



«Quand Ektor lui parla d'une carte sur laquelle figurait une île mystérieuse porteuse d'un trésor, il ne fut pas difficile de le convaincre d'organiser une expédition en achetant Le crabe écarlate, une goélette élégante et maniable. Ektor se proposa même pour aider le pauvre docteur à constituer son équipage, et y ajouta tous les pirates qui l'avaient irrité. [...] Néanmoins, quand le bon docteur vit l'apparence de son équipage, un relief de raison l'inquiéta au plus haut point.»

À Tortugan.

AIE!



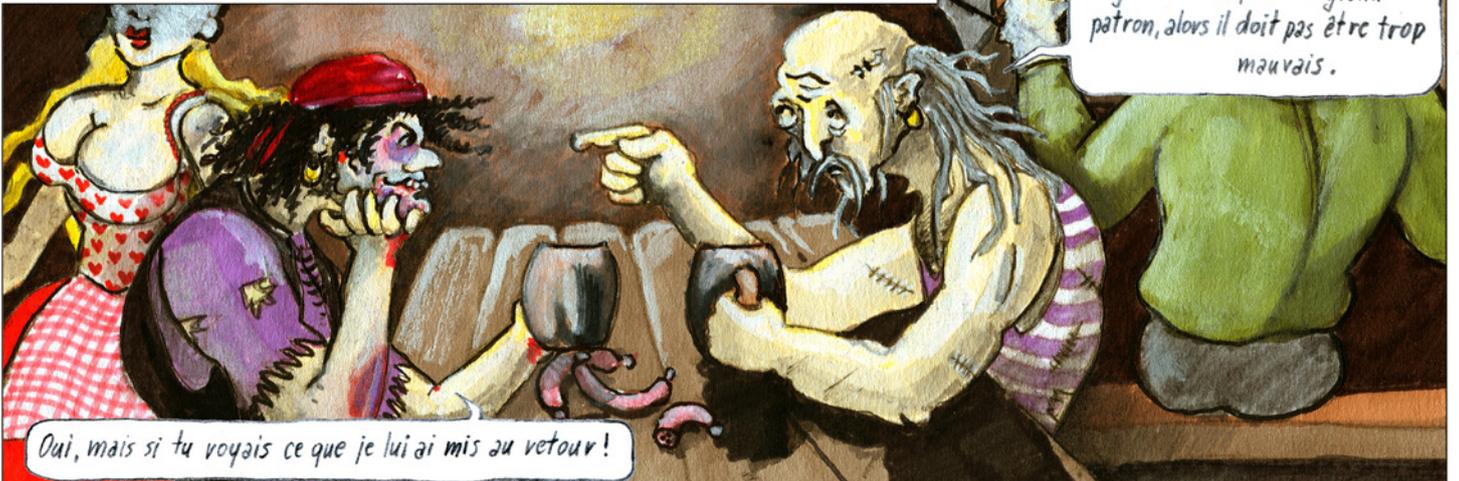
Ça fait mal !

Jl t'a pas raté, ce salopard de borgne .

