

LA SANTA CRUZ

OU ARBODAGE ET PILLAGE PEUVENT RIMER AVEC MALEDICTION !

Ce scénario s'adresse un groupe de joueurs novices comme chevronnés et à une MJ du même accabit. Il est relativement linéaire dans son déroulement.

Il s'inspire d'un récit historique et de la malédiction qui en découle. Aux PJ de peut-être déjouer leur funeste destinée ?

Il apporte aussi un éclairage original sur la pratique de la magie dans la région du Yucatan. La pratique du vaudou des PJ pourrait s'en trouver grandement compliquée.

AVANT-PROPOS

Ce scénario pour rester jouable se doit, pour une fois, d'être joué dans une zone géographique spécifique et dans une période déterminée de l'année. En effet, il faut se trouver dans les parages de la région du Yucatan et au moment où les bateaux espagnols repartent vers l'Espagne de janvier à mars.

Il prend le parti-pris que les PJ subissent la malédiction mais il ne contraint pas les joueurs à agir de la sorte. Ils pourront accéder à la demande de clémence du padre. La MJ pourra quand même poursuivre l'histoire par l'entremise d'une autre Scène et revenir au cap initial du scénario en ayant légèrement louvoyé.

Enfin, il évoque aussi l'idée originale (dans le sens non-officielle) que la magie peut être perturbée dans la région du Yucatan. On explique la raison et on interprète ça en terme de règles.

Inspirations

in Le trésor de la « Santa Cruz » par Harry E. RIESBERG dans 600 milliards sous les mers traduit de l'anglais par Francis Cusser (Agence Bataille), 75 Aventures vécues de la Terre, de la Mer et du Ciel, Librairie Gründ – Paris, 1953 (p. 532-543).

Magnétisme et électricité de W. GILBERT (p. 85, LdB).

CONTEXTE

Pour la MJ, on évoque ici le temporalité et localisation de ce scénario qui se doivent ici d'être particularisées.

Temporalité

Le scénario se déroule durant la saison sèche (de décembre à mai) car le retour en Espagne se déroule de janvier à mars (p. 97 et 99, LdB). Le noeud de l'aventure se déroule sur un voire deux hexagones avec un vent qui peut être favorable et amener la durée de la traversée à un à deux jours.

Localisation

La Santa Cruz prenant initialement et historiquement son départ et trajet dans une zone qui n'est pas l'épicentre de l'action de « Capitaine Vaudou ». En effet, elle faisait route vers Panama et a été prise en embuscade et pourchassée à partir du cap Sainte-Hélène, à la pointe Nord de la baie de Guayaquil (ville péruvienne) pour venir s'échouer dans la baie de Manta, proche des côtes péruviennes, située entre le Cap Saint-Laurent et Saint-François.

Il faut donc replacer la péripétie dans un autre cadre géographique.

Suivant les Routes vers l'Espagne reprises p. 97, LdB, il fallait que La Santa Cruz démarre soit de La Vera Cruz ou de Puerto Caballo. Mais après recherches, il apparaît que Puerto Caballo se trouve au XVIIe S. sous contrôle Hollandais. Je fais partir donc le navire de La Vera Cruz, en Nouvelle Galice (p. 182, LdB).

Elle se fait repérer et intercepter par le navire des PJ, par défaut, dans une zone (voir encadré orange) sise entre les zones de patrouilles des gardes-côtes espagnols (p. 171, LdB), en suivant le tracé de la flèche bleue qui rejoint La Havane (p. 97, LdB).

Optionnellement, il est proposé une alternative. Les PJ apprennent dans un repaire pirates proche de **Campêche** (*) que la navire a quelques problèmes avec son Navigateur souffrant ou absent voire une avarie qu'il compte faire réparer et ajuster au chantier naval de Campêche.

