

LES MORTS NE RACONTENT PAS D'HISTOIRES



L'équipage entre en possession d'une carte ancienne, les mènera-t-elle à la fortune ou à la mort ?

Une courte aventure *Savage Worlds* dans l'univers de *Pirates of the Spanish Main* convertie en édition *Adventure*.

LE NAUFRAGÉ

À un jour de Niévès, la vigie du bateau des héros aperçoit un petit canot à la dérive. La coque semble en mauvais état, défoncée et pourrie par endroits, les crochets à rame et autres parties métalliques sont piquées de rouille. Le seul passager est un marin hagard à demi-mort. Son visage jaunâtre est émacié et ses yeux profondément enfoncés dans leurs orbites. Ses vêtements sont en lambeaux et rongés par le sel. Chose curieuse, il porte des menottes aux mains et aux pieds avec un coffret enchaîné à l'une de ses chevilles.

L'homme articule péniblement : « *L'équipage... morts, tous... J'ai apporté le mauvais œil sur l'équipage... le Cap'taine m'a mis à l'écart sur une barque dans leur sillage...* ». Le marin tousse, il crache du sang et reprend. « *On a cherché l'trésor... mais trop tard, ... finissez ce qu'on a commencé.* » Il tousse encore. « *Gare à la malé...* ». Pris d'une grosse quinte de toux, le marin se plie en deux une dernière fois et rend l'âme.

QUINZE MARINS SUR L'BAHUT DU MORT

Le coffret métallique semble particulièrement solide mais est recouvert d'une épaisse couche de coquillages et de rouille. Les parties autour des charnières et de la serrures semblent avoir été nettoyées. Une fissure dans la gangue de saletés suit les contours du couvercle, indiquant que le coffret a été ouvert.

L'équipage ne le sait pas encore mais le simple fait de ramener le coffret sur leur bateau a attiré la malédiction sur eux.

À l'intérieur se trouve juste un parchemin, jauni et craquelé par l'âge. Un anneau de cuir de facture récente le maintient enroulé. Déroulé, le parchemin s'avère être la carte d'une île qui se trouve à quatre jours à l'ouest de l'île de Saint-Christophe.



Lure of Adventure © 2017, Guy Shoshan

LE VAISSEAU FANTÔME

Si l'équipage s'embarque dans la chasse au trésor, la vigie repère un deux-mâts à la dérive deux jours plus tard. Les voiles sont toutes déchirées et un des mâts est brisé aux deux-tiers de sa hauteur. La plupart des sabords manquent, certains pendent encore à moitié attachés à la coque. Le vaisseau penche sur bâbord et sur le pont arrière flotte un drapeau pirate.

Alors qu'ils approchent, ils voient plusieurs corps sur le pont mais pas âme qui vive. Le timonier est affalé sur la roue du gouvernail. La vigie est suspendue la tête en bas, un pied pris dans les cordages. Plusieurs autres cadavres parsèment le pont mais de loin il est difficile de dire de quoi ils sont morts car il n'y a aucun signe évident de bataille.

S'ils montent à bord du bateau pirate, les héros sont accueillis par une scène macabre. Les corps semblent se décomposer depuis déjà plusieurs jours et leurs entrailles se sont répandues sur le pont. Leur peau est jaunie et tendue à l'extrême rendant visible les os de leurs côtes. Les rats du navire s'enfuient à l'arrivée des personnages, interrompus dans leur festin. À cette vue, faites faire un jet de Terreur à -1 aux héros.

UNE PASSAGÈRE CLANDESTINE

Si l'équipage explore le navire, faites leur faire des jets de Perception à -1 sur le pont supérieur et à -2 sur l'inférieur en raison de l'obscurité. Ceux avec le meilleur score repèrent les premiers une silhouette fantomatique qui les observe depuis l'autre côté du pont. L'apparition spectrale ressemble à une très belle jeune femme vêtue dans un style vieux d'un demi-siècle. Néanmoins si l'un d'eux a fait une Prouesse, elle apparaît sous la forme décomposée qu'elle est la sienne dans la grotte (voir plus loin).

Au moment où elle est repérée, la forme se signe avant de se dissiper en joignant les mains avec un regard implorant à ceux qui l'ont aperçue. Le fantôme n'apparaîtra qu'une fois, au plus, à chaque membre de l'équipage.

LE CAPITAINE

Il n'y a aucune valeur à bord, tout y est pourri ou corrodé. Alors que les héros fouillent le dernier endroit du bateau qui leur avait échappé, ils tombent sur le capitaine. Tenant plus du zombi que de l'homme bien vivant, il a sombré dans la folie et attaque à vue. Gérez la surprise comme indiqué dans les règles.

 CAPITAINE PIRATE.



Pirate Bay © 2021, Leonardo Borazio

UN X MARQUE L'ENDROIT

Juste après avoir quitté le bateau fantôme, des nuages noirs s'amoncellent dans le ciel et les flots commencent à s'agiter. Le gros temps dure les deux jours suivants avec une mer démontée et des nuages bas. L'équipage remarque aussi que plusieurs cordages sont en train de pourrir, que les voiles se détériorent prématurément en se craquelant ou en se déchirant, les héros eux-mêmes semblent avoir pris un sacré coup de vieux.

Au quatrième jour du voyage, la tempête se calme enfin et ils arrivent en vue d'une île qui abrite un petit port délabré et un village de pêcheurs qui semble abandonné.

Plusieurs squelettes de villageois jonchent le sol, probablement morts depuis longtemps. Une église dotée d'un grand clocher se dresse à l'extrémité du village. Derrière elle, on distingue un petit cimetière. La carte mène au-delà jusqu'à l'entrée condamnée d'une mine. Une fois l'entrée déblayée, le tunnel descend jusqu'à une caverne naturelle. À mi-chemin, gisent plusieurs squelettes drapés dans des pavillons pirates.