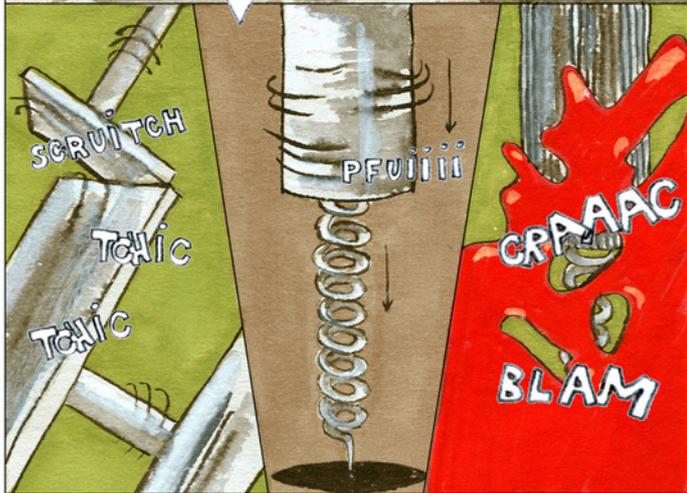
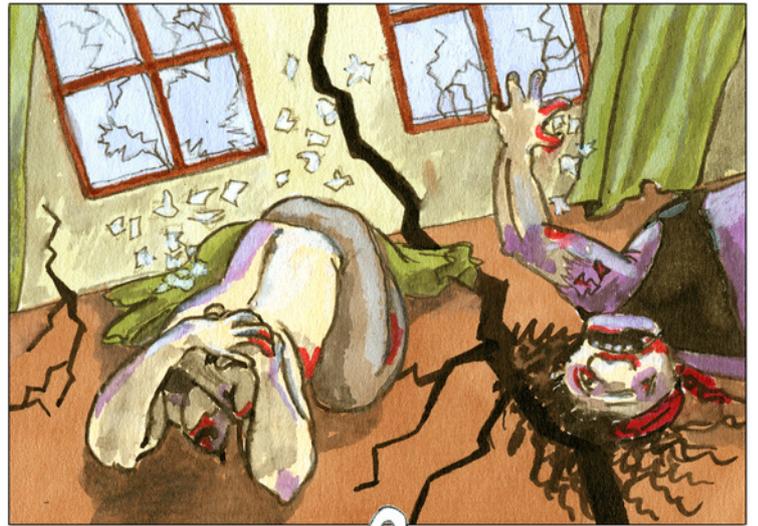
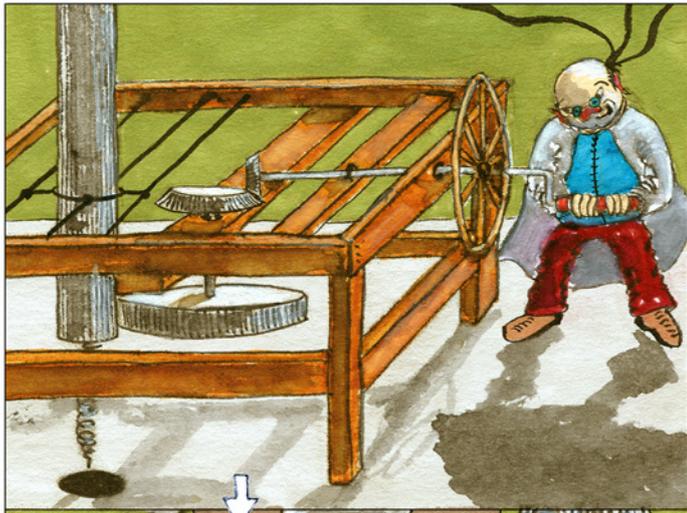
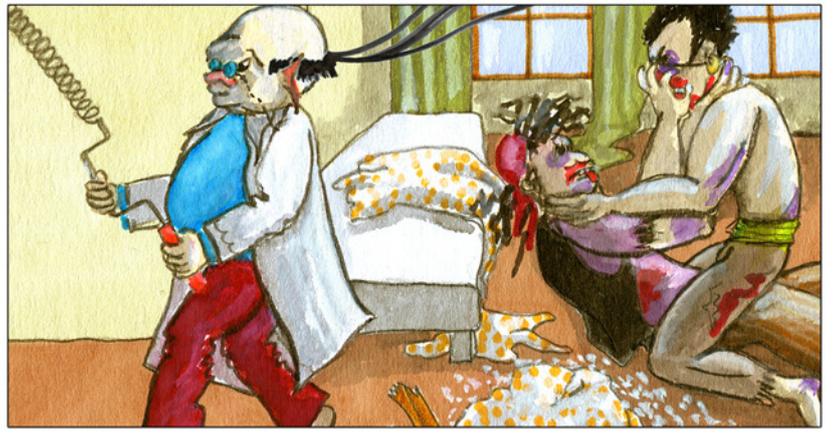


