

Frédou vous présente



Un Pirate ne meurt Jamais !

**Une murder party
100% flibuste !**

Prochainement chez vous

Un pirate ne meurt jamais

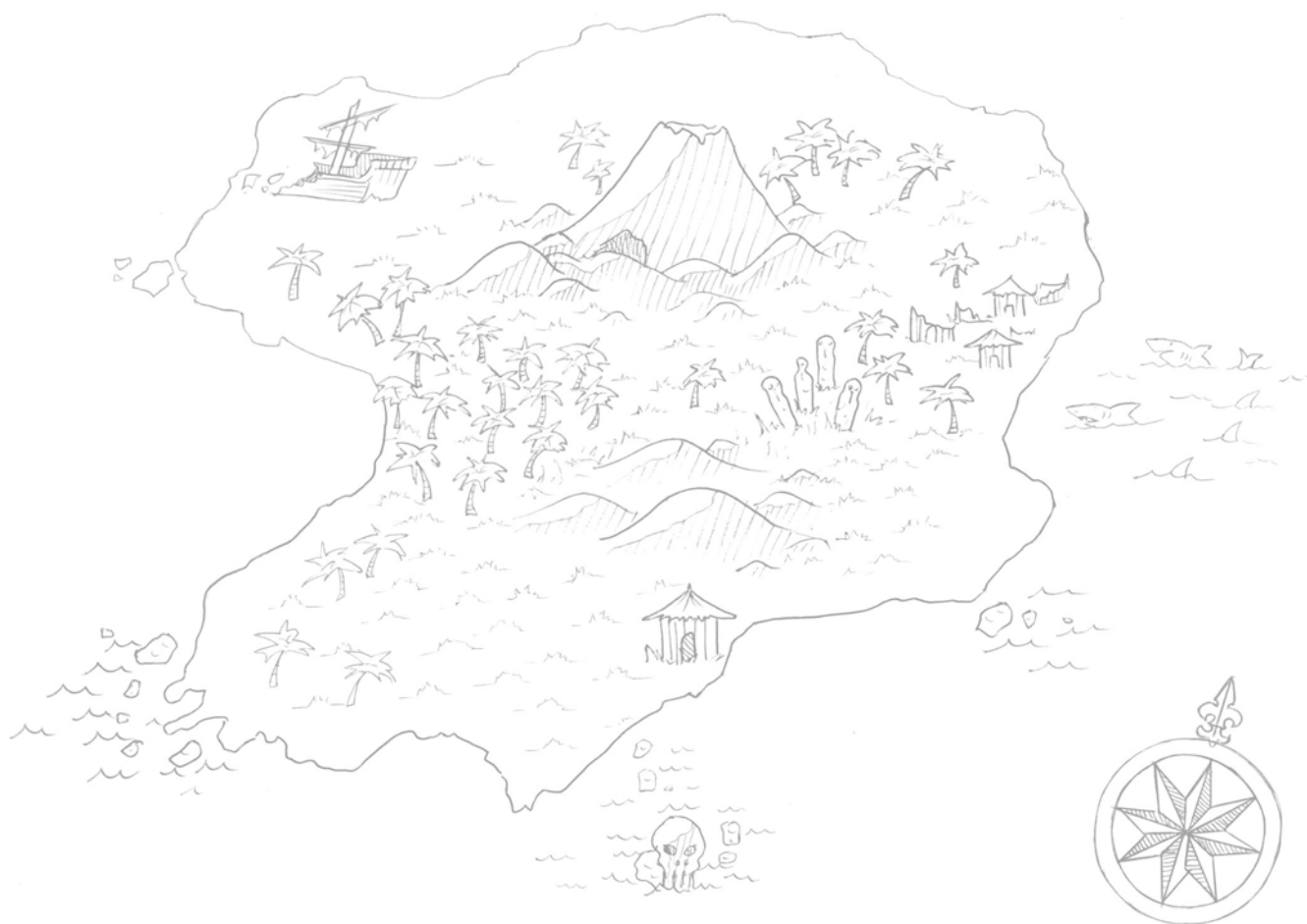
Une enquête pirate pour 8-9 joueurs et un organisateur

Ecrit par Frédéric Barnabé

Dessin de « Reg »

frederic.barnabe@wanadoo.fr

<http://perso.wanadoo.fr/claire.fred>



Pour les Joueurs

Faites lire intégralement ce chapitre à l'ensemble des joueurs.

Ce qui résume bien notre histoire

Ecoute mon jeune ami. Ecoute l'histoire de Barberaze, le plus grand Pirate que la mer n'aie jamais bercé. Non, non, je ne commencerai pas par le début car la partie qui nous intéresse commence bien plus tard en 1747, alors qu'il est mort depuis déjà plus d'un an. Elle commence quand trois navires se lancent dans une folle poursuite à la recherche de son fabuleux trésor : cachés quelques parts sur une île volcanique, cent coffres remplis d'or et de pierres précieuses. A bord de ces bateaux, la pire racaille des caraïbes, montée les uns contre les autres.

Après de nombreux combats et une violente tempête, les survivants échouent sur l'île du Diable, où se trouve le trésor. Seulement voilà, l'homme que se disputait chaque équipage, le seul homme qui connaissait l'emplacement des cent coffres est retrouvé mort. Seules 10 personnes se trouvent sur cette île. Toutes ou presque sont des barbares capables de tuer leur propre mère... Mais dis-moi, pourquoi tuer la seule personne qui peut te conduire à la fortune ? A moins... A moins que quelqu'un d'autre en sache plus qu'il n'y paraît. Alors que la poudre et les querelles se taisent ! Car il est temps de délier les langues, de trouver le trésor et de quitter cette île maudite.

Les personnages :

L'équipage de la « Baleine blanche »

Le Capitaine Kebab et son perroquet

L'un des deux est le capitaine de ce fier vaisseau

Amhed Brousouf, l'homme à la mémoire d'éléphant

Le maure mort ou le mort maure, c'est au choix. Enfin, seule certitude, c'était le seul à connaître l'emplacement du trésor

Doña Esperanza de la Salvation

La prisonnière espagnole du Capitaine Kebab

L'équipage du « Santos Roploplos de la Puta Muerta »

Ramon le Sale

Le Capitaine d'un vaisseau à la double proue caractéristique

Don Armando Adamo Rojas Martinez Mendoza y Feliz de la Luz de Saragoz

Un gentilhomme, la plus fine lame d'Espagne dit-on



L'équipage du « Joli Coquillage »

Bloody Mary

La plus cruelle de toutes les sœurs de la côte

Théophraste Malino

Un inventeur Français un peu dingue

L'asticot

Un jeune mousse



Les habitants de l'île

Week End

Un indigène découvert par l'ermite une fin de semaine.

Le vieil ermite (L'Organisateur)

Un naufragé qui vit sur l'île maudite et qui en connaît le moindre recoin.

Ce que tout marin devrait savoir

Bien moussaillon. Maintenant que j'ai capté ton attention, je vais t'en dire un peu plus et entrer dans les détails. Ecoute-moi attentivement car tout ceci a une bien grande importance.

Cette époque voyait la domination des français sur l'île de la tortue, véritable repaire de flibustiers. La pire racaille des Caraïbes venait s'approvisionner en poudre, en munitions, en vivres, mais surtout en rhum et en femmes. Dans ses tripots courait la légende de Barberaze, le pirate le plus redoutable, le plus craint et bien sur le plus recherché de toutes les mers du sud. On lui attribuait de nombreux exploits et l'accumulation de grandes richesses volées sur les navires espagnols en provenance des Amériques. Aussi personne sur l'île ne fut étonné quand on entendit dire qu'il s'était attaqué au plus gros chargement d'or de tous les temps : cent coffres escortés par la plus grosse flotte d'Espagne. Oh, le Pirate ne s'en tira pas sans y laisser des plumes. A l'issue du combat, son fier vaisseau la « Belle Boule » ne flottait plus que par la volonté de son capitaine. La cargaison était à son bord mais contre les navires lancés à sa poursuite, il n'avait plus aucune chance. On dit qu'il cacha son trésor sur une île non loin des cotes d'Hispañola avant de prendre la fuite. Traqué de toutes parts, il fut rattrapé par Don Armando Adamo Rojas Martinez Mendoza y Feliz de la Luz de Saragoz. On dit que les deux hommes s'affrontèrent en duel à l'issue duquel le Pirate fut transpercé de 20 coups d'épées, touché par 5 balles, décapité et chatouillé sous les pieds. Avant de mourir, Barberaze lança « Il n'y a que de deux personnes qui connaissent l'emplacement de mon trésor, le diable et moi ! ». Une fois sa mort vérifiée, sa tête fut placée sur la proue du navire et la « Belle Boule » sombra en pleine mer.

Un an plus tard, le trésor de Barberaze n'était plus qu'une légende. Nul ne l'avait jamais trouvé. Beaucoup ne croyaient plus en son existence, quand vint un homme qui prétendait connaître son emplacement dans les moindres détails. Amhed Brousouf cherchait un navire prêt à l'emmener sur l'île du Diable à la chasse au trésor. Mais nul ne le croyait. Barberaze lui-même n'aurait jamais mis les pieds sur cette île que tous craignent plus que la mort. Seul le Capitaine Kebab lâchant sa bière et criant tout haut « Allez, chiche ! », accepta de le suivre. Quelques semaines passèrent sur les quais sans apercevoir la Baleine Blanche et son capitaine. S'était-il rendu sur l'île maudite ? Avait-il renoncé ? En tout cas, il réapparut au port un matin pour s'approvisionner et le lendemain, la « Baleine Blanche » appareillait en direction de l'île au trésor. Mais peu après avoir quitté la tortue, un brigantin fort rapide, le « Joli Coquillage », apparut dans son sillage et le suivit jusqu'aux abords de l'île. Vint alors un troisième navire à la double proue caractéristique, le « Santos Roploplos de la Puta Muerta ». Les différents capitaines hésitèrent un moment. Une violente tempête se levait. Mais le combat était inévitable et les canons se firent entendre, suivis par le bruit du tonnerre. Les vaisseaux déjà endommagés par le combat furent balayés par la mer déchaînée. La « Baleine Blanche » prit une vague par le travers et fut projetée sur les brisants. Le « Santos Roploplos », renversé par les paquets de mer, sombra. Quant au « Joli Coquillage », malmené et le gouvernail arraché, il finit par briser sa coque sur les rochers.

Les survivants des équipages des trois navires échouèrent sur une île déserte, enfin presque. Un veille ermite, naufragé depuis fort longtemps, et son compagnon indigène les retrouvèrent et les rassemblèrent sur une plage au pied de sa cabane. Tous sauf un, car Amhed Brousouf, l'homme à la mémoire d'éléphant, fut



retrouvé mort. Ennemis jusqu'alors, les naufragés devaient se rendre à l'évidence. Nul n'était plus en mesure de trouver le trésor sans l'aide des autres. Contraints et forcés, ils baissèrent leurs armes et commencèrent à discuter. Mais le temps pressait car après la mer, la terre se mit à gronder et un volcan depuis longtemps endormi, allait déchaîner sa colère.

Ce qu'il faut savoir des Règles et compétences

Chaque personnage peut accomplir des actions particulières en remettant à l'organisateur des Points d'Action (ou PA) : explorer une zone de l'île (1 PA), provoquer quelqu'un en duel (1 PA) ou utiliser une compétence accessible à tous ou propre à son personnage. Un joueur désirant entreprendre une action doit en référer à l'organisateur qui lui remettra les indices obtenus.

Les Points d'Action peuvent aussi servir de monnaie d'échange entre les joueurs pendant les phases de discussions.

Ce que tout pirate peut accomplir

Explorer l'île (1 PA)

L'île est grande et pour les personnes qui ne la connaissent pas, très dangereuse. Il est facile de se perdre. Afin de visiter l'île en toute sécurité, l'ermite se propose d'accompagner toute personne désirant quitter la plage. Pour cela, il suffit de lui remettre un point d'Action et de lui dire suffisamment fort où vous désirez vous rendre.

Provoquer en duel (1 PA)

Au début du jeu, l'ermite invoquera une trêve de 5 heures. Selon le code de la flibuste personne ne peut s'y soustraire. De ce fait, pendant 5 heures, tous les combats ne seront que des affrontements de panache pour se disputer un enjeu (poser une question au perdant, lui prendre un objet,...) mais en aucun cas un combat à mort. Une fois la trêve terminée, il sera possible d'affronter pour « tuer » son adversaire.

Tout personnage qui porte une arme peut décider à tout moment de combattre un autre personnage en payant 1 PA. Le duel peut tout autant se dérouler en public que dans un endroit plus discret. Il doit par contre être obligatoirement arbitré par l'organisateur. Les règles de la flibuste interdisent à toute personne extérieure d'intervenir dans un duel engagé. Il est également impossible de provoquer plusieurs adversaires en même temps. Un adversaire sans arme ou qui refuse de se battre est automatiquement vaincu.

Le combat se découpe en passes d'armes. L'attaquant à l'initiative pour la première. Il donne une lettre. Son adversaire doit lui répondre une insulte commençant par cette lettre. Les insultes anachroniques sont proscrites. Si elles ne respectent pas la couleur locale, elles seront ignorées. Si la victime échoue, elle perd la passe. Si elle donne une insulte valable, c'est à son adversaire de répliquer en conservant toujours la même lettre jusqu'à ce que l'un des deux perde la passe. Le vainqueur obtient l'initiative pour la passe suivante.

Le combat se termine quand l'un des protagonistes a perdu autant de passes que son score en Capacité de Combat. Si l'attaquant a perdu, le duel n'a aucun effet. Si par contre il s'agit du défenseur, durant la trêve, il doit, selon le choix de l'attaquant, répondre à une question sans détour ou lui remettre un objet. Après la fin de la trêve, le vainqueur pourra toujours obtenir une réponse ou un objet mais il peut prendre à la place la vie du perdant.

Il est interdit de se constituer une liste d'insultes avant le jeu. Il est interdit, toujours selon le code de la flibuste, de prendre à l'issue du combat l'arme du vaincu (Un peu de panache que diable !)

Déterrer un trésor (10 PA sans pelle, 5 PA avec)

Creuser pour déterrer un trésor est à la portée de tous. Mais c'est une tâche longue et pénible. Aussi, 10 PA sont nécessaires si on ne dispose d'aucun équipement. Avec des pelles, la tâche est bien plus facile, 5 PA suffisent. Notez, et c'est important, que cette dépense de points est répartie sur toutes les personnes



participant aux fouilles (Il n'y a pas d'arrondi. C'est aux participants de s'arranger entre eux pour que la somme des PA soient atteintes). Il devient alors très intéressant de pratiquer ce sport à plusieurs. Cependant, tous les participants assisteront au résultat des fouilles. Pour se partager le butin, il n'y a pas de règles. Si les participants n'arrivent pas à s'entendre par la négociation, il ne leur restera plus qu'à régler leur différent par les armes.



Pour l'organisateur

Ce qui motive cette nouvelle version

Quand j'ai écrit ce scénario, il y a plusieurs années, il était destiné à un Fanzine de Jeu de Rôles Grenoblois, « Franc Reveur ». Cela imposait de tout faire tenir en moins d'une vingtaine de pages. Bien que le document contenait déjà toutes les instructions nécessaires, elles allaient souvent directement à l'essentiel. Si l'organisateur manquait la ligne qui précisait que le sacrifice ne pouvait avoir lieu avant que la lune soit haute et celle qui précisait que la lune ne serait à son apogée qu'à la fin de la soirée, il pouvait selon les actions de l'indigène mener son jeu vers une fin bien trop rapide.

Depuis sa parution dans « Franc Reveur » et la mise à disposition du scénario sur Internet, j'ai reçu quantité de questions et quantité de rapports de jeu. J'ai répondu à chaque fois, archivant le tout sous la forme d'un F.A.Q informel. La popularité de ce scénario m'étonnant toujours, le flot de questions ne s'est jamais vraiment tari après plusieurs années. Il m'a alors semblé intéressant de remettre les mains dans le cambouis et de rédiger quelques instructions supplémentaires pour clarifier certains points.

Le document précédent était un texte brut sans aucune mise en forme. Les dessins, eux-mêmes, n'y étaient pas intégrés. J'avais tout laissé en l'état pour que les rédacteurs du Fanzine soit libre de leur mise en page. Aujourd'hui, tant qu'à modifier le document, il est temps de présenter les choses avec un peu plus de soin.

Ce que l'on peut dire de ce scénario

Bien que parfaitement accessible à des débutants, ce scénario ne contient aucune instruction concernant l'apprentissage du Jeu de Rôles Grandeur Nature. Ce n'est en rien sa vocation. C'est un scénario complet, autosuffisant, mais destiné à un organisateur qui sait ce qu'il faut en faire.

