

# ÉPIQUE 6

« Mourir en prince ou vivre en esclave »

— Lord Byron

## PIRATES !

Grincements de la coque. Fragrance du sel et des bois précieux. Le soleil de midi caresse les eaux des Caraïbes tandis que les PJ s'éveillent dans la cabine d'un galion anglais, le Queen Elisabeth (récemment retrouvé... en 1999 !). Leurs nouveaux corps sont ceux d'un capitaine et de son entourage, morts empoisonnés (voir l'encadré Les corps d'emprunt à la fin de ce fichier). Sur la dernière page du livre de bord, on lit : «7 juillet 1703, pointe ouest de Cuba. Nous touchons au but. Nous, corsaires au service de la Reine, allons retrouver le trésor de Morgan le pirate, notre prisonnier.» Émergeant de l'ombre, un vieillard enchaîné se redresse. «Ventre dieu ! Vous étiez morts, ou je ne m'appelle plus Morgan ! Par quelle diablerie...» Une détonation l'interrompt. Cris, coups de feu. On court sur le pont. «Sang du Christ, les Espagnols !» beugle Morgan. «Montez commander vos hommes, et surveillez ma carcasse, si vous voulez mon trésor !»

[BO de L'île aux pirates]

Le navire est attaqué par un galion de 40 gardes-

côtes espagnols. Engagez le combat dans la fumée des canons. Les PJ peuvent diriger leurs 50 corsaires, couler les Espagnols... Chaque round, ils affrontent 0 à 3 adversaires (lancez 1d6, 1-2 : 0, 3-4 : 1, 5 : 2, 6 : 3) et l'une des péripéties suivantes si leur carte d'initiative est un trèfle :

- Un obstacle roule vers eux. Barrique, canon...
- On leur tire dessus.
- Un cordage est à portée de main. Le PJ peut rompre le combat, se jeter dans la mêlée...
- Un obstacle les gêne. Voile affalée, blessé agrippé...
- Une arme chargée tombe près de vous. Mousquet, pistolet...
- Vous grimpez sur un endroit stratégique. Vous pouvez lancer un objet ou sauter sur un adversaire.

Quoi qu'il arrive, la fureur des corsaires a raison des Espagnols. Si les PJ ont été brillants, l'équipage ne perd que 8 hommes et le capitaine est porté en triomphe. S'ils ont mal dirigé les actions, les survivants sont exsangues (20 morts).

## CORSAIRES & SOLDATS ESPAGNOLS

Allure 6

### Traits

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d6	d6	d4	d6

**Compétences** : Combat d6, Perception d6, Tir d6

### Défense

Parade	Résistance
5	5

### Attaque

Epée, sabre, rapière	Combat	Dégâts
	d6	2d6

Fusil, Mousquet	Tir	Dégâts
Un coup, PA2, Rechargement 2 rds	d6	2d6+1

## MEURTRES DANS UN GALION ANGLAIS

Les corsaires fêtent leur victoire. Côté PJ, il faut s'adapter à la vie à bord. L'aide de Morgan sera précieuse pour atteindre leur but : trouver le Poignard sacré dans les 48 heures allouées par le Cube. En effet, le pirate connaît bien l'objet, il fait partie de son trésor ! Explications...

En ce début du XVIIIème siècle, Morgan n'est plus que l'ombre de sa légende. Le mythique flibustier finit misérablement ses jours dans une prison d'Angleterre. Vieillissant, pitoyable, il s'éteint à petit feu sans réaliser son souhait : mourir en capitaine sur son vaisseau. Mais sa légende excite les convoitises. En 1703, alors que tous le croient mort, les Anglais le sortent de sa prison pour retrouver son trésor, fruit du pillage de Panama et des temples mayas du Yucatan. Morgan accepte de coopérer dans l'espoir d'être libéré. L'expédition, menée par des corsaires anglais (plus discret qu'un vaisseau de guerre), part vers la pointe ouest de Cuba. C'est alors que les PJ arrivent.

Morgan dit avoir trouvé le Poignard dans des ruines mayas. Avait-il été apporté par Cortez ou par des navigateurs de l'Antiquité ? Comme chacun sait, les

vestiges précolombiens et égyptiens présentent d'étranges ressemblances... En tout cas, il est avec le reste de son trésor à Los Palacios, où ils arriveront ce soir. Évidemment, la personne qui gardait le trésor ne l'a plus, et les Espagnols comptent s'en emparer. Ils ont un homme sur le Queen Elisabeth, Borgole Bossu, l'aide du cuisinier. Simple d'esprit en apparence, espion génial en réalité, il communique avec l'ennemi par pigeons voyageurs. C'est lui qui a empoisonné le capitaine et ses proches. Tant que les PJ ne l'ont pas démasqué, Borguo ralentit le navire : meurtres, disparitions, etc.

