

FÉLONIE SOUS PAVILLON NOIR !



Suite à une mutinerie, l'équipage est abandonné sur une île, mais le destin lui donne une chance de se venger.

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

LA MUTINERIE

Deux jours après avoir ravitaillé et recruté des marins pour remplacer ceux précédemment perdus, l'équipage est tiré de son sommeil par les nouveaux venus épaulés par quelques anciens hostiles envers les personnages. L'un des derniers enrôlés, M. Mauser, s'est autoproclamé capitaine et a mouillé l'ancre au large d'une île non répertoriée.

Conformément au code, j'avais pas vous tuer, pour peu que vous n'tentiez rien contre moi ou mes hommes. On est assez proches du rivage pour que vous puissiez tous y nager. Vos lames et pistolets sont dans ce baril que mes hommes sont en train d'balancer à l'eau. J'vous donne d'quoi tirer un coup chacun, comme y s'doit. Maintenant, vous pouvez confier votre vie à la mer, ou la perdre sur mon pont. Quant à moi, j'pars pour la Tortue récupérer un équipage digne de ce nom. Ha ha ha ! Allez les gars, balancez-moi ça par-d'ssus bord !

L'équipage peut tenter d'attaquer, mais les mutins bénéficient tous de la Surprise (En attente et +4 à l'attaque et aux dégâts). S'ils gagnent, tant mieux. Dans le cas contraire, les marins jettent tous les personnages Incapacités par-dessus bord. Ils finissent alors par s'échouer sur le rivage de l'île si personne ne saute à l'eau pour les aider.

MARRONNÉS

Depuis le navire, il faut environ deux minutes pour rejoindre le rivage à la nage. Le ressac étant un peu fort, l'équipage doit réussir deux jets d'Athlétisme (natation) pour y parvenir. Ceux qui s'accrochent au tonneau flottant (jusqu'à quatre personnes) bénéficient de +2 à leurs jets.

L'île est assez grande et densément boisée. L'équipage peut l'explorer ou s'occuper du problème de manque de nourriture et d'eau. Dans les deux cas, un Succès de Perception à -2 ou une Prouesse de Survie permet de repérer une piste de gibier qui mène à une source d'eau douce au cœur de la forêt. Si personne ne réussit le jet, l'équipage passe une journée sans rien trouver de notable sur cette île déserte. Chaque jour, ils peuvent refaire ce jet avec un bonus cumulatif de +1.

UN TOUR DE COCHONS

La source forme un petit bassin au pied d'un à-pic d'environ trois mètres de haut. L'eau cristalline est douce et rafraîchissante, comme peuvent le constater tous ceux qui y goûtent. L'équipage dispose d'un court instant pour se désaltérer ou inspecter les alentours. Toute personne qui fouille spécifiquement la zone peut faire un jet de Perception à -2. En cas de Succès, elle trouve deux squelettes dans les hautes herbes près de la paroi rocheuse. Un rapide coup d'œil révèle qu'ils semblent avoir subi une mort violente. Elle bénéficie alors de +2 en Perception pour ne pas être surprise par la harde de cochons sauvages territoriaux qui les attaque. Si elle crie un avertissement dès qu'elle voit les corps, tous les autres membres de l'équipage bénéficient de +1 en Perception pour leur propre jet.

Si quelqu'un passe un tour du combat à fouiller les corps des marins morts, il constate que leurs armes sont bien trop rouillées par les intempéries pour être utilisables, mais un petit sac étanche encore scellé contient 10 balles et de la poudre pour pistolet. Une inspection plus détaillée après la bataille révèle 1d6 gourdes encore utilisables, les restes d'une trousse médicale désormais inutile et une carte dessinée à la main sur un morceau de toile de voile.



COCHON SAUVAGE AVEC UNE DÉFENSE ÉBRÉCHÉE (1).

■ COCHONS SAUVAGES (1 par joueur).