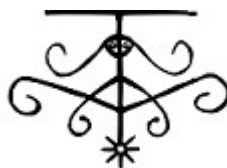
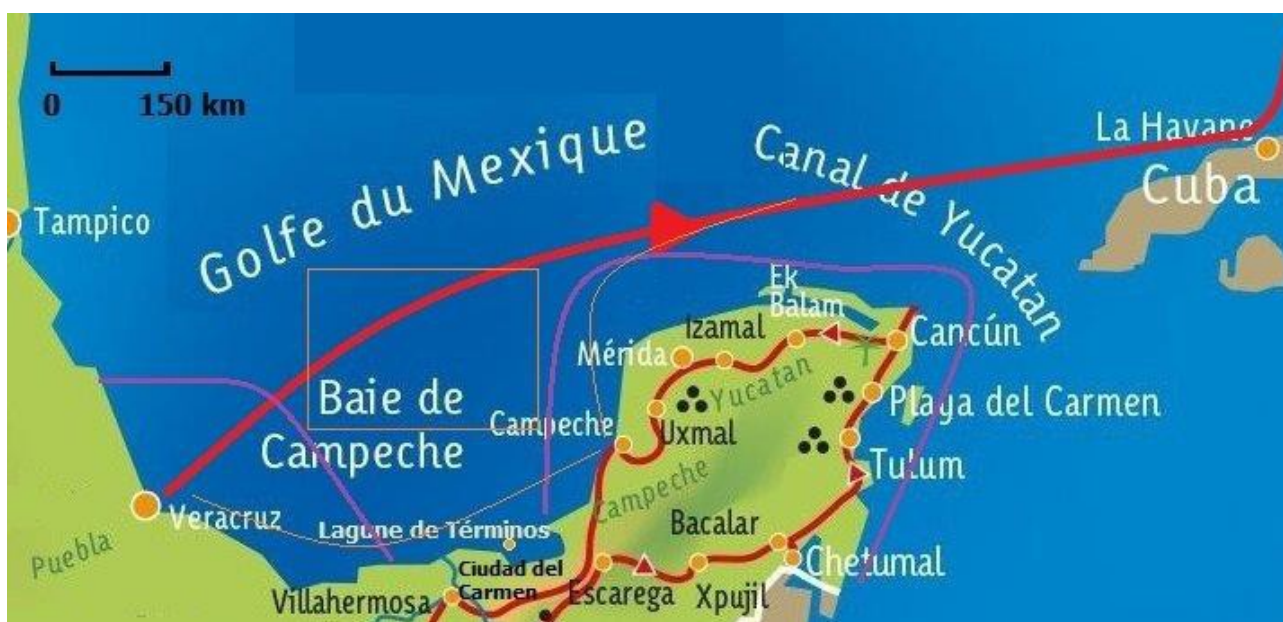
Son capitaine ne peut attendre et doit rejoindre au plus vite la Havane pour quitter les Caraïbes en convoi et faire route vers l'Espagne. Son chargement d'argent est attendu avec grande impatience.

Il va suivre les côtes en cabotant (tracé orange) tout en se plaçant dans les zones protégées par les garde-côtes espagnols. La Santa Cruz ne va pas s'aventurer en haute mer dans le Golfe du Mexique mais plutôt dans la Baie de Campeche. Les PJ vont donc s'embusquer dans la Lagune de Términos à l'ouest proche de la cité de Ciudad del Carmen pour fondre sur l'infortuné navire. On se situe à environ 300 km de Campeche et les mangroves que forment la lagune permettent aux pirates de tous poils de s'y cacher et manoeuvrer en toute discrétion. D'ailleurs, la MJ peut faire de la Lagune de Términos un centre de pirates pour sa campagne. On y trafique le sel et le bois de Campeche. Le sel a toute son importance en terme de conservation (salaison) même si le boucanage se pratique assidument et couramment dans la région des Antilles.

(*) **Campêche** est une cité connue pour ces chantiers navaux, le commerce (trafic/contrebande) de sel et du bois de Campeche. Tout autour de Campêche sévissent et trafiquent pirates et contrebandiers. Mais la flotte des garde-côtes espagnols et la garnison établie à Campêches sont bien insuffisants et inefficaces face à tous ces forbans.

Voyez en détails, tout cela dans la carte reprise ci-dessous.

- La **flèche rouge** indique le trajet avec l'Espagne comme destination.
- L'**encadré orange** donne la position approximative de l'endroit où la chasse et poursuite de La Santa Cruz se jouera.
- La **tracé orange** montre le trajet suivi par La Santa Cruz dans la partie Optionnelle.
- La **ligne mauve** montre la zone des patrouilles des garde-côtes espagnols (p. 171, LdB).