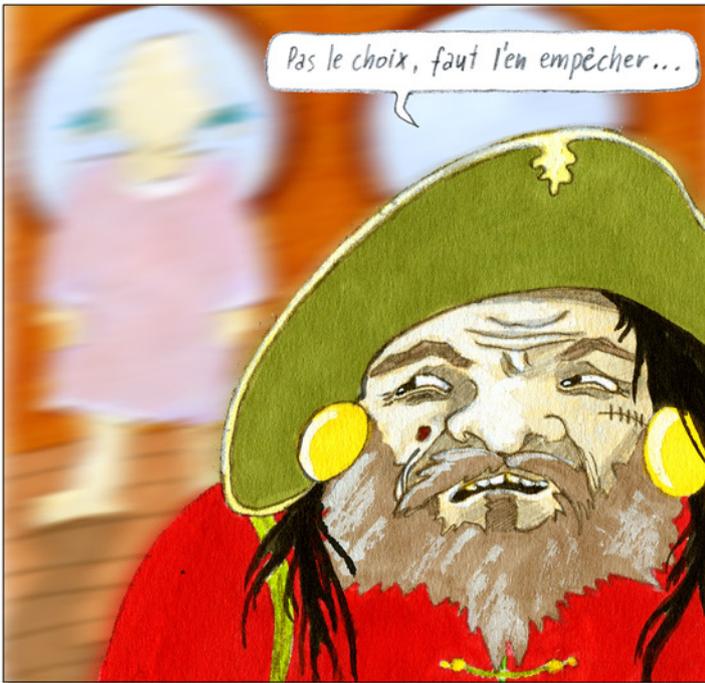
Tu devrais aller voir ce nouveau docteur, Threasome. Il paraît qu'il soigne tout le monde. Et il soigne aussi la fille du grand patron, alors il doit pas être trop mauvais.

Oui, mais si tu voyais ce que je lui ai mis au retour !









Cette aventure emprunte volontairement à l'île au trésor de Stevenson, pour mieux s'approcher de l'île mystérieuse de Verne. On y trouvera de nombreux clins d'œil qui sont destinés tantôt à égayer les joueurs, tantôt à les guider. Le meneur n'aura qu'à développer les différentes scènes tout en veillant à ne pas mettre en danger l'organisation de l'étoile de l'Apsuki, dont on visitera ici une des bases, mais sans connaître sa localisation exacte.

Au préalable

Lorsque Mac Marnall entreprit d'organiser sa disparition, l'équipage entier de la Mouette rouge fut sacrifié, mais un homme parvint à s'en sortir. Comprenant que la situation était perdue, Jan-le-vif se cacha à fond de cales de la « Tortue bleue », un des navires assaillants. Les pirates, fiers de leur victoire, s'en retournèrent immédiatement à Tortugan pour se saouler et fêter. C'est ainsi que Jan sauva sa peau.

Une blessure au visage lui avait fait perdre un œil. Sa première action fut de le remplacer par une bille d'acier et depuis, tout le monde l'appelle Jan Quicksilver, en raison de son regard inquiétant.

Jan oublia bien vite son aventure pour boire du rhum et radoter à la taverne. Pour lui, Mac Marnall était mort avec les autres, mais personne n'écoutait ses histoires où il faisait passer l'ancien héros pirate pour un amateur, compte tenu de son ultime défaite...

Quelle ne fut pas sa surprise de découvrir un jour Mac Marnall palabrer discrètement avec Ektor Bras-de-Fer. Mais déjà passablement éméché, il n'eut pas la force de l'interpeller et Ektor nia farouchement, ce qui ne fit qu'accroître les soupçons de l'ancien marin. L'histoire prit une autre forme : la défaite trop facile, les manœuvres lamentables de la fin, tout cela prit un nouveau sens.

Depuis, Jan traîne presque exclusivement aux alentours de l'Oeuf unique.

Durant ce temps, sur l'île de Manatora, un vaisseau apsuakial vient déposer un paquet des plus préoccupants : Silkay Fraylon est transporté sur une civière. Au visage de Rodolf fol-œil, qui accueille le paquet, on comprend que son état est grave...

Première partie > le piège

Le docteur Threasome est un respectable et honnête chercheur et médecin. Ce sont d'ailleurs ses recherches sur les maladies Thneshiques rares qui l'ont mené dans les îles aux alentours de Tortugan. Seules ses capacités médicales et sa naïveté à toute épreuve le préservent d'une mort affreuse sur la tortue des pirates. En réalité, le docteur est à la fois source de grande moquerie et de grande admiration.

