

# ALLER À VAU-L'EAU

## OÙ TOUT VA DE MAL EN PIS

*Ce scénario s'adresse tant à des joueurs débutants mais à une meneuse de jeu plutôt expérimentée car ça peut partir dans les tous les sens avec des joueurs proactifs et inventifs.*

*Il peut très bien s'intercaler durant n'importe quelle autre traversée ou campagne.*

## AVANT-PROPOS

Ce court scénario s'inspire du premier scénario *PIRATES!* intitulé « Aller à vau-l'eau » pour un tryptique d'aventures. Il sera ici beaucoup moins déjanté et burlesque vu le contexte et univers de *Capitaine Vaudou*.

L'intrigue n'est pas centrée autour d'un rituel ou élément vaudou. Il s'agit d'une vengeance bien terre-à-terre, ourdie de manière bien humaine et machiavélique.

Mais la meneuse de jeu peut y voir l'empreinte de Maman Brigitte et appuyer son récit sous cet angle.

Il s'agit d'une enquête huis-clos, un pur scénario d'ambiance qu'on peut jouer tant en one-shot en le raccourcissant ou l'allongeant en fonction du temps qu'on dispose qu'entre deux scénarios de campagne.

La MJ est invitée à se référer aux écorchés repris page 115 du Livre de base (Ldb). A priori, les PJ sont placés au devant de la « Scène » et vivront les événements au premier plan.

Pour mieux se repérer dans le renvoi des scènes, leur numérotation (entre parenthèses) se poursuit d'Acte en Acte.

## CONTEXTE

Le navire des PJ se trouve déjà en mer. La meneuse de jeu place et use du contexte qui lui convient. Il serait préférable que le Maître charpentier soit un PNJ pour qu'il fonctionne au mieux.

En effet, la MJ ne jouera pas l'intrigue de l'aventure sur le meurtre d'un PJ sans qu'il puisse s'en défendre ou s'en sortir. Sans compter le

contexte qui serait tout à fait hors-propos.

Si non, interchangez-le pour le Maître calfat.

Les conséquences seront plus ou moins identiques et il dispose aussi d'une cabine propre et personnelle et d'un établi.

## L'HISTOIRE EN BREF

Le Maître charpentier dans une vie civile précédente, avant d'être entraîné dans la piraterie a été ingénieur de ponts et chaussées.

Il a conçu et réalisé, en Europe, un ouvrage en bois titanesque qui n'a pas résisté bien longtemps au charroi et passage des gens et des marchandises. Erreur de calculs ou mégotage sur la qualité des matériaux, on ne peut pas bien dire. Mais énormément de personnes ont péri dans l'effondrement du pont. Il a alors fui pour ne pas être rattrapé par la justice et les cris de vengeance vociférés par les familles survivantes.

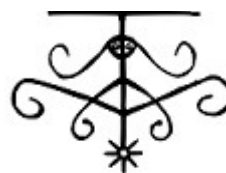
Mais cette dernière vient le rattraper sur son propre navire où il se fera assassiner. Dans la foulée, l'ange de la mort entend bien saboter le navire et mener la vie dure à l'équipage tout entier qui a recueilli ce criminel à son bord.

## Acte I

### Maître charpentier raide comme une planche

Le temps est à l'orage, lourd et étouffant, encore plus que la moiteur et tiédeur tropicale habituelle. On peut se reporter au Calme plat de la Table de la météo (p. 38, Ldb).

Cette nouvelle traversée s'annonce sous les meilleurs auspices depuis que le navire ait quitté le port. Quelques nouvelles recrues pour remplacer celles mortes au combat ou qui auraient désertées ou choisis d'aller voguer sur d'autres océans. Les cales sont pleines de vivres et d'eau et l'on s'impatiente qu'elles le soient de marchandises et autres trésors fabuleux.



## Scène 1 – Gosier à sec et pieds dans l'eau

Les PJ poussés par la faim ou chargés par le cuisinier du navire ont obtenu la permission de s rendre dans la soute aux biscuits pour y prélever quelques denrées ou ramener quelques cruches d'eau bien fraîche pour désaltérer l'équipage qui en a bien besoin. Il faut aussi veiller à préparer les rations pour la pitance journalière qui sera bientôt distribuée à tout chacun, équitablement.

Il est peu probable qu'ils aillent se rincer le gosier à l'oeil car la consommation d'alcool est sans doute strictement réglementée et régentée par le bosco.

