

# CARGAISON

*Scénario court joué avec les règles Simulacres du jeu Capitaine Vaudou, il peut être proposé à tout type de joueurs et de personnage.*

## Cadre du scénario

### A. Synopsis

A l'acte 1, l'équipage pirate des pjs prend d'assaut un galion hollandais au comportement surprenant.

A l'acte 2, ils découvrent qu'il transportait une cargaison d'esclaves en provenance d'Afrique. Au premier plan se joue le vote de l'équipage pirate pour déterminer s'ils libèrent ou vendent ces africains comme esclaves. Au second plan, ils peuvent remarquer le traitement particulièrement dur infligé à deux des esclaves, séquestrés à part. Y a-t-il un lien avec l'étrange maladie qui semble avoir frappé l'équipage hollandais... ?

### B. L'histoire de la traversée du Amsterdam Stad

Parti de Hollande, le Stad Amsterdam a rallié la côte du Dahomey pour y acheter des esclaves Congos et Fon. Il a ensuite entrepris la traversée transatlantique dans l'objectif d'atteindre l'île hollandaise de Curaçao, dans les Iles-sous-le-Vent.

Malheureusement pour l'équipage, parmi les esclaves se trouve le sorcier Mwizika. Excitant la ferveur et l'esprit combatif de ses compatriotes, il a usé de magie pour changer Niaga, le plus robuste des africains à bord, en colosse guerrier. En l'absence d'offrandes propitiatoires et de la cérémonie adéquate, un tel sort endette fortement le sorcier auprès des loas. Niaga a conduit une révolte contre les hollandais, qui réussissent non sans pertes à mâter les insurgés. Niaga est enchaîné dans une pièce à l'écart. Les hollandais ne comprennent le rôle joué par le sorcier qu'au terme d'un nouveau rituel nocturne lors duquel Mwizika maudit l'équipage. N'ayant plus rien à offrir aux loas, le sorcier s'est crevé les yeux en paiement de ce sortilège. Mwizika est ensuite réduit à l'impuissance et bâillonné, enfermé avec Niaga.

Maudits, les hollandais ont progressivement été frappés par une étrange maladie et une dizaine en sont morts (voir acte 2 – scène2).

### C. Références

La bande dessinée Fulù de Risso et Trillo

### D. Introduction

Si l'équipage comporte un personnage noir, et particulièrement un vaudouisant, le MJ fait précéder l'acte 1 de la scène suivante : « *Tu es sur une rivière, en train de pêcher depuis une barque. Du côté droit, tu sais que se trouve ton village. Mais ton attention est attirée sur l'autre rive, que tu sais être le territoire d'un autre peuple. Un champ de sorgho est pris d'assaut par des nuées de criquet, en assez grand nombre pour tout détruire.*

*Tu remarques alors qu'une panthère les combat avec férocité, sautant d'une nuée à l'autre mais ne parvenant qu'à les disperser momentanément. Derrière la panthère, tu vois s'agiter le sorcier du village voisin, reconnaissable à l'étrange structure en osier qui couvre sa tête.*

*Subitement, tu t'aperçois la panthère qui bondit de la rive jusqu'à ton embarcation, la gueule grande*

*ouverte dans ta direction... »*

Introduction : « *C'est saisi par l'effroi que tu te réveilles nez-à-nez avec Allegro, le redoutable cane corso du bosco de votre équipage, qui aboie de toutes ses forces... Derrière lui, son maître hurle pour vous réveiller et annonce le branle-bas de combat, ordre du capitaine.* »

Pas de temps à perdre. A sortie de calle et aux premières lueurs de l'aube, chacun reçoit du bosco ou du 1<sup>er</sup> lieutenant un ordre sec pour se rendre à son poste de combat.

## I. Acte 1 : A l'assaut du fier galion

### A. Scène 1 : étrange course-poursuite

#### 1. Bonne direction ?

C'est en prenant leur poste ou par les discussions entre marins empressés que les pjs comprennent que leur navire prend en chasse un galion hollandais, le Stad Amsterdam. Ce genre de bateau a un équipage pouvant aller jusqu'à 90 personnes, c'est un risque pour un navire pirate seul mais le capitaine pirate semble confiant !