A L'ORIGINE

La frégate La Santa Cruz gaiement pavoisée, armée de ces 70 canons quitta la Vera Cruz pour rejoindre la Havane. Dans ces cales, près de 50 000 P8 ! Une fortune considérable et qui attire les envies et les convoitises.

Notes : 30 millions de Francs français en 1953 valent environ 675 000 EUR en 2018. L'argent vaut environ 0,50 €/g, soit 1 350 000 g alors qu'une pièce de huit pèse ~27 g.

La MJ note qu'il s'apparente au navire moyen qu'on décrit p. 114, LdB lequel s'apparente au fameux bâtiment nommé « 74 ».

Néanmoins, les caractéristiques données de la frégate p. 36, LdB comportent une quarantaine de canons répartis sur deux ponts et peuvent servir pour *La Santa Cruz*.

La MJ peut se servir ces caractéristiques si elle veut cadrer plus avec ce navire en particulier :

Navire : « 74 »

Manoeuvre : 150

Complément : 420

Equipage max : 630

Milles/jour : 105

VM : 3

Points de voile : 36

Points de coque : 24

Canons : 2x2x18

Tirant d'eau : 7

Le navire des PJ a le projet ou aura l'occasion de l'attaquer. L'absence d'un navigateur hors-pair ou quelques erreurs ou errèvements du capitaine permettront aux PJ de se rendre maître du navire.

L'HISTOIRE (EN BREF)

De manière optionnelle, les PJ peuvent apprendre la route que va suivre La Santa Cruz et pouvoir l'attendre pour se lancer à sa poursuite et l'aborder sans pitié. Ou alors, ils vont rencontrer ce navire alors qu'ils croisaient dans la baie de Campêche.

Il faudra se lancer à sa poursuite dans une course haletante qui se finira bien étrangement. Le capitaine fera descendre les couleurs et se

rendre implorant la clémence pour son équipage. Les PJ pourront s'accorder sur cette demande ou au contraire, en faire fi et subir le courrou et la malédiction d'un padre qui se trouvait à bord. Ils vont soit s'échouer le long des côtes du Yucatan ou devoir y faire une halte pour veiller au bien être de leur équipage pris en otage. Ils vont devoir subir et survivre aux raids des mayas pour ensuite repartir avec leur butin, leur réserve d'eau et la question de leur otage réglée.

Acte I

La courser

Les PJ vont se retrouver à repérer ou à intercepter La Santa Cruz et vont se lancer à sa poursuite.

Scène 1 – Vous êtes dans un bouge (optionnel)

Un peu la version *Capitaine Vaudou* du traditionnel « Vous êtes dans une auberge ».

Ce repaire à pirates se trouve situé non loin de Campêche et de Ciudad del Carmen. On y trafique toutes sortes de choses et la contrebande et la piraterie y sont bien établies et on peut y venir se reposer, souffler quelque peu, reprendre des forces, des vivres, etc. sans crainte.

Une relâche* bienvenue

Les PJ ont fait halte dans un repaire pirate. Ils se détendent et se désaltèrent sûrement dans un bouge plutôt accueillant même si complètement infâme et miteux. Ils ont eu besoin d'y faire escale pour toutes sortes de raisons. Qu'importe.

Sur place, rien de bien extraordinaire, on échange quelques dernières nouvelles sur certains lieux ou PNJ. Toujours une occasion pour la MJ de faire vivre la galerie de PNJ et lieux notables qui sont liés à sa table de joueurs et à sa campagne.

(*) Un terme marin qui désigne l'action de relâcher ou séjourner en un point quelconque d'une côte.



Si ce n'est, ce gars un peu estropié qui se vante d'avoir un bon tuyau à vendre à qui voudrait bien lacher quelques P8. Il est un peu saoul, a l'air vraiment misérable et la plupart des gens – des habitués – le rabrouent ou l'ignorent complètement. Il demande 200 P8 pour cracher ce qu'il sait, bien sûr, autour d'un bon cruchon et de quelques godets.

