de gobelins et 1 balle de plomb suffit.

Hommes-poissons (voir « Le coffre du mort » et « Jusqu'au bout du monde ») : Pirates du Waldorgais Volant, ce sont des hommes mutants, sortes de poissons humanoïdes, qui font tout ce que leur dit leur capitaine (une sorte de pieuvre humaine, littéralement parlant) et le second à tête de requin marteau. Ils sont esclaves de leur maître, et feront donc tout pour récupérer le coffre et le cœur pour le ramener sur le Waldorgais Volant, et ce même au péril de leur vie. Les hommes-poissons ne « meurent » pas vraiment, ils sont immortels. Ils sont seulement considérés comme « hors d'état de nuire » pendant quelques heures. Les aventuriers ne peuvent voler leurs armes, même s'ils ont été défaites (les armes se changeront en vase lorsqu'elles seront à plus de 15 mètres de son propriétaire). À noter : Ils sont très puissants et plutôt nombreux (6), d'où l'utilité des flingues. La raison pour laquelle vous devriez « obliger » le brick pirate à débarquer les aventuriers sur l'île de contrebande.