

COCO est CONTENT

Le scénario en quelques mots

Un pirate pendu, seul son perroquet peut mener à son trésor, mais toujours faut-il arriver à le trouver, à le faire parler, et à calmer les fantômes qui gardent le trésor, avides de toucher leur part du magot... Ce scénario est volontiers délirant. De plus afin de garder la grande liberté du jeu, nous n'avons décrit à chaque scénette que le minimum.

Lancer l'aventure

Tout commence alors que nos pirates dépensent sans compter dans les tripots de Caillassa Blanca, un amas de récifs pâles et acérés comme des dents de requin. A force de naufrage, c'est un véritable village de galions perforés, de caravelles échouées et de sloops en miettes, sur les pontons desquels déambulent les pires loulous des mers, les cravacheurs de rascasses les plus recherchés et les fêtards de tout bord. Les tavernes ne manquent pas, ni les distractions. Une petite poignée d'amuseurs téméraires viennent faire leurs numéros devant les pirates, souvent payés rubis sur l'ongle par les marins qui leur jettent les miettes de leur butin, ou parfois des haches, ça dépend de l'humeur... Mais bon, quand c'est la saison morte, qu'il n'y a aucun anniversaire de gouverneur, ni de fête religieuse, les baladins tentent parfois le coup à Caillassa Blanca. En ce moment même c'est le grand Da Silva, l'éventreur de Maracaïbo, qui est en train de pleurer en suçant son pouce, et de raconter les misères que lui faisait son papa... L'hypnotiseur responsable de son état obtient un fier succès auprès des foules, parce que de toute façon, personne n'aime Da Silva... (Vous pouvez aussi proposer le rôle dégradant de Da Silva le mal aimé à un de vos PJs qui collerait dans ce rôle, pour un petit point de moule en récompense.) Da Silva est en train d'aborder les séances où il était pendu à un fil par les oreilles après le bain quand un borgne cul de jatte déboule dans la taverne, en faisant un grand dérapage avec sa caisse à roulette. L'handicapé se met à hurler à tue tête: "YELLOW SHOULDERS est MORT!!" Ce qui jette dans l'assemblée un grand froid. Celebre comme il est, les joueurs se souviennent tous que Yellow Shoulders est un des pirates les plus terribles et les plus riches, avec un trésor légendaire, sûrement enterré quelque part. Personne n'a jamais osé le chercher, tellement la crainte de Yellow Shoulders était grande. La soif de

l'or gagne les âmes et tout le monde se rue vers les bateaux. C'est la course vers les embarcations, tout est permis pour être le premier en mer, et partir le premier à la recherche du fameux trésor... Sauf que... Sauf que personne ne sait vraiment vers où partir. Mais bon, ça on y songera plus tard...

LES SECRETS DE YELLOW SHOULDERS

Plus cruel qu'une coupure de courant un soir de finale de foot, Yellow shoulders a écumé les 7 mers à bord de son trois mats « Le Pandantagueul ». Il a amassé des fortunes, mais plus méfiant qu'un écureuil corse lors d'une pénurie de noisette, il a toujours exécuté les hommes qui l'accompagnaient enterrer son trésor. Le seul confident qu'il n'a jamais passé par le sabre était le perroquet vert qui conchait consciencieusement ses épaules, d'où le surnom du bonhomme. Lui sait sûrement où est caché le magot.

Perroquet Quest

Après avoir coulé un ou deux bateaux de pêche, le temps que le sang monte au cerveau, les pirates devraient commencer à réaliser qu'il va leur falloir pister le trésor, et que sortir en mer un couteau entre les dents ne suffit pas. Un bon jet en Taquiner, quelques pêcheurs un peu secoués, un petit tour incognito ou non sur la rade de Pachas-Casas, où Yellow Shoulders a été pendu, et les pirates pourraient apprendre que Yellow Shoulders a une fille, qu'elle loge tout simplement en ville, et que son mari est officier de marine.

Madame loge dans une maison bourgeoise, avec des serviteurs et tout, un rien à l'écart du port. Son mari est absent, et Madame se consacre à ce qu'elle préfère : la taxidermie. Dans un pavillon annexe, toute entourée de crocodiles empaillés et de zèbres bourrés de paille, elle s'ennuie. Après avoir joué gentiment avec les domestiques, et causé délicatement à la dame (attention à ne pas briser un Tabou), les pirates peuvent apprendre plusieurs choses. Premièrement, Yellow Shoulders était détesté par sa fille, lui son équipage, tous les pirates et même son foutu perroquet. Surtout son fichu perroquet. Une sale bête, toujours la méchanceté à la bouche. Allez savoir qui avait fini par déteindre sur l'autre, le capitaine ou le volatile. Même

Scénario PIRATES

l'empailler la répugnait. Alors elle l'a donné au Zoo. Au zoo du Gouverneur évidemment, celui où il y a plus d'hallebardiers que de barreaux aux cages...