Il parle de La Santa Cruz et de son précieux chargement qui va quitter la Vera Cruz sous peu mais qui au lieu de naviguer en haute-mer, cabotera le long de des côtes. Cela est dû à un problème de navigateur ou d'avarie qu'elle fera réparer à Campêche (la Havane) avant de rejoindre l'Espagne. Son capitaine n'a pas voulu perdre de temps et se prépare à lever l'ancre sous peu. Les PJ auraient le temps de finir de s'équiper et autres et de rejoindre un point d'embuscade idéal dit-il.

Il fournit au Navigateur du groupe de précieuses informations sur la lagune de Términos et sur les endroits où se cacher. Sur une carte, il peut clairement montrer l'endroit où le révéler s'il est inconnu en esquissant rapidement et précisément quelques traits au fusain sur le papier ou grater le peau de cuir qui constitue la carte maritime des PJ.

Cela constituera un avantage lors de la course-poursuite qui s'engagera entre les deux navires.

Si la MJ ne souhaite pas débiter avec cette Scène 1, elle est invitée à démarrer à partir de la Scène 2. Les choses sont plus imprévisibles ou soudaines même si le navire ne croise pas dans ces eaux pour rien, ou au petit bonheur la chance.

Scène 2 – Frégate espagnole en vue !

Soit les PJ se trouvent en haute-mer à naviguer et vont repérer le navire dans la baie de Campêche ou alors suivant la Scène 1, ils se trouvent proche de Ciudad del Carmen et vont fondre sur leur cible qui arrive dans les passages. La zone n'est pas couverte ou protégée par les gardes-cotes espagnols.

La MJ trouve une description supra de La Santa Cruz.

La Santa Cruz – scénario pour *Capitaine Vaudou* par *pitche*

Les PJ vont pouvoir ordonner le branle-bas de combat. Il va falloir se lancer à sa poursuite.

Il y a tout une série d'actions que le Capitaine de leur navire doit mettre en ordre, distribuer ses derniers ordres et directives avant qu'on poursuive avec la Scène 3 à proprement parler.

Scène 3 – Course-poursuite

En fonction du démarrage de l'action, soit en pleine mer ou dans la lagune de Términos, le déroulé de l'action va quelque peu différer mais le final déroutant sera le même.

Aux abords de Ciudad del Carmen

Le navire des PJ est planqué dans les hauts-fonds de la lagune de Términos et voit passer à sa portée, au loin, le navire espagnole comme renseigné. Il peut sortir brusquement de sa cachette et se mettre à le pourchasser, hissant le pavillon noir !

Pour son premier test de manoeuvre (p. 40, LdB), le Pilote des PJ bénéficie d'un bonus de +1 étant en embuscade tandis que le pilote adverse, vu sa méconnaissance et son peu d'aisance peut se voir infliger un malus de 1 lors du Duel de manoeuvre entre les deux pilotes.

La MJ, pour accentuer ce concours de circonstance malheureux, peut répéter ce test avec ces modificateurs précités supra.

En pleine mer

Le navire des PJ navigue dans ces eaux où devraient passer des navires quittants la Vera Cruz pour rejoindre la Havane mais ne pas se trouver épauler par des garde-côtes espagnols qui croisent dans les environs et qui auraient importuné les PJ.

La vigie, tout en haut de son mat, crie à son Capitaine qu'un navire – espagnole dirait-on – est aperçue au loin. On pourrait lui donner la chasse et le brave gars peut-être toucher une prime.



Chasse proprement-dite

Voici quelques informations clefs à destination de la MJ (p. 40, LdB) :

- frégate espagnole type « 74 »,
- 14H pour le début de la poursuite,
- météo du jour : <à définir> ,
- distance entre les deux navires : 10 (proche des côtes) ou 12 en pleine mer. Une retraite vers une ville est peu probable comme la rencontre avec des garde-côtes espagnoles.

Le commandant de La Santa Cruz multiplie les ordres à son équipage. C'est un homme prudent. Il décide de prendre la fuite. A l'est, il y Campêche voire Médina : un refuge ! Le navire des PJ a coupé toute retraite. Peut-être La Santa Cruz parviendra-t-elle à battre le bateau pirate à la course...

Il va éviter de se retrouver à distance de valeur inférieure à 7 pour ne pas subir une cannonade (p. 41, LdB). Il fera tout pour y parvenir.