Le format de ce scénario est inspiré des « Soirées Enquêtes » qui furent publiées par la société « Sans Peur et Sans Reproche ».

Ce scénario utilise une approche narrative à la manière du Jeu de Rôles « sur table » pour permettre l'interaction des joueurs avec des lieux non représentés matériellement (voir le paragraphe concernant les visites de l'îles).

Ce que vous devez faire avant la soirée

A chaque joueur, vous devez remettre une copie du paragraphe « Pour les joueurs » et la description du personnage que vous lui attribuez. Il est possible de ne pas donner la section « Pour les joueurs » au joueur incarnant Amhed Brousouf, vu qu'il est amnésique (Personnellement, je le donnais. Le rôle est déjà assez difficile. Mais c'est un choix d'organisation).

Le vieil ermite vous est réservé. Si vous avez des co-organisateurs, inventez des petits compagnons à l'ermite. L'ermite peut être féminisé sans soucis. L'apparition deviendra alors une femme en noir.

Demandez à chacun de ne rien divulguer avant que le jeu ne commence réellement.

Si vous avez plus de deux filles parmi les joueurs, Week End peut devenir un personnage de sexe féminin. Une autre possibilité, que j'ai souvent utilisée, est de faire jouer le rôle de l'asticot (un jeune garçon) à une jeune fille en dissimulant ses longs cheveux sous un foulard par exemple. L'asticot est un personnage facultatif. Si vous n'avez que 8 joueurs, retirez-le. C'est un personnage volontairement détaché du reste des intrigues. Facile à appréhender, le jeune mousse est particulièrement adapté à un joueur débutant.



Prévoyez un petit entretien personnel avec chaque joueur pour répondre aux questions qu'il pourrait avoir. Montrez également à chaque joueur les indices et objets dont leur personnage connaît l'existence. Il n'est pas souhaitable, par exemple, qu'un joueur n'ait jamais eu connaissance d'une lettre que son personnage ait réellement écrite. L'adéquation entre ce que sait le joueur et le personnage doit être parfaite pour le bon fonctionnement du jeu.

Enfin, vous devrez distribuer à chaque joueur 10-12 Points d'Action qui serviront pour visiter l'île ou pour l'utilisation de compétences particulières.

Ce qui ponctuera notre histoire

19h00 L'ermite réunit tous les personnages autour de sa cabane sur la plage (à l'exception du cadavre du Maure).

19h20 Après avoir été maquillé soigneusement, le Zombie Amhed Brousouf rejoint les autres pirates sous leurs yeux ébahis.

21h30 Le vieil homme disparaît. Un homme en noir au visage dissimulé sous un capuchon fait sa première apparition sur l'île. Quand il disparaît à son tour, le vieux naufragé revient à nouveau. Procédez à plusieurs apparitions de la sorte tout au long de la soirée.

23h45 La lune est haute (il est temps de procéder au sacrifice si Week-End désire toujours le faire). Le volcan entre en éruption. L'ermite disparaît définitivement pour être remplacé par l'homme en noir. Il annonce que la trêve est terminée, les combats sont désormais des combats à mort.

00h05 Fin de la partie.

Ce que l'on peut dire de plus sur le vieil ermite

L'ermite est le diable. Enfin, un diable... enfin un truc pas catholique dont la nature exacte n'a pas grande importance... Le fait est que cet « être » s'amuse avec ces malheureux naufragés. Le diable prend la forme de l'ermite pour mieux les tromper, les manipuler, les dresser les uns contre les autres (comme il l'a fait par exemple en influençant Week-End).

Concrètement, au début du jeu l'ermite rencontre un à un les joueurs sur l'île et les rassemble tous devant sa cabane. Il propose alors une trêve au nom du code de la flibuste, pendant 5 heures, le temps pour chacun de régler leurs petites affaires. Pendant cette période, les combats n'auront lieu que pour le panache et pour un enjeu (un objet, une question,...) mais pas à mort.

Il leur donnera ensuite une carte qu'il a faite de l'île dont il a nommé chacun des différents lieux. Cela pourra leur servir pour désigner un endroit où se rendre. L'ermite est le seul à pouvoir emmener les joueurs sur un endroit précis de l'île (sinon, ils se perdraient). Pour mieux les exaspérer, l'ermite ne respectera jamais la nomenclature des lieux. Si on lui dit qu'on veut aller à la baie de Requins, il demandera si on veut aller à la "plage des Requins" ou à la "baie de l'épave". Si les joueurs insistent, il deviendra furieux "C'est moi qui ai mis des noms, je m'en souviens quand même !!!!!!" Bref, le but est juste d'exaspérer les joueurs par un numéro de professeur tournesol.

Si l'ermite est attaqué (sous sa forme d'ermite ou capuchonnée de noir), il se défend pardi ! Mais il a un nombre de point de vie infini. Autrement dit, même s'il perd plusieurs passes, le combat continue jusqu'à ce que son adversaire perde complètement.

Ce qu'il faut faire de l'homme en noir

Quand l'ermite apparaîtra sous la forme de l'homme en noir, il faut le jouer totalement différemment. Il ne s'agit plus d'un vieux fou gâteux mais du diable, vil, sournois, manipulateur... Il proposera des alliances, montera les uns contre les autres, aidera si son aide peut mener à la perte de celui qui le demande... A jouer



tout en subtilité.

L'homme en noir ne se présente pas. Il arrive simplement et se balade parmi les joueurs. Il est la petite voie qui vient leur susurrer des plans foireux à l'oreille. Il est là pour leur proposer des projets qui les mèneront à leur perte. Il est là pour les tromper, pour les monter les uns contre les autres, pour les inciter à régler leur compte. A ses yeux, c'est lui qui mène la danse. Il joue avec eux, demeurant toujours totalement sur de lui. Si une question sert ses intérêts, il y répond à sa façon (toujours un peu énigmatique). Si une question le gêne, il l'esquive, la retourne sous la forme d'une question, d'une remarque insidieuse ou il éclate de rire. C'est un personnage mystérieux, il doit le rester. Vous ne devez jamais vous laisser mener par les joueurs.

Le diable est là pour tromper, pour tenter, pour pousser les joueurs vers leur perte, vers la damnation. Il se défend si on l'attaque, mais n'a aucun intérêt à affronter de lui-même qui que ce soit. Il en ferait des victimes et verrait leurs âmes lui échapper pour le coup. Si la situation n'est plus sous son contrôle, il se mettra en colère mais il ne peut rien faire contre les joueurs directement. Il ne peut que les dresser les uns contre les autres.

Pour incarner, l'homme en noir, j'avais toujours, caché sous ma cape, une rose en plastique. Si un inconscient m'attaquait, je transformais le pistolet en rose (remplaçant l'un par l'autre dans la main du joueur). Ca ne manque pas de l'agacer. L'un des joueurs a offert alors la rose à la jeune prisonnière, la rose est alors redevenu un pistolet (Enervant ! L'homme en noir est là pour ça).

Ce que l'on peut faire avec de la poudre de fée

Il est possible pour les joueurs d'emporter la poudre d'or (les deux doses) et de les utiliser quand bon leur semble. Pour l'utiliser, il faut juste savoir quoi en faire et y croire comme dans Peter Pan. Donc si l'asticot leur dit qu'ils peuvent voler en l'utilisant, ça suffit pour qu'ils puissent le faire. Ce qui est important c'est de demander au joueur avec un air ironique « Tu y crois vraiment à cette ânerie ? ». Si le gaillard répond « Oui » ou « encore Là, je suis prêt à croire n'importe quoi », il s'envole. Si le gaillard répond « Non m'enfin je ne risque rien à essayer », alors il ne s'envole pas et la dose est définitivement perdue.

Ce que l'on peut dire de plus sur les compétences

Il est impossible pour les autres pirates d'utiliser la botte secrète de Barberaze (quand bien même, il l'aurait entendu), comme il est impossible à toute autre personne que Bloody Mary d'utiliser ses parades. Ce sont leurs techniques et cela demande énormément d'entraînement pour les maîtriser.

Notez que la compétence séduction de Barberaze fonctionne avec tous les personnages de sexe féminin, y compris Bloody Mary, qu'elle sache ou non être sa fille, qu'elle veuille toujours ou non le tuer.

Brousouf dans son état actuel ne peut mourir suite à des blessures reçues en combat. Il peut cependant perdre un combat de panache durant la trêve. Si on tente de le tuer après la fin de la trêve, il tombera seulement inerte et se relèvera 5 minutes plus tard. La seule façon pour lui de mourir, avant l'aube, reste de se jeter dans le volcan. Un joueur mort sort définitivement du jeu (mais cela ne peut arriver qu'à la fin).

Ce que l'on peut dire sur l'ouverture du jeu

Une murder party n'est pas un jeu de puzzle qui consiste à rassembler des indices pour démasquer tel ou tel personnage. Les indices sont un apport au jeu pour donner du rythme, ils ne sont en rien indispensables. Si un indice n'apparaît pas, si une intrigue n'est pas révélée par un indice, ça n'a aucune forme d'importance. C'est aux joueurs de discuter et d'utiliser les moyens à leur disposition (discussion, magouille, compétences, combats, objets...) pour agir aux mieux de leurs intérêts... D'ailleurs sur la quantité d'indices qu'il y a, un bon tiers ne devrait jamais voir le jour. Il n'y a pas par exemple que l'indice du livre de Jules Vernes pour



aider Malino à comprendre qui est Kebab, mais quantité d'autres choses liées à son comportement (le crochet qu'il tient dans la mauvaise main, le fait qu'il soit mauvais en combat pour un terrible pirate, ce qu'il ne sait pas de passé de Kebab avec Bloody Mary,...).

Une murder n'est pas un jeu linéaire. Le destin n'est pas écrit à l'avance pour que tel ou tel événement se passe, pour que telle ou telle intrigue soit révélé. Laissez les joueurs jouer. Si des intrigues ne sortent pas, cela n'a aucune importance, c'est leur affaire. Ils ont dès le départ pratiquement toutes les cartes. Le scénario est suffisamment riche pour qu'il découvre régulièrement des tonnes de choses même si certaines intrigues ne sortent pas. Et il y a de nombreux moyen de débloquer par eux même le jeu (dialogue, combat, objet, compétences...).

Tous les personnages ont des objectifs initiaux qui sont contre l'intérêt profond de leur personnage au regard de vérités qu'ils ignorent. Tous les personnages ont intérêt à se remettre en question s'ils veulent agir réellement au mieux pour eux. On peut dire par exemple que Week-End a tout intérêt à ne jamais accomplir le rituel, que Bloody Mary devrait plutôt éviter de tuer celui qui se prétend l'assassin de son père pour et qui n'est autre que son père lui-même ou encore que Malino a tout intérêt à s'emparer du trésor pour lui-même et non pour Kebab qui n'est plus son aïeul. C'est ainsi pour tous les personnages. Mais tout cela, c'est à eux de le découvrir. C'est le jeu. Un Jeu de Rôles Grandeur Nature ne peut être satisfaisant que si les joueurs sont totalement libres d'agir. Celui qui se sera fait bernier, pour ne pas s'être remis en question, s'en mordra les doigts mais c'est tout le plaisir du jeu.

Ce que l'on peut dire des mémoires du Capitaine Kebab (le vrai)

Les mémoires du Capitaine Kebab tel qu'il aurait du les écrire si Gaspard n'avait pas changé le cour du temps ont été écrite 15 ans après son séjour sur l'île. On y apprend notamment que Bloody Mary meurt, ce qui signifie que l'enfant qu'elle porte n'est pas l'aïeul de Théophraste Malino. Bloody Mary n'est pas son arrière arrière arrière-grand-mère.

Ce qu'il faut faire du perroquet

C'est à vous, organisateur de jouer le perroquet. Concrètement utilisez une peluche que le joueur interprétant Kebab gardera sur l'épaule et faites le parler. Et il parle à tords et à travers répétant toujours une dizaine de phrases qui commencent toutes par « Bougre d' andouille ».

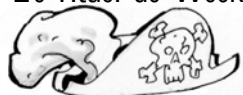
Le perroquet est un élément comique du jeu. Il ne manquera pas de mettre Kebab dans l'embarras disant par exemple, « Bougre d'andouille, Creuse plus vite » ce qui fera sans doute croire à certains que Kebab a déjà déterré le trésor. Il dira « Bougre d'andouille, tu l'as engrosse la grosse » devant Bloody Mary pour la faire enrager. Bref, le perroquet ne répète que des passages de ce qui est arrivé au vrai Kebab avant sa mort mais de manière totalement incontrôlable par Kebab. Le joueur incarnant Kebab ne peut en aucune manière faire parler le perroquet. Le perroquet est totalement sous votre contrôle d'organisateur.

Ce que l'on peut dire du grigri sacré

Si quelqu'un place le grigri sur l'emplacement prévu à cet effet dans le temple, l'éruption du volcan épargnera le village. Aussi l'homme en noir, essayera de convaincre quelqu'un de l'enlever et de le jeter à la mer par exemple. Il ne peut le prendre lui-même en aucune façon. J'ai vu un Don Armando par exemple pactiser avec le diable, voler le grigri dans le temple et le jeter à la mer en échange de quoi l'homme en noir lui disait comment quittait l'île (il s'est contenté de lui dire qu'il y avait une pirogue au village). Don Armando a pris la mer, a jeté le médaillon en eau profonde et a finit noyé avec sa pirogue par manque de bol.

Ce que l'on peut dire du sacrifice rituel

Le rituel de Week-End comprenant le sacrifice d'une vierge ne peut avoir lieu que quelques minutes avant la



fin du jeu, lorsque « la lune est haute ». Il est donc impossible de Doña Esperanza ou tout autre joueur meurt avant la fin du jeu. Il y a même fort à parier que Week-End renonce à ce rituel s'il entend parler du sens des inscriptions sur les totems.

Notez que l'éruption a lieu, que Week End face ou non, le sacrifice. S'il le fait, l'éruption est seulement plus violente encore et par exemple rasera le village quand bien même il serait protégé par le grigri dans le temple. Pour accomplir le rituel, Week-End doit mener sa victime jusqu'au Volcan de la façon qu'il voudra avec ou non des complicités. Il lui sera sans doute plus facile de le faire par la ruse que par la force (Doña Esperanza a la protection des Iwa et éventuellement de certains pirates). Une fois qu'elle sera allongée sur la table, il n'aura plus qu'à lui arracher le cœur avec le poignard en pierre ou tout autre objet tranchant.

Ce que le maure aurait pu raconter

Voici ce qu'Amhed Brousouf aurait pu raconter si ses morts successives n'avaient pas grandement altéré sa mémoire. Ce texte résume la trame principale de cette Soirée Enquête et vous pourrez le remettre ou le lire aux joueurs une fois le jeu terminé.

Je m'appelle Amhed Brousouf Ibn Saïd Ibn Youssef Ibn Whajid El Hajjaj. J'étais autrefois et en d'autres lieux, un homme de lettres mais aussi un escroc de grand talent. Je dus pourtant me contraindre à quitter mon pays où mes activités venaient d'être découvertes.

Dans les caraïbes, je devins contremaître à bord de la « Belle Boule », le navire de Barberaze, un pirate à l'époque encore peu connu. Nous écumèrent toutes les mers, raflant de nombreux trésors que nous dépensions en une semaine à la Tortue. Barberaze était un grand navigateur, un grand tacticien et un combattant hors pair. Mais surtout, il était très bien informé. Il connaissait les positions et les mouvements de tous les galions espagnols, des navires de guerre comme des transports aux cales emplies de trésors. Nous étions toujours prêts à le suivre car nous savions qu'il nous mènerait à la victoire et à la fortune.

Vinrent les cents coffres, la plus grosse cargaison d'or espagnol en provenance des Amériques escortée par les meilleurs navires de guerre de sa majesté catholique. Barberaze ne put résister à leur appel et nous partîmes au combat, seuls contre une armada. Ce fut une victoire. Les coffres étaient à nous. Mais notre bateau avait subi d'importantes avaries et nous dûmes nous arrêter sur la première île déserte que nous rencontrâmes.

Les coffres furent enterrés sur l'île et le Capitaine me fit rédiger une carte et les instructions précises pour retrouver l'emplacement. Vint le soir, l'équipage reçut le droit de se saouler pour fêter la victoire. Qu'Allah soit loué de m'interdire l'alcool. Alors que tout le monde dormait, ayant bu bien plus que de raison, je vis le capitaine renverser un baril de rhum sur les voilages puis y jeter une torche. La belle Boule s'embrasa et tous ceux qui étaient à bord périrent. Je pus échapper aux flammes en plongeant à l'eau. Ne sachant pas nager, épuisé, je perdis connaissance. Quand je revins à moi, j'étais sur la plage aux côtés d'un jeune indigène. Il m'avait probablement sauvé de la noyade. Ensemble nous construisîmes un radeau et je pris le large en jurant de revenir me venger.