Persuadé d'être lui-même un grand aventurier, mais en réalité incapable de faire deux pas sans trébucher, il est facile de le convaincre de n'importe quelle expédition pourvu qu'on lui fasse

miroiter un rôle important et surtout, l'évocation sans fin de son nom.

Quand Ektor lui parla d'une carte sur laquelle figurait une île mystérieuse porteuse d'un trésor, il ne fut pas difficile de le convaincre d'organiser une expédition en achetant *Le crabe écarlate*, une goélette élégante et maniable. Ektor se proposa même pour aider le pauvre docteur à constituer son équipage, et y ajouta tous les pirates qui l'avaient irrité. Quand Jan Quicksilver se proposa de lui-même, l'affaire était réglée.

Néanmoins, quand le bon docteur vit l'apparence de son équipage, un relief de raison l'inquiéta au plus haut point. C'est là que nos personnages entrent en scène : qu'ils soient des amis du docteur ou des relations lointaines, on leur propose de se joindre à l'équipage en tant qu'invités, et si nécessaire, on les engage même contre une belle somme.

Ce que Ektor n'avouera jamais et ce que tout le monde ignore, c'est que l'île en question n'existe pas. Seules les compétences du docteur sont indispensables. L'expédition est destinée à la plus atroce des fins.



Le voyage

Déjà, durant le voyage, l'ambiance sur le bateau est inquiétante. Les pirates font leur travail, mais on sent bien que l'unité n'est que de façade. Le maître coq, en particulier, un homme à la jambe de bois nommé Long Jack, ne manque pas une occasion de se mesurer à l'autorité du docteur (à qui il reproche secrètement de ne pas avoir pu sauver sa jambe).

Quicksilver reste discret, mais on le verra à plusieurs reprises s'entretenir avec certains marins. L'un d'entre eux, Harn Stern, fera bien mine de parler de bruits inquiétants sur le navire aux PJs, mais refusera d'en dire plus. Comme par hasard, il disparaîtra par-dessus bord lors d'une tempête.

D'île, pas de trace

Dans la nuit précédant l'arrivée sur l'île, Quicksilver fait mettre à l'eau une yole et quitte le navire avec quelques « nouveaux fidèles ». En effet, le recoupement des informations glanées sur le navire et ses propres suspicions l'ont convaincu qu'il y avait quelque chose de pourri dans cette histoire : il a en effet reconnu l'endroit où avait eu lieu le saccage de la mouette rouge, un lieu avec quelques hauts-fonds très dangereux.

Son absence n'est remarquée qu'au lendemain, au besoin, Quicksilver aura fait droguer le repas de la veille pour être tranquille. Mais après tout, bon débarras !

L'humeur ne sera toutefois pas la même quand le navigateur de bord fera le point le lendemain et n'apercevra pas la moindre trace d'île dans les abords, mais au contraire, un lieu assez dangereux pour la navigation.

Le traquenard

Alors que l'équipage est à deux doigts de la mutinerie, un navire pirate apparaît à l'horizon et fonce droit vers le vaisseau. Avant même que l'idée ne vienne à quiconque de virer de bord et de fuir, un autre navire est en vue, à l'opposé. Tous deux profitent du vent de travers pour fondre sur le navire du bon docteur. Il devient maintenant évident que toute l'affaire n'était qu'un traquenard.

Le combat s'engage peu après, et est sans espoir. Tout au plus sera-t-on intrigué d'entendre un cri « le premier qui touche au docteur subira le courroux de la mouette ! ».

En réalité, les pirates assaillants sont les groupes mis en place par Mac Marnall pour écumer Palagre. Ils ont reçu un ordre d'attaque très strict, et doivent livrer le médecin quelques encablures plus loin, sur le pont d'un des navires « normaux » de l'Etoile de l'Apsuki. L'opération se fait à perte pour les pirates, qui n'y ont à gagner que de pouvoir continuer leurs opérations dans le secteur.

Dans la fureur du combat, le docteur est kidnappé et traîné sur un des navires abondant. Après cela, on ne s'embarrasse plus de rien : le navire est tout simplement détruit et coulé, avec tous les hommes à bord. Les personnages font sans doute partie de ceux qui sombrent...

