

Le retour du Capitaine Cruel

par Cuchulain

Une visite dans un musée maritime met l'un des personnages en possession d'un curieux médaillon. L'âme maudite d'un cruel pirate, prisonnière du médaillon, va tenter d'envahir l'esprit du porteur pour accomplir son noir dessein : dominer le monde.

Avertissement préalable

Cet épisode est inspiré d'un épisode du dessin animé : "Martin Mystère". Ne pas chercher la moindre existence historique au Capitaine Cruel. Après beaucoup de recherches historiques pour mon précédent scénario, j'ai senti un besoin de défoulement... Enfin, avec quelques changements il peut être adapté à *Archipels* tiens pendant que j'y pense...

Synopsis

Au cours d'une excursion scolaire dans un musée maritime, l'un des personnages récupère un curieux médaillon. Celui-ci contient l'âme maudite de Bartolomeo Fletcher, surnommé « Le Capitaine Cruel », un pirate réputé pour sa cruauté, sa soif de sang et ses pouvoirs de magie noire. Peu à peu : son esprit va envahir celui du porteur pour tenter d'accomplir son noir dessein : Dominer le MOOOONDE...

Introduction

Ce scénario est prévu pour un groupe sans tueuse, avec un héros relativement normal (ni vampire, loup-garou, robot, etc.). Si ce n'est pas possible : le « porteur » sera un white hat normal. Quoi qu'il en soit : ne pas choisir

un PNJ sorti d'on ne sait où (voire d'encore autre part) et que les joueurs n'auront aucun scrupule à massacrer pour récupérer le médaillon, le porteur doit compter pour eux et ne pas être le monstre de la semaine qu'on trucidé à la fin de l'épisode.

I. La seule école libre est l'école buissonnière.

Nos chères têtes blondes sont donc en sortie scolaire dans un musée maritime, thème de la sortie : « Les Pirates », c'est une sortie qui allie plusieurs matières comme l'histoire, les langues (un chroniqueur anonyme histoire a été rédigé dans une langue étrangère qui dépendra d'où le groupe évolue), les maths (exemple de maths appliqué : la navigation).

Le scénario peut inclure diverses scènes « classiques » des sorties comme le bus qui tombe en panne, les batailles avec la nourriture pendant le pique-nique au bord de la mer, avec le traditionnel élève qui tombe dans l'eau (partiellement ou totalement) en faisant le malin, rixes avec la population locale qui ne supporte pas l'apparition subite d'une horde d'ados déchaînés face à des profs dépassés.

Une fois dans le musée, la classe à droit à la visite guidée sur les traditions locales, le développement de la pêche au cours de l'histoire, les personnages

historiques qui ont forcément une fois dans leur vie passée failli passer une nuit dans l'auberge locale, failli raser la ville, failli faire passer leurs troupes dans la ville, etc. et qui sont décrits avec moult détails (et remplace totalement les anonymes qui ont vécu des siècles en ces lieux). Le seul élément qui pourrait intéresser le « scooby gang » c'est la mention de Bartolomeo Gasparo, dit « Le Capitaine Cruel », un pirate réputé pour sa cruauté, sa soif de sang et ses pouvoirs de magie noire. Une partie de ses affaires a été découverte récemment et quelques pièces sont déjà exposées, le reste est en réserve en attendant d'être étiquetés. Quand cette passionnante conférence prend fin : les élèves ont droit à s'égayer dans le musée pour assouvir leur soif de connaissance (enfin plutôt pour faire les fous) et préparer (bâcler) leur exposé. Nous sommes en semaine et il n'y a pas foule au musée ce qui permet aux élèves d'avoir le musée pour eux tout seuls. Tandis que les autres se livrent à des activités de leur âge, gageons que nos héros vont aller essayer d'en savoir plus sur le capitaine cruel... Donnez-leur de la matière à étudier, multipliez les jets de knowledge et d'intelligence... Ils sont en retard et entendent la voix de leurs professeurs accompagnés

du conservateur qui les cherche... Il faut trouver une cachette sinon : c'est la punition assurée ! Débrouillez comme vous voulez : mais le porteur doit se retrouver avec le médaillon autour du cou...

II. C'est la vie qui nous apprend et non l'école.

Une fois le médaillon autour de son cou, et le danger reparti : les historiens en herbe peuvent repartir et tenter de sa faulx dans le bus avant que les adultes ne reviennent. Laissez passer quelques jours : mettez en scène quelques éléments banals de la vie d'un lycéen (sortie avec leur chère(s) et tendre, sortie entre amis; contrôle impromptu, dispute avec ses parents quand ils ramènent une mauvaise note, dispute avec leur frère ou sœur pour un motif quelconque, etc.).

Peu à peu : le porteur se sent plus en confiance, détendu, il commence à rêver de « mers plus qu'ignorées », adopte un langage proche du Capitaine Haddock mâtiné d'expressions tout droit sorti d'un mauvais film de cape et d'épée ou de pirates. Il se pique de navigation, et va même se battre en duel avec le meilleur élève du cours d'escrime, après cela : il se livre à une dans improvisée (un réussissant un jet de Knowledge de 15, on pourra reconnaître une gigue) et se met à chanter :

« *Quinze marins sur l'bahut du mort*

Yop la ho, un' bouteill' derhum

A boire et l'diable avait réglé leur sort.

