

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

Gwendal "l'audacieux" gabier

Marc "chance" moucheur

Physique 4

Mental 3

Social 2

Physique 4

Mental 2

Social 3

Compétences

- Acrobaties
- Esquive
- Vigie
- Métiers du cirque
- Compétence de poste : gabier

Compétences

- Mousquet, pistolet
- Vigie
- Sabre
- Étiquette
- Compétence de poste : matelot

Points de vie

Points de vie

Description

Le gabier est un matelot spécialisé dans les voiles. Seuls des marins expérimentés et dotés d'un bon sens de l'équilibre peuvent prétendre à ce poste (et surtout y survivre).

Issue d'une famille travaillant dans le spectacle, Gwendal est en fait une femme, Gwendoline, qui, attirée par l'appel de la mer et de l'aventure, s'est déguisée en homme puis s'est cachée dans un navire pirate, l'*Albatros ivre*, alors qu'il faisait escale dans le port où elle vivait. Quand les matelots ont découvert leur passager clandestin, celui-ci a prétendu s'appeler Gwendal, avoir la piraterie dans le sang et être décidé à servir sur ce navire - les matelots l'auraient sans doute passée par-dessus bord s'ils avaient su qu'elle était une femme... et même maintenant que Gwendal a démontré ses compétences, ce secret est bien gardé.

Description

Le moucheur n'est pas à proprement parler un poste à bord, mais lors des abordages, ce tireur d'élite reste en retrait pour viser les membres importants de l'équipage du bateau pris : capitaine, second, sous-officiers...

Le plus grand secret de Marc est qu'il est en fait une femme noble du nom de Marie de Lioncourt. Passionnée par les armes à feu, elle se déguisa en homme pour intégrer l'armée au service du roi de France, puis déserta après son refus de tirer sur des esclaves en fuite, et n'avait plus guère d'autre choix pour vivre qu'entre la prostitution et continuer à être déguisée en homme pour intégrer un équipage pirate. Elle a choisi cette dernière option et a été recrutée sur l'*Albatros ivre*, où ses talents de tireur sont fortement appréciés.

Cordelio "dur-à-cuire" matelot

Physique 4

Mental 3

Social 2

Compétences

- Sabre, couteau
- Bagarre
- Esquive
- Jeux d'argent
- Compétence de poste : matelot

Points de vie

Description

Cordelio est un excellent combattant au corps à corps, que ce soit avec ou sans arme. Son enfance dans la rue lui a appris très tôt à se défendre, surtout contre les hommes. En effet, Cordelio est en fait Cordelia. Quand des pirates de l'*Albatros ivre* ont lancé un recrutement dans sa ville, elle a compris tout l'argent qu'elle pouvait y gagner. Mais sachant que les femmes à bord sont censées porter malheur, elle s'est déguisée en homme pour pouvoir embarquer. Elle n'a depuis confié son secret à personne, et continue à entretenir sa condition physique, qui lui permet de donner le change en étant bien plus forte que bien des hommes de l'équipage.

Arthur, médecin de bord

Physique 2

Mental 4

Social 3

Compétences

- Premiers soins
- Connaissance des indiens
- Psychologie
- Religion
- Baratin

Points de vie

Description

Arthur est en fait une femme qui se fait passer pour homme pour suivre sa vocation. A l'origine, Cécile se destinait à entrer dans les ordres religieux afin de devenir infirmière et soigner son prochain, mais son père ayant décidé de la marier contre son gré, elle fuit la maison et se fit passer pour homme à la fois pour ne pas être découverte, mais aussi pour pouvoir exercer comme médecin. Son dernier poste - mais son premier en mer - fut sur un navire de commerce, et quand celui-ci fut pris par les pirates, elle accepta le recrutement qu'ils lui offraient. Elle craint par dessus tout que son secret ne soit découvert : si les pirates savaient que c'était une femme qui les soignait, ils risqueraient de le prendre très mal...

William "boit-sans-soif" second

Señora Zia de Laplaya, otage

Physique 2

Mental 3

Social 4

Compétences

- Sabre
- Cartographie
- Compétences de poste : second
- Résistance à l'alcool
- Survie

Points de vie

Description

Il y a des années de cela, Paul et Margareth formaient un couple heureux. Puis Paul fut appelé au service de la couronne à bord d'un bâtiment de guerre... et Margareth se déguisa en homme afin de ne pas le quitter. Une mutinerie fit passer l'équipage dans l'illégalité et l'*Albatros ivre* devint un navire pirate. Paul promit à Margareth qu'il révélerait qu'elle était une femme dès qu'il serait capitaine. Mais Paul mourut avant cela, lors d'un abordage, et Margareth resta William, et avec son expérience et ses talents fut nommée second du navire.

Physique 3

Mental 2

Social 4

Compétences

- Baratin
- Larcin
- Discrétion
- Compétences de poste : cambusier
- Fronde

Points de vie

Description

Esteban était cambusier sur l'*Esperanza*, le navire du célèbre pirate Mendoza, quand celui-ci fut se trouva encerclé par deux frégates du gouverneur. Tandis que ses camarades préféraient mourir l'arme à la main que se balancer au bout d'une corde, Esteban emprunta une robe de luxe du butin, et se fit passer pour la fille d'un notable prise en otage suite à un abordage...

Esteban est maintenant coincé à bord d'un navire de guerre, espérant trouver le moyen de s'évader avant d'arriver au port et voir son imposture démasquée... et retrouver le trésor de Mendoza sur l'île de Piripiti.

Équipement

Dague, fronde, billes (cachés sous la jupe et dans un sac à main)