### Quelques pirates :

- **Marco**, le cuisinier asiatique. Amateur d'oiseaux, il a des perroquets, des poulets et des pigeons. Inquiétant, mais inoffensif.

- **Robert Reed**, le bosco. Ce gros costaud chauve transmet les ordres à l'équipage. Il est loyal.

- **Dante**, poète alcoolique. Hanté par d'effrayantes hallucinations, il rêve de spectres (autant que de PJ) entraînant le navire vers une Bête monstrueuse tapie dans la brume.

- **'Ti Frère**, charpentier créole. Pratiquant le vaudou, il sait Diagnostiquer un mal et Invoquer les esprits animaux. Un PJ peut être initié. S'il passe 3d6 heures avec lui et réussit un jet de d'Âme, il apprend l'un de ces pouvoirs.

## VAUDOU AUX CARAIRES

Cuba, 7 juillet 1703, soir. Le galion des PJ jette l'ancre dans le port de Los Palacios envahi par la brume. Au-delà d'un quai fantomatique s'étirent des ruelles mal famées de la ville dirigée par le gouverneur Orzabal, un pirate allié aux Espagnols. Guidés par un Morgan clopinant, le PJ quittent la cité et s'enfoncent dans les marais. En une heure, ils atteignent un ancien cimetière créole, un lieu vaudou évité comme la peste. Morgan y a caché son trésor, qu'il a confié à Erzulie, une mambo (sorcière) qui fut jadis sa compagne.

[BO de Simetierre, Fog]

Nuit. Pluie fine, relents de pourriture végétale. Les PJ se sentent épiés. La demeure de la mambo est abandonnée depuis des semaines, et le trésor n'est plus là. Mais une fouille attentive révèle un grimoire emballé dans un linge couvert de wangas (sortilèges). Si les PJ

s'en emparent, la terre se met à trembler et libère une cinquantaine d'horreurs putréfiées. Les zombies du cimetière viennent punir les profanateurs ! Jouez la scène comme un cauchemar : fuite dans la nuit, cadavres agrippant les PJ, etc.

De retour en ville, les personnages doivent mener l'enquête. Selon les créoles, Erzulie aurait fait un aller retour au Yucatan. Dans les tavernes, on murmure que le gouverneur Orzabal l'a emprisonnée. Quant au grimoire, il s'agit d'une traduction latine de la Bible maya, le Popol Vuh. Pour en savoir plus, il faut retrouver Erzulie. Elle est retenue au fortin d'Orzabal, bâti sur le rocher surplombant le port. Vingt pirates le défendent, mais ils sont souvent ivres et les PJ devraient pouvoir entrer discrètement. Erzulie gît dans une oubliette. A demi morte, elle racontera comment le gouverneur Orzabal a fait du trésor de Morgan son obsession. Lorsqu'il s'est allié avec les Espagnols, elle a eu peur et l'a caché ailleurs, dans un temple maya sur la côte du Yucatan, à un jour de voile. Hélas, au retour, elle a été capturée et torturée par le gouverneur. Dans un dernier souffle, elle ajoute : « *Orzabal... au Yucatan... la flotte espagnole... pas de trésor sans le grimoire... les démons, les dém...* » puis elle meurt dans les bras de Morgan. Pour

le pirate, la perte d'Erzulie est un électrochoc. Vibrant d'une aura incandescente, il hurle : « *Maudit soit l'or et le destin ! Les Espagnols ? Je les coule ! Les démons ? J'en suis un ! Orzabal ? Trouvons le trésor, récupérez votre Poignard, et après, je l'égorge !* » Le capitaine Morgan, prince des Caraïbes et légende vivante, est de retour !

## LES CONQUÉRANTS DU YUCATAN

8 juillet 1703, à l'aube. Les PJ appareillent pour le Yucatan. S'ils ont recrutés des pirates à Los Palacios (par exemple en leur faisant miroiter le trésor), ils seront rejoints le soir par trois galions. Sinon, ils affronteront seuls Orzabal.

Profitez du trajet pour détailler le Popol Vuh. Une carte indiquant la route maritime jusqu'au temple est cachée dans la couverture. Par ailleurs, deux versets ont été marqués par Erzulie. L'un parle du dieu des morts et de la pluie :

*Le prince et l'esclave se voilent la face,  
humbles sous l'eau du ciel,  
honorant le dieu Pluie,  
puis sont mis au tombeau  
(ch. 2, v. 27)*

L'autre décrit la fin du monde selon les Mayas :

*Le déluge sort des nuages,  
par la Bête écailléeuse,  
noyant le temple, le roi, et le voleur  
(ch. 5, v. 66)*