La MJ note que le prêtre (Padre) habillé de sa soutane noire est chargé de s'occuper des femmes et de les mettre en sûreté, à l'écart. Tous se rassemblèrent derrière le pavois arrière. La femme et enfante du capitaine espagnol en font partie.

La chasse continuera des heures, mais à chaque nouveau mille, il se confirme que le lourd vaisseau espagnol ne pouvait rivaliser avec son poursuivant ; le pirate à coque noire s'approchera régulièrement. Les PJ devraient bientôt se trouver à distance de cannonade et avant qu'ils n'aient le temps de s'exécuter, un évènement inattendu va se produire.

Surprenante reddition

Le commandement de La Santa Cruz qui arpentait le pont, se mordant les lèvres, est en proie à une violente crise de peur et d'indécision. Ses hommes sont à leur poste, prêts à combattre, mais l'oeil du commandant, errant sur le navire, tomba sur les femmes accroupies à l'arrière.

Sa femme et sa fille sont parmi elles !

Si la lutte s'engageait, il semblait inévitable que quelques-unes des femmes finissent tuées ou blessées.

Peut-être, si les Espagnols se rendaient et abandonnaient l'argent, les pirates s'estimeraient-ils satisfaits et laisseraient-ils partir vaisseau, équipage et passagers ?

La perte du trésor serait lourde, mais on pouvait toujours extraire davantage des riches mines de Potosi (célèbres mines d'or du Pérou).

Le commandement prit la décision d'amener les couleurs (NDA : abaisser son pavillon pour signifier qu'on se rend à l'ennemi) !

Ahuris, les PJ aperçoivent qu'un jeune mousse espagnol grimpe quatre à quatre au grand mat et bondit aux cordages pour voir le pavillon espagnol voleter et s'affaisser sur le pont.

Acte II

A l'abordage !

Les PJ se sont suffisamment approchés du navire et vont pouvoir l'aborder même si cela devrait se faire dans une atmosphère plus paisible. Ou au contraire, le Capitaine peut avoir ordonné « pas de quartiers ! ».

« (...) sa hache (d'abordage) lance des éclairs et un vide se forme autour du rayon que parcourait son bras (...). Le combat cesse d'être un combat, et devient une boucherie grandiose (...). La lutte a perdu son caractère humain, on se déchire, on se mord, on s'étrangle. »

Extraits de A l'abordage du Kent avec Surcouf par Louis Garneray (1783-1857)

Ils vont devoir trancher s'il y a lieu face à l'étrange et pour la moins surprenante supplique d'un padre, embarqué à bord avec femmes et enfants.

Scène 1 – Des choix

Le commandant espagnol s'approche de l'homme de barre ; la frégate adverse fut amenée dans le vent.

Très vite, les PJ pourront accoster et sauter par-dessus les lisses.

Le commandant s'avance à la rencontre du Capitaine des PJ et offre de céder tout l'argent, demandant en retour la liberté pour le navire et son équipage, en ce compris femmes et enfants.

Vers l'arrière, le padre est là, debout, tournant le dos aux femmes et enfants sanglotants qu'on lui avait confiés. Le padre se tient ferme comme un vrai soldat de la Croix (NDA : un franc durant la Guerre sainte).

Que vont faire les PJ ?

Refuser la proposition

Pour des raisons personnelles ou des principes établis, l'offre sera refusée en bloc.

Aussi face à la pression de l'équipage qui veut s'en donner à coeur joie et bénéficier du « pas de quartiers ! » pour s'enrichir aux dépens des maccabés.

La MJ peut souffler sur les braises de rancœur ou de haine qui habitent certains PJ et PNJ au sujet des espagnols, des ecclésiastiques, des pleutres et couards, etc.

A cela s'ajoute la capture possible du navire en transférant une partie des hommes pour en prendre possession et le manoeuvrer eux-mêmes. Sans doute passera-t-on l'ensemble de l'équipage espagnole au fil de l'épée ? Ou incorporera-t-on quelques hommes prêts à embrasser la carrière de pirates ? De nouveaux PNJ pour la MJ.

Une occasion (empoisonnée) pour les PJ d'accéder aux postes de commandement.

Si non, on peut se servir sur les morts, les piller et vider la Sainte-Barbe et le pont-batterie de ses précieuses réserves de poudre et d'armement (boulets et armes).

