

La malédiction de la morue salée

SYNOPSIS

Dans une taverne d'une ville de pêcheur, une bagarre va entraîner la malédiction de la morue salée, malédiction que les PJs vont devoir briser.

SCÉNARIO

Avant-propos

Le monde décrit est super vague, à vous de modifier ou créer des éléments à la volée. Il est possible de le transplanter dans un monde connu, avec les modifications adéquates. Pour ma part, je me base sur un pseudo western aux états-unis.

Les PJs sont scindés en trois groupes : *Sharman's brothers*, les *Wyghthams* et *Brit&Kass*. Voir la description des PJs pour mieux comprendre leurs relations.

Introduction

Un soir d'automne, dans un village de pêcheur du nom de Provincetown (ville réelle du Massachusetts), tous les PJs vaquent à leurs occupations dans la taverne du port du doux nom : "La taverne de la morue salée". Tout se passe bien quand **Jude**, voulant taquiner **Brittanny**, bouscule cette dernière, qui bouscule **Andy Wyghtham**, qui bouscule **Betty** (une autre serveuse), qui bouscule **Kassius** qui renverse la table de **GG** (pour Giant Grant) lui renversant toute sa nourriture/boisson sur lui. Du coup **GG** s'en prend à tout le monde déclenchant une bagarre générale, initiative !

Bastion à la taverne de la morue salée

Il y a quelque **clients belliqueux** qui participent (un de moins que de PJ, chacun sur un PJ). Et normalement, tout le monde se bat avec ses poings ou se cache. Faites en sorte que les PJs n'aient pas le choix, ou au moins un membre de chaque groupe (*Sharman's brothers*, Les *Wyghthams* ou *Brit&Kass*).

Pendant le combat, une statuette de terre cuite, en forme de poisson tombe et se brise. Faites en sorte qu'un PJ en soit responsable. Il s'agit de la statuette de la morue salée dont la légende est racontée par la petite vieille **Holly**, présente dans la pièce.

"Pauvres inconscients! Vous, vous tous, vous ne vous doutez pas des forces que vous venez de provoquer. Leur colère sera terrible! Vous êtes tous, tous maudits ! s'écrie théâtralement la vieille en montrant du doigt chaque PJ, maudit par la morue salée! Après quoi, la vieille sortira de la taverne, en reculant sans quitter son auditoire de vue et du doigt.

La malédiction de la morue salée

Si les PJs suivent la petite vieille dehors, celle-ci aura disparu! Tintintintin !!!!!
Non en fait, elle se cache très bien (Mental SD 8) derrière des tonneaux.

Les maudits

Les PJs peuvent chercher la petite vieille qui est très gentille. Elle répondra aux questions que l'on veut bien lui poser. Mais lorsque l'on parle de la malédiction, alors ... elle répond aux questions ... mais avec son ton théâtral (voir sa description et l'annexe pour en savoir plus sur ses connaissances).

Mise à part ça, divers événements dramatiques (à différents niveaux) vont se produire. La petite vieille, ou un PnJ présent, relancera le sujet de la malédiction après chacun des événements (même les plus anodins un peu plus bas)

Le lendemain de Allen

Pas de lendemain pour **Allen**. Il s'agit d'un des clients belliqueux connu pour ses abus de boisson. Il est retrouvé mort étouffé dans son vomis dans une ruelle (une autopsie prouvera la mort par étouffement dans le vomis).

Est-ce que c'est la malédiction ou le fait qu'Alken fut seulement un gros pochtron complètement con ?

La tempête inattendue

En fin d'après-midi, les bateaux de pêcheurs rentreront vides. Une surprenante tempête s'est levée empêchant la pêche. Surprenante, sauf pour un scientifique qui aurait vu le changement météorologique.

La malédiction ou le mauvais temps, après tout c'est la saison ?

GG ne reviendra plus

Le bateau de pêche de GG va sombrer en mer pendant cette surprenante tempête.

Tracas divers

D'autres accidents frapperont les clients belliqueux, les PJs ne seront pas épargnés :

- des assiettes ou des verres qui se brisent (une expertise parlera de vétusté),
- des lacets qui se cassent, avec la gamelle,
- des tuiles qui tombent sur les maudits, peut-être des suites de la tempête.
- etc ...

Le voyage

Enfin, les PJs se sont décidés à briser la malédiction. Si ce n'est pas le cas, il faut savoir que **Brittanny**, **Kristen** et **Kassius** sont superstitieux et que **Andy** et **Drew** veulent le trésor des pirates qui se trouve à destination.