Plus tard, j'entendis dire que Barberaze était mort, tué par un noble espagnol au nom à rallonge qui le traquait depuis des années pour se faire une réputation. J'étais alors le seul à connaître l'emplacement du trésor. Je n'avais qu'un seul morceau de la carte, mais je me souvenais parfaitement de tous les détails.

Je mis plusieurs mois avant de pouvoir retourner sur l'île du Diable. Pour que la « Baleine Blanche » m'y conduise, je dus faire un marché avec son Capitaine et abandonner la moitié du trésor en jeu. Plusieurs mois de préparation, pour ne trouver que des coffres remplis de sable et de pierre. Il n'y avait jamais eu d'or dans ses coffres. Barberaze s'était fait piéger et pour cacher son erreur à l'équipage, il avait brûlé son propre navire et ses hommes par la même occasion.



Alors que je m'apprêtais à rejoindre le navire de Kebab, je vis Pepito, le singe de Barberaze, redevenu sauvage. Il portait autour du cou le collier de la reine d'Espagne que le pirate avait volé par le passé. A lui seul, il valait tous les trésors du monde. Je dus passer plusieurs jours à le traquer sur l'île sans succès. Résigné pour la seconde fois, je faillis à nouveau partir quand je fis la rencontre d'un indigène, le jeune garçon qui m'avait sauvé jadis. C'était un habile chasseur qui prétendait communiquer avec la faune. Il pouvait sans difficulté attraper mon singe mais il exigeait une contrepartie. Il voulait une jeune femme, une vierge et une fille de chef. C'était parfaitement dans les cordes de Kebab que je chargeais de l'enlèvement.

Il en fut ainsi. Quelques semaines plus tard, nous embarquions à nouveau pour l'île du Diable en compagnie d'une jeune femme de la noblesse d'Hispañola. Par manque de chance, deux bateaux nous prirent en chasse. Vint un combat inévitable et une effroyable tempête. Les survivants échouèrent sur l'île. Je n'étais pas parmi eux. J'étais mort, noyé.

La suite est un cauchemar. Une jeune femme me trouve sur la plage, elle me traîne dans la forêt et accomplit ce qui doit être une cérémonie vaudou pour me ramener à la vie. Quelqu'un vient, elle doit s'enfuir. Un homme m'examine, fouille mes poches, y prend le morceau de la carte qui était en ma possession puis s'en va.

Je me réveille. J'entends des bruits atroces dans ma tête ou plutôt des voix. Je crache sans cesse de l'eau. Je fais quelques pas pour me retrouver nez à nez avec Barberaze, le pirate. Il n'était donc pas mort. Il comprend aussitôt que je peux compromettre sa nouvelle identité et il me poignarde avant même que mes gestes lents me permettent de saisir mon cimeterre. Je perds à nouveau connaissance. Le temps passe. Quelqu'un s'approche, m'examine et s'en va.

Je me réveille à nouveau. J'ai du mal à progresser. Ma démarche est lente et saccadée. Les voix s'amplifient dans ma tête, elles me réclament mon âme. Ma mémoire me fait défaut. Je m'approche d'une épave pour me retrouver à nouveau face à Barberaze. Ebahi de me voir debout après m'avoir poignardé, il saisit une corde, me la passe autour du cou et me hisse à la hauteur d'une branche. Je me débats longuement puis perd à nouveau connaissance. Le temps passe. Quelqu'un s'approche, m'examine et s'en va.

Je me réveille à nouveau. Je suis toujours pendu. Je m'agite et la branche finit par casser. Ma tête ne tient plus très droite, elle tombe par moment et je dois la redresser de mes mains. Les voix me torturent et je n'arrive plus à me souvenir de ce que je fais ici. Je suis sur une colline, les morts me parlent, ils me réclament. Un homme s'approche de moi mon cimeterre à la main. Le sort s'acharne, c'est Barberaze. D'un geste vif, il me tranche la tête. Je perds connaissance. Le temps passe. Quelqu'un s'approche, m'examine et s'en va.

Je me réveille à nouveau. Ma tête est séparée de mon corps. Je la repose sur les épaules. Elle ne tient plus très bien et tombe par moment. Les voix me torturent. Je ne me souviens plus de rien.



Le Vieil Ermite

Ce que j'ai fait de ma vie

Mon histoire serait bien trop longue à vous conter si je commençais à son début. Aussi, je vais essayer de faire court. Je suis le plus grand des metteurs en scène. J'ai orienté la vie de chacun des personnages que vous allez voir. Je les ai façonnés. Je leur ai appris à haïr, à voler et à tuer. J'ai fait d'eux ce qu'ils sont devenus. Ce soir se joue le grand final de mon spectacle : l'apothéose de la haine, de la cupidité et de la tromperie qui verra leur fin à tous. D'eux-mêmes, ils se précipiteront dans mes bras, au fond des abysses.

J'ai eu bien des noms et j'ai joué bien des rôles au fil des temps. Mais aujourd'hui, je ne serai qu'un vieil homme, un naufragé impotent (un rôle de composition, il va s'en dire), du moins, jusqu'au final où je viendrais réclamer mon dû.

Pour engloutir cette île et tous ses occupants, je me sers de l'indigène Week

End. J'ai traduit pour lui les inscriptions sur les totems de ses ancêtres avec quelques petits changements de mon cru. Je lui fais croire que pour combattre le mal qui règne en ces lieux, il faut pratiquer le sacrifice d'une jeune vierge. La réalité est tout autre. Le sacrifice décuplera mon pouvoir sur l'île, ouvrira la porte des enfers et déclenchera une éruption qui les emportera tous.

Ce que je sais sur

Rien ne m'échappe. Je sais tout, je suis tout.

Ce qu'il me reste à faire

Laisser les pirates, se haïr, se provoquer et s'entre-déchirer. Cela m'amuse énormément. Quand viendra la fin, je récolterai leur âme et les jetterai dans la fournaise.

Ce que je sais faire

Je sais tout, je peux tout mais je passe mon temps à faire croire que je suis un incapable, complètement sourd. Cela m'amuse énormément.

Je réponds toujours à cotés aux questions que l'on me pose et bien souvent je prends soin de guider les gens au mauvais endroit. C'est « MON » île ! Je ne me lasse jamais de le répéter.



Une chose est sûre, leurs menaces ne m'impressionnent pas une seule seconde. Entendez par là, que je suis immunisé aux effets de leurs compétences. Personne ne peut me provoquer en duel sans en subir de lourdes conséquences.



Le Capitaine Kebab

et son perroquet

Ce que j'ai fait de ma vie

Je suis le Capitaine Kebab, le plus... enfin le plus... le plus redoutable pirate des... mince des quoi déjà ? Bon sang de bois, je n'y arriverai pas ! Je ne suis pas fait pour ça. Je ne suis pas un pirate. Je suis, j'étais... enfin je serai étudiant en Ethnologie à la Sorbone en 1870. Oui, c'est dans plus de 100 ans. Non, je ne perds pas la tête. Mon vrai nom est Gaspard Mollet. Je suis né en 1848 près de Versailles. Pour financer mes études, je suis devenu l'assistant de Théophraste Malino, un inventeur excentrique. Ce fou furieux dilapidait l'imposante fortune de sa famille dans des projets plus délirants les uns que les autres. Il faut préciser que l'un de ses ancêtres, un certain Kebab, avait découvert le trésor de Barberaze, faisant la fortune de tous ses descendants. Que Dieu me pardonne tout ce que cet argent me poussa à faire.

En 1875, Malino inventa une machine diabolique pour voyager dans le temps. La tentation d'utiliser une telle machine était bien trop forte. Je décidais de partir en secret pour 1747, sans aucun espoir de retour. Oh, je ne faisais pas cela par hasard. C'était la première étape d'un plan qui verra son aboutissement ce soir sur l'île du Diable.

J'ai voyagé sur toutes les mers à bord de navires marchands comme simple mousse ou cuisinier, jusqu'à pouvoir approcher la « Baleine Blanche ». C'était il y a un mois à peine. Le Capitaine Kebab avait fait escale à la tortue et traînait complètement ivre dans un tripot, le « Cochon en Rut ».

Vint la nuit où je décidais de l'aborder sur les quais déserts, le suppliant de me prendre à son bord. Il refusa et me frappa de son crochet. La suite est un peu confuse. Il y avait ce pistolet moderne que je tenais dans la main. Le canon était chaud. Sur le sol, le corps du Capitaine gisait, mort. J'avais fait feu 6 fois. A ce moment précis, il me sembla entendre un rire et voir une silhouette dans l'ombre mais personne n'était là. Le perroquet de Kebab vint se poser sur mon épaule en criant « Bouuuuugre d'andouille, qu'as tu fait là ? Bouuuuugre d'andouille ». Après la panique, vint une idée. Je retirais les vêtements de Kebab, le masque sur son visage défiguré par un requin, la carte qu'il avait sur lui et son crochet. Puis, je jetais son corps à la mer. Il n'y avait plus qu'une chose à faire. Je prenais sa place.

Le perroquet restait perché sur mon épaule. Le déguisement était parfaitement crédible. Par prudence, je congédiais le second, les contremaîtres et tous ceux qui connaissaient trop bien le Capitaine à bord de la « Baleine Blanche ». Je fouillais les cartes et autres manuscrits de Kebab mais rien ne révélait ses projets.



Le perroquet se mit alors à crier « Bouuuuugre d'andouille, tu l'enlèves cette fille, bouuuuugre d'andouille ». Bien sur ! L'animal savait ce que faisait le Capitaine. C'était pour moi la seule façon d'apprendre ce qu'il projetait. Durant les jours qui suivirent, j'essayai tant bien que mal de faire parler l'animal et de suivre à la lettre ses instructions. Ainsi, bien que j'ignore à quelles fins, je fut amené à enlever une jeune noble qui s'aventurait un peu trop imprudemment, seule aux alentours des navires. Grâce au perroquet, je fus prévenu qu'un homme viendrait à bord et que je devais l'emmener quelque part. L'homme s'appelait Amhed Brousouf, visiblement, il connaissait déjà le Capitaine. La « Baleine Blanche » appareilla et nous nous rendîmes sur l'île du Diable. La bataille, le naufrage, vous connaissez la suite.

Après la tempête, je me suis réveillé sur cette île, seul. J'ai marché quelques temps le long de la plage jusqu'à atteindre les restes calcinés d'un navire. Face à l'épave, un homme était pendu à la plus haute branche d'un arbre. Bon sang de bois,...c'était Brousouf, mon passager. Je fouillais le corps rapidement. Il n'avait rien. Je quittais les lieux sans tarder pour ne pas être vu en si macabre compagnie. On ne sait jamais ce que l'on pourrait imaginer.

Ce que je sais sur

Amhed Brousouf, l'homme à la mémoire d'éléphant

Brousouf semblait connaître bien des choses sur l'emplacement du trésor. Il est mort. Le vrai Kebab aurait peut être agi différemment lui sauvant la vie. En modifiant le cours du temps, j'ai probablement perdu toute chance de trouver le trésor.

Doña Esperanza de la Salvation

Quand je l'ai enlevée sur les quais, elle semblait chercher un bateau avec empressement. Elle devait probablement fuir quelqu'un. Selon les lois de la flibuste, elle est désormais ma prisonnière et il faut passer par moi pour obtenir sa libération. Malheureusement, je ne suis pas de taille à affronter tous ces pirates armés jusqu'aux dents.

Théophraste Malino

Bon sang de bois, il m'a suivi. S'il me démasque, tous mes projets tombent à l'eau. Essayons de ne pas paniquer. Il ne me reconnaîtra probablement pas. Il doit être simplement ici pour rencontrer son aïeul dont j'ai pris la place.

« L'île mystérieuse »

Dans la tempête, j'ai perdu un roman que j'avais emmené du futur. Il s'agit de « L'île mystérieuse » de Jules Verne. C'est une édition de 1874. Si Malino le trouve,... Bon sang de bois, il comprendra qu'il n'est pas le seul à avoir fait le voyage.

Ce qu'il me reste à faire

- Trouver le trésor
- Quitter l'île

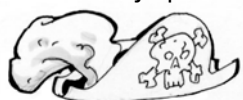
Ce que je sais faire

Connaissance des inventions Malinomatic™ (1 PA)

J'ai travaillé avec Malino par le passé,... enfin dans le futur et pour 1 Point d'Action, je suis capable d'identifier les machines qu'il a construit. Je peux également tenter de les utiliser sans l'aide de leur inventeur mais cela me coûte 1 Point d'Action en plus du coût normal d'utilisation de la machine.

Ethnologie (1 PA)

En 1875 à Paris, je préparais une thèse sur les cultures indigènes du XVIIIème siècle. Je connais les traditions, les bases des dialectes et même quelques pictogrammes indigènes des caraïbes. Pour 1 Point d'Action, je peux essayer de traduire un document primitif.



Ce que j'ai sur moi

Un pistolet

Un morceau de la carte au trésor.

Le masque de Kebab que je porte sur le visage et un crochet que j'ai fixé sur ma main gauche.

Ce que je vax une arme à la main

Le véritable capitaine Kebab était certainement un grand combattant et un grand pirate. Moi, je ne suis rien de tout cela.

Capacité de combat : 1



Amhed Brousouf

L'Homme à la mémoire d'éléphant

Ce que j'ai fait de ma vie

Je ne me souviens plus de rien. Je suis vivant. Non, je suis mort. Enfin, je parle. Ma voix est devenue caverneuse. Je bouge et je marche avec raideur. Ma tête a du être tranchée. Elle ne tient plus et tombe par moments, m'obligeant à la ramasser et à la reposer sans cesse sur mes épaules. ~~ALLAH,~~

~~QUELLES SONT CES VOIX QUI PARLENT DANS MA TÊTE ?~~

~~QUELLES SE TAISENT...~~ Je m'appelle Amhed Brousouf,

j'étais marin... ou érudit, je ne sais plus. Je suis venu sur l'île dans un but précis mais lequel ? Ce n'était pas la première fois. ~~ARRÊTEZ ARRÊTEZ DE ME TORTURER !~~ Je

n'étais pas seul, quelqu'un ici était avec moi, quelqu'un que je contrôlais. ~~MAIS QUI EST LE BARON SANDI ? QUI SONT~~

~~CES VOIX ?~~ On m'a tranché la tête... Non, j'ai les poumons

remplis d'eau. Je ne sais pas nager, j'ai du me noyer. Cette

douleur dans le dos, n'est ce pas un coup de poignard ? Mais

pourquoi je me souviens d'être resté des heures pendu par le

cou à un arbre ? ~~POURQUOI ME TORTUREZ-VOUS AINSI ?~~

~~LAISSEZ-MOI TRANQUILLE !~~ A nous les cent coffres. Sus

aux espagnols ! ~~JE VEUX QUE LES VOIX SE TAISENT !~~ Le bateau brûle. L'homme à la capuche noire. ~~JE~~

~~VEUX MOURIR !~~ Des pierres, rien que des pierres. Ce doit être le petit singe. Le collier. Pourquoi ne suis

je pas mort comme les autres ? ~~LAISSEZ-MOI MOURIR EN PAIX !~~

Ce que je sais sur

L'ermite

Il n'est pas ce qu'il paraît. Je vois son vrai, son sombre visage. Allah, protégez-moi.

Barberaze

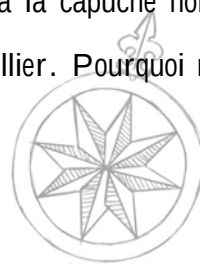
Ce nom me dit quelque chose. J'ai dû avoir affaire à lui par le passé. Je vois des flammes partout, tout autour de moi.

Le Capitaine Kebab et son perroquet

Le marché, l'enlèvement, le trésor. Pourquoi ?

Doña Esperanza de la Salvation

Une « fille de chef ». Je me souviens de ces mots. Pourquoi ?



Don Armando Adamo Rojas Martinez Mendoza y Feliz de la Luz de Saragoz

Je connais ce visage.

Bloody Mary

« Le Cochon en rut » ?

Week End

Le chasseur, ... je m'en souviens, c'est le chasseur.

Ce qu'il me reste à faire

- Trouver la personne qui a troublé le repos de mon âme et qui me torture de la sorte.
- Retrouver ce que je devais savoir auparavant et achever ce que je suis venu faire sur cette île.