Capitaine ou lieutenant pourront opérer le jet de navigation durant la première phase d'approche mais cela s'avèrera rapidement inutile, puisque lorsqu'il se voit suivi, le hollandais fait demi-tour pour passer à l'offensive ! La tension monte d'un cran.

Le capitaine hollandais a l'intention de s'approcher à une distance de 4 et virer pour tirer aux canons, supposant peut-être à tort que ses 14 canons (bordée de 5) lui donneront l'avantage sur le pirate.

Si le capitaine pirate n'est pas un pj, il filera droit pour ne virer qu'à une distance de 2 et se laisser dériver latéralement pour arriver en position d'abordage au tour suivant.

A partir d'une distance de 5 entre les deux vaisseaux, tout pj qui se trouve sur le pont ou dans les gréements peut faire un jet de perception pour déterminer le nombre et le type de combattant sur le pont adverse (voir équipe d'abordage n°1).

#### 2. Canonniers et moucheurs

Vus les mouvements prévus par les capitaines, le maître cannonier pirate dispose d'un tour durant lequel il ne peut employer que les canons avant (bordée 1) puis du tour précédant l'assaut pour utiliser l'ensemble de sa bordée. Le hollandais dispose quant à lui de deux tours de tir avec l'ensemble de sa bordée. Il utilise des boulets rouges.

Les moucheurs et autres marins disposant d'un mousquet peuvent faire usage de leur arme à partir du tour précédant l'abordage. Ils sont cependant désavantagés par la distance et le fait que le pont adverse est surélevé (malus de -4). A partir de l'abordage, les seules cibles possibles sont les cannonniers lorsqu'ils ouvrent les écoutilles : les hollandais qui se battent sur le pont sont hors de vue ...

### B. Scène 2 : l'abordage

#### 1. Equipe d'abordage n°1

L'assaut principal, qui mobilise le quart de l'équipage, vise le pont adverse, où se trouvent autant de hollandais (pnj moyens), dont le capitaine Van Der Hoode (pnj exceptionnel). Ils se battent avec des épées, haches et, pour un quart d'entre eux, tirent préalablement au mousquet.

La première difficulté est d'atteindre le pont, dans le contexte où il est sensiblement plus élevé que celui des pjs.

Pour cette raison, l'équipe d'abordage n°1 a été envoyée dans les gréments dès l'introduction du

scénario, pour se balancer avec des cordes. Il faut réussir un jet de **corps + action + métier de pirate + artificiel** pour réussir à atterrir sur le pont, chaque DSS permettant de cibler un peu mieux son point d'arrivée ou d'atteindre un point un peu plus éloigné du bord.

Un échec normal projette un pj sur la coque du navire hollandais, un échec plus sérieux le fait carrément tomber à l'eau.

Les pirates pnjs arrivent donc en plusieurs tours, laissant l'avantage du nombre et/ ou d'une position surélevée aux hollandais durant les deux premiers tours de combat. Il va donc falloir être héroïque.

Une reddition des hollandais est envisageable si un pj se montre convainquant pour les soumettre lorsqu'ils auront subi 50% de perte ou que leur capitaine aura été mis hors de combat.

## 2. Equipe d'abordage n°2

Un assaut secondaire, aussi risqué, est mené par un huitième de l'équipe, via les écoutes. S'y trouvent côté hollandais quatorze cannoniers (pnj moyen) et leur maître M. Deroo (pnj fort), un homme courageux qui sait se faire obéir.

Faiblement armés, ils seront faciles à intimider (et à éloigner de leurs canons) si au moins 5 pirates ont réussi à entrer, ce qui nécessite acrobatie et escalade, avec les mêmes risques que pour l'équipe d'abordage n°1. Ils se rendent dans tous les cas si leur maître cannonier est mis hors de combat.