La malédiction de la morue salée

Mais avant de partir, il ne faut pas oublier, les provisions et les morues à salée (voir *Briser la malédiction*). Le nombre de morues doit être égal aux personnes ayant combattu, soit 5 à 6 PnJs plus le nombre de PJs qui se sont battus.

Pour le voyages trois possibilités, chacune apporte des rencontres aléatoires (sauf si le MJ décide de la rencontre) :

- pour éviter la surprise un jet de mental doit être réussi,
- ces rencontres peuvent être faites durant le jour ou durant la nuit,
- elles peuvent déclencher un combat ou pas avec un test de Ninja warrior!! pour les éviter ou du social pour les intimider/négocier, lorsque c'est possible

Le long de la côte

C'est le chemin le plus long, trois jours. Il suffit de longer la côte vers le sud, jusqu'à la rivière de Beartipsy, soit un peu plus d'un jour. Puis remonter la rivière jusqu'à la montagne, soit un peu moins de deux jours.

D6	Rencontre
1-4	Rien
5	Des loups, autant que de joueurs. Ils fuiront à 50% de perte.
6	Un ours le long de la rivière, il pourrait s'attaquer aux provisions pendant une nuit

A travers la forêt

C'est pas le chemin le plus direct, mais il a le mérite d'être rapide et d'éviter les sauvages de l'ouest. Il suffit de traverser la forêt et en deux jours les PJs arrivent à la montagne.

D6	Rencontre
1-2	Rien
3-4	2D6 loups, ils fuiront à 50% de perte.
5	3D6 loups, ils fuiront à 50% de perte.
6	Le loup noir (le sinistrose), il ne combattra pas, mais ceux qui le voient seront maudits (le MJs pourra leur faire relancer un jet par heure). Refaites une autre rencontre.

La malédiction de la morue salée

Les plaines sauvages

C'est le chemin le plus court, mais aussi le plus dangereux. En une journée, les PJs arrivent à la montagne. Sauf que c'est le territoire d'une tribu de sauvages hostiles.

D6	Rencontre
1	Rien
2-3	1D6+1 sauvages, ils fuiront à 50% de perte.
4-5	2D6 sauvages, ils fuiront à 50% de perte.
6	3D6 sauvages, ils fuiront à 50% de perte.

La montagne de l'ours

A la montagne, y'a des chalets, des chamois. Mais c'est pas l'objet de ce scénario... j' voulais juste voir si vous suiviez.

Il faut qu'un joueur réussisse un test de mental SD 8 pour trouver la grotte. En cas d'échec, un jour se passe et une rencontre.

D6	Rencontre
1	Rien
2-3	Un ours, il pourrait s'attaquer aux provisionx pendant une nuit
4	1D6+1 sauvages, ils fuiront à 50% de perte.
5-6	1D6+1 pillards, ils fuiront à 50% de perte.

La malédiction et le trésor

Une fois l'offrande déposée, au groupe de voir ce qu'ils veulent faire. Normalement, les *Sharman's brothers* et Les *Wyghthams* sont là aussi pour le trésor.

Laisser les PJs gérer, normalement, c'est là que le MJ va pouvoir se poser et regarder le spectacle. Petite cerise sur le gâteau, la présence du trésor dépendra du jet de dé d'un des joueurs (voir ci-dessous).

D6	Trésor
----	--------

La malédiction de la morue salée

1	Rien, il ne s'agissait que d'une légende. Les pirates n'ont jamais entassé de trésor ici. C'était bien leur repère en tout cas.
2-3	Il a existé, mais le trésor n'est que bijoux rouillés, tissus mités ...
4-5	Il a existé, mais les PJs ne sont pas les premiers. Peut-être le père de Kristen Wyghtham est-il déjà passé ?
6	Il est bien là, avec un coffre rempli de galions d'ors et d'objets de luxe en or et en argent.

Et la malédiction ? Ben si le groupe arrive à rentrer (passé les imprévus et hop vous êtes arrivés) le temps se calme et les accidents aussi. Mais est-ce que c'est dû à ce que les PJs ont fait ou est-ce juste une coïncidence ?

La malédiction de la morue salée

PJs

Jude Sharman



Compétences : Ça va saigner ! , Roi de la gonflette, Faire gober des âneries

Équipements : Une grosse hache (Mod +1), un couteau (Mod -1), un pistolet (Mod 0) et des gros vêtements en cuir (Mod -1)

C'est un gros conard, égoïste et grande gueule. Ce qu'il veut c'est la gloire (même si elle est fausse), du pognon (même si il doit le voler) et des gonzesses (si c'est Brittany, c'est encore mieux). Il n'aime pas qu'on lui tienne tête et ne croit qu'en lui-même (certainement pas aux superstitions).

Drew : son petit frère, Jude, le protège et l'emmène toujours dans ses mauvais coup.