Les personnages se réveillent léchés par les vagues d'une plage de sable fin. Le courant les a emportés et échoués sur ce qui semble être une île. Les personnages ne le savent pas encore, mais ils sont arrivés sur Manatora, le repaire principal des pirates de l'Etoile de l'Apsuki. Très rapidement, ils constateront qu'ils ne sont pas les seuls...

Traces de Quicksilver

Les personnages ont échoué dans une crique au nord de l'île. De là où ils sont, ils ne peuvent qu'apercevoir la masse impressionnante du volcan situé au centre de l'île. Aucun d'eux n'a jamais vu cet endroit, qui par ailleurs, semble couvert d'une végétation luxuriante qui commence à quelques mètres seulement de la mer (qui est à marée haute).

Plus étrange, dans cette même crique, les personnages peuvent apercevoir une des deux yoles du crabe écarlate, sans doute celle dérobée par Quicksilver.

Il ne reste plus aux personnages qu'à s'organiser et à tenter d'explorer l'île. Deux solutions : suivre les côtes ou s'enfoncer vers le volcan. Ce dernier représentant un point d'observation privilégié, semble un point de départ normal. Dans le cas contraire, il suffira de faire remarquer l'étrange amas situé à flanc de volcan, à l'endroit où se trouve la grotte d'Ychandra, pour les faire changer d'avis.

Traversée de la jungle

Dès que l'on s'enfonce dans la jungle, on perd tout repère, évidemment. C'est l'occasion de placer une « opération survie », avec chasse, recherche de point d'eau, fabrication d'armes, etc.

Rapidement, toutefois, les personnages vont tomber littéralement sur un os : un endroit où une bataille semble avoir eu lieu. Mais il y a aussi des traces d'un feu de camp dans lequel on peut encore trouver les restes d'un malheureux homme, à moitié dévoré.

Lorsque les hommes de Quicksilver se sont enfoncés dans la jungle, ils sont en effet tombés sur un groupe de cannibales en train de sélectionner des arbres matures. Après le combat et la capture des malheureux pirates, les indigènes ont préféré se faire un petit repas, sachant très bien qu'on leur aurait confisqué les prisonniers une fois de retour au village. Les personnages l'ignorent, mais le seul à avoir pu s'enfuir est Quicksilver lui-même.

Autre élément : la rencontre avec un des dinosaures porteurs de bois de la tribu cannibale. Bien sûr, les personnages ignorent que l'animal est herbivore, ce dernier se mettant immédiatement en position de défense, peu habitué à rencontrer des créatures autres que les membres de la tribu. Mais si les personnages se mettent à chasser le monstre, nul doute que celui-ci ira se jeter dans les crocs d'un dinosaure autrement plus dangereux pour les personnages...

Le volcan

Arrivés sur le volcan, les personnages peuvent grimper jusqu'au niveau de la grotte qui a vu naître Ychandra. A l'entrée, différentes sculptures ont été placées là par les cannibales qui en ont fait un sanctuaire. A l'intérieur, la grotte a été décorée de plusieurs peintures rupestres représentant des événements réels ou imaginés de la vie d'Ychandra. Les personnages peuvent en penser ce qu'ils souhaitent !

Mais en aucun cas les personnages ne pourront monter plus haut. Quelques mètres à peine au-dessus du niveau de la grotte ont en effet été placés des stèles enchantées, munies d'un glyphe particulier : quiconque l'approche et le voit ne serait-ce