Acquiescer à la demande

Il peut être décidé d'accepter la demande et de ne pas se livrer à un massacre en règle de l'équipage, de la capture (ou coulage) du navire tout en laissant les otages sains et saufs et libres (femmes et enfants).

La MJ ne doit pas occulter ou brimer le caractère ou ressenti de certains PJ ou PNJ qui ne l'entendraient pas de cette oreille et pousseraient le capitaine à refuser l'offre.

La MJ peut noter que la prestance et l'assurance du prêtre catholique peut intimider et apaiser

les velléités ou brutalités dont font preuve habituellement les P(N)J ?

Les PJ et l'équipage peuvent trouver l'offre intéressante et satisfaisante.

On procède alors au transbordement de la cargaison d'argent à bord du navire des PJ

On sabote sans doute chaque canon (les enclouer) et détrouse et dévalise les hommes de leurs armes et poudre. La Saint-Barbe espagnole et le pont-batterie devraient être soulagés de leurs meilleurs boulets et des tonneaux de poudre à canon.

On peut aussi détrouser les biens précieux des otages pour les laisser ensuite en vie.

Padre (père espagnol)

PNJ Fort (8), Prêtre, Connaissance de la Bible (+1), Langue (latin) (+1), Energie magique : Foi (+2).

Il est vêtu de sa soutane noire typique et possède une bible et un crucifix d'argent (40 P8). Il a un air sévère et est plutôt jeune. Il possède une stature robuste et n'a pas son pareil en terme de prêche.

L'un des effets magiques de l'Evocation est la Malédiction (p. 105, LdB) comme celle du père espagnol (padre).

Scène 2 – Des conséquences

Après avoir opéré l'un ou l'autre choix, les PJ vont vivre (subir) les conséquences suivantes.

Malédiction

Si le Capitaine des PJ fait avancer ses hommes, avec des intentions malveillantes au sujet des otages, le padre les arrête, crucifix levé :

- Arrière, hommes de sang ! Que cherchez-vous ici ?

Si on veut s'en prendre aux femmes sans défense et aux innocents enfants, qu'on leur veut ou qu'on leur fasse du mal, le padre fait face aux pirates, de toute son autorité ecclésiastique et lance sa malédiction sur La Santa Cruz et sa précieuse cargaison :

- Homme de sang ! C'est par le sang que vous

avez eu ce trésor auquel vous attachez tant de prix, c'est par mon sang que vous aurez ces pauvres femmes sans défense. Aussi, par tout le sang que vous avez versé, et que vous verserez, je lance cette malédiction sur vous : restez à jamais avec trésor d'or et d'argent, dans cette vie et dans la vie future ! Que son poids repose pour toujours sur vos âmes !

Le vent fraîchit. Emportée par un traitre courant, la barre ayant été peut-être sabotée; La Santa Cruz ne cesse de dériver vers le rivage. Soudain, avec un craquement affreux, elle vient donner sur les crêtes submergées d'un récif de corail. Sous le choc, elle frissonne, se tord, vacille un instant sur sa quille, puis piquera au fond, emportant avec elle sa cargaison et une bonne partie des marins qui la dirigeaient. Nos PJ, rescapés seront ramenés sur le pont de leur navire.

Il va sans dire qu'ils ne peuvent « résister » ou « échapper » à la malédiction qui leur a été lancée. Il s'agit en sorte d'une certaine fatalité et deus ex machina que doivent subir les PJ peut noter la MJ.

La précieuse cargaison sera bien difficile à repêcher sans matériel adéquat (cloche de plongée par ex.) et dans une zone qui risque de se retrouver bien vite patrouillée par les garde-cotes espagnoles qui vont rappliquer pour tenter de récupérer le butin.

La MJ note que ceci peut constituer en soi une nouvelle aventure en se basant sur la page 11 du scénario « Plongée » chez les Chèvaliers et développer une exploration en cloche de plongée en ayant pris soin d'effectuer un test d'Esprit+Perception+Nature+Pilote pour prendre des repères et retrouver les lieux par la suite.

Faire escale

Les PJ vont prendre le commandement de *La Santa Cruz* et vont devoir accoster sur les côtes du Yucatan pour amener discrètement leurs otages aux abords des cités de Campêche ou de la Médina. Il leur faudra naviguer de concert avec leur propre navire.