Ce que je sais faire

Fragments des souvenirs (1/2 PA)

Pour un Point d'Action, je peux faire l'effort de me souvenir. De qui ? De quoi ? C'est une autre affaire. Pour 2 Point d'Action, je peux essayer de me souvenir de quelque chose de plus précis concernant une personne en particulier ou un objet.

Peur (1 PA)

Mon état de mort-vivant me permet de provoquer la peur. Si un inconscient me provoque en duel, pour un Point d'Action, je peux l'effrayer et le faire renoncer ainsi à m'attaquer (Le Point d'Action qu'il a dépensé pour le duel est perdu).

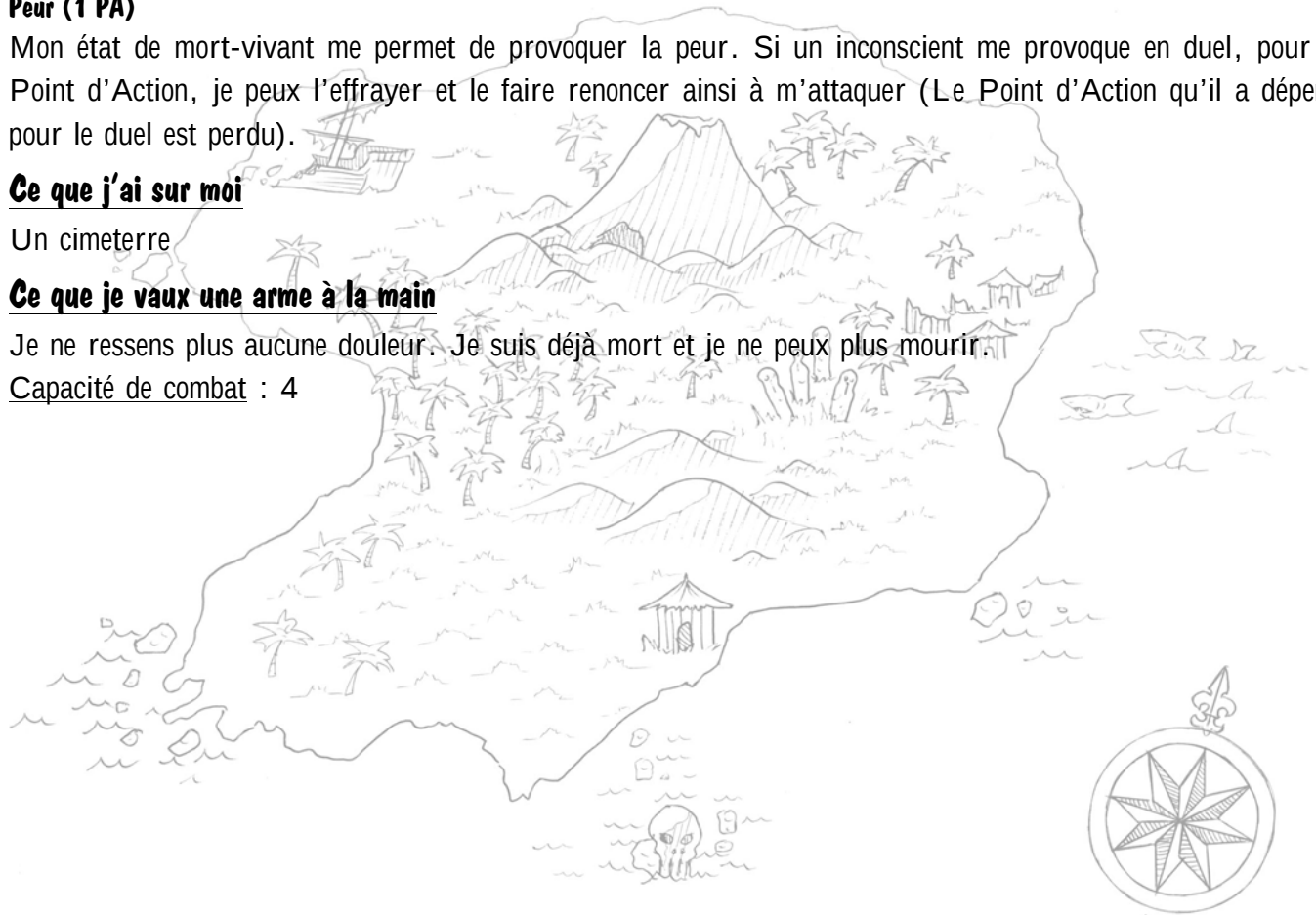
Ce que j'ai sur moi

Un cimetière

Ce que je veux une arme à la main

Je ne ressens plus aucune douleur. Je suis déjà mort et je ne peux plus mourir.

Capacité de combat : 4



Dona Esperanza de la Salvation

Ce que j'ai fait de ma vie

J'ai vécu toute mon enfance sur Hispañola dans la soie et l'opulence d'une riche famille de la noblesse espagnole. Mon père, Don Alfonso, ne s'occupait guère de moi et je passais le plus clair de mon temps avec Grosse Mama, ma nourrice indigène. C'était une Manbo, une prêtresse du vaudou. En secret, elle m'enseignait à connaître les lwa (les esprits) et les rites pour les invoquer. Un jour, mon père nous surprit. Il fit exécuter Grosse Mama sur-le-champ et je fus envoyée au couvent. Par vengeance, j'ai jeté une puissante malédiction sur ma famille et depuis plusieurs années mon père est rongé par une maladie qui le fait atrocement souffrir et que nul ne sait soigner.

C'est au couvent que j'ai commencé à recevoir les premières lettres du « Chevalier de mon cœur ». C'est ainsi qu'il les signe réellement. C'est un poète, un homme admirablement romantique et mystérieux. Ses lettres sont un délice des sens et je suis tombée éperdument amoureuse de lui. Il est noble, riche et parcourt le monde en quête d'aventures... mais il ne m'a rien dit de plus sur lui. Bien sur, mon amour pour cet homme doit rester secret. Mon père ne l'approuverait jamais et c'est bien plus excitant ainsi.

J'avais décidé de m'enfuir de ce maudit couvent et de partir le retrouver. Mais, en cherchant un bateau sur le port, je me fis enlever par de terribles pirates. En échange de quelques dentelles de valeur, l'un d'eux accepta de faire parvenir une lettre à mon bien-aimé. Ainsi, j'ai pu le prévenir. Je suis captive du Capitaine Kebab et je suis persuadée qu'il viendra me délivrer.

Sur le bateau, quelques heures avant la tempête, j'ai entendu le Maure parler pendant son sommeil. Il parlait d'un collier d'une très grande valeur, plus précisément du collier de la reine d'Espagne. L'argent ne m'intéresse guère mais retrouver le collier de la reine serait tellement romanesque.

Après le naufrage, je me réveillais sur une plage de sable fin. J'étais seule et enfin libre. Je décidais d'explorer les alentours afin de trouver quelqu'un qui puisse m'emmener au port le plus proche. A peine plus loin, je découvris le corps sans vie de Monsieur Brousouf. Il s'était visiblement noyé. J'avais pensé le questionner habilement à propos du collier de la reine de son vivant mais c'était une opportunité à ne pas manquer. Je traînai son corps dans la forêt à l'abri d'éventuels regards et je fis les préparatifs pour une cérémonie vaudou. J'invoquais le Baron Samdi, gardien du royaume des morts et je lui fit les offrandes



nécessaires pour qu'il ramène Monsieur Brousouf à l'état de zombie. Il ne me restait plus qu'à le questionner quand je fut dérangé par un rire de dément. Un homme dont le visage était dissimulé sous une capuche noire se tenait derrière moi. Un autre bruit se fit entendre. Quelqu'un d'autre approchait. L'homme en noir avait déjà disparu. Je dus me cacher dans les fourrés. Je pus reconnaître le nouvel arrivant, c'était Monsieur Malino, l'inventeur. Il examina le maure et s'empara d'un morceau de carte qu'il avait sur lui. J'ai du faire quelques bruits car il s'intéressa de très près à l'endroit où je me tenais. Avant qu'il ne puisse me voir, je pris la fuite. A la lisière de la forêt, je me retrouvais nez à nez avec le capitaine Kebab. J'étais à nouveau captive. Nous rencontrâmes le vieil homme qui rassemblait les survivants devant sa cabane.

Ce que je sais sur

Le Capitaine Kebab et son perroquet

Même si vos mains sont libres, vous êtes sa captive. Selon les lois de la flibuste, tous vous considèrent comme tel et nul ne saurait vous libérer sans négocier avec lui. C'est un être abject avec de sale manière. Il doit perdre la tête, vous l'avez entendu, à plusieurs reprises, prendre ses ordres auprès de son perroquet.

Ahmed Brousouf, l'homme à la mémoire d'éléphant

C'est désormais un zombie à vos ordres, mais son âme lutte perpétuellement pour se libérer de votre étreinte.

Ramon le Sale

Il porte bien son nom. Il sent fort mauvais. Dieu, que cet homme est repoussant.

Don Armando Adamo Rojas Martinez Mendoza y Feliz de la Luz de Saragoz

Il est beau, séduisant et c'est le seul gentilhomme présent sur cette île. Il s'agit sans aucun doute du « Chevalier de mon Cœur » venu pour me libérer.

« Le Chevalier de mon cœur »

Vous ne savez rien de lui à part une adresse où vous adressez vos lettres, « Au Cochon en Rut » sur l'île de la Tortue.

Ce qu'il me reste à faire

- Retrouver le « Chevalier de mon cœur » et quitter l'île avec lui
- M'emparer du collier de la reine

Ce que je sais faire

Possession Vaudou (1 PA)

Je connais les rituels pour forcer un lwa à prendre possession d'un individu. Les effets dépendent étroitement de l'esprit invoqué. Chaque rite nécessite une offrande d'un PA.

Papa Legba : La victime a un comportement brutal, violent et insultant pendant 10 minutes.

Baron Samedi : Ramène un mort sous la forme d'un zombie à l'allure cadavérique, jusqu'au levé du soleil

Ezili : La victime prend des airs séduisants et a un comportement provocateur envers les personnes du sexe opposé pendant 10 minutes.

Jeter/Lever une malédiction (3 PA)

Grâce au Vaudou, je suis capable de jeter les pires malédiction pour 3 Points d'Action. Mon père fut le premier à en souffrir. Les effets sont à ma convenance (ils doivent être accepté par l'organisateur). Je peux tout aussi bien forcer quelqu'un à bafouiller à vie comme lui donner d'horribles douleurs pendant des heures. De la même manière, je peux lever toute malédiction pesant sur quelqu'un.

Commander un esclave zombie (1 PA)

Pour un PA, je peux donner un ordre à un mort que j'ai ramené à la vie. L'ordre contenu dans une seule phrase peut être de remettre un objet, de dire ou faire quelque chose devant d'autres, ou encore une simple question. (L'ordre peut être transmis par l'intermédiaire de l'organisateur pour rester anonyme).



Protection des lwa (1 PA)

J'ai accompli le rituel qui m'assure la protection des lwa. Toute créature qui voudrait me menacer physiquement subirait une violente malédiction. La victime se tord de douleur pendant 5 minutes et sa tentative échoue. Cependant pour remercier les esprits et éviter leur colère, je dois leur faire une offrande d'un PA après chaque tentative.

Ce que j'ai sur moi

Absolument rien

J'avais un petit mouchoir de dentelles, brodé d'un symbole vaudou mais je l'ai perdu durant le naufrage.

Ce que je veux une arme à la main

Je n'ai aucune arme. Je ne saurais pas m'en servir de toute façon.

Capacité de combat : 0.



Ramon Le Sale

Ce que j'ai fait de ma vie

Ne jugez pas un homme à son apparence. Je n'ai pas toujours été le pouilleux infect que vous voyez aujourd'hui. Autrefois, je m'appelais Don Ricardo de las Palmas. J'étais gentilhomme bien que sans grande fortune. Je sortais de l'Ecole Royale de la Marine de Madrid. J'étais également l'ami et le confident de Don Alfonso de la Salvation, un noble influant possédant la moitié des plantations d'Hispañola. Bon sang, sa fille était merveilleuse ! J'en suis tombé amoureux dès les premiers jours. Mais elle n'eut jamais un regard pour moi et sans le sou, l'épouser était une chimère.

Ma passion devint désespoir. Et le désespoir me conduisit à la folie. J'étais prêt à vendre mon âme pour elle. Et d'une certaine manière, c'est ce que j'ai fait. Un homme vint me voir. Il était vêtu de noir et son visage était dissimulé sous un capuchon. J'ignore comment mais il savait tout de moi. L'inconnu se prétendait mage et devin. Il me tendit une fiole contenant un liquide verdâtre. Je me souviens de ses mots : « Bois ceci et tu trouveras les mots qui feront battre son cœur. Mais je dois te prévenir. Si tu tardes trop à consommer votre amour, les conséquences seraient fâcheuses. » L'homme s'éloigna. Je suis resté à regarder la fiole pendant des heures, immobile. Puis, je l'ai bu d'une traite.

En ce temps, Don Alfonso devenait de plus en plus paranoïaque. Il me fit part de ses craintes d'être victime d'un complot. Quelques jours plus tard, il plaça sa fille dans un couvent pour la protéger puis il tomba étrangement malade, comme empoisonné, confirmant ainsi ses soupçons.

Le diable se jouait de moi. La belle était hors de mon atteinte. Je lui adressais des lettres brûlantes d'amour que je signais « le Chevalier de votre Cœur ». Je lui demandais d'envoyer ses réponses à l'auberge du « Cochon en Rut » sur l'île de la Tortue où je passais désormais les trois quarts de mon temps. J'en reçus à chaque fois. Ses mots étaient doux, son amour sincère. La potion du vieil homme avait fait son effet.

Les mois passèrent et je ne vivais plus que pour ses lettres. L'amour m'aveuglait et j'en oubliais l'avertissement du mage. Mon visage avait changé, il était plus rude. Ma peau était sale et mon odeur celle d'un bouc, même après plusieurs bains. Je ne passerais plus jamais pour un gentilhomme. Par dépit, je me fis flibustier puis Corsaire pour sa Majesté Catholique d'Espagne.

Il y a quelques semaines, Doña Esperanzia fut enlevée par le Capitaine Kebab. Elle réussit en achetant un marin à me faire parvenir une lettre, comptant sur son « Chevalier » pour la délivrer. Que faire ? Je ne pouvais pas me présenter devant elle dans mon état. C'est alors que je reçus la visite de Don Armando



Adamo Rojas Martinez Mendoza y Feliz de la Luz de Saragoz. Il avait un billet de sa Majesté Catholique m'ordonnant de faire route sur l'île du Diable. Coïncidence ou signe du destin, la « Baleine Blanche » de Kebab et le « Joli Coquillage » de Bloody Mary avaient pris ce même itinéraire. Vint un terrible combat entre nos trois navires et une tempête qui nous balaya tous.

Sans doute quelques heures plus tard, sur le rivage, je repris connaissance. J'étais seul. J'arpentais la plage à la recherche d'autres survivants. Personne. A la lisière d'une forêt de bosquet, je découvris le corps d'Amhed Brousof. Il était couché sur le ventre. Un poignard était fiché dans son dos. Il n'avait rien sur lui. Je quittais les lieux de peur qu'on m'y surprenne.

Un peu plus tard, je rencontrais le vieil homme qui rassemblait plusieurs survivants près de sa cabane sur la plage.

Ce que je sais sur

Le Capitaine Kebab et son perroquet

J'ai entendu dire que Kebab avait congédié son second et ses contremaîtres, il y a quelques semaines à peine. Un ou deux passe encore, tous c'est plutôt étrange.

Amhed Brousof

J'ai entendu dire qu'il était recherché dans son pays pour de multiples escroqueries. C'est une bonne raison pour entrer dans la flibuste. Mais que penser d'un escroc notoire qui prétendait connaître l'emplacement d'un trésor chimérique ?

Doña Esperanza de la Salvation

Elle est si belle et si douce. Je ne peux me résoudre à lui avouer ma flamme tant que je serais dans cet état. Elle me repousserait certainement. L'amour est aveugle dit-on, mais pas à ce point.

Don Armando Adamo Rojas Martinez Mendoza y Feliz de la Luz de Saragoz

J'ai reçu l'ordre de l'amener sur l'île mais j'ignore pourquoi. Si le billet était bien authentique, cet homme a les faveurs de la couronne ce qui n'est guère étonnant pour celui qui a tué le plus grand pirate des caraïbes.

Bloody Mary

J'ai déjà vu cette femme à la taverne du « Cochon en Rut ». Elle était dans les bras du Capitaine Kebab. Difficile de savoir lequel des deux était le plus saoul. Ils semblaient fêter une victoire ou en tout cas un projet commun qui s'était déroulé avec succès.