Au fond de la grotte se trouvent plusieurs coffres et, éparpillés sur le sol tout autour, des pièces d'or et d'argent. Pendu au-dessus des coffres, le corps décomposé d'une jeune femme se balance doucement. Les marins reconnaissent les vêtements de celle aperçue sur le bateau maudit.

LA MALÉDICTION

Alors que l'équipage est dans la salle au trésor, les squelettes des pirates s'animent et attaquent. Même s'ils ont été détruits, ils se reconstituent une heure après. Qu'ils partent avec ou sans le trésor, l'équipage et le bateau continueront à se décatir.

Il n'y a qu'un seul moyen de mettre fin à la malédiction. Le corps de la jeune femme doit être décroché et enterré en terre consacrée. Une fois ceci fait, la malédiction disparaît et ses effets s'estompent peu à peu sans laisser de trace. Néanmoins, cela ne ramènera pas les morts à la vie, ni ne sauvera le navire des héros. En effet, celui-ci est verrouillé au-delà du réparable. Qui plus est, les héros devront probablement recruter de nouveaux membres d'équipage pour remplacer les morts. Le trésor suffira à peine à réparer toutes ces pertes. Mais ceci est une autre histoire...

■ SQUELETTES (1 par héros).

PROTAGONISTES

CAPITAINE PIRATE

Il porte un complet avec un gilet rouge troué et déchiré, des bottes montantes et est armé de deux sabres d'abordage et deux pistolets à poudre. Il est totalement dément et attaque à vue.

CAPITAINE PIRATE



Allure : 6.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d8	d6	d8	d4	d8

Compétences : Athlétisme d6, Combat d8, Culture générale d6, Discrétion d6, Intimidation d6, Perception d4, Tir d6.

Handicaps : Chimère (Majeur – tous maudits qui veulent l'entraîner en enfer), Rien à perdre.

Parade	Résistance
6	8

CAPACITÉS SPÉCIALES

- * **Ambidextre :** ignore -2 de Main non directrice.
- * **Mort-vivant :** Résistance +2, annuler Secoué +2, ignore 1 point de malus de Blessure, ne respire pas, immunisé aux Attaques ciblées, aux maladies et aux poisons.
- * **Point faible (tête) :** toucher un zombi à la tête donne le bonus habituel de +4 de dégâts.
- * **Sans peur :** immunisé à la Terreur et l'Intimidation.

ACTIONS

- ✂ **Sabres (×2) :** Combat d8, d8+d6.
 - + **Combat à deux armes :** ignore -2 d'actions multiples si 2^{de} attaque de Combat ou à distance avec autre main.
- 🔫 **Pistolets à silex (×2) :** Tir d6, 5/10/20, 2d6+1, 1 coup, Rechargement 3.
 - + **Double flingue :** ignore -2 d'actions multiples si 2^{de} attaque à distance ou de Combat avec autre main.

ÉQUIPEMENT

2 sabres d'abordage, 2 pistolets à silex avec 12 charges.



Captain's Cabin (Evil version) © 2014, Darek Zabrocki

SQUELETTES

Débarrassés de leur peau qui s'est détachée, ces morts-vivants sont plus rapides que leurs cousins zombies. Ils portent tous des restes de vêtements qui datent d'il y a 50 ans et ils portent un drapeau pirate sur leur dos comme une cape.

SQUELETTE

Allure : 7.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d8	d4	d6	d4	d6

Compétences : Athlétisme d6, Combat d6, Discrétion d6, Intimidation d6, Perception d4.

Parade	Résistance
5	7

CAPACITÉS SPÉCIALES

* **Mort-vivant :** Résistance +2, annuler Secoué +2, ne respire pas, immunisé aux Attaques ciblées, aux maladies et aux poisons.

* **Sans peur :** immunisé à la Terreur et l'Intimidation.

ACTIONS

✂ **Griffes :** Combat d6, d6+d4.

✂ **Sabre :** Combat d6, 2d6.

L'HISTOIRE

Pour aller plus loin, l'équipe de traduction vous suggère quelques explications complémentaires.

Il y a 50 ans, Jacques le Rouge et son équipage ont pillé un galion espagnol au large de l'île de Saint-Christophe. Leur sloop ne pouvant aller très loin avec tout le chargement d'or qu'ils avaient récolté, ils ont débarqué dans un petit port de pêche pour y entreposer le trésor. Afin de ne laisser aucun témoin, ils en ont massacré tous les habitants. Parmi eux, Isabella, une jeune mulâtre qui travaillait dans la taverne du village. Ils la traînèrent dans la grotte pour l'y pendre. Mais avant de mourir, Isabella les maudit eux et tous ceux qui entreraient en contact de près ou de loin avec ce trésor. Depuis, tous les équipages qui touchent à l'or ou qui entrent en possession de la carte commencent à se putréfier inexorablement. La seule façon de rompre le charme est d'enterrer Isabella en terre consacrée.

Récemment, le marin naufragé du début de l'aventure a trouvé le coffret, attirant la malédiction sur son navire. Il a d'abord caché sa découverte, pensant qu'il pourrait se garder le trésor pour lui mais la malédiction les a rattrapés... Le marin s'est dénoncé et son capitaine a fait voile vers le butin mais, trop tard... Les héros retrouvent ce qu'il reste de ce navire sur la route du trésor.

CRÉDITS

- **Titre original :** *Dead Men Tell No Tales*
- **Écriture :** Craig Baugh
- **Traduction :** perror
- **Relecture :** Cyril « Gronyon » Ronseaux, Jolan « Blondin » Lacroix, Pretre, X.O. de Vorcen
- **Maquette :** perror et L^AT_EX