Le détroit du Yucatan, qui sépare Cuba du Mexique, est infesté d'Espagnols. Si les PJ ont neutralisés Borgo et restent prudents, ils passent discrètement. Sinon, ils sont sans cesse traqués. Le soir, ils abordent le Nouveau Monde par la baie indiquée sur la carte d'Erzulie. Mais cinq galions espagnols ont déjà jetés l'ancre ! Orzabal s'est enfoncé dans la jungle avec trente soldats, trois jours plus tôt. Personne ne l'a revu depuis, et les Espagnols parlent de démons dans la nuit... Aux PJ d'imaginer la meilleure tactique pour débarquer : commando de nageurs, canonnade de diversion, abordage, etc. S'ils ont recruté les navires de Los Palacios, organisez une formidable bataille navale dirigée

### ZOMBIES

Allure – 4

#### Traits

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d4	d6	d4	d6

Compétences : Combat d6, Intimidation d6, Perception d4

#### Défense

Parade	Résistance
5	7 (+2 – Mort-vivant)

**Mort-vivant** – Résistance +2. +2 pour récupérer d'un état Secoué. Les Attaque ciblées n'infligent pas de dégâts supplémentaires. Flèches, balles et autre attaques perforantes font la moitié des dégâts.

**Point faible (la tête)** – toucher un zombie à la tête provoque +2 de dégâts.

**Sans peur** – les zombies sont immunisés à la Terreur et à l'Intimidation.

#### Attaque

Griffes	Combat	Dégâts
	d6	d6+d4

par un Morgan héroïque ! Et une fois dans la jungle...

[BO de Predator]

Soleil mourant, moiteur végétale, chants d'oiseaux inconnus. L'expédition progresse lentement jusqu'aux vestiges d'une ville dévorée par la végétation. Le site est maudit, hanté par trois hommes-jaguars. Variante maya des loups-garous, ils ont massacrés un à un les soldats d'Orzbal et tenteront la même chose avec les PJ. Orzabal est encore en vie, fou et hagard, avec quelques survivants. Son groupe peut attaquer les PJ, servir de victimes aux hommes-jaguars, etc. Le temple est au sommet d'une pyramide maya noyée par les arbres. Deux pièges protègent son accès. Le Popol Vuh permet de les résoudre.

L'entrée est décorée de fresques honorant le dieu Pluie. Au-delà s'étend un labyrinthe aux murs couverts de spores hallucinogènes. Quiconque s'y aventure est assailli de visions terrifiantes et risque de tomber dans l'une des trappes (Agilité -2 – Dégâts 3d6). S'il honore le dieu en se couvrant le visage d'un linge humide (un filtre !), son jet d'Agilité se fait à +2.

Au coeur du labyrinthe, des frises représentent le sacrifice de milliers de victimes en l'honneur d'un monstre caché dans les nuages. Elles aboutissent à une crypte où est représentée l'Apocalypse maya. Sept têtes sculptées émergent des « nuages » au plafond : serpent à plume, poisson cornu, dragon tentaculaire, démon, iguane, crocodile, jaguar. Si plus de 150 kg (2 ou 3 PJ) sont présents sur le sol, un bloc de pierre scelle l'entrée et de l'eau se déverse du plafond, noyant tout en 5 minutes ! Dès lors, les têtes peuvent s'abaisser comme des leviers : chacune augmente le débit (-2 minutes), sauf le dragon qui fait évacuer l'eau, ouvre l'entrée et une porte secrète. Celle-ci dissimule le tombeau d'un prince maya et le trésor de Morgan : cinq coffres de bijoux et d'or, plus le Poignard !

## EPILOGUE

[Thème du Réseau Divin : BO de Total Recall] Les PJ ont trouvés le quatrième poignard. Grâce à eux, Morgan a reconquis son honneur, et son dernier exploit sera de ramener ses hommes à bon port. Il est temps de regagner le XXème siècle et les prochains mystères

## HOMMES - JAGUAR

Allure – 8

### Traits

Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d6	d8	d6	d8

Compétences : Combat d8, Intimidation d6, Perception d4

### Défense

Parade	Résistance
5	5

**Invulnérabilité** – les armes qui ne sont pas faites en argent ne peuvent que Secouer les hommes-jaguar, et non les blesser.

**Point faible (argent)** – les hommes-jaguar subissent les dégâts normaux lorsqu'ils sont infligés par des armes en argent.

### Attaque

Griffes ou morsure	Combat	Dégâts
	d8	d8+d6

du Réseau Divin Cube activé. Faisceaux bleutés. « 00 heures, 00 minutes, 2, 1, 0 secondes. Nexus 2 : compte à rebours terminé. Retour enclenché. »

Les PJ ont une vision fugitive : le capitaine Morgan tenant la barre du Queen Elisabeth, voguant seul vers son dernier voyage, pleurant et riant à la fois. Un homme libre. En paix. Puis les PJ plongent dans le maelström du temps...