Ce qu'il me reste à faire

- Délivrer l'amour de ma vie en trouvant un arrangement avec son ravisseur et quitter l'île avec elle
- Trouver le trésor qui me donnera les moyens de vivre comme un gentilhomme
- Rompre la malédiction dont je suis victime si c'est encore possible
- Venger Don Alfonso en démasquant le complot

Ce que je sais faire

Odorat surdéveloppé (1 PA)

Votre transformation a eu un modeste avantage. Votre odorat est devenu avec le temps d'une acuité exceptionnelle. Vous pouvez « sentir » une personne, un objet ou un lieu pour 1 Point d'Action.

Ce que j'ai sur moi

Un pistolet

La fiole du mage pratiquement vide

Ce que je vaudrais une arme à la main

Je suis plutôt habile, mais je n'aime guère me battre.



Capacité de combat : 3.



Don Armando Adamo Rojas Martinez Mendoza y Feliz de la Luz de Saragoz

Ce que j'ai fait de ma vie

Il faut tout d'abord que yé vous avoue quelque chose. Si yé souis né (inspire) Don Armando Adamo Rojas Martinez Mendoza y Feliz de la Luz de Saragoz (souffle), yé mé fis connaître autrefois sous oune autre nom. Y'étais el plous grand pirate des caraïbes, y'étais, il y a oune an encore, Barberaze.

Yé souis la plous fine lame dou monde. Yé n'était pas fait pour vivre à la cour d'Espagne où yé m'ennouyais à mourir. Alors, yé mé fit flibustier. Yé pris oune autre nom et yé né laissais yamais personne repartir en ayant vou mon visage. Mais y'utilisait touyours ma véritable identité pour glaner des renseignements auprés dé mon pays. Ainsi yé pou m'emparer de nombreux galions espagnols et de leur précieuse cargaison. Yé souis aussi el plous bel amant dou monde. Yé séduisit toutes les femmes d'Espagne et même la plous grande d'entre elles. La reine m'offrit son plus beau collier en gage de son amour, oune collier dé diamants qué yé mis autour dou cou dé mon pequeño singé, Pépito.

Plous les défis étaient grands, plous ils arrivaient à vaincre mon ennouie. Aussi, quand yé entendou parlé dé los cent coffres et dé leur escorte, y'ai pas hésité. Mais c'était oune grosse erreur. C'était oune piège pour mé capturer. Y'ai vaincou leurs lourds vaisseaux de guerre mais au lieu d'or los coffres ne contenaient qué des pierres. Mes compañeros sé séraient moutinés s'ils avaient sou. Alors yé né leur ai dit nada et yé pris los coffres.

Mon bateau était fortément endommagé et beaucoup dé mondé était à ma poursuite. Alors nous avons caché los coffres. Yé savais que tôt ou tard, mes compañeros sauraient pour el trésor. Alors, yé leur ai permis de boire pour fêter la victoire et pendant qu'ils cuvaient, yé brulais le bateau avec tout l'équipage à son bord. Les flammes ont effrayé Pepito et il a foui dans la jungle. Yé l'ai yamais retrouvé. A la loueur dou brasier, yé vou oune homme, le visage dissimoulé derrière une capouche noire. Il mé regardait. Yé courru dans sa direction pour lé touer mais il avait déya disparou.

Yé souis parti, seul et yé imaginé l'histoire comment y'ai toué Barberaze. Comme plous personne n'en entendit yamais parlé, on me crou et yé souis révenou en Espagne comme oune héros. Mais yé tout perdou. Mon trésor est autour dou cou dé Pepito et yé doit lé retrouvé.

Y'ai présentait oune billet de su majesté catholique à Ramon, oune corsaire de la couronne. Lé message mé donnait lé droit de réquisitionner sone naviré. Y'ai loui demandé dé mé conduire sour l'île du Diable avec la souite que vous connaissez.



Après lé naufrage, yé mé suis reveillé seul sour cette île qué yé connaît bien. Yé suis alors parti à la recherché dé Pépito. Plous tard, en la forêt, yé souis tombé nez à nez avec Brousof, mon ancien contrémaître. Bastardo ! Yé lé croyait mort avec tout mon équipage. Yé pris ma dague et yé lé toué. Il né fallait pas qu'il pousse trahir ma nouvelle identité. Yé souis réparti.

Plous tard, yé trouvé l'épavé dé la « Belle Boule », mon ancien vaisseau. Et yé souis tombé nez à nez avec Brousof. Hijo de perra ! Yé lé dérrà toué ! Yé pris une corde et yé lé pendu à oune arbre. Yé souis réparti.

Plous tard, yé mé trouvé sour oune colline quand yé souis tombé nez à nez avec Brousof. Madre dé dios, me dicé combien dé fois, yé lé toué ? Yé pris sone épée, yé lé décapité et yé souis réparti.

Ce que je sais sur

Le vieil ermite

C'est oune veille homme mais il est certainement bien plous malin qu'il n'en a l'air. Il connaît bien l'île et il pourrait très bien savoir cé qu'est dévénu pepito.

Amhed Brousof, l'homme à la mémoire d'éléphant

Yé l'ai toué mais il revient touyours. Yé doit l'empêcher dé révéler ma véritable identité.

Doña Esperanza de la Salvation

Esta la fille dé Don Alfonso de la Salvation, lé noblé qué possède la moitié des plantationes d'Hispañola. Yé croyais qu'elle était dans oune couvent. Ou yé mé trompe, ou les couvent sont très mal fréquentés de nos yours.

Bloody Mary

Sou visage né m'est pas totalement inconnou. Etais ce oune ancienne dé mé maitresse ? Yé né sais plous. Il y en a ou tellement.

Week End

S'il vit sour l'île dépuis longtemps, il pourrait m'avoir vou il y a oune an. Yé dois mé méfier dé loui.

Ce qu'il me reste à faire

- Retrouver Pépito ou au moins el collier dé diamants
- Répousser la découverte de los coffres car plous ils les cherchent moins ils s'intéressent aux diamants.
- Etre le seul à quitter l'île vivant

Ce que je sais faire

Séduction (1 PA)

Yé souis el plous bel amant dou monde et yé peux séduire toutes les femmes. Pour oune PA, yé pé leur poser oune question ou leur demander de me remettre oune objet. Aucoune né mé résiste.

Botte secrète (1 PA)

Yé peux dépenser oune PA pour utiliser ma botte secrète pendant oune douel. Esta la pire insulte qué personne né peut résister : « Ta mère à poil sur le gaillard d'avant ». Quand yé la dit, yé gagne automaticamenté la passe.

Ce que j'ai sur moi

Oune rapière

Oune billet dé la Reine d'Espagne

Ce que je vau une arme à la main

Yé souis la plous fine lame dou Monde.

Capacité de combat : 4.



Bloody Mary

Ce que j'ai fait de ma vie

Sur toutes les mers et tous les océans, les marins tremblent à la vue du « Joli Coquillage », mon brigantin. Tous me craignent plus que la mort. Ils me surnomment la tigresse des 7 mers. Je suis encore pire que cela. Je suis la pirate la plus impitoyable des caraïbes. Je suis la digne fille de mon père, Barberaze. Mais chut, seul le diable connaît mon secret. Personne ne doit savoir. Du moins tant que je ne me suis pas emparée de mon héritage légitime, les cent coffres.

Je vois que j'ai capté votre attention. Alors écoutez-moi bien mes mignons, voici comment débute mon histoire. Je suis née sur la Tortue d'une catin vérolée qui me laissa orpheline le jour de mes 10 ans. Mon père était le plus grand mais aussi le plus recherché de tous les flibustiers des mers du sud. Jamais je n'ai pu le rencontrer. J'ai grandi seule au milieu des boucaniers et des pires forbans. J'ai appris à naviguer, à combattre, à boire et à jurer comme un homme. A 15 ans, j'entrais dans la flibuste et à 22, je commandais mon propre navire. Mon père aurait été fier de moi. Hélas, il est mort, il y a presque un an, ignorant probablement mon existence. Que le diable m'emporte si ce soir il n'est pas vengé ! Je briserais de mes mains son meurtrier, ce nobliaux espagnol : Don Armando patati patata de mes fesses.

Mais ce n'est pas le seul Bâtard qui périra ce soir. Maudit soit ce chien de Kebab ! Je lui enfoncerai mon plus gros canon dans l'arrière train avant d'allumer délicatement la mèche. Vous vous demandez ce qu'il a pu faire pour mériter une telle attention ? Ecoutez-moi bien attentivement. **PERSONNE NE SE MOQUE DE BLOODY MARY !** Personne ne la vole impunément, et personne ne l'engrosse sans son consentement ! Trois interdits qu'il a outrepassés ce qu'il payera très cher. Ça se passait à la taverne du « Cochon en Rut », il y a quelques mois. Nous fêtions à grand renfort de rhum une victoire commune et un bon butin. Le fils de chien m'a saoulée. La suite ne vous regarde pas. Mais il ne s'est pas contenté de la fille, il a également volé ma carte. Oh, ce n'était pas une carte ordinaire, c'était un des fragments de la carte du trésor de mon père. J'avais dépensé une fortune pour l'obtenir. Kebab, cette nuit, le Diable emportera l'un de nous deux.

D'ailleurs, je ne suis pas la seule à le poursuivre. Sur le port de Calais, un homme étrange se présenta à moi. Il s'appelait Théophraste Malino et se prétendait inventeur de talent. Il cherchait un navire pouvant se lancer à la poursuite de la « Baleine Blanche ». Par les deux bigorneaux de Neptune, c'était son jour de chance. Nous fîmes un marché des plus honnêtes. Je le laissais monter à bord, lui et ses folles machines, s'il me cédait un puissant canon de son cru. L'affaire était faite.

La suite vous est bien connue maintenant. La rencontre avec le navire de Kebab donna lieu à un terrible



affrontement au cœur de la tempête et nous fîmes naufrage. Je revenais à moi sur une plage de l'île du Diable, seule. J'entrepris d'explorer l'île à la recherche de mon équipage. Sur une colline, je découvris le corps d'Amhed Brousouf, décapité. Sa tête gisait à côté du cimetière ensanglanté qui avait servi à la trancher. Le Maure connaissait l'emplacement du trésor. Sa disparition est une grande perte mais elle ne profitera plus à ce chien de Kebab. C'est à moi de jouer maintenant. Le trésor est là quelque part et quelqu'un en sait bien plus qu'il n'en dit.

Ce que je sais sur

Barberaze

Mon père avait divisé la carte qui mène à son trésor. J'en possédais une partie mais sans les autres, elle n'offrait aucun intérêt. Tout est à refaire maintenant.

Le Capitaine Kebab et son perroquet

C'est un très grand pirate, un homme redoutable mais il est allé trop loin en voulant se mesurer à Bloody Mary. Il porte un masque partiel sur le visage depuis qu'un requin l'a défiguré et lui a arraché sa main droite.

Amhed Brousouf, l'homme à la mémoire d'éléphant

Comment Brousouf connaissait-il l'emplacement du trésor ? Peut-être avait-il un morceau de la carte lui aussi. En tout cas, son cadavre n'avait rien d'intéressant sur lui.

Doña Esperanza de la Salvation

J'ai entendu dire que Kebab n'avait réclamé aucune rançon pour cet enlèvement. Ce n'est pas dans ses habitudes. L'a-t-il enlevée pour son plaisir personnel ? Grrrrr... Ce sera pour lui une délivrance que de lui couper ce qui s'agite un peu trop.

Don Armando Adamo Rojas Martinez Mendoza y Feliz de la Luz de Saragoz

Il prend de grands airs, raconte ses exploits pour se faire mousser mais en réalité, c'est un moins que rien. Il n'a sûrement pas fait la moitié de ce qu'il prétend. Jamais mon père n'aurait pu perdre contre lui. Il l'a probablement tué comme un lâche lui plantant une lame dans le dos. Cela ne fait guère de doute qu'il est venu pour le trésor.

Théophraste Malino

J'ignore les raisons pour lesquels il poursuit Kebab mais vu la puissance de feu de son canon, c'est un allié de poids.

L'asticot

Je l'ai découvert en pleine mer, au cœur d'une tempête, allongé sur le pont de mon navire. Une poutre avait heurté sa tête. Il prétendait souffrir de perte de mémoire. Pas de passager clandestin sur mon navire. Il intégrait l'équipage ou passait à la baille.

Ce qu'il me reste à faire

- Venger la mort de mon père en faisant échec aux projets de Don Armando
- Faire payer Kebab pour les affronts qu'il m'a fait sans révéler cette #@%\$*£! de grosseesse à quiconque
- Reconstituer la carte, retrouver mon héritage et quitter l'île.

Ce que je sais faire

Parade exceptionnelle (1/2 PA)

La légende prétend que mon père était un combattant hors pair. On dit aussi qu'il avait une botte secrète imparable. Comme lui, d'autres pirates ont sûrement plus d'un tour dans leur sac. Mais ils ne m'impressionnent pas. Si quelqu'un tente d'utiliser une compétence de combat contre moi, pour un Point d'Action, je peux choisir de répondre « Meme pas mal ». Les effets sont alors ignorés. En dépensant deux



Points d'Action, je peux répondre « Toi-même », auquel cas les effets se retournent contre mon adversaire.

Ce que j'ai sur moi

Un pistolet

Ce que je vax une arme à la main

Je suis capable de toucher une pomme à 5 lieues.

Capacité de combat : 3.



Théophraste Malino

Ce que j'ai fait de ma vie

Oui, c'est ça. J'ai une idée... Ah pardon, excusez-moi, je pensais tout haut. Je me présente, Théophraste Malino, je suis un inventeur de génie. J'ai appris la physique, les mathématiques, l'astronomie et bien d'autres sciences. Oui, ça marchera comme ça, c'est une certitude. Hum, hum... Pardon, je... Je suis l'arrière, arrière, arrière, petit-fils du capitaine Kebab, celui qui trouva le trésor de Barberaze faisant ainsi la fortune de tous ses descendants. Je peux paraître un peu vieux pour quelqu'un qui ne viendra au monde qu'en 1826. En réalité, c'est une longue histoire qui commença,... enfin qui commencera en 1875 quand j'inventerais la machine à remonter le temps **MALINOMATIC™**. Mais c'est bien sur, il y a trop de pression sur le piston. Euh... Hum.

Revenons à la machine. Globalement, elle fonctionnait. Enfin, les premiers essais ont montré quelques imperfections. En effet, dans les jours qui suivirent, ma vie se mit à basculer. Mes amis, mes confrères ne me reconnaissaient plus. Mon assistant Gaspard avait disparu. Ma fortune s'était volatilisée. Il semblait même que je n'en ai jamais eu. J'étais couvert de dettes et j'avais toutes les banques aux trousses. Tout ce dont je me souvenais n'avait jamais existé.

La conclusion était simple : soit je perdais la tête, hypothèse probable et fortement désagréable, soit ma machine avait altéré en quelques manières le cours du temps. Quelque chose avait empêché mon aïeul, le capitaine Kebab de trouver le trésor de Barberaze. Ses descendants n'étaient plus alors que des manœuvres sans le sou. Pourtant, mes souvenirs et mes connaissances n'étaient en rien affectées. Est-ce pour résoudre le Paradoxe qui serait apparu si je n'avais jamais inventé la machine ? C'est probable. Et cela va me permettre de corriger mes erreurs. Je devais faire un bond dans le passé, emmenant avec moi quelques unes de mes inventions qui s'avèreraient sûrement très utiles.

Tout était prêt. Le temps de partir était enfin venu. Je tirais la manette enclenchant le processus de voyage à travers le temps. Un rire de dément raisonna dans tout le laboratoire. Un homme vêtu de noir, le visage dissimulé sous un capuchon me regardait fixement. Tout devint flou,... Je perdis connaissance. Quand je revint à moi, j'étais dans une rue de Paris, cent ans plus tôt.

Il ne me manquait plus qu'un bateau pour partir à la poursuite de la « Baleine Blanche ». Je fis la rencontre de Bloody Mary. Elle semblait avoir ses propres raisons de poursuivre Kebab. Aussi, nous avons réussi à nous entendre. J'équipais son bateau d'un Canon « Eradicateur » **MALINOMATIC™** et je pouvais monter à son bord.