LA PROVIDENCE ESPAGNOLE

Sur la carte, une ligne pointillée relie « agua » à « El Gato del Mar ». Même si personne ne parle espagnol, il est évident qu'« agua » signifie « eau » et fait référence à la source. Ceux qui parlent espagnol savent qu'« El Gato del Mar » signifie « Le Chat des mers », et ceux qui obtiennent un Succès de Culture générale se souviennent qu'El Gato del Mar était le bateau du capitaine Melena, un pirate espagnol. Une Prouesse permet de se remémorer que ce dernier, son équipage et son navire ont disparu environ un an auparavant. Avec quelques points de repère notables (un arbre fendu et un rocher en forme de tortue), il est facile de suivre le chemin indiqué.



The Bay © 2014, Luca Pisanu

En sortant de la forêt, l'équipage découvre un spectacle réjouissant : El Gato del Mar, un solide deux-mâts dépourvu d'équipage, flotte sereinement dans une crique bien abritée. Un Succès de Perception permet de découvrir une chaloupe envahie par les plantes à l'orée de la jungle. Elle prend l'eau mais peut permettre d'atteindre le navire sans encombre. Sinon, c'est une courte nage jusqu'à l'échelle sur le flanc (à peine une minute sans jet d'Athlétisme (natation) à moins d'être Mauvais nageur).

La fouille du navire permet de trouver deux éléments intéressants : les corps et l'état général du vaisseau. Il y a trois cadavres dans les quartiers de l'équipage, deux encore dans leur hamac, et un au pied de l'escalier. La dépouille du capitaine est affalée sur le bureau de ses quartiers. Il semble être mort alors qu'il écrivait une dernière entrée dans son journal de bord. Celui-ci est en espagnol, et, pour ceux qui peuvent le lire, explique qu'après un arrêt pour faire des provisions, les membres de l'équipage ont commencé à tomber malades. Ils ont rapidement épuisé leurs réserves d'eau douce, et le capitaine s'est arrêté sur une île pour les reconstituer. Il a envoyé le chirurgien du navire et le seul autre membre de l'équipage qui n'était pas atteint pour chercher de l'eau fraîche. La dernière entrée indique ce qui suit...

Miguel et le docteur Ibañez sont partis depuis déjà deux jours. Je crains qu'ils ne soient morts. Peu importe, je suis le dernier survivant et je suivrai bientôt mes hommes. À ceux qui trouveront ceci, je laisse mon bateau et tous mes biens à bord. El Gato del Mar est un bon navire, et il mérite un bon équipage. Traitez-le bien, et il vous mènera à bon port et à bonne fortune. Sachez que le destin de mon équipage pèse sur mes épaules de capitaine et en aucun cas sur mon navire. Tout ce que je demande en retour, c'est que vous nous rendiez, mes hommes et moi, à la mer que nous avons tant aimée. Beau temps et vent arrière à vous si vous accomplissez cette dernière volonté.

Malgré son manque d'entretien, le navire est en assez bon état. Toutes les voiles sont proprement rangées, et même la poudre de la sainte-barbe est sèche comme un os. Le gréement est raide et doit être remplacé, tout comme le gouvernail qui est un peu déformé, mais tout est utilisable. Avec un peu d'entretien et de préparatifs, El Gato del Mar peut être prêt à reprendre la mer dans une heure ou deux. Il y a un cargo (unité de mesure de la cargaison) de poudre et de boulets de canon sur le navire ;

le reste de la cargaison est sans valeur. Si l'équipage dépèce les cochons sauvages précédemment tués et complète avec des fruits locaux, il peut remplir un autre cargo avec des provisions.

Notez que les derniers mots du capitaine Melena semblent chargés d'un certain pouvoir. Si son corps et ceux de son équipage sont inhumés en mer, y compris les deux à la source, alors El Gato del Mar bénéficie de l'Atout de navire Endurant dans la tempête sans qu'il ne compte dans sa limite.

AU CHAT ET À LA SOURIS

Maintenant, c'est l'heure de la vengeance. L'équipage sait que Mauser se dirige vers la Tortue avec un équipage réduit, et que le Chat des mers pourrait le rattraper. L'équipage peut choisir de l'affronter au large dès maintenant, ou peut-être essayer de le battre de vitesse à l'île de la Tortue puis de le rencontrer avec un équipage complet. De toute façon, aucun pirate ne devrait permettre à un mutin de partir avec son navire.