Les biscuits sont stockés en vrac dans d'immenses caisses de près de 2x2 m sur un mètre de hauteur. Ces dernières sont calfatées. L'eau se trouve dans des tonneaux et des louches servent à la transvaser dans des cruches.

### Bain de pieds

On se faisait déjà une joie de lamper quelques godets d'eau rafraîchissante quand soudain, on s'intrigue de patauger dans 20 cm d'eau ! Très vite, avec un Test Corps + Perception + Artificiel -1, après décalé une caisse moins remplie et pas remise correctement, on repère une fuite dans le coque. On a foré des trous régulièrement (vilebrequin manié par un vil gredin) et le bois a été attaqué au ciseau à bois sans doute. On peut déduire avec un Test Esprit + Perception + Artificiel -1 que l'auteur devait être seul, n'ayant pas eu la force d'en faire plus.

Il va falloir avertir le capitaine sans tarder. Il va faire quérir le charpentier pour s'atteler immédiatement au réparation. On annonce un petit grain d'ici quelques heures. Les PJ sont envoyés pour aller tirer ce dernier de sa cabine ou de son atelier où il besogne.

## Scène 2 – Entre quatre planches

Le bougre n'est pas dans son atelier, ces outils sont toujours là et sa cabine déserte. Aucune trace d'infraction mais elle se trouve quelque peu en désordre.

On peut interroger l'un ou l'autre voisin de chambrée comme le Maître calfat ou le cuisinier qui a ses fourneaux pas loin. Voir Scène 3.

### Fouiller la cabine

Dans la cabine, avec un rapide coup d'œil, on peut avec un Test Corps + Perception + Artificiel -2 remarquer que deux personnes ont discuté ici. Il y a deux godets en étain et l'un était assis sur un petit tabouret tandis que l'autre occupait la couchette, la couverture est froissée et encore chaude.

Si un PJ met la pièce sans-dessus dessous en la fouillant de manière vigoureuse et décidée avec un Test de Corps + Action + Artificiel -1, il trouvera ces quelques économies (250 P8) et équipement (à la discrétion de la meneuse de jeu suivant p. 33, Ldb) et son cadavre dissimulé sous les linteaux du lit. Sans cela, l'odeur et les mouches auraient mis en évidence son cadavre. Sa ceinture d'outils a été vidée. Il est mort d'une grosse entaille dans la gorge (égorgé par son ciseau-à-bois).

Il a aussi l'occasion de découvrir pliés soigneusement mais pourtant ravagés par le temps et les aléas des plans d'ouvrages d'arts annotés dans le coffre du Maître charpentier. Ils sont signés de son nom. On trouve notamment celui du fameux pont qui s'est écroulé en Europe annoté de manière plus personnelle, plus intime de notes manuscrites avec des « pardon » « horreur » griffonnés sur un papier tout auréolé de larges gouttes au fine pellicule de sel, des larmes de tristesse.

### Début d'inquiétude

Très vite la double mauvaise nouvelle (la fuite plutôt conséquente et l'inquiétante disparition du Maître charpentier) peut courir et se répandre parmi les membres d'équipage. Pour éviter, tout prémisses de mutinerie, la MJ peut être avisé de réquerir du capitaine un Test Coeur + Action + Commandement + Humain pour rassurer ces hommes.

Tout ceci fout une sale ambiance à bord. Et voilà l'intégrité du navire compromise. Le capitaine pourrait ordonner un tour de garde

systematique. On s'essaie à une réparation de fortune avec l'aide du Maître calfat.

## Scène 3 – Dispute qui a mal tourné ?

On apprend alors qu'il y aurait eu une dispute, l'homme trinquait avec un autre. Peut-être une dispute, un jeu avec un mauvais perdant...

Ça s'est tu rapidement et tout le monde s'est remis à trinquer. Personne ne sait avec qui il discutait. La porte était fermée.

L'homme avait peu d'ami (ennemi) et vivait en solitaire. Il n'avait pas de binôme connu. Il était peu causant notamment sur son passé... Au travail, il semblait être être érudit et confectionnait des plans méticuleux et très professionnels peut-on déduire avec un Test Esprit + Perception + Artificiel +1.

## Acte II

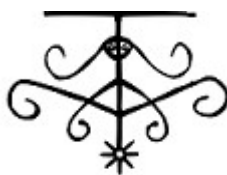
### Saboteur assassin à bord

Pour tous, il ne fait pas de doute qu'un assassin se trouve à bord mais très vite on se rendra compte qu'il est doublé du qualificatif de saboteur.