Le naufrage survint. Quelques temps plus tard, je me réveillais sur une plage, sur cette île. J'étais seul. Aucune trace de Bloody Mary, ni de son équipage. En explorant les alentours, dans une petite forêt non loin de la plage, je découvris le corps du maure. L'homme s'était visiblement noyé. A l'évidence ce n'était pas ici. Les traces sur le sol indiquaient qu'il fut traîné depuis la plage sans doute pour le dissimuler. J'entrepris de le fouiller. Je ne trouvais rien à l'exception d'un morceau de carte que je décidais de garder dans l'espoir qu'il puisse me permettre de m'orienter. Un léger bruit survint, quelqu'un avait brisé une branche et remué quelques feuillages. On m'épiait. Le temps que je m'approche des bosquets, il n'y avait plus personne. Quelques minutes plus tard, je rencontrais le vieil ermite qui rassemblait les survivants devant sa cabane sur la plage.

Ce que je sais sur

Le Capitaine Kebab et son perroquet

Votre arrière, arrière, arrière, grand-père avait rédigé ses mémoires, 15 ans après la découverte du trésor, un récit fort intéressant sur ses aventures dont vous aviez conservé quelques extraits. Malheureusement, la tempête vous les a ravies. C'était un pirate de légende. Il affronta un requin à main nue, y laissant une main et la moitié du visage.

Amhed Brousof, l'homme à la mémoire d'éléphant

Il semblerait que ce soit le cadavre que vous avez découvert. Si son nom ne vous est pas totalement indifférent, c'est qu'il fut certainement mentionné quelque part dans le journal de Kebab.

Bloody Mary

Une femme de caractère qui semble avoir une rancune toute particulière envers le capitaine Kebab. Elle a laissé plusieurs fois sous-entendre, avec son vocabulaire si... particulier, qu'elle rentrerait un canon dans le fessier de Kebab avant de faire feu. Par mégarde, vous lui en avez fourni un des plus performants.

L'asticot

C'est un gamin étrange qui monta à bord comme passager clandestin. Quand Bloody Mary le découvrit, elle lui laissa le choix entre rejoindre l'équipage ou passer à la baille. C'est un garçon plutôt rebelle qui n'a de cesse de défier son Capitaine. Personne ne connaît son nom, certains hommes d'équipage disent qu'il ne le connaîtrait même pas lui-même.

Ce qu'il me reste à faire

- Aider mon aïeul à s'emparer du trésor en évitant autant que possible de lui révéler mon identité et d'altérer à nouveau le court du temps.
- Et quitter l'île avec lui

Ce que je sais faire

Toutes les inventions **MALINOMATIC™** ne sont utilisables que si je les retrouve. Leur utilisation nécessite certaines connaissances que je suis le seul à posséder.

La foreuse à trésor MALINOMATIC™ (2 PA)

Déterrer des coffres avec des pelles prend des heures et demande souvent plusieurs personnes. Avec la foreuse à trésor **MALINOMATIC™**, plus besoin d'effort. On appuie sur le bouton, on dépense deux Points d'Action et le tour est joué. C'est un accessoire indispensable à tout pirate.

Le vaisseau sous-marin MALINOMATIC™ (1 PA)

Voyager en bateau n'est pas de tout repos. J'ai encore pu le vérifier récemment, une tempête peut faire chavirer le navire à tout moment. Pour cette raison, j'ai inventé le vaisseau sous-marin **MALINOMATIC™**. Aucun risque qu'il coule, il voyage directement sous l'eau. C'est pour tout pirate, le meilleur moyen de



quitter toute île au trésor qui va être détruite par un volcan, situation assez courante dans ce milieu, n'est-ce pas ?. Cependant, la cabine est très étroite et ne peut malheureusement contenir que deux personnes.

Le casque brise volonté MALINOMATIC™ (1 PA)

Toute personne qui met ce casque doit répondre la vérité à une question ou obéir à un ordre simple. Mais il faut quand même arriver à persuader la victime de mettre volontairement le casque ce qui n'est pas une mince affaire. Notez que le port du casque provoque un tel état de dépendance chez la victime, qu'il ne se résoudra jamais à le retirer.

Le tromblon MALINOMATIC™ (1 PA)

C'est une arme très puissante et bien plus précise qu'il n'y paraît qui me permet de compenser ma maladresse. Utiliser ses possibilités durant un combat coûtent 1 PA mais toute passe gagnée avec cette arme compte pour deux.

Ce que j'ai sur moi

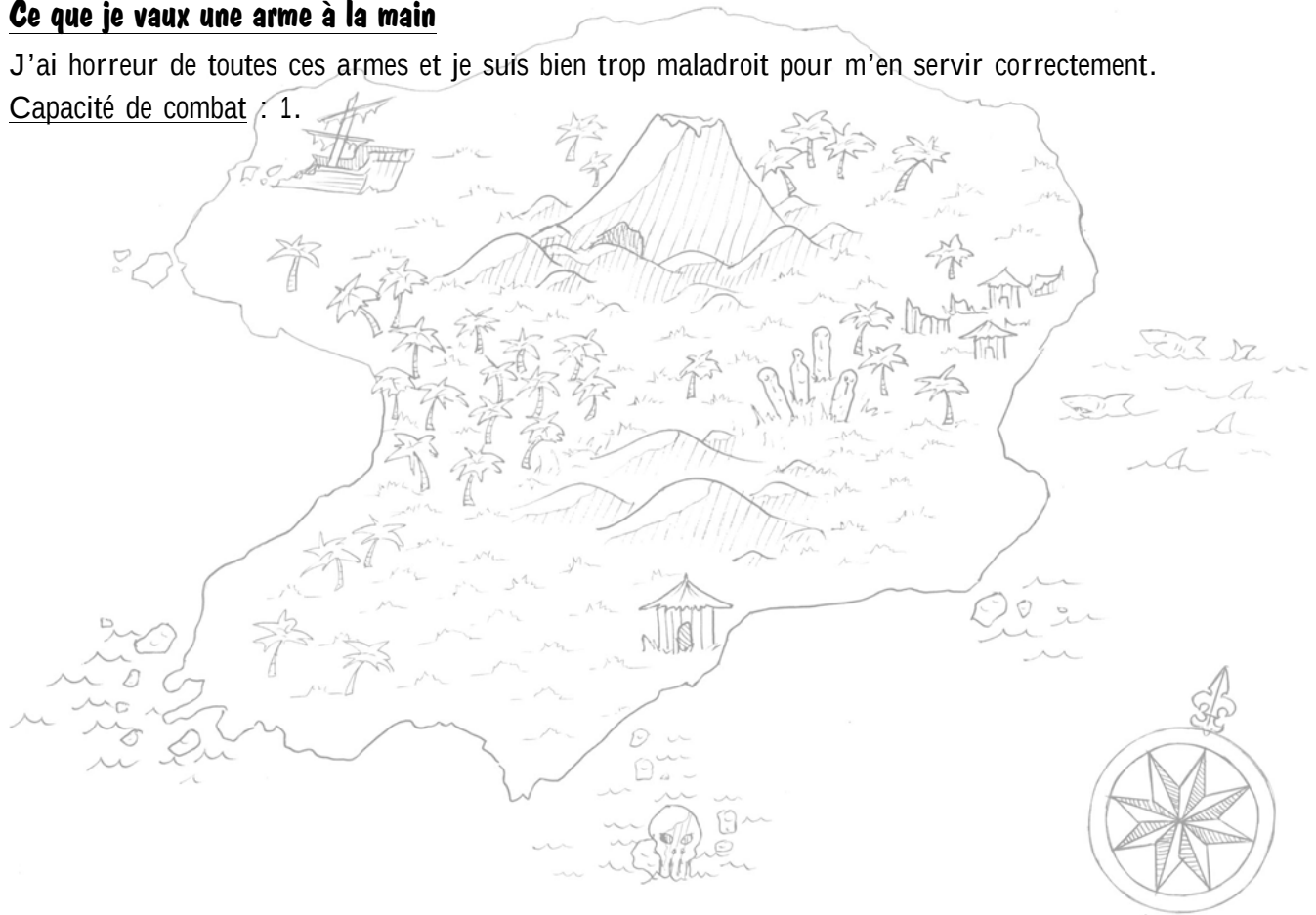
Un tromblon **MALINOMATIC™**

Un morceau de carte trouvée sur le corps du maure

Ce que je veux une arme à la main

J'ai horreur de toutes ces armes et je suis bien trop maladroit pour m'en servir correctement.

Capacité de combat : 1.



L'asticot

Ce que j'ai fait de ma vie

Bon sang, mais où suis-je ? Ah, ce que j'ai mal au crâne. Qu'est ce que je fais ici ? J'ai un pansement autour de la tête, j'ai dû heurter un rocher. Clochette où est-tu ? Voyons voir, je suis sur une plage parmi un groupe de pir... Oh non... Oh Non, des Pirates ! Clochette, au secours ! Où es-tu ? Quelle malchance !

C'est étrange. Tout semble bien se passer. Ils me prennent pour un jeune mousse. Bon sang, s'ils me démasquent, Crochet va me faire pendre. Voyons voir, ce dont je me souviens. Je m'appelle Peter. Oui, c'est ça. Et je dois rejoindre les enfants perdus. Mais, bon sang, où est Clochette ? Sans poudre de fée, c'est impossible, je ne peux pas voler.

Cela me revient maintenant : je volais, la tempête a éclaté, je suis tombé sur un navire. Il y a eu ce gros choc contre une poutre et j'ai perdu la mémoire. Le Capitaine du « Joli Coquillage », Bloody Mary, m'a donné le choix : Soit je rejoignais son équipage, soit je passais à la balle. Je devins mousse à son bord. J'étais perdu, désespéré. J'avais soif de liberté, j'avais envie de rire et de m'amuser mais j'étais incapable de me souvenir de mon propre nom. Pendant la bataille, j'ai saboté le bateau de Bloody Mary pour pouvoir m'échapper. J'ai fait sauter le gouvernail avec un petit baril de poudre rendant le navire totalement incontrôlable. Le « Joli Coquillage » finit par heurter le rocher du crâne.

Un second choc durant le naufrage m'a rendu mes esprits. Je m'appelle Peter et je ne veux jamais grandir. Bon sang, où est-tu clochette ?

Parmi les survivants des différents navires détruits par la tempête, il y en a certains que je ne connais que trop. Crochet est là et la belle jeune fille qu'il tient prisonnière est sûrement la douce Wendy. Ils ont beau utiliser de faux noms, on ne me trompe pas de la sorte. Je délivrerai Wendy, Foi de Peter Pan !

Ce que je sais sur

Le vieil ermite

Je n'ai aucune confiance en lui. J'ai comme un mauvais pressentiment. Il n'a pas l'air d'être uniquement ce qu'il prétend.

Le Capitaine Kebab et son perroquet

C'est Crochet, un ignoble personnage et mon ennemi juré.



Doña Esperanza de la Salvation

Wendy est prisonnière de Crochet. Aussi vrai que je m'appelle Peter, je ne la laisserai pas dans ses sales pattes.

Week End

Tous les indiens du pays imaginaire sont mes amis. Je ne connais pas celui-ci, c'est étrange. En tout cas, ce n'est pas un pirate, il pourra sûrement m'aider à leur jouer des tours.

La flûte de Pan

Après le naufrage sur l'île, j'ai taillé une petite flûte dans des roseaux. Je l'ai gardé quelques temps à ma ceinture puis j'ai dû la perdre quelque part.

Ce qu'il me reste à faire

- Trouver clochette ou à défaut de la poudre de fée pour quitter l'île et les pirates
- Sauver Wendy des griffes de Crochet et des autres
- Nuire aux pirates, c'est mon jeu préféré
- Surtout, surtout,... ne jamais grandir.

Ce que je sais faire

Affinité avec la nature (Gratuit)

Je ressens depuis toujours une affinité particulière avec la faune et la flore. Les animaux ne semblent pas me craindre. Réciproquement, même les animaux les plus sauvages ne représentent généralement aucune menace pour moi.

Chiper un objet (1 PA)

Cette compétence me permet de faire les poches d'un pirate. Il me suffit d'avertir l'organisateur, puis de bousculer quelque peu ma victime pour rendre le vol crédible. Quelques minutes plus tard, l'organisateur viendra me remettre un objet que possédait la personne en question.

Voler comme un oiseau (gratuit)

Je peux voler à condition de posséder de la poudre de fée. D'ailleurs tout le monde peut voler. Il suffit d'y croire.

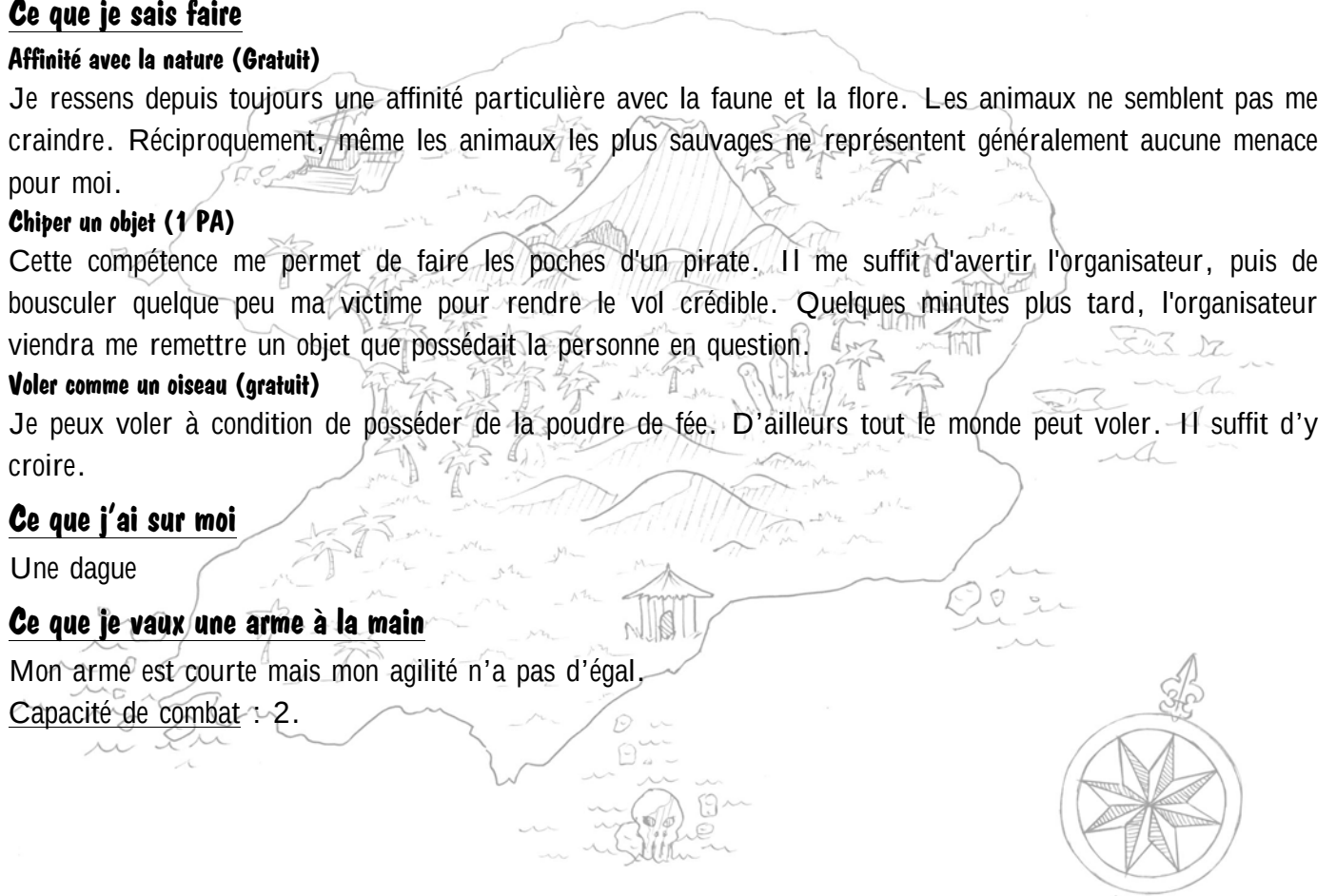
Ce que j'ai sur moi

Une dague

Ce que je veux une arme à la main

Mon arme est courte mais mon agilité n'a pas d'égal.

Capacité de combat : 2.



Week End

Ce que j'ai fait de ma vie

Vieil homme appeler moi Week End. Pas être vrai nom. Moi être Panpancucu. Cela dire « Celui qui est puni en restant seul sur une île déserte où errent les mauvais esprits sombres comme la nuit de l'aube du matin du jour qui ne se lève plus ».