Yop la ho, un' bouteill' derhum»

En termes de jeu : donnez-lui un bonus de +5 en « Getting Medieval » et « sports » et laissez le joueur se faire plaisir... Il impressionne la plus jolie fille de la classe et ridiculise quelques « jocks ». Ces avantages ont toutefois leur revers : il rejette ses amis quand ils veulent lui parler ou s'inquiètent de son sort. Peu à peu : l'influence du Capitaine Cruel se fait sentir et le porteur devient asocial, il s'acquitte avec les élèves les moins fréquentables qui ont parfois une lueur malsaine dans les yeux et l'appellent « capitaine ».

Si jamais l'un d'eux fouille sa chambre ; il est découvert par le porteur et doit réussir un jet de Willpower de 20 pour ne pas succomber à l'influence maléfique du médaillon. Il sera de toute façon prisonnier et servira d'otage. Mais il est déjà trop tard : le Capitaine Cruel est définitivement installé dans l'esprit du porteur et va l'utiliser pour prendre sa revanche sur les forces du bien !!!!!

III. Un port bien étrange.

Mais comment donc l'infâme Capitaine Cruel compte-t-il dominer le MOOOONDE ? Je vous le donne Émile comme qui disait : il lui faut pour ça réunir le médaillon avec la pierre qui était autrefois sertie dedans : le cœur de sang (un rubis taillé en forme de cœur), recueillir une vierge venant tout juste d'avoir 17 ans (ça tombe bien : c'est l'anniversaire de Pamela Poufpouf [voir note 1] la plus belle fille de la classe aujourd'hui), tremper le médaillon au complet dans la mer en prononçant de noires incantations. Ceci lui permettant de faire sortir tous les marins morts en mer et de les rassembler en une armée de zombies, afin de régner sur les cinq continents. Le cœur de sang est enterré avec le reste de son trésor dans une petite île rocheuse à quelques kilomètres de la côte. C'est un endroit bizarre, surnommé l'île du crâne par les locaux qui l'évitent en rapportant que tous ceux qui se sont trop approchés ont failli se briser sur les récifs cachés. Elle est toujours couverte de brume, même par beau temps et on y entend des bruits étranges. Afin d'arriver dignement : le Capitaine Cruel invoque son vaisseau d'antan, l'Impitoyable, qui a sombré dans une baie non loin du musée.

Et le scooby gang dans tout ça ? Eh bien il a pu être alerté par les amies de Pamela qui en pleurs racontent comment les mauvais éléments cités plus haut accompagnés du porteur se sont emparés d'elle en parlant bizarrement (et en plus il étaient habillés façon pi-

rate des caraïbes) : L'une d'eux (Candy) se souviendra d'un détail : Le porteur s'est avancé et à murmuré quelques paroles étranges, une lueur étrange est apparue autour de la tête de Pamela... Ensuite, il (le porteur pour les ceusses qui ne suivent pas) s'est agenouillé et a déclaré :

« Dolorès je vous aime !

- Oh non ! Pas Fletcher ! Sauve qui peut ! » [2]

A répondu Pamela avec un fort accent espagnol et elle a tenté de s'enfuir avant d'être rattrapée par les amis du porteur.

Kevina (une autre intellectuelle affiliée à Pamela) dira dans son langage châtié habituel que c'est trop bizarre car Pam' elle a fait allemand en seconde langue...

Malgré ses efforts, le gang arrivera juste à temps pour voir le vaisseau du capitaine s'élancer sur les flots... Si l'un d'eux s'est fait capturer : il aura la joie de subir le supplice de la planche, mais à part si le réalisateur est d'humeur sadique : pas de requins dans les environs, et il en sera quitte pour un bain forcé (selon l'époque de l'année et l'endroit ou l'épisode se déroule : ce sera plus ou moins agréable).

Comment arrêter le Capitaine ? La réponse sera dans le musée (si les joueurs n'ont rien fauché) en compulsant divers vieux livres : on pourra apprendre le déroulement du rituel et les moyens de l'arrêter (tuer le porteur est la plus simple, s'emparer du médaillon et le détruire est une autre, l'empêcher de sacrifier la vierge peut aussi être une bonne idée). Ils pourront également apprendre que le capitaine cruel entama son lent chemin vers les ténèbres après avoir été repoussé par la fille du gouverneur de l'île de la Tortue, Dolorès. Il pactisa avec les forces du Mal pour obtenir Dolorès mais elle se suicida et une sorcière vaudou qu'il consulta lui prédit qu'elle renaîtrait en des temps futurs, l'appelant à nouveau à travers la mort.

Tout va donc se jouer sur l'île du Crâne et les PJ vont devoir la rejoindre... Selon les moyens dont dispose le gang la cérémonie va durer plus ou moins longtemps... Car rejoindre l'île à la rame ou sur un canot à moteur ça fait une différence de taille.

Finalement : le scooby gang arrive au moment critique lorsque le porteur/Capitaine Cruel s'apprête à porter le coup fatal à Pamela/Dolorès. Gageons que nos héros arriveront, encore une fois, à sauver le monde.

Notes

[1] Celui qui arrive à me trouver d'où vient ce nom gagne toute mon estime...

[2] Idem.

* * * * *

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.