

RIXES

Un scénario pour le jeu *Pirates!*

Le Rififi

C'est le nom de leur bateau, *Le Rififi*. C'est une goélette commandée par le capitaine Antoine le Teigneux, qui porte bien son nom. Il déteint un peu sur son équipage, qui a également tendance à partir en vrille à la première occasion. Mais pour l'instant tout va bien, c'est le train-train à bord, les pirates joueurs peuvent se livrer à leurs occupations quotidiennes, à savoir les envies du jour. Quand ils se seront bien défoulés, nous passerons au chapitre suivant. Détail amusant, le second est un orang-outan surnommé Baffeur, toujours d'humeur détestable.

Île en vue

L'ennui est rompu lorsque la vigie repère une île avec un fort arborant un drapeau français : aussitôt les discussions vont bon train à bord, il y a ceux qui disent que c'est l'île de Chamaille, aux mains du comte Ancieux d'Algarade, et ceux qui disent que c'est l'île du Fou, une île pirate. Doit-on y accoster ou pas ? Cette simple question soulève les passions et très rapidement ça tourne à la baston générale.

A priori pas de quoi s'inquiéter, il y en a deux ou trois chaque jour à bord, mais là après un long voyage les hommes sont fatigués, un peu plus teigneux, et le ton monte tellement que l'un d'eux remonte avec une torche, hurle qu'il a foutu le feu à la réserve de poudre, nana-nère, et boum ! Le bateau explose. Une partie de l'équipage, dont nos pirates joueurs, s'envole en direction de l'île.

Les saveurs du palais

Les pirates joueurs (et peut-être quelques autres membres de l'équipage, comme le capitaine ou le second) arrivent tous au même endroit. En traversant des cordages, du linge, des arbres, des palissades, des toits, des planchers et un chat, en rebondissant sur des rochers et des murs de pierre, ils finissent par atterrir avec fracas au sous-sol du palais, dans les cuisines, effrayant les marmitons.

Ce sont de sacrées cuisines, bien remplies, avec de bonnes odeurs et des petits plats qui mijotent. C'est toujours l'heure de manger, chez ces Français ! Il y a aussi de bonnes quantités d'alcool, cela va sans dire. Les pirates ont tôt fait de s'emparer de bouffe et d'alcool, et les voilà qui goûtent tantôt à l'un, tantôt à l'autre.

Barouf

Au bout d'un temps, ils vont sans doute se demander

pourquoi personne n'est venu les embêter depuis qu'ils ont débarqué dans cette cuisine. S'ils font un tout petit peu moins de bruit ils remarqueront que, dehors, il y a également pas mal de barouf. En regardant par une fenêtre, ils verront qu'ils sont au milieu d'une révolte : le palais est attaqué ! Ça pète de partout, les Français se tapent les uns sur les autres, on crie des « Vive la Liberté ! » voire des « Vive la France ! », et dans l'ensemble ça zigouille à tour de bras. En tout cas ça ressemble plus à l'île de Chamaille qu'à l'île du Fou.

En se renseignant poliment (avec Taquiner par exemple), les pirates peuvent confirmer qu'ils sont sur l'île de Chamaille et apprendre que les insurgés de Madame de la Chicane attaquent le palais du Comte Ancieux d'Algarade, pour des motifs obscurs tels que la Liberté ou l'Égalité. Des précurseurs. C'est le bon moment pour visiter, en sabrant un peu sur leur chemin et en empêchant quelques richesses. Les pirates auront peut-être envie de se diriger vers le port pour se saisir d'un navire, mais bien avant d'y arriver leur attention sera attirée par les cris lancés par un lieutenant à son troupeau de soldats : « Protégez la réserve d'or ! Protégez la réserve d'or ! »

De l'or pour les graves

Une réserve d'or, voilà qui sonne bon. Apparemment il suffit d'emboîter le pas auxdits soldats pour la trouver. Lorsqu'ils y arrivent, c'est pour constater que l'édifice est en plein cœur de l'échauffourée : on se bat dessus, dedans et autour. Personne ne semble s'intéresser vraiment à l'or, la Liberté et l'Égalité sont toujours les principales préoccupations. En y allant de leurs propres « Vive la France ! », en donnant quelques coups d'épée pour la forme et en brûlant quelques cervelles pour dégager le passage, les pirates arrivent dans la réserve. Tandis que les passions se déchaînent, les pirates trouvent l'or : des tonneaux, des brouettes, des caisses... Mais ils trouvent aussi des quantités impressionnantes de tonneaux de poudre, apparemment la réserve d'or fait aussi office de dépôt de munitions. Ils sont en train de se remplir les poches lorsqu'un ahuri se pointe avec une bombe, lâche un tonitruant « Vive la Liberté ! » et fait tout péter. Décidément.

Les marais

C'est à nouveau un spectacle de pirates volants, cette fois-ci au-dessus de la jungle et les poches alourdies d'or. La réception n'en est que plus pénible, avec de vilains « splotch » quand ils vont se planter profondément dans un marécage nauséabond. Du moins pour les plus chanceux : d'autres arrivent tête la première dans le tronc de grands arbres qu'ils fracassent. Ces branchages maintenant à portée de main s'avèrent providentiels pour que

ceux qui sont dans la boue puissent s'en extirper.