# II. Acte 2 : Une cargaison maudite

## A. Bâtiment pris

Les objets, armes et autres matériels trouvés sur le navire, à l'exclusion des esclaves, représentent une valeur de 4500 pièces de huit, qui pourront être partagés suivant les termes de la chasse-partie en vigueur. Les pirates peuvent en outre compléter leurs bordées de canons et renforcer leurs réserves de boulets.

### 1. La soute aux marchandises

Si les pjs ne font pas partie des pirates qui fouillent le bateau hollandais, les éclats de voix de ceux qui s'y attellent les alertent. Le capitaine est appelé à venir constater l'étrange découverte.

Une trappe sur le pont et une porte barrée dans les soutes permettent de découvrir le spectacle horrible d'une cinquantaine d'hommes et de femmes noirs, quasiment nus et marqués par les infections, les privations, les violences et la peur. Ils sont attachés à la coque ou au sol par des chaînes de métal. L'endroit pué et il semble que les esclavagistes balançaient nourriture et eau pour éviter de descendre dans cet endroit.

Si les pirates sortent les esclaves de cette calle aux horreurs, voire qu'ils les font examiner par des médecins (**jet d'esprit + perception + médecine + humain**), ils réalisent dans quel piètre état ces personnes se trouvent. Au milieu des survivants, cinq cadavres, dont l'examen révèle une mort remontant à plusieurs jours.

Les africains, une fois nourris, lavés et soignés, peuvent être revendus entre 300 et 1200 pièces de huit chacun. Si le premier réflexe des marins qui ont sorti les africains de leur cale a pu être l'horreur et le dégoût, certains entrevoient désormais la manne qu'ils peuvent représenter.

Aucun des esclaves ne parle le français, ni aucune langue européenne. La majorité sont des Congos, une poignée sont des Fons du royaume de Dahomey. La barrière de la langue doit être un obstacle pour les pjs, et dans le meilleurs des cas, la compréhension être compliquée, eu égard aux dialectes locaux parlés par les uns et les autres. En plus des difficultés linguistiques, tout jet de compétence sociale avec les esclaves est affecté par un malus de 4 pour les européens, de 2 pour un créole, de 0

pour un africain. Il faudra beaucoup de diplomatie et de bons traitements pour que les africains fassent une différence entre les pirates et les hollandais... Il faut cela pour apprendre d'eux l'histoire de la révolte, et le rôle du sorcier Mwizika (cf. « cadre du scénario »). Les Congos l'admirent comme leur leader, les Fons le craignent.

## 2. L'équipage hollandais

Si l'équipage du Stad Amsterdam comporte normalement 70 personnes, ils ne sont plus que 50 au moment de l'assaut des pirates. Au terme de l'affrontement, la trentaine d'esclavagistes et de simples marins font grise mine.

Un examen médical des hollandais (**jet d'esprit + perception + médecine + humain**) révèle qu'ils ont tous le ventre anormalement gonflé et le tein cireux, sans qu'une maladie précise puisse être diagnostiquée.

Si les pirates n'ont pas porté attention à l'équipage d'esclavagistes, l'un de ceux qui les gardent assiste à une scène répugnante. Un mousse hollandais se met subitement à vomir des dizaines de litres d'une eau pleine de vase. Après avoir régurgité plus que son ventre ne devrait pouvoir contenir, le jeune homme perd connaissance. Un jet de connaissance (**esprit + perception + connaissances vaudou ou ésotérisme + surnaturel**) confirmerait le caractère surnaturel de son état, et permettrait de savoir, en cas de marge supérieure à 3, que tout l'équipage hollandais est sous le coup d'une malédiction.

Il faudrait qu'un pj parle le hollandais pour entendre le récit cauchemardesque de la traversée que le Amsterdam Stad vient de subir ou pour comprendre le journal de bord (voir « cadre du scénario »).