Kassius Stone : un vieux clodo qu'il ne croise qu'à la taverne

Brittany : une fille super sexy, serveuse à la taverne de la morue salée et qui débarque d'on ne sait où.

Les Wyghtham : des touristes, ici depuis peut-être plus d'un jour.

Drew Sharman



Compétences : Ninja warrior !!! , J'ai tout lu, Pan dans les dents

Équipements : Un fusil (Mod +1), un pistolet (Mod 0), un couteau (Mod -1), un pistolet (Mod 0) et des gros vêtements en cuir (Mod -1)

C'est un enfoiré, aussi égoïste que son frère, mais discret. Ce qu'il veut c'est du pognon (même si il doit le voler) et des gonzesses (si c'est Brittany, c'est encore mieux).

Il trouve toujours un coup fourré et ne croit qu'en lui-même (certainement pas aux superstitions). Il a appris récemment que des pirates auraient planqué des trésors dans la grotte de l'ours des montagnes.

Jude : son grand frère, il protège Drew et ce dernier préfère l'emmener dans ses mauvais coups. C'est lui la tête pensante du duo, mais il laisse croire l'inverse à son frère.

Kassius Stone : un ermite qui traîne dans les montagnes. Drew ne le croise qu'à la taverne.

Brittany : une fille super sexy, serveuse à la taverne de la morue salée et qui débarque

La malédiction de la morue salée

d'on ne sait où.

Les Wyghtham : des touristes, ici depuis peut-être plus d'un jour.

Kassius Stone



Compétences : Pan dans les dents, Ninja warrior !!! , Soigner les bobos

Équipements : Un arc long (Mod 0), une dague (Mod -1), des gros vêtements en cuir (Mod -1) et un collier porte bonheur fait avec une patte de lapin (apporte une relance réutilisable toutes les heures de jeu).

C'est un vieil ermite, qui vit dans les montagnes. Il redescend pour revendre des peaux de bêtes et s'acheter ce qui lui manque. Il en profite aussi pour se restaurer dans la taverne de la morue salée. Il fuit la civilisation suite à la mort tragique de sa femme et de sa fille, mortes d'une intoxication alimentaire suite à la consommation de champignons qui portaient malheur. Suite à quoi, il est devenu très superstitieux.

Les frère Sharman (Jude/Drex) : des petits crétins.

Brittany : une jolie fille serveuse à la taverne de la morue salée et qui débarque d'on ne sait où. Il s'est lié d'amitié avec elle, une fille qui doit fuir sont passé, et la considère un peu comme sa nièce, voire sa fille.

Les Wyghtham : connaît pas.

Brittany



Compétences : Pan dans les dents, Éviter une mandale, Salut poupée !

Équipements : Une épée (Mod +0), un couteau (Mod -1), un deringer (Mod -1) et une bague porte bonheur en or (apporte une relance réutilisable toutes les heures de jeu).

Agate est une fille de marchand. Celui-ci décéda suite à un accident : la chute d'un piano, après être passé sous une échelle. Sa mère, ayant repris l'entreprise, fit faillite après que celle-ci eu brisé un miroir. Ruinée et endettée, elle mourut un vendredi 13, frappée par la foudre.

Seule héritière des dettes qu'elle ne pouvait payer, elle a fui alors son passé et les créanciers dans un coin paumé, où elle prit une nouvelle identité. Celle de Brittany, serveuse à la taverne de la morue salée.

Elle est discrète sur son passé et est très superstitieuse.

Les frère Sharman (Jude/Drex) : deux gros péquenauds lourdingues du village qui essayent de la pécho.

La malédiction de la morue salée

Kassius Stone: un vieil ermite avec qui elle a tissé des liens d'amitié et qui lui rappelle son père.

Les Wyghtham (Andy et Kristen) : des touristes (le mari est prof de science, la femme docteur) arrivés il y a cinq jours.

Andy Wyghtham



Compétences : Réparer les trucs, Premier en sciences, Bling bling

Équipements : Un fusil (Mod +1), des gros vêtements en cuir (Mod -1) et une trousse de scientifique (avec plein de trucs de scientifique pour un scientifique, après tout, c'est un scientifique) .

Professeur dans un lycée d'une grande ville, il ne croit pas à la superstition. Opportuniste, un peu lâche et avide de richesses. A la mort du père de sa femme, il découvre une carte au trésor dans les affaires de celui-ci.

Après quelques recherches historiques, il en déduit l'authenticité de cette carte et embarque sa femme à la recherche d'un trésor caché dans la grotte de l'ours des montagnes près de Provincetown. ...

Les frère Sharman : connaît pas.

Kassius Stone: connaît pas.