#### Plus de détails

A ce titre, pour la MJ, il faut considérer ce personnage comme Moyen (cf. p. 23, Ldb) pour qu'il puisse donner quelques fils à retordre aux PJ et qu'il ne se fasse pas détecter et capturer directement. La Meneuse de jeu peut adapter sa catégorie en fonction de la puissance du groupe des PJ.

Elle peut aussi lui adjoindre un complice comme il peut aussi s'il se sent « traqué » et que les PJ vont bientôt lui tomber sur le rade cacher les outils du charpentier dans le coffre ou baluchon d'un PJ ou PNJ afin de semer le trouble.



## Marius Sternich

Pirate, PNJ Moyen (6). Discrétion +1, Impassibilité.

Juste une trentaine d'années, d'origine batave, petite moustache bien taillée qui tranche avec ces cheveux poivre-sel en bataille qui pourrait le faire paraître vieux mais il est très en forme.

Il travaille d'arrache-pied, respectant toujours toutes les consignes sans montrer trop de zèle.

Il parle peu et a très peu de contacts avec d'autres membres d'équipage et se montre toujours impassible quoi qu'il arrive, aborhant une attitude parfois presque décontractée.

## Scène 1 (4) – Une barque qui prend le large !

Au matin, on peut très vite se rendre compte qu'un sabotage a été exécuté. Les cordes des poulies qui retenaient une barque ont été sectionnées et la barque a disparu, sans doute a-t-elle chuté et a sombré en mer ou quelqu'un se serait enfui avec ? pour rejoindre un bâtiment ennemi. Serait-ce un acte d'espionnage peuvent supputer les PJ.

La MJ note que le saboteur n'a pas quitté le navire. Il est toujours à bord prêt à frapper à la seconde nuit.

### Sabotages en tous genres

A cours d'idées d'actes de sabotage pour vite transformer la vie à bord en enfer ? La meneuse de jeu peut piocher dans cette liste.

- Percer la coque d'autres canots à l'aide du vilbrequin.
- S'introduire dans la saint-barbe et rendre inutilisable la poudre qui y est stockée. Il faut encore disposer de la clé pour pouvoir y pénétrer ou peut-être forcer un passage parmi les cloisons de bois ?
- Rendre impropre à la consommation une barrique d'eau potable.
- Bouter le feu à la marchandise précieuse du navire pour juste l'endommagement suffisamment qu'elle soit invendable. Il ne faudrait pas que le bateau s'embrase comme une torche.

Le pilote peut tenter une manoeuvre pour essayer de récupérer la barque perdue mais cela n'est pas facile sans risque de l'heurter et la briser en mille morceaux. Enormément de temps perdu, et en mer, le temps c'est des vivres et de l'eau qui finiront par manquer. La meneuse de jeu fait faire un **Test de manoeuvre** (p. 36, Ldb) avec un malus important comme -2 à -4.

### **Et que fait la vigie ?**

Les personnages peuvent avoir assuré la garde du pont pendant la nuit. La meneuse de jeu mesure leur rigueur et zèle à la tâche pour savoir s'ils pourraient avoir surpris l'homme. Maintenant, s'ils sont fatigués, distraits ou bien imbibés, aucune chance...

Si ce sont des PNJ, ceux-ci sont peu efficaces...

### **Et si...**

La MJ note que si l'on arrête Marius Sternich, ça écourtera le scénario mais il faut laisser l'action des joueurs faire éventuellement la différence. Si les PJ sont plutôt expérimentés, le PNJ peut être Fort plutôt. Voir la fin de la Scène 5 même si la tempête se déroulera (cf. Scène 6 avec la perte d'une barque supplémentaire en Scène 7).

La meneuse de jeu peut offrir aux PJ un bonus de PA pour avoir accéléré la résolution du scénario.

## **Scène 2 (5) – Lui mettre la main dessus**

Le capitaine va réunir en un conseil de guerre ses plus proches officiers et collaborateurs. Gageons que les PJ fassent partie de ce cercle restreint.

Le plus probable soit que le criminel ait embarqué dernièrement à bord mais il n'est pas exclu qu'il soit là depuis longtemps ayant depuis un bon moment préparé son coup.

Il faut arriver à le démasquer avant que les choses empirent.