## 3. Les deux parias

La fouille complète du galion permet aux pirates de découvrir dans la soute aux voiles, à part des autres africains, deux personnages en triste état :

Niaga, un colosse de 2m10 pour 150 kilos, vêtu d'un simple pagne et ferré aux chevilles, poignets et cou. Son corps porte de nombreuses marques de coups. Son regard torve et la bave qui mousse à ses lèvres traduisent simultanément la magie qui en a fait une bête de combat et son état d'impuissance. S'il est libéré de ses fers sans que les pjs se soient accommodés avec le sorcier, il s'attaque à tout blanc à vue et doit être considéré comme un pnj légendaire (**test 14, 7PV, 7 PS, 5 EP, énergies : puissance 2, rapidité 1, héroïsme 2**). Il est impossible de l'apaiser par la parole mais il pourrait être soigné par l'intercession d'un loa.

Mwizika, petit bonhomme sec d'une soixantaine d'année, est dans un état pire encore. Il est fixé par un carcan de métal à la coque du navire. Il semble presque complètement déshydraté, ses yeux sont crevés et une boule de métal est fixée dans sa bouche pour qu'il ne puisse plus nuire par la parole. C'est un pnj exceptionnel, sorcier +3, mais ses points d'équilibre psychique et de vie sont au plus bas (**test 12, 1 PV, 3 PS, 1 EP, énergies vaudou 3**). Après l'avoir préalablement soigné, il est possible de communiquer avec lui, avec toutes les difficultés linguistiques mentionnées pour les autres africains Congos et en devant affronter une charge de haine pour les esclavagistes blancs qui l'a presque fait sombrer dans la folie. Il faudrait libérer l'ensemble des esclaves et le traiter avec respect pour qu'il lève la malédiction qui pèse sur les hollandais et/ ou sur Niaga.

## B. Le conseil des pirates

Une fois que le galion a révélé toutes ses horreurs, le capitaine annonce en urgence la tenue d'un conseil pour statuer sur le sort des hollandais et de leur cargaison, avec une question spécifique pour les deux parias. Le contenu du navire hollandais dépasse en effet les termes de la chasse-partie.

Il va s'écouler trois heures avant que le conseil ne se tienne. Les pjs peuvent en profiter pour mener des interrogatoires, chercher des renseignements, influencer les opinions ou faire appel aux loas... Une fois le conseil réuni, les propositions impliquant de différer le vote (exemple : faire appel aux loas avant

de décider) seront automatiquement écartées par le capitaine.

Le conseil se déroule sur le pont du bateau des pjs, une dizaine de pirates demeurant sur le hollandais, armes en main, pour tenir en respect esclavagistes et africains.

Le capitaine soumet une à une les questions à trancher à la délibération du conseil. Les pjs doivent non seulement voter, mais peuvent aussi défendre leur point de vue pour y rallier les autres.

Dans la partie suivante, un état des intentions de votes avant intervention des pjs est proposé, à la seule connaissance du MJ. S'ajouteront les votes des pjs et les modifications de votes qu'ils obtiendront s'ils ont convaincu.

Chaque pj peut essayer d'influencer le vote une fois par question. Il peut user d'arguments rationnels – **esprit + action + humain** - ou jouer sur les émotions - **cœur + action + humain**. A ce jet s'ajoute une difficulté égale à l'écart entre sa position et la position actuellement majoritaire. L'utilisation des énergies est possible, précision pour des arguments rationnels, puissance pour des arguments émotionnels. Une réussite simple fait basculer un votant de la position la plus en minorité vers la position du pj +1 personne supplémentaire/ 3 degrés de marge. Un échec simple ne change rien. Un échec plus grave éloigne 1 votant de la position du pj/ 3 de marge.

Si les pjs expriment une idée « disruptive », qui ne dispose d'aucun suffrage dans la proposition suivante, le MJ la raccrochera à l'opinion la plus proche, pour qu'il n'y ait pas un trop gros écart à combler.

## 1. Concernant les hollandais

Concernant la trentaine de hollandais survivants, le capitaine pose deux questions :

**-Doit-on enrôler ceux qui ont une spécialité utile au navire pirate ?** Pour 13/ Contre 15 (1d10 max)

**-Que faire des hollandais (restants) ?** Les exécuter : 8 ; Les abandonner sur une île : 11 ; Les laisser repartir avec leur galion : 9.