Kristen Wyghtham : Sa femme qui est au courant du trésor.

Brittany : Serveuse sexy de la taverne où ils dorment, la taverne de la morue salée.

Kristen Wyghtham



Compétences : Soigner les bobos, Éviter une mandale , Pan dans les dents

Équipements : Une couteau (Mod -1), un deringer (Mod -1), une trousse de médecin (avec plein de trucs de médecin pour un médecin, après tout, c'est un médecin) et une broche porte bonheur : un petit symbole religieux en or (apporte une relance réutilisable toutes les heures de jeu).

Fille d'un ancien marin, son mari découvre une carte au trésor dans les affaires de son père décédé.

Comme elle s'ennuie avec son mari, pas très bon époux et pas très bon amant, elle se dit que ça mettra du piment dans sa vie (et peut-être aussi sa vie sexuelle).

Elle est médecin et très superstitieuse.

Les frère Sharman : connaît pas.

La malédiction de la morue salée

Kassius Stone: connaît pas.

Andy Wyghtham : Son mari.

Brittany : Serveuse sympa de la taverne où ils dorment, la taverne de la morue salée.

PnJs

Clients belliqueux de la taverne de la morue salée

 1  2  1  16

Compétences : Ça va saigner

Équipements : Leurs poings et un couteau (Mod -1).

Clients lambdas qui se battent pour un rien dans la taverne de la morue salée.

Grant dit Giant Grant ou encore GG

 1  4  1  32

Compétences : Roi de la gonflette, Ça va saigner, C'est à moi que tu m'adresses ?

Équipements : Ses poings et un couteau (Mod -1).

*Grant est un natif du village de Provincetown.
Il est très grand, rancunier et violent.*

Holly, la vieille

 3  1  3  4

Compétences : Ninja warrior !!!, Éviter une mandale, Faire gober des âneries

Équipements : Un couteau (Mod -1).

*La petite vieille classique de chaque village, mi-folle, mi-sorcière, mi-femme à chat, mi-fa-sol-la-si-do.
Elle adore faire des effets théâtraux comme disparaître de la vue des gens (Mental SD 8 pour la trouver) ou sur-jouer lorsqu'elle parle de l'histoire ou de la malédiction.
Elle connaît l'histoire de la ville, la malédiction et comment la briser.*

La malédiction de la morue salée

Loup



Compétences : Ça va saigner, Ninja warrior !!!

Équipements : Morsure (Mod -1).

Ours



Compétences : Ça va saigner, Ninja warrior !!! Éviter une mandale.

Équipements : Griffe (Mod 0) et Peau (Mod -1).

Pillard



Compétences : Ça va saigner, Ninja warrior !!!, Pan dans les dents

Équipements : Une lance (Mod +0), un arc (Mod +0) et un couteau (Mod -1).

Sauvage



Compétences : Ça va saigner, Ninja warrior !!!

Équipements : Lance (Mod +0) et un couteau (Mod -1).

Annexe

L'histoire de la ville

Connue de la vielle Holly et de Kassius

Les premier colons arrivés dans la région avaient beaucoup de mal à vivre. La terre n'était pas très fertile et les agressions des sauvages étaient régulières. Un jour le chef des colons, Mickey Province, sauva un bébé ours de la noyade sur les rives de Brownbear, au sud de la ville. Après quoi, un ours est apparu, sortant de la mer et déposant devant le futur maire une morue qui se transforma en terre cuite.

Il est dit que depuis ce jour-là, les pêches du village furent miraculeuses, offrant de quoi subvenir au village et négocier des trêves avec certaines tribus de sauvages. L'offrande de l'ours de la mer fut une bénédiction.

La malédiction de la morue salée

Connue de la vielle Holly

Si l'offrande de l'ours de la mer devait être détruite, la bénédiction disparaîtrait avec elle (il s'agit là des pêches miraculeuses). De plus, les responsables subiraient la colère de la mer et de la tempête.

Briser la malédiction

Connue de la vielle Holly

Une offrande significative au frère de l'ours de la mer, l'ours des montagnes, permettrait à celui-ci d'apaiser son frère (évitant ainsi que la malédiction ne s'abatte sur les responsables). Cette offrande devra être d'une morue par offenseur. Cette morue devra reposer dans un sac de sel au moins une journée. Puis les morues salées devront être déposées devant la *grotte de l'ours des montagnes*.

Le trésor des pirates

Connu de Drew Sharman et Andy Wyghtham.

Il y a 50 ans, des pirates avaient un repère dans la région. Ils auraient profité d'une vieille légende des autochtones sauvages pour planquer leur trésor dans une caverne nommée la *grotte de l'ours des montagnes*.