Ils vont devoir les monnayer à quelques intermédiaires pirates rencontrés aux abords des cités en question pour espérer toucher un certain montant de P8 pour leurs rançons. Il va falloir les faire débarquer en chaloupes, crapahuter quelque peu dans la jungle pour tomber sur un camp de boucaniers qui pourra prendre en charge la transaction.

Acte III

Chez les mayas du Yucatan

Ces indiens autochones vont se montrer plutôt hostiles et canibales (p. 92, LdB). Les PJ vont se faire harceler tant qu'ils sont établis sur la terre ferme. Les attaques dites éclair seront aussi incessantes que le balai et les piqures des moustiques.

Extrapolation et considération personnelles sur la pratique de la magie vaudoue dans la région du Yucatan

Sur base que la présence du fer influence la pratique de la magie (p. 48, LdB), j'apporte cette proposition.

Les Antilles sont connues comme étant l'un des plus gros producteurs actuels de bauxite. Ce métal provient d'un astéroïde titanesque tombé sur la Terre à la fin du Cétacée. A son impact, il a formé le cratère du Chicxulub qui possède un diamètre de près de 11 à 81 km. Tout cela se concentre dans la région du Yucatan qui, à la pointe nord du Mexique est le berceau de l'actuelle et encore présente civilisation maya.

Au sein du royaume des mayas, les prêtres pratiquent une sorte de Magie noire proche de la Sorcellerie (p. 111, LdB).

Ils bénéficient de bonus d'un +1 pour le Rituel, +1 avec les Sacrifices (sang) et d'un +1 avec leurs Temples consacrés alors que les PJ subissent vu la présence de cette bauxite qui vient parasiter leur magie vaudoue un malus de -3 (p. 106, LdB).

Même les *gads* pourtant si puissants et fiables pourraient avoir quelques râtés et occasionner quelques surprises parmi les joueurs et les obliger

à en tenir compte dans leur stratégie, au bon vouloir de la MJ qui doit garantir la bonne marche de son groupe de joueurs et ne pas trop les handicaper ou frustrer. Quelques râtées occasionnelles feront bien l'affaire.

Les PJ atteignent les côtes du royaume maya du Yucatan soit par choix, soit ayant subi de graves avaries suite au naufrage de La Santa Cruz maudite précédemment. La MJ poursuivra ensuite avec la Scène 2 ou 3 en fonction de leur choix précédent.

Scène 1 – Raids mayas

Les PJ débarquent sur les côtes du Yucatan. Soit, ils sont fourbus et bien désœuvrés suite au naufrage de La Santa Cruz. Ils ont besoin d'hommes, d'équipement, de vivre, etc. Soit, ils doivent rejoindre un campement pirates pour préparer la remise de leurs otages, les civils de *La Santa Cruz*.

Tout ceci va les faire évoluer dans la jungle quelques jours durant et devoir monter l'un ou l'autre bivouac. L'organisation et la tenue de ces actions va leur coûter beaucoup d'efforts et d'énergie tandis qu'ils se feront vite repérer par des guerriers mayas qui ne vont pas aller par quatre chemins et vont tenter de les chasser, sans possible phase de diplomatie ou d'échanges.

Trajet dans la jungle

Il faut se repérer via un test d'Esprit+Perception+Nature pour ensuite progresser péniblement avec un test de Corps+Résistance+Nature-1.

La nature est humide, hostile et les risques de maladies ne sont pas étrangers ou de rencontre avec des bêtes sauvages ou des obstacles naturels à franchir (chûte d'eau, terrain boueux ou marécageux, etc.).

Tout ceci n'est pas facile s'ils sont fourbus ou doivent faire progresser des civils (femmes et enfants) peu habitués à ces conditions et à fournir de pareils efforts.

Les PJ peuvent organiser la fabrication de civières ou de chaises à porteur pour faciliter la marche de leurs otages ou blessés et améliorer grandement leur survie et chance d'atteindre le campement des boucaniers relativement sains et saufs.

Bivouac

Monter le campement et en assurer la garde est une affaire de test de Corps+Action+Nature et Esprit+Perception+Nature-1.