Quelle que soit les décisions du conseil, les hollandais resteront passifs. Ils ont désormais trop subi pour se révolter.

S'ils sont autorisés à repartir, qu'ils sont libérés ou sont intégrés à l'équipes, les hollandais continuent de souffrir de la malédiction et meurent à tour de rôle en 3d6 jours. Sauf à avoir obtenu du sorcier Mwizika ou d'un loa de les délivrer.

## 2. Concernant les africains

Concernant les 50 africains, le capitaine pose plusieurs questions :

**-Que faire du colosse ?** (Diaga) L'enrôler sur le navire : 4 ; l'exécuter : 8 ; le vendre comme esclave : 10 ; le libérer : 6.

**-Que faire de l'homme aux yeux crevés ?** (Mwizika) : L'enrôler sur le navire : 1 ; l'exécuter : 12 ; le vendre comme esclave : 6 ; le libérer : 9.

**-Parmi les autres, doit-on en enrôler sur le navire pirate ?** Pour 15/ Contre 13 (1d10 max)

**-Que faire des autres africains ?** Les exécuter : 6 ; les vendre comme esclaves : 12 ; les libérer : 10.

Si la décision du conseil va dans le sens d'une exécution ou d'une vente comme esclaves des africains, le MJ peut mettre en scène une révolte des esclaves, au moment où le conseil se termine. Elle concerne tous ceux qui ne sont pas enchaînés à fond de calle. Peu de chance que ces pauvres diables l'emportent, vu leur état (**niveau de pnjs faibles**). Un affrontement avec Diaga, faisant de larges moulins avec une rame prise, pourrait être assez violent...

Conséquence supplémentaire à ce choix si Mwizika n'est pas exécuté rapidement et qu'il est prévu une vente des esclaves : la malédiction des hollandais s'étend progressivement aux flibustiers. Un pirate « tombe malade » toutes les 24 heures, sans qu'aucun soin normal ne puisse y remédier. Sans intervention magique, il faut 5d10 jours pour en mourir. Et toute intervention des loas a un prix, d'autant plus lourd que le nombre de pirates touchés est important.

Si la décision des pirates s'oriente vers la libération ou l'intégration d'anciens esclaves à l'équipage, les pjs sont chargés de le faire comprendre aux intéressés. Les africains doivent probablement renoncer au rêve de « *rentrer chez eux* ». Quant au vieux sorcier et à sa créature, c'est à leur haine qu'ils doivent renoncer. Ce qui nécessite un bon « roleplay » de la part des joueurs.

### III. Conclusion

Le MJ décrit comme une cinématique la scène illustrant les choix de l'équipage (à faire varier) :

*« -votre navire est à l'arrêt, vous êtes rassemblés sur le pont, armes au poing. Vous sommer les hollandais/ africains, à force de cris et de coups, de grimper sur une planche à l'aplomb du bastingage. Dans ce vacarme, vous les poussez l'un après l'autre à l'eau, où ils tombent dans un dernier cri rejoindre leur dernière demeure... ; »*

*« -sur le marché de Port Royal de la Jamaïque, vous et plusieurs membres de votre équipage passez entre les étals en transportant vers le navire trois lourds coffres de pièces de huit. Enivrés par le partage à venir, vous êtes tout sourire. Derrière vous, déjà loin, plusieurs africains enchaînés se tiennent, quasi-nus, sur une estrade, tandis que des colons les détaillent du regard en connaisseurs ; »*

*« -le capitaine donne ordre de lever l'ancre et vous rejoignez votre poste, alors que le soleil décline déjà sur la côte Nord-Ouest de la Martinique. Sur la plage, vos amis neg'marrons de la communauté de la Rivière Trois-Couleuvres vous font un dernier geste de la main. Parmi eux, les silhouettes encore désolées des africains que vous avez fait le choix de libérer. Piètre consolation peut-être que cette liberté retrouvée dans une terre si étrangère. Mais au moins au sein de cette communauté et grâce à vous, il y a peut-être un avenir pour eux... »*