Sales, crottés, trempés, peut-être un brin découragés pour certains, les pirates sont perdus dans ces marais alors que la nuit tombe. Boumako, un des matelots qui les accompagne encore, originaire d'Afrique, roule de grands yeux blancs en regardant autour de lui, et bredouille des choses à propos des N'Guiwi-Guiwis, mais personne ne sait de quoi il parle.

Les N'Guiwi-Guiwis

Heureusement tout s'éclaire lorsque les premiers N'Guiwi-Guiwis émergent lentement du marais : de toute évidence c'est ainsi que Boumako désigne les morts-vivants. Les pirates sont cernés, ils n'échapperont pas à une échauffourée. La bataille est longue et laborieuse, d'autant plus que les camarades tombés rejoignent aussitôt les rangs de l'ennemi. Mais alors qu'ils se réfugient dans une vieille cabane moisie, ils trouvent une sorte d'autel vaudou avec, entre une bougie noire et un crâne humain, un énorme rubis couleur de sang. D'ailleurs tout dans la cabane sent le vaudou. Dès qu'ils mettent l'autel en miettes, les morts-vivants s'affaissent et cessent de gigoter. Sales bêtes !

Les pirates ont alors l'occasion d'enterrer un peu de leur or, avant de prendre un repos bien mérité. Au petit matin ils font le point sur leur situation : apparemment ils ne peuvent que retourner vers la ville et tenter de s'emparer d'un nouveau navire.

Lendemain de fête

Lorsqu'ils sont à nouveau en vue de la ville, depuis un point d'observation en hauteur, ils trouvent l'endroit nettement plus calme que lorsqu'ils l'ont quitté. L'explosion du dépôt de munitions semble avoir offert la victoire aux rebelles, et à présent l'heure est aux soins et aux réparations. Les partisans du comte maudissent le destin du fond de leurs geôles, tandis que Madame de la Chicane et ses insurgés envahissent le palais, peut-être à la recherche de richesses. Ils n'en trouveront pas car le comte, en homme prévoyant, avait commencé à évacuer tout ça aux premiers signes d'insurrection. Sa frégate personnelle, l'*Empoignade*, est maintenant chargée à ras bord de richesses tandis que lui, déguisé en bourgeois, s'apprête à prendre le large à son bord. Du haut de leur perchoir, les pirates repèrent la lueur de l'or à bord du bateau et comprennent rapidement ce qui se passe.

Au large

D'une manière ou d'une autre, les pirates finissent par prendre possession de la frégate et de son or. Soit ils attrapent le bateau avant son départ, soit ils l'abordent depuis une autre embarcation après l'avoir poursuivi, soit ils y vont en volant — s'ils ont pris goût à ce mode de dé-

placement. Après quoi ils prennent le large. Quelques jours plus tard, ils font une petite escale pour enterrer tout ça avant de partir pour de nouvelles aventures hautes en couleurs !

Personnages

Antoine le Teigneux (loup de mer), a vraiment un caractère de cochon, on ne peut rien lui dire. Mais si on ne lui dit rien il n'aime pas ça non plus — c'est qui le capitaine, bordel ? — du coup y'a pas vraiment moyen d'échapper à une ou deux scènes par jour, et l'équipage est un peu sur les nerfs. La vie à bord n'est pas de tout repos, mais si on aime la baston on est servi.

Baffeur (pirate) a été recueilli par le capitaine alors qu'il n'était encore qu'un bébé orang-outan. Au début il a fait mascotte, puis moussaillon, et il a gravi les échelons jusqu'à l'honorable poste de second du capitaine. Avec un tel précepteur il était fatal que son caractère soit quelque peu affecté, et à présent il contribue très nettement à la mauvaise humeur générale. Il tire toujours une tronche de six pieds de long et à la fâcheuse habitude d'arriver derrière vous sans faire le moindre bruit pour vous décocher une baffe gigantesque. Pour être un peu détendu à bord, il faut avoir dans son champ de vision le capitaine *et* son second, à distance respectable.

Les morts-vivants ont comme particularité le fait d'être déjà morts, seule la Dévastation permet d'en venir à bout, en les cassant en morceaux suffisamment petits pour qu'ils ne soient qu'une légère nuisance. Ils sont moches, éclopés, puants, stupides... Bref ils ressemblent beaucoup à des pirates, mais ils remuent nettement moins.

Le Comte Ancieux d'Algarade est un bel enfoiré qui ne pense qu'à devenir plus riche. Normalement il est richement habillé, avec une perruque à onze étages, des froufrous un peu partout et des bagouzes, du parfum et de grandes manières. Si le scénario se déroule comme prévu, les joueurs ne le rencontreront pas avant qu'il essaye de prendre la fuite sur sa frégate, auquel cas il ressemblera à un simple bourgeois, bien qu'il conserve son attitude hautaine habituelle. Il est capable de se battre, ce n'est pas une simple volaille, d'ailleurs il est armé : main gauche et pistolets.

par Shlopoto, le 20 avril 2013

<http://zapti.free.fr/>