NB : vos joueurs sont libres de rentrer dans le zoo comme ça les amusent, que ce soit en défonçant tout et tout le monde, ou en se déguisant avec les restes des animaux empaillés...

Et comme si c'était pas déjà assez compliqué, il n'y a pas un perroquet qui attend nos pirates dans la serre du zoo, mais une bonne douzaine. Il va falloir ruser pour reconnaître le bon, à moins qu'on les saoule tous et qu'on chante des chansons de marins ??

Coco ne crache pas le Morceau

Le perroquet est peu loquace. Quelque soit le jet en Taquiner, (si j'étais vous, je n'en laisserais d'ailleurs faire aucun) le volatile ne veut pas parler, il se moque des pirates, en disant qu'il ne va pas se mettre à pleurer malgré leurs menaces et leur raconter son enfance heureuse sur les épaules du fameux pirate. Cette phrase devrait mettre nos pirates sur la voie.

Récupérer l'hypnotiseur, celui qui a fait pleurer Da Silva, peut être un des moyens de faire parler le volatile. Mais l'artiste n'est plus à Caillassa Blanca. Non. La saison a repris, et notre saltimbanque fait partie du spectacle, à l'anniversaire du gouverneur d'El Mojito, un îlot envahi de citronniers, de buissons de menthe et de canne à sucre... Un tiers des habitants y sont perpétuellement saouls, tellement imbibés d'alcool qu'un choc sur leur dentition suffit parfois à provoquer l'étincelle fatale qui les embrase comme un cocktail molotov.

Maintenant, il y a forcément d'autres moyens de faire parler l'oiseau. Laissons nos joueurs mener la barque.

L'île du Tibia Perronet

On a tendance à l'oublier, à lui préférer sa cadette, l'île du Crâne. Mais ce serait une erreur. Car c'est sur l'île du Tibia Perronet, au fond d'un défilé humide envahi par les lianes, que Yellow Shoulders a enterré son trésor.

S'ils ont fait parler le perroquet, pas de problème pour suivre les instructions, à moins que ça vous amuse. Le seul nuage au tableau c'est qu'une fois que les pirates commencent à creuser, ils n'arrêtent pas de buter sur des ossements, comme s'ils creusaient dans les plates bandes de Pompéi... Yellow Shoulders est venu une bonne douzaine de fois, et à chaque fois il était accompagné d'au moins deux costauds pour porter ses doublons. Ils sont tous là, couchés sous la terre... Enfin couchés,

jusqu'à ce que leurs fantômes jaillissent et ne commencent à hurler ! Ces foutus spectres se moquent des mousquets et des sabres comme de leur première chaude-pisse. Par contre d'un geste désinvolte, ils sont capables de vous enfoncer leurs doigts immatériels dans la poitrine et de vous arracher un organe... (ça ferait une belle Séquelle) Les spectres miaulent et protestent, et réclament leur paye, leur part du magot, des garanties salariales pour avoir gardé le trésor pendant des décennies ! Leur donner leur argent revient à amputer le trésor de plus de la moitié. Et les pirates n'ont clairement pas les moyens de lutter contre ces choses. Il va leur falloir improviser. Là encore nous vous laisserons libre. Qu'ils aillent chercher un sorcier vaudou sur une île peuplée de cannibales, qu'ils fassent sauter l'île avec une montagne de poudre ou encore qu'ils kidnappent un clerc de notaire qui arnaquent les fantômes avec un contrat spécial petites lignes, à eux de trouver un chemin pour empocher le magot.

Et si vous voulez continuer ?

La fille de Yellow Shoulders a recollé les morceaux. Les pirates, le perroquet, les questions : de vieux souvenirs sont remontés et elle s'est souvenue de l'endroit que son père caressait du bout du doigt sur les cartes maritimes... Elle est là, avec son mari et un trois mats bourré de canons. On dirait que tout se termine sur une bataille navale...

Et si vous voulez continuer, vous n'avez qu'à les envoyer en enfer avec leur galion (après avoir battu les navires du Diable et pillé la cité de Purgatoire, je suis sûr qu'on peut sortir par la porte de derrière et les 40èmes rugissants) A moins que vous ne leur fassiez le coup du doublon maudit...

Remerciements

- À Mr Shlopoto et son jeu rigolo
- Aux sketches d'Elie et Dieudonné
- A Eric Powell et au Goon
- A Johan Sfar et aux Bds de la collection Donjon
- Au perroquet gris du Gabon, qui un jour m'a dit coucou à l'animalerie...

Si vous avez des améliorations ou du background à apporter, des remarques à faire, ... adressez vos mails à : [jall2 at orange.fr](mailto:jall2@orange.fr) (remplacez bien sûr « at » par @) ou sur <http://www.ginungagap.fr/test/>

Et à bientôt avec notre nouveau scénario :

Pirate des Caraïbes !