

Le choix des mers

par Othar-Celebrin

Embarqués sur un navire pour une longue traversée, les PJ sont confrontés à différentes superstitions des marins et de la mer.

Préambule

Ce scénario est ancré dans un contexte para-historique léger correspondant à l'âge d'or de la marine à voile européenne et à la grande époque des corsaires. Il peut aisément être adapté à de nombreux univers ou époques sous deux conditions :

- 1) Que les voyages en navire soient plausibles
 - 2) Que les superstitions concernant les femmes à bord soient présentes à l'esprit des marins dans ce contexte
- Ce dernier point implique que les personnages joueurs doivent tous être de sexe masculin (désolé, je ne suis en rien misogyne, mais sinon le scénario à de grandes chances d'avorter). De plus je déconseille de faire jouer un groupe supérieur à 4 ou 5 joueurs.

La présente quête se déroule au cours d'un périple maritime sur un navire britannique appelé pour l'occasion « le Choix des Mers » (CdM). Les personnages joueurs seront amenés à s'interroger sur la pertinence de superstitions communes dans le milieu Maritime à savoir : les navires fantômes d'une part et les femmes à bord d'autre part. Selon ma vision des choses le maître du jeu ne devrait en aucun cas apporter la possibilité aux joueurs de départager le réel du surnaturel de façon net.

Pour une raison de praticité tous les faits seront pourtant relatés ici sous leur aspect rationnel mais chaque

énigme non résolue fera pencher la balance vers l'irrationnel du récit. Au maître du jeu le soin de garder l'équilibre.

Je donne ici des indications sur ce que peuvent être amenés à faire les PJ, mais leur place dépend de leur implication. Mes indications ne sont donc que des pistes non restrictives.

Protagonistes principaux

Capitaine Tim Moore : dirige le navire de main de maître. Il est violent et discourtois, bourru mais fin meneur d'hommes. Craint par l'équipage.

Second Andrew Leadeston : jeune aristocrate inexpérimenté en marine mais fin diplomate, instruit et cartésien. Il n'est vraiment apprécié à bord que par le médecin. Il s'appuie sur les conseils du quartier maître pour ses décisions d'ordre naval. Il assure le commandement de nuit chaque fois que le temps le permet.

Bob Barnet : Quartier maître. De bon conseil pour le second... ou alors essaie-t-il de profiter de la situation ? Il est bon marin et aime ce navire sur lequel il a passé toute sa vie.

Edward Sewge : médecin du bord. Instruit, calculateur et humaniste, il ne s'épanouit pas sur ce navire mais sa vocation est de soigner les hommes et il fait de son mieux. Il est respecté par l'équipage (il espère faire une découverte ou devenir suffisamment riche pour s'installer à son compte).

Tomas Kent le cuisinier : superstitieux.

Alex : le gâte sauce.

Ema Van Greek : la jeune fille

Johan Mac Clif : Marin

Introduction

Le Maître du jeu dispose de quelques jours pour mettre les personnages joueurs en condition ; Le voyage va durer quelques semaines, il est temps pour eux de faire connaissance avec l'équipage (et avec d'éventuels voyageurs).

Acte 1, scène 1 : « voile à l'horizon ».

La vigie annonce une voile battant un pavillon étranger. Le bateau semble en très mauvais état, un de ses mats est brisé, ses voiles battent en désordre. Les murmures envahissent le pont : un navire fantôme. Le capitaine ne voulait pas l'arrimer mais une phrase bien placée du second en présence d'une tierce personne (membre de l'équipage ou personnage joueur) l'y oblige.

Acte 1, scène 2 : « bateau fantôme ».

Une moitié de l'équipage prend pied sur le navire dont le médecin. On récupère tout ce qui peut servir mais le gros a déjà été pillé. Il y a des morts partout. Le navire a été

mis à sac une semaine auparavant.

Le médecin, Edward Sewge, y découvre une jeune fille d'une douzaine d'années pratiquement morte de faim mais ne présentant pas de blessures graves.

Il décide de revenir à bord en la dissimulant dans un rouleau de toile ou une couverture pour échapper aux superstitieux qui l'auraient abandonné sur le navire fantôme. Elle se nome Ema Van Greek, elle est originaire de Hollande (personne ne parle le hollandais à bord mais elle comprend un peu la langue employée sur le CdM). Sa présence à bord restera inaperçue tant que le médecin s'en occupe.

Acte 1, scène 3 : « Coup du sort »

Un des hommes d'équipage (Johan Mac Clif) ne reviendra pas sur le bateau, en apparence il serait passé au travers d'un plancher pourtant peu vermoulu (l'aurait-t-on aidé ?). La rumeur de la malédiction commence mais le médecin est retourné sur le Choix des Mers quand on veut le faire venir. La mer grossit et il devient dangereux de rester à bord du bateau fantôme : la retraite est sonnée.

Le bastingage du navire hollandais se brise séparant ainsi les deux embarcations.

La nuit suivante est agitée mais le lendemain le ciel est plus clément. Le capitaine décide, pour redonner le moral à ses hommes, de mettre un tonneau en perçe. Le tonneau devait être poreux car l'alcool est imbuvable. L'ambiance sur le navire commence à se faire pesante.

Au cours des jours suivants, le médecin s'isole souvent dans sa cabine pour s'occuper de la hollandaise, il lui apporte nourriture et soins dont elle a besoin. Le capitaine quant à lui, est accaparé par la surveillance du second qu'il soupçonne d'avoir corrompu l'alcool pour saper son autorité.