Il faut trouver de l'eau, du bois pour le feu et effectuer quelques cueillettes et chasses pour améliorer le *vulgus* de l'expédition.

Ceci leur permet d'économiser les rations qu'ils transportent.

La MJ décide du nombre de jours de crapahutage dans la jungle et du nombre de bivouacs à monter et à garder...

Il faut noter que jamais ils ne rencontreront trace d'une civilisation ou d'autochtones si ce n'est des guerriers hostiles.

Guerrier tribal maya type

PNJ Moyen (6), Indien, Lance à pointe de pierre accompagnée de deux rangées en forme d'arêtes sur les côtés qui sert au corps à corps. (+1) ou Massue à pointes de débris de coquillages.

Ils sont souvent torse nu ou vêtus de peau de jaguar ou d'animaux et portent le pagne.



Crédit : guerrier maya 75mm Alexandros Models - Pegaso Models (2011)

Durant un Duel (p. 21, LdB) : ils portent un petit bouclier rond et rigide tendu de peaux de bête qui les protège aux corps à corps qui, pour moi, apporte un malus de -1 au test de Duel (p. 21, LdB) à leur adversaire.

Durant un Combat de masse (p. 42, LdB) : la MJ note que leur tactique préférée consiste à mener des raids dans la jungle avec de petits groupes de guerriers. On peut prévoir 2 à 3 Escouades face à un groupe d'environ 5 PJ.

Scène 2 – Pirate un jour, pirate toujours

Les PJ après leurs récents déboires, vont se remettre à flot et repartir à l'aventure où les attendent gloire et fortune.

Les PJ ont bu le bouillon. L'expédition est un véritable fiasco. Ils ont quasi tout perdu et La Santa Cruz a coulé corps et biens.

Ils ont besoin de se reposer et de reconstituer quelques réserves et forces voire à remplacer quelques membres d'équipages perdus. Ils vont devoir arpenter la zone pirate qui borde le Yucatan à la recherche de vivres, d'eau potable, de matériel et d'hommes. Tout ça pour se reconstruire et se relancer à la conquête des flots !

Ils vont devoir écumer les tripots, gargotes et autres docks ou quais branlants et insignifiants, rongés et corrodés par l'humidité, le sel, la chaleur tropicale pour obtenir ce qu'ils souhaitent. On risque de leur faire payer le prix fort sans réussir un test de Coeur+Action+Humain-1 voire -2 s'ils ont l'air de véritables échoués et rescapés vivants après s'être fait attaquer et harceler par les indiens mayas.

Scène 3 – Négocier la remise des otages

Les PJ vont remettre tous ces civils aux autorités pour respecter leur engagement avec le padre et peut-être récupérer une substantielle récompense comme rançon ajouter au butin

déjà acquis.

Les cités de Campêche et Médina étant sous administration espagnole, il serait malvenu, après avoir pillé La Santa Cruz, de discuter des rançons à verser pour les passagers civils, rescapés et détenus en otage.

Les PJ sont invités à rentrer en contact avec un groupe de pirates/contrebandiers interlopes qui pululent dans les environs pour se charger de toutes les transactions. Ils possèdent des contacts et émissaires, qui chargés dans la langue de Cervantes, de négocier avec l'autorité en place. Ce groupe de PNJ vont réclamer sans doute une commission de 20% qui ira grever les sommes espérées avec un test de Coeur+Action+Humain.

Si leurs intermédiaires les sentent aux abois, ils peuvent réclamer 30% de commission, comme également si les discussions s'enveniment ou si le ton monte entre les PJ et les boucaniers du Yucatan.

La MJ aura déterminé le nombre de passagers à bord pour se baser ensuite sur cette liste de « valeurs » données à titre indicatif.

Il convient de retrancher ceux qui auraient pu périr de maladie ou sous les armes des guerriers mayas.

- 1000 P8/femme,
- 2000 P8/prêtre,
- 200 P8/enfant.

Voilà qui pourrait grandement arrondir les poches et les bourses de nos PJ à la fin de cette fructueuse aventure.

La MJ note que bien évidemment ces sommes se distribuent en fonction de la chasse-partie convenu avec l'équipage des PJ.

pitche – verheve_AT_gmail.com
Octobre 2020