Panpancucu être le dernier de son peuple. Tous morts par ma faute. Autrefois, Grigri Sacré du temple protéger grand village sur l'île. Nous vivre heureux mais avoir faim. Panpancucu a vu l'homme en noir dans songe. Lui dire, que si j'emportais le Grigri Sacré, alors Panpancucu ferait grande pêche et pourrait nourrir tout le village. Etre interdit de toucher au Grigri mais sauver village important. Et Panpancucu devenir héros. Alors, prendre Grigri et partir pêche avec. Grand poisson renverser pirogue et Grigri perdu dans l'eau. Panpancucu revenir sans poisson et sans grigri. Alors grand malheur arriver sur village. Tous mourir, malade, sauf Panpancucu. Homme en noir moquer Panpancucu. Homme en noir être mauvais esprit de l'île. Moi être le dernier maintenant. Dépoussiérer totems, balayer temples, ça être devenu travail.

Avant saison des pluies (il y a un an), bateau venir sur île. Beaucoup d'hommes. Panpancucu, trop peur, rester caché. Quand nuit venir, bateau brûler. Beaucoup morts. Un homme tombé à la mer et couler. Panpancucu beaucoup peur mais nager et ramener homme plage. Lui avoir grand couteau tordu. Dormir mais lui vivant. Panpancucu aider Couteau tordu construire radeau et lui partir.

Un jour, trouver homme en haillons étendu sur sable. Ni bateau autour, ni débris, ni corps rejetés mer. Peu importe. Vieil homme vivre île maintenant. Lui connaître beaucoup choses. Lui apprendre Panpancucu parler langue des blancs, lire dessins papiers. Lui aussi parler ma langue et lui lire inscriptions totems : "Empêcher... bla-bla-bla... Mauvais esprits.... bla-bla-bla... Cérémonie, Sacrifice... bla-bla-bla... jeune vierge, fille de chef... bla-bla-bla...". Sur totems, Ancêtres dire à Panpancucu de chasser mauvais esprits pour sauver île de la colère du Dieu Volcan. Panpancucu doit accomplir cérémonie, sacrifier jeune vierge, fille de chef, quand lune haute dans le ciel.

Y avoir une lune., Couteau tordu revenir mer. Explorer île plusieurs jours avant rencontrer Panpancucu. Lui besoin aide. Pas arriver chasser animal. Panpancucu promettre Couteau tordu faire chasse si lui amener vierge, fille de chef. Couteau tordu être d'accord. Lui repartir et promettre retour.

Lune être plus haute chaque nuit. Ce soir, être temps cérémonie. Couteau tordu revenir mais lui mort. Beaucoup autres venir aussi et filles. Panpancucu savoir quoi faire.



Ce que je sais sur

Le vieil ermite

Vieil homme dire avoir trouver Panpuncucu sur SON île. Pas grave, lui beaucoup apprendre Panpuncucu.

Le Capitaine Kebab et son perroquet

Panpuncucu avoir vu homme au perroquet venir île avec couteau tordu, il y a des lunes.

Ahmed Brousouf, l'homme à la mémoire d'éléphant

Couteau tordu mort maintenant.

Doña Esperanza de la Salvation et Bloody Mary

Panpuncucu pas savoir si elles être vierges et filles de chef. Comment Panpuncucu faire ?

Don Armando Adamo Rojas Martinez Mendoza y Feliz de la Luz de Saragoz

Panpuncucu reconnaître visage. Lui déjà venir île autrefois mais pas souvenir plus.

Ce qu'il me reste à faire

- Sacrifier une jeune vierge, fille de chef pour chasser mauvais esprit. (Le rituel ne peut être fait que lorsque la lune sera haute, c'est à dire à la fin de la trêve dans les dernières minutes de jeu).
- Retrouver Grigri Sacré

Ce que je sais faire

Parler aux animaux (1 PA)

Parler aux animaux (1 PA) Depuis moi jeune, moi parler animaux. Moi comprendre. Moi intelligent. Eux pas intelligents mais dire colère, menace, faim... Pour 1 PA, alors moi pouvoir question, ou demander animal faire chose que Panpuncucu vouloir.

Connaissance de l'île et de l'ermite

Moi longtemps vivre île. Moi connaître bien île. Pas avoir vieil homme besoin pour guider Week End. (Concrètement, vous devez quand même vous présenter devant l'organisateur mais vous êtes libre de vous déplacer comme bon vous semble sur l'île ce qui n'est pas forcément le cas de tout le monde).

Poison (1 PA)

Avoir poison pour lance guerrier. Si mettre poison avant combat (dépensez 1 PA pour l'application du poison), alors une seule gagnée passe et vaincu ennemi.

Ce que j'ai sur moi

Lance et poison.

Ce que je veux une arme à la main

Week-End pas avoir bâton tonnerre mais poisons et lance bien connaître.

Capacité de combat : 2.



Ce que l'on trouve sur l'île

Tous les joueurs peuvent s'adresser au vieil ermite pour qu'il les guide quelques parts sur l'île. Cela coûte 1 PA.. Malheureusement pour eux, le vieil homme s'amuse à les tourner en bourrique. Par exemple, si un personnage demande à se rendre à la Colline du Pendu, l'ermite prétendra ne connaître que la Colline du Crâne et le Rocher du Pendu. Si le joueur change d'avis, l'ermite changera encore les expressions jusqu'à ce que les personnages soient excédés. C'est au joueur de comprendre et de faire avec. L'organisateur remet alors un indice et un seul correspondant au lieu visité. Les indices doivent être découverts dans l'ordre. Seuls ceux qui sont matériellement transportables (lettres, livres, petits objets...) peuvent être emportés par les joueurs.

Le premier indice d'un lieu revient à la première personne qui visite le lieu. Le second indice revient à la seconde personne qui visite ce même lieu (même s'il s'agit du même personnage que la première fois). Certains indices peuvent être emportés (lettres,...), d'autres ne le peuvent pas. Privilégiez toujours lors d'une visite, un indice qui n'a pas encore été vu. Si par contre, tout a déjà été vu ou emporté, et que quelqu'un vient encore visiter l'endroit, s'il y a des indices non déplaçables ou toujours en place, vous pouvez les montrer à nouveau. Le principe du jeu est généralement : 1 PA = 1 indice. Si un lieu visité n'a plus aucun indice visible, donc si le pirate revient totalement bredouille, pas la peine de le faire payer. Autant qu'il garde son PA et l'utilise ailleurs.

Essayez de rendre les visites de l'île de façon narrative et interactive à la manière d'un Jeu de Rôles sur table. Décrivez les lieux visités. Expliquez au joueur ce qu'il fouille et indiquez lui ce qu'il trouve. Laissez les interagir avec le décor virtuel si nécessaire. Par exemple, un joueur pourrait décider de tracer une trace dans le sable sur la plage. Souvenez-vous en et décrivez cette trace au prochain qui viendra visiter l'endroit. De la même façon, un joueur pourrait vouloir se rendre à un endroit de l'île pour y faire quelque chose de précis (placer le grigri sur la statue du temple) et vous devrez gérer cela.

Ne comptez la dépense de Point d'Actions que s'il s'agit d'une fouille révélant un indice. Les autres actions sur le décor virtuel ne coûtent pas de Point d'Actions.

Tous les indices existent en version « mise en forme » dans le document joint à celui-ci avec les cartes et la planche à Point d'Actions.

La Crique du Traquenard

Les traces

Vous remarquez des traces très nettes sur le sable. Quelqu'un a traîné quelque chose de lourd. A en croire leurs formes, il pourrait bien s'agir d'un corps que l'on a transporté du rivage jusque dans la forêt des coupe-gorge.

Lettre de Doña Esperanza

« Oui, sans doute, nous serons heureux. Mon bonheur est bien sûr, puisque je suis aimée de vous ; le vôtre ne finira jamais, s'il doit durer, autant que l'amour que vous m'avez inspiré. J'ai reçu vos serments de vivre toujours pour moi. Ah ! Recevez le mien de consacrer ma vie entière à votre bonheur ; recevez-le, et soyez sûr que je ne le trahirai pas.

Pour vous, j'ai fui le couvent, tard la nuit dernière. Je recherchais un navire pouvant m'emmener auprès de vous quand je fut enlevée par d'abjects pirates. Le Capitaine Kebab me retient prisonnière à bord de la « Baleine Blanche ». Payé grassement, l'un de ses hommes devrait vous transmettre cette supplique. Je vous en conjure, Chevalier de mon Cœur, si vous m'aimez, souffrez de venir me délivrer au plus vite.



Adieu, vous que j'aime tant, et que j'aimerai toujours d'avantage !

Doña Esperanza de la Salvation »

Poupée Vaudou de Don Alfonso

Les vagues ont déposé sur le sable une petite poupée de tissu transpercée par de multiples aiguilles. Difficile de remarquer une quelconque ressemblance, mais un nom est brodé sur la toile : Don Alfonso de la Salvation.

(Note pour l'organisateur : Retirer toutes les aiguilles lève la malédiction sur le père de Doña Esperanza).

La Plage de l'Epave

L'épave de la « Belle Boule »

La plage de l'Epave porte bien son nom. Les restes calcinés d'un bateau gisent sur le sable. Il ne reste pas grand chose du navire

La foreuse à trésor MALINOMATIC™

Vous trouvez une sorte d'outil métallique dont l'utilité vous échappe. L'engin est muni de deux poignées à une extrémité et d'une lame torsadée de grande taille à l'autre bout.

Le troisième et dernier morceau de la Carte

A l'intérieur de l'Epave calcinée qui repose sur le sable, vous trouvez un morceau de papier brûlé qui ressemble à une carte de l'île avec une inscription (donnez le troisième morceau de la carte).

La Baie des Requins

Lettre à Doña Esperanza

« A Doña Esperanza de la Salvation,
Couvent de Santa Lucia, Hispanola

Avant de me livrer, Mademoiselle, je commence par vous supplier de m'entendre. Je sens que pour oser vous déclarer mes sentiments, j'ai besoin d'indulgence. Que vais-je faire après tout, que vous montrer votre ouvrage ? Pourquoi vous fâcheriez vous d'un sentiment que vous avez fait naître ? Emané de vous, sans doute il est digne de vous être offert ; s'il est brûlant comme mon âme, il est pur comme la vôtre. Serait ce un crime d'avoir su apprécier votre charmante figure, vos talents séducteurs, vos grâces enchanteresses, et cette touchante candeur qui ajoute un prix inestimable à des qualités déjà si précieuses. Non, sans doute : mais, sans être coupable, on peut être malheureux et c'est le sort qui m'attend, si vous refusez d'agréer mon hommage. Ah ! Dites un mot, et ma félicité sera votre ouvrage. Soyez donc l'arbitre de ma destinée. En quelles mains plus chères puis-je remettre intérêt plus grand ?

Je vous ai demandé de m'entendre ; j'oserai plus, je vous prierai de me répondre. Le refuser, serait me laisser croire que vous vous trouvez offensée, et mon cœur est garant que mon respect égale mon amour.

Le Chevalier de votre Cœur

PS : Vous pouvez vous servir, pour me répondre de l'auberge du « Cochon en Rut » qui me fera suivre mon courrier. Cela me paraît moyen sûr et commode. »

Le Grigri Sacré

De nombreux poissons morts sont échoués sur la plage. Parmi eux, un requin de plus de 5m git sur le sable. Vous remarquez quelque chose qui est coincé entre ses dents. Il s'agit d'un pendentif fort étrange sur lesquels sont gravés des pictogrammes primitifs.

Note pour l'organisateur : Si le personnage à la possibilité de traduire les inscriptions, il pourra lire : "Protection contre les mauvais esprits". Une personne qui met ce collier autour du cou, voit automatiquement le vieil ermite sous sa véritable forme (l'homme en noir). Pour le pendentif utiliser un objet ménager courant attaché autour d'une ficelle, comme une balayette par exemple. Plus l'objet est ridicule plus le grigri sera



drôle.

Confession

« Au Père Ramirez, Santa Lucia

Mon père, je ressens aujourd'hui un grand besoin de me confesser. Etant fort loin de toute paroisse, j'ai décidé d'écrire une lettre qui ne vous parviendra probablement jamais. Mais c'est déjà délivrance que de coucher ces mots sur le papier.

Mon père, j'aime une femme si merveilleuse que j'étais prêt à être damné pour voir son regard se poser sur moi ne serait ce qu'une seule fois. Que Dieu me pardonne, c'est ce que j'ai fait. Il y avait cet homme à la Tortue, tout habillé de noir. Il se prétendait mage et devin. Il me donna une potion, un filtre. En buvant chaque jour quelques gouttes, mes mots viendraient à toucher le cœur de la belle.

Mon père, j'ai vendu mon âme. J'ai pris la potion du mage, je l'ai bu chaque jour. Si les mots m'ont rapproché de mon aimée, chaque jour mon corps s'éloignait d'elle d'avantage. Aujourd'hui, je suis tel que je n'oserai jamais lui montrer mon visage.

Puisse le seigneur tout puissant pardonner mes fautes.

Don Ricardo de las Palmas »

Le Rocher du Crâne

Le vaisseau sous-marin MALINOMATIC™

Vous trouvez une sorte de gros poisson métallique de la taille d'un gros requin, coincé entre les rochers. Par les yeux en verre de l'engin, vous pouvez apercevoir un habitacle pouvant contenir une à deux personnes.

Les mémoires de Kebab (1^{er} extrait)

Extrait des mémoires du Capitaine Kebab, 1762

« Brousouf n'en revenait pas. Moi-même, j'eus beaucoup de mal à le croire. Par la malpeste, il n'y avait rien. Encore que... Il y avait cette histoire de singe. Brousouf rencontra l'indigène. Cela devenait plus simple. Nous quittâmes l'île avec promesse de revenir. »

Les mémoires de Kebab (4^{ème} extrait)

Extrait des mémoires du Capitaine Kebab, 1762

« Tout se passa comme je l'avais prévu. Croyant le venger, la fille tua son propre père. Quand elle se retourna vers moi, je lui appris tout ce que j'avais découvert. Elle se donna la mort d'elle-même. L'indigène avait tenu sa promesse et le trésor était à moi. Je construisis un radeau de fortune et je réussis à quitter l'île peu avant qu'elle soit ravagée par la lave. J'étais le seul encore en vie et j'étais riche. »

La Pointe des Brisants

Pistolet à 6 coups

Dans un petit coffre, vous trouvez un revolver « Smith & Wesson » à barillet. Celui peut contenir 6 balles mais toutes les chambres sont vides. Les papiers, sans grande importance toutefois, que vous trouvez au fond du coffret, laisse penser que celui-ci appartient au Capitaine Kebab

« L'île mystérieuse » de Jules Vernes

Entre deux rochers, vous trouvez un livre particulièrement détérioré par l'eau de mer. Il s'agit de « L'île mystérieuse » de Jules Vernes, première édition, 1874.

La thèse de Gaspard Mollet

Le vent à disséminer quelques feuilles d'un document manuscrit. Certaines ont disparu ou ont été détruites par l'eau de mer mais vous avez réussi à en récupérer un fragment :

« Les esprits ou génies surnaturels que sont les Lwa du Vaudou peuvent intervenir dans le corps des individus mais sont aussi censés être présents dans tous les domaines de la nature. Ils sont les liens entre le



monde visible et l'invisible. Ils s'appellent Papa Legba, Baron Samdi, La Grande Brigitte, Ezili... Pour les invoquer, on trace un Vévé sur le sol à la farine. On retrouve ce symbole parfois dans des peintures ou des broderies. Chaque esprit a le sien qui peuvent parfois être associé : un cœur pour Ezili Lwa de l'amour, deux serpents pour Dambala...

Gaspard Mollet, la Sorbonne »

La Côte des Squelettes

Le Livre de Gaspard Mollet

Vous trouvez un vieux livre sur le sable. Il s'agit d'un dictionnaire des dialectes primitifs de la grande Caraïbe. L'ouvrage est peu intéressant en soi mais il peut vous permettre de traduire d'éventuelles inscriptions indigènes en échange d'un Point d'Action.

Le gouvernail du « Joli Coquillage »

Vous découvrez parmi les rochers des débris provenant d'un navire. A priori, il s'agirait d'un brigantin, probablement le « Joli Coquillage » de Bloody Mary. Un détail attire votre attention sur ce qui semble être les restes du gouvernail : le bois est brûlé. Un boulet de canon brise les charpentes mais ne brûle pas. Il semblerait plutôt qu'un petit baril de poudre placé judicieusement sur le gouvernail l'ait fait exploser.

La Cabane de l'Ermite

La Pelle

Parmi un fatras d'outils en tout genre, vous remarquez une vieille pelle toute rouillée. Voilà qui peut s'avérer très utile pour déterrer un trésor.

Le casque brise volonté MALINOMATIC™

Vous trouvez une sorte de casque métallique équipé d'un lourd mécanisme incompréhensible.