### **Le confondre**

On peut aligner tous les membres d'équipage et les questionner ou tenter de les intimider ou impressionner pour les faire craquer avec un Test Corps ou Esprit + Action + Humain.

L'homme a l'air d'avoir conservé les outils du charpentier pour s'en servir ou par valeur « symbolique » et émotionnelle, encore traumatisé par la mort violente et brutale de ses proches à cause de l'incompétence ou malhonnêteté de feu le Maître charpentier. On peut faire un Test Corps + Perception + Matériel -2 parmi les quartiers de l'équipage pour retrouver les objets en question.

Les joueurs sont invités à trouver d'autres moyens et être récompensés en PA si cela fait fortement avancer la résolution de l'intrigue.

### **Quelle sentence pour ce gibier de potence ?**

A destination de la meneuse de la jeu, on peut se pencher sur la sentence qui va être prononcée et la peine que va endurer Marius Sternich.

La vengeance personnelle peut se comprendre et se plaider par contre, le sabotage risque bien de ne pas passer auprès des Frères de la côte lors d'un procès qui sera tenu par le bosco, garant de la chasse-partie et des us et coutumes, à bord.

Il y a peu de possibilité pour le prisonnier (p. 113, Ldb) quand aux peines (pendaison, fouettage et mis aux fers et peut être vendu comme esclave par la suite), à lui de convaincre son auditoire.

## **Acte III**

### **De à vau-l'eau à cale-sèche**

Un climat délétère s'installe à bord et le capitaine et ses officiers doivent prendre garde que les choses ne s'enveniment pas et deviennent incontrôlables. Ils pourraient alors en payer les frais.

### **Scène 1 (6) - Quand grain rime avec tempête et non avec sable, ça peut coïncider tout autant**

TLa vigie signale de gros nuages gris-ardoise à l'horizon. Le vent se lève, tout le monde est sur le pont. Tout doit être arrimé, ça va secouer d'ici peu. Le capitaine distribue ses ordres à la volée. Aux personnages de s'exécuter ou répercuter les ordres s'ils ont des grades d'officiers.

Très vite la mer est démontée, le bateau tangue dans tous les sens et l'avarie à sa coque lui fait très vite prendre l'eau et il faut écoper d'urgence pour éviter l'inondation. Si nos PJ (ou d'autres membres d'équipage) ont commis quelques infractions, ils seront envoyés à cette tâche ingrate.

Des tonnes d'eau s'abattent sur le pont. Les éclairs zèbrent le ciel noir cendré. Le vent souffle et s'engouffre partout.

### **Valses par dessus le bastingage**

Gare à ne pas être jeté par dessus-bord par une rafale ou une trombe d'eau. Que la MJ n'hésite pas à leur faire effectuer un Test de Corps + Résistance + Humain -2 pour ne pas finir par dessus bord, dans l'eau à surnager (entendez pas couler à pic, comme une pierre) dans les vagues déchaînées et la mer en furie.

### **Scène 2 (7) – Une autre barque se fait la belle**

Dans la tumulte de la tempête, une fois le calme revenu les membres d'équipage et le capitaine font le décompte des avaries subies.

Et il faut encore déplorer qu'une barque ait « disparu ». Il n'y a plus assez de barques si on devait tous quitter le navire s'il devait sombrer par exemple.

Au risque de son état général plutôt mauvais et délabré, les marins s'inquiètent et râlent du fait qu'il n'y aura pas assez de place à bord des barques.

La mutinerie gronde. Le capitaine demande aux PJ s'ils sont officiers de tenter de régler ça. A eux de choisir comment agir en discutant, parlementant, offrant une rasade d'alcool, mater les fortes gueules, etc.

### **Scène 3 (8) – En cale-sèche**

Il s'agit un peu de la conclusion de cette aventure.

La navire se traîne vaille que vaille à un port où il peut mouiller pour ensuite être conduit en cale-sèche. Il faudra penser engager un nouveau Maître charpentier.

Les hommes peuvent débarquer au sol. A eux l'occasion de vivre de folles aventures au sol. A eux la pique, les dames, le rhum, les femmes, l'alcool, les galipettes...

### **Des aventures plus terre à terre ?**

De là, la meneuse de jeu peut faire démarrer une autre aventure à partir de ce port ou leur faire vivre quelques péripéties et aventures sur la terre ferme durant les réparations.

**Pitche** - Juillet 2020  
*vertheve\_AT\_gmail.com*

Idées additionnelles : Marhalt