Acte 2, scène 1 : « Apparition et disparitions »

La jeune fille échappe à la vigilance d'Edward Sewge. De la nourriture et divers objets disparaissent tandis que certains sont témoins d'étranges apparitions.

Les rumeurs de fantômes commencent à naître et le capitaine y prête foi (les PJ peuvent entrapercevoir la jeune fille ou faire des rêves influencés par les récits des autres marins). Le second, lui, est septique. Cela accroît le malaise avec le capitaine. Andrew Leadeston organise une fouille du bateau tandis que Tiron Moore serait plus enclin à sacrifier un mousse ou une tentative d'exorcisme. Les PJ sont de plus en plus amenés à faire un choix...

Acte 2, scène 2 : « Vices, services et avaries »

Au final, Tomas Kent, le cuisinier finit par piéger la hollandaise. Il l'attrape un peu par hasard lors qu'elle tente de voler un plat cuisiné alors même qu'il avait laissé des morceaux de viande fumée un peu partout comme offrandes au spectre. Il la cache dans une arrière-cuisine, se gardant bien d'en faire part à qui que se soit. Sa crédulité naturelle l'empêche pendant une journée et une nuit de la toucher, il se cantonne à l'observer et demeure donc introuvable pendant ce temps. Alex, le gâte sauce, s'occupe de le suppléer à la cuisine mais le service laisse sérieusement à désirer. Durant cette nuit, Tomas Kent est brutalement tiré de sa contemplation, une violente tempête s'abattant sur le navire. Il heurte une poutre de la tête et tombe inanimé. Ema en profite pour disparaître de nouveau. Cela survient alors que Leadeston est de quart. N'ayant pas suffisamment anticipé cette perturbation, le CdM subit d'importantes avaries.

Acte 2, scène 3 : « Un port étranger »

La tempête fut de courte durée mais les dégâts impliquent de dérouter le CdM vers le port le plus proche. Un port étranger. Le médecin soigne le cuisinier mais son état est critique, la fièvre le prend et il se met à délirer. De ses divagations Edward Sewge apprend qu'il a trouvé la jeune fille et commence à s'inquiéter. Une fois au port, alors que le capitaine et quelques hommes sont à terre pour les négociations relatives aux réparations, le médecin met le second dans la confidence. Avec son aide et quelques marins de confiance (dont les PJ peuvent faire partie à moins qu'ils ne soient avec le capitaine) ils entreprennent de fouiller à nouveau le navire.

Acte 3, scène 1 : « Un port étrange »

Tiron Moore et ses homes rentrent peu de temps après la découverte de la jeune fille. Le second la fait passer pour un jeune mousse engagé pour aider Alex aux cuisines durant la convalescence de Tomas Kent. Le port étrange du nouveau venu ne passe pas inaperçu mais étant au port, les marins ont bien d'autres occupations que de regarder un mousse efféminé.

Acte 3, scène 2 : « Découverte »

Pourtant, l'état du cuisinier ne cesse de s'aggraver, les autorités portuaires ne l'ont pas admis à terre par peur d'une épidémie à moins que le capitaine ne l'ait pas signalé pour ne pas voir son équipage mis en quarantaine. Peu avant la fin des travaux, il finit par défunter. Alors le gâte sauce ayant découvert la nature du nouveau mousse et ayant compris qu'elle était dans le navire avant, y voit une preuve supplémentaire du malheur qu'elle leur apporte. Il dévoile son secret au

grand jour. Le sort d'Ema, du docteur et du second est alors discuté. Les débats se font houleux. Elle est accusée de tous les maux s'étant abattus sur le Choix des Mers depuis l'épisode du bateau fantôme. On reproche évidemment au docteur de l'avoir menée à bord, mais bien plus encore au second de lui avoir donné une place dans l'équipage et d'avoir menti au capitaine.

Le jugement tombe finalement en défaveur d'Ema Van Greek et d'Andrew Leadeston, ils seront pendus au matin. Edward Sewge, lui, est gracié, l'équipage ne voulant pas manquer de médecin, le capitaine considère alors qu'il n'a fait que son travail. (Les PJ qui se seront opposés au capitaine peuvent ici en subir les désagréables conséquences).

Néanmoins, le médecin tente d'aider les prisonniers à s'échapper durant la nuit, et en profite lui-même pour quitter le navire.

Acte 3, scène 3 : « Une danse improvisée »

Quel que soit le résultat de la tentative d'évasion, le CdM quitte le port étranger avec la première marée de la journée. Que les PJ soient sur le navire ou non, les problèmes semblent s'être évaporés avec la mort/la fuite de la jeune fille.

Le capitaine met un tonneau acquis au port en perce et l'alcool est fameux! Une danse est alors improvisée sur le pont. Simultanément, si l'évasion a eu lieu, les nouveaux amis d'Ema Van Greek festoient dans une taverne du port. Ils comptent leurs mésaventures à qui veut les entendre et un attroupe-ment se forme et dégénère bien vite en une gigue endiablée.

Conclusion

Alors que les PJ se remettent de leurs émotions (et de l'alcool qu'ils auront ingurgité) un chat noir fait son apparition, il porte un collier de poil blanc au cou. Il semble bien vite ne plus vouloir les quitter.

* * * * *

Rappel : ce 15^{ème} concours a été lancé sur le forum de la Cour d'Obéron (<http://hikaki.hmtforum.com/>), sur les éléments donnés par Xaramis (en sa qualité de gagnant du 14^{ème} concours) :

- thème : un port étrange(r) ;
- élément : une danse improvisée.