(Note pour l'organisateur : Vous pouvez utiliser un casque de chantier avec une grosse ventouse sur le dessus ou un truc bien ridicule du même acabit)

La Colline du Pendu

Une flûte de Pan

Vous trouvez sur le sol une petite flûte de Pan fraîchement taillée dans des roseaux.

Les mémoires de Kebab (2nd extrait)

Extrait des mémoires du Capitaine Kebab, 1762

« Personne ne l'attendait mais il était là. Le singe, il était revenu pour lui et rien d'autre. C'était un adversaire redoutable. Il n'était pas prévu que je me mesure à lui. D'ailleurs, ce n'était pas vraiment nécessaire, j'avais une autre possibilité. »

Les mémoires de Kebab (3^{ème} extrait)

Extrait des mémoires du Capitaine Kebab, 1762

« Nous étions 8 survivants sur l'île. Le chiffre diminua au fur et à mesure des querelles. Le premier à mourir fut celui qui me défia pour me ravir ma prisonnière. L'asticot lui s'était envolé. Autour du trésor, il ne restait plus qu'elle, lui et moi. Un seul d'entre nous repartirait vivant. J'avais l'indigène de mon côté et cela faisait toute la différence. »

La Forêt des Coupe-gorge

La poudre d'or

Une très fine poudre dorée est déposée sur les feuilles d'un buisson.

(Note pour l'organisateur : Pour un pirate, il s'agit sans aucun doute possible de poudre d'or. Pour l'Asticot, c'est la poudre de fée qui va lui permettre de quitter l'île. Il y a suffisamment de poudre pour deux personnes. A chaque personne qui tentera d'utiliser la poudre, vous devrez poser, en privé, la question



suivante : « Est-ce que tu crois vraiment à cette histoire de voler ? ». Si la réponse est oui, elle volera comme un oiseau. Dans le cas contraire, elle ne quittera jamais le sol.)



Le mouchoir brodé

Un petit morceau de tissu blanc, coincé entre les branches d'un buisson attire votre attention. Il s'agit d'un petit mouchoir en dentelle. Un symbole est brodé de fil rouge.

Le petit singe

Un petit singe court de branche en branche. Il porte quelque chose de brillant autour du cou. Il s'agit d'un collier de diamant qui vaut probablement une véritable fortune. Le petit singe se sauve si on l'approche. Il est impossible l'abattre. Il est impossible pour quiconque de l'attraper, pas plus pour son ancien maître Barberaze, que l'Asticot (qui a des affinités avec les animaux) de l'attraper. Seul, Week-End, peut grâce à ses compétences lui commander de venir pour lui retirer le collier.

La Grotte des Serpents

Les serpents

Cette grotte ne recèle aucun document ou indice particulier. Elle est par contre infestée de serpents. Il faut être complètement inconscient pour y pénétrer. Les serpents attaqueront systématiquement tout intrus (le combat se déroule avec les règles standards. C'est l'organisateur qui joue le rôle des serpents qui ont une Capacité de Combat de 2). Si les serpents gagnent, le joueur perd 1 Point d'Action en plus de celui nécessaire à l'exploration de l'endroit. Notez que les serpents n'attaqueront pas l'Asticot. Quant à l'indigène qui connaît fort bien cette île, prévenez le qu'il n'est pas prudent de s'aventurer dans cet endroit.

Le Village abandonné

Emplacement vide du Grigri

Le village est désert, probablement abandonné depuis plusieurs années. Pourtant, certaines huttes sont encore entretenues régulièrement. C'est le cas d'une des plus grandes qui semble avoir été autrefois une sorte de temple. A l'intérieur, on ne peut manquer une statue de taille humaine représentant probablement la divinité protectrice du village. Coquillages, fruits et d'autres offrandes sont déposés à sa pied. Les deux bras de la statue sont tendus vers l'avant, la paume des mains orienté vers le haut, comme s'il voulait offrir quelque chose. Si autrefois la statue tenait un objet, aujourd'hui, il n'y a manifestement plus rien.

La pirogue de Week End

Non loin du village, on peut remarquer une petite pirogue habilement taillée dans un large tronc d'arbre. L'embarcation peut servir pour quitter l'île. Elle ne peut malheureusement contenir qu'une seule et unique personne. Il est nécessaire de payer 4 Points d'Action pour la manœuvrer. Enfin, ce n'est pas sans danger. Il y a 1 chance sur 3 (utilisez un dé) que l'équipage périsse en mer.

Les Totems Sacrés

Les totems comportent de nombreuses inscriptions pictographiques. Il est nécessaire d'avoir la compétence (ou le dictionnaire) adéquate pour les traduire.

Inscription sur le premier totem

Il est dit que parmi les habitants du village, il en viendra un qui par deux fois provoquera le malheur sur l'île.

Inscription sur le second totem

Il est dit que celui qui accomplira le sacrifice rituel d'une vierge, une fille de chef, au sommet du Chaudron, ouvrira la porte aux démons. C'est le rôle des prêtres du village que d'empêcher que ce sacrifice soit un jour accompli. A cette fin, les ancêtres laissèrent à leur descendant un Grigri Sacré qui les protégerait contre les



mauvais esprits.

Le Chaudron du Diable

Hallucination

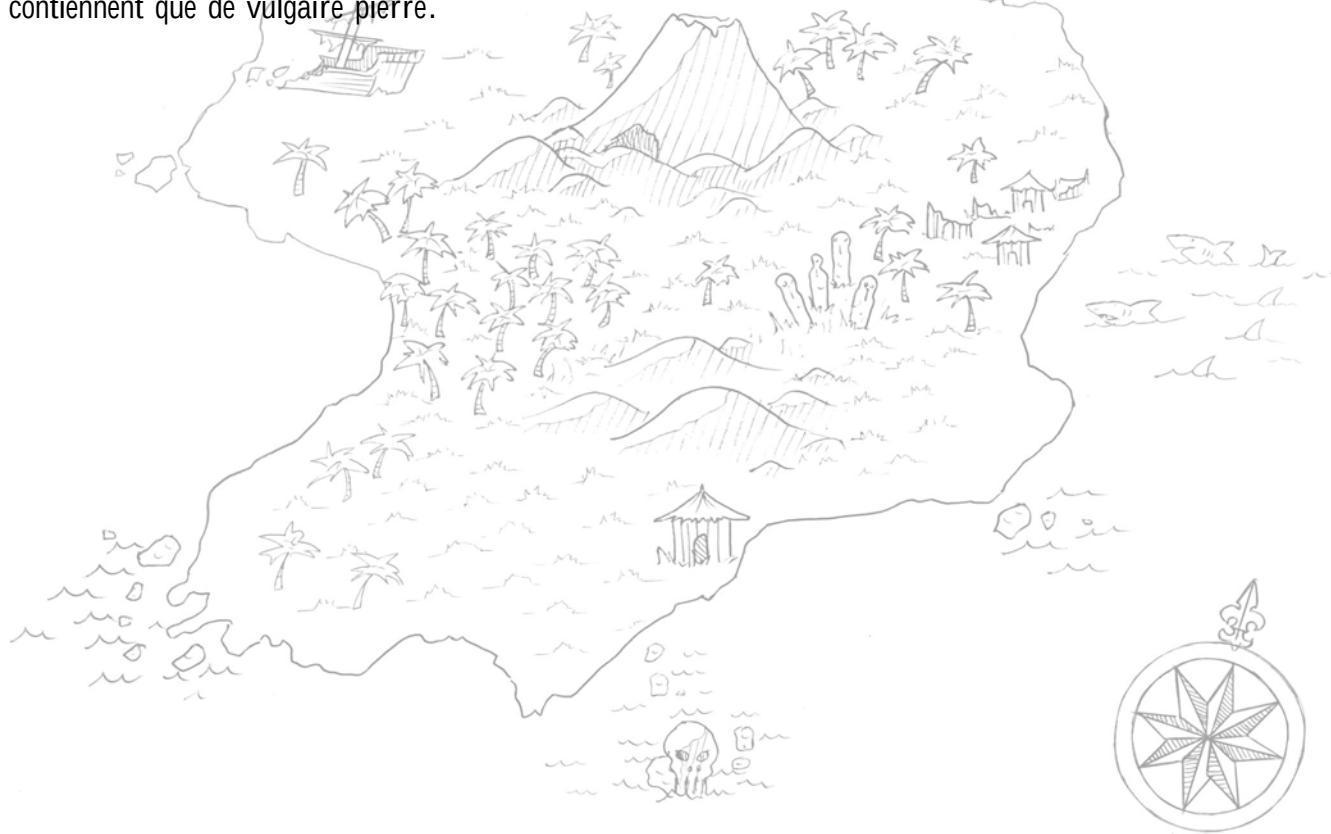
Vous vous arrêtez sur les bords du cratère. Vous fixez les petites explosions de lave au fond du gouffre. Les flammes ont des formes étranges. Cela peut paraître insensé mais vous juriez avoir vu des créatures cornues s'agiter dans la lave, vous faisant signe des les rejoindre. Reprenant vos esprits, vous quittez cet endroit fort inquiétant.

Préparation du Sacrifice

Au sommet du Volcan, se dresse une grande table de pierre. De nombreuses offrandes sont disposés au pied du large bloc : des fruits, des animaux morts ou des coquillages. Des lianes, disposés de part et d'autre de la table, laissent penser que quelqu'un a ou sera attaché allongé sur le rocher. Un petit couteau de pierre couvert de sang séché a été laissé négligemment sur place.

Emplacement du Trésor

L'emplacement du trésor ne peut être trouvé qu'en combinant les instructions figurant sur chacun des trois morceaux de la carte. Pour déterrer le trésor reporter vous à la rubrique correspondante dans le paragraphe « Pour les joueurs ». Les personnages qui ouvriront les coffres subiront une grande déception. Les coffres ne contiennent que de vulgaire pierre.



Ce que les pirates ont dans les poches

Vous trouverez les morceaux de la carte dans le document joint à celui-ci.

Premier morceau de la Carte

C'est un petit morceau de carte brûlé (donnez l'un des morceaux de la carte).

Second morceau de la Carte

C'est un petit morceau de carte brûlé (donnez un autre des morceaux de la carte).



Les compétences particulières

Voici ce que l'organisateur doit lire aux joueurs qui utiliseront leurs compétences particulières. Aucun de ses indices ne constitue une preuve tangible mais il s'agit souvent de renseignements précieux.

Le Perroquet du Capitaine Kebab

Le perroquet répète sans cesse certaines expressions concernant le vrai ou le faux Kebab. Il est possible d'orienter ses interventions en prononçant distinctement certains mots clefs à son oreille. Notez que Week End peut également parler aux perroquets. Improvisez les réponses en fonction de ce que sait réellement le perroquet (tout ce qu'ont pu faire le premier et le second Kebab).

- « Bougre d'andouille, tu l'enlèves cette fille »
- « Bougre d'andouille, creuse plus vite »
- « Bougre d'andouille, tu l'as tué »
- « Bougre d'andouille, le trésor n'est pas là »
- « Bougre d'andouille, tu t'es trompé de main »
- « Bougre d'andouille, viens par là mon trésor »
- « Bougre d'andouille, tu l'as engrossé la poule »
- « Bougre d'andouille, tu lui as volé la carte »

Les Fragments des souvenirs d'Amhed Brousouf

Barberaze

« Je me souviens du fracas des batailles, des cris et des coups de canon. J'étais au beau milieu. Je combattais avec ardeur jusqu'à ce que les Espagnols rendent les armes, vaincus. Sur le pont supérieur, deux hommes se battaient encore. La sueur coulait sur les joues fardées de l'officier de sa Majesté Catholique. Il n'avait aucune chance. Nous assistions amusés à la mise à mort. Le gentilhomme tenta une passe désespérée qui échoua lamentablement. Appliquant sa plus terrible botte "Ta mère à poil sur le gaillard d'avant", Barberaze fini par transpercer son adversaire de part en part. Il y eut un moment de silence puis les cris de victoire de l'équipage. Une fois de plus, nous étions vainqueurs. »

La « Belle Boule »

« Je me souviens des flammes qui léchaient le pont et parcouraient les voilages. J'étais là. Je me souviens des cris des hommes qui brûlaient vif et couraient en tous sens. Les hurlements résonnent encore dans mon crâne. L'équipage était ivre. Un homme s'était glissé et avait allumé le brasier. Je me souviens de son visage. Il est devant moi aujourd'hui. C'est celui de Don Armando. »

Les coffres

« Je me souviens de la victoire sur les Espagnols. Je me souviens des coffres lourds que l'on se devait d'enterrer. J'ai ouvert ces coffres. Bon sang, il y avait quelque chose, quelque chose que Barberaze n'avait pas dit à son équipage. Le piège ! »

La Carte

« Je me souviens de ma main guidant la plume qui traça cette carte. Je l'avais fait à la demande du Capitaine. Autrefois, j'aurais pu la refaire de tête mais aujourd'hui, mon crâne est vide. La carte mène aux coffres, c'est une certitude mais que cachent les coffres ? »

Le Collier ou le Singe

« Je me souviens du petit singe, Pepito. C'était la mascotte du navire. Quand Barberaze ravi le fabuleux



collier de diamants de la Reine d'Espagne, il le plaça autour du cou du singe pour se moquer. Pepito ne quittant jamais l'épaule du Capitaine, le collier resta là des semaines. Tant et si bien que l'on ne s'adressait plus au singe qu'en faisant révérence à sa Majesté Catholique. »

Mes morts, le meurtrier

Je me souviens d'une silhouette, elle s'approche et me poignarde. Je me souviens d'elle s'approchant, entourant une corde autour de mon cou et me hissant au sommet d'une des plus hautes branches. Je me souviens d'elle saisissant mon cimeterre et me tranchant la tête. Je me souviens d'elle, en train de me tuer par trois fois.

Cérémonie vaudou, symbole,...

« Je me souviens de son doux visage penché sur moi. J'étais inerte. Elle caressait ma poitrine du bout de son doigt... son doigt, ... il est plein de sang. Que fait-elle ? Elle trace des marques, des symboles avec mon propre sang. Elle murmure des incantations... non, des prières. Allah, que me fait-elle. Je ne peux pas bouger. Je suis glacé. Suis-je mort ? Un homme en noir s'approche de moi. Il n'a pas de visage mais une tête de mort couverte d'un chapeau. Elle s'adresse à lui mais ne le voit pas. Il susurre à mon oreille : « Viens... lèves-toi... elle te réclame ». »

Pepito, le petit singe

Week End peut interroger le singe à l'aide de sa compétence « Parler aux animaux ». Voici les réponses aux questions les plus évidentes :

« **Qui est tu ?** »

Pepito, mais hommes appeler « SaMajestéCatholique ». Petit Pepito grand pirate.

« **Quel est ton maître ?** », « **Qui est Barberaze ?** », ou « **Que fais tu ici ?** »

Maître, homme très fort, commandant d'autres hommes. Lui tuer tous avec feu. Pepito peur maître. Bateau, Flamme, fuir. Forêt maison maintenant.

L'Odorat de Ramon

Les traces de pas sur le sable

La piste est celle d'une jeune fille qui a sué péniblement pour tirer quelque chose de lourd de la plage en direction de la forêt des coupe-gorge.

Le Capitaine Kebab et son perroquet

Il sent la peur. Il n'est pas à l'aise sous son masque. Il craint de ne pas être à la hauteur du rôle qu'il s'est fixé.

Ahmed Brousof, l'homme à la mémoire d'éléphant

Ce n'est plus qu'un cadavre. Il est perdu et ne comprend rien à ce qui lui arrive. Tous, à l'exception de l'asticot et de l'indigène, l'ont approché à un moment ou à un autre et ont laissé sur lui de très légères traces olfactives. L'odeur de Don Armando est bien plus prononcée que celle des autres, comme s'ils s'étaient croisés à plusieurs reprises.

Doña Esperanza de la Salvation

Elle a fait récemment des efforts, comme transporter une chose lourde par exemple. Elle a également une très forte odeur de sang sur les mains.

Don Armando Adamo Rojas Martinez Mendoza y Feliz de la Luz de Saragoz

Son parfum ne parvient pas à masquer des odeurs de brûlé et de sang. Il joue au gentilhomme mais ne semble être qu'un barbare cruel.

Bloody Mary

Son odeur est particulière. Indéniablement, il s'agit de celle d'une femelle qui attend un enfant. Plus encore, à en croire cette odeur de haine, elle ne le désire probablement pas.



Week End

Il sent l'odeur du poisson, de la franchise et de la naïveté.

Le vieil ermite (L'Organisateur)

Il a sur lui une très forte odeur de soufre, de haine et de trahison. Par le Diable ! Cette odeur me rappelle le mage que j'ai rencontré à la Tortue.