EL GATO DEL MAR / LE CHAT DES MERS

- Type : Heu (deux mâts)
- Vitesse max. : 3
- Résistance : 16 (2)
- Équipage : 8+16
- Cannons : 6
- Manœuvrabilité : +1
- Vitesse moyenne : 1
- Blessures : 2
- Tonnage : 4 cargos

NOTE : Armure lourde.

HANDICAPS

- * **Gouvernail abîmé (Mineur)** : -1 en Manœuvrabilité. Réparable pour 100 \$ × Résistance de base.
- * **Mauvais gréement (Mineur)** : -1 en Vitesse max. Réparable pour 150 \$ × Résistance de base.
- * **Quartier de l'équipage étroit (Majeur)** : la Fièvre des couchettes augmente tous les 15 jours au lieu de 30.

ATOUTS

- * **Bien bâti** : +2 en Résistance de base.
- * **Endurant dans la tempête** : +1 carte pour les tempêtes, le capitaine choisit laquelle conserver.

PROTAGONISTES

COCHONS SAUVAGES

Chassés pour leur viande, ce sont des combattants acharnés, surtout s'ils sont blessés.

COCHON SAUVAGE

Allure : 6.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d6	d6	d8	d4 (A)	d10

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

Parade	Résistance
5	7

CAPACITÉS SPÉCIALES

* **Enragé :** devient enragé si Secoué ou Blessé puis Échec d'Intellect. Force +1 cran, Résistance +2, ignore -1 de Blessure, attaque au corps-à-corps toujours totale et si Échec critique touche autre cible au hasard, action sans concentration ni réflexion; 1 niveau de Fatigue après 5 rounds puis 10 rounds; se calme après 10 rounds ou si Succès d'Intellect -2 (action gratuite optionnelle).

ACTIONS

✂ **Défenses :** Combat d6, d8+d4. Dégâts +4 si Course et déplacement de 5+ cases.

LES MUTINS

PIRATE DE MAUSER

Allure : 6.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d6	d6	d6	d4	d6

Compétences : Athlétisme d6, Combat d6, Culture générale d4, Discrétion d6, Intimidation d8, Navigation d6, Perception d6, Persuasion d6-1, Tir d6.

Handicaps : Cupide, Poches percées, Sale caractère.

Parade	Résistance
5	5

CAPACITÉS SPÉCIALES

* **Combattant déloyal :** +2 pour imposer une Épreuve de Combat.

ACTIONS

✂ **Sabre d'abordage :** Combat d8, d8+d6.

✂ **Coutelas :** Combat d8, d8+d4.

☒ **Pistolets à silex :** Tir d6, 5/10/20, 2d6+1, 1 coup, Rechargement 3.

ÉQUIPEMENT

Sabre d'abordage, coutelas, pistolet à silex avec 20 coups en poudre et balles.



The Lost Pig © Daniel Eskridge, 2012

CAPITAINE MAUSER



Allure : 6.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d8	d6	d8	d6	d8

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

Handicaps : Cupide, Sale caractère.

Parade	Résistance
6	6

CAPACITÉS SPÉCIALES

* **Combatif :** annuler Secoué ou Sonné +2.

* **Commandement :** annuler Secoué ou Sonné +1 pour tout Extra allié dans l'aura (5 cases).

* **Combattant déloyal :** +2 pour imposer une Épreuve de Combat.

ACTIONS

✂ **Sabre d'abordage :** Combat d8, d8+d6.

✂ **Coutelas :** Combat d8, d8+d4.

☒ **Pistolets à silex :** Tir d6, 5/10/20, 2d6+1, 1 coup, Rechargement 3.

ÉQUIPEMENT

Sabre d'abordage, coutelas, pistolet à silex avec 20 coups en poudre et balles.

CRÉDITS

- Titre original : *Double Crossbones!*
- Écriture : Clint Black
- Traduction : perror, X.O. de Vorcen
- Relecture : Cyril Ronseaux
- Maquette : perror et L&T