Seconde partie L'île mystérieuse

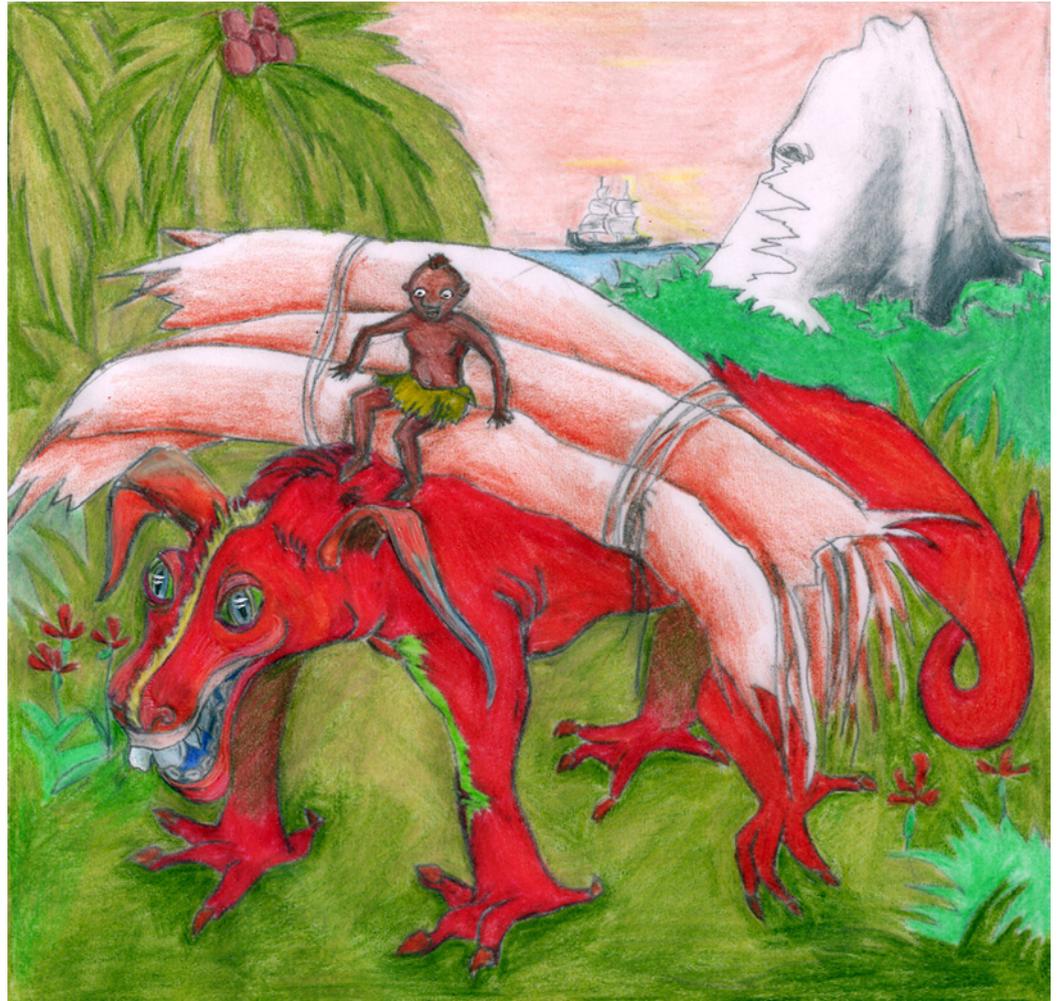


qu'une fois est placé sous son influence. Une grande terreur se saisit de lui et chaque pas est plus difficile, jusqu'à devenir impossible. Une fois la présence du glyphe détectée, il reste dans l'esprit de la victime qui ne peut utiliser aucun stratagème pour passer l'obstacle. L'accès au sommet du volcan est donc parfaitement gardé !

Vue du volcan

Même s'ils ne peuvent monter au sommet, les personnages peuvent avoir un aperçu confortable de l'île. Le village des pirates leur reste toutefois invisible : constitué d'une dizaine de maisons très près de la forêt, il est caché par celle-ci. Par contre, le village des cannibales ne peut pas être raté, pas plus que le navire mouillé dans la crique (celui qui a servi à ramener le docteur, mais les personnages ne l'ont jamais vu avant, le docteur ayant été transféré du navire qui les a attaqué à celui-ci en pleine mer).

De toute façon, impossible de tergiverser plus longuement : les personnages vont sans doute s'approcher de l'endroit pour, au choix, prendre possession du navire et s'enfuir, essayer de sauver les hommes faits prisonniers et surtout Quicksilver qui doit en savoir long ou tout simplement continuer à explorer.



pas être directement menacé par les personnages, il tente de les convaincre qu'avec l'aide de ses marins, les personnages ont une chance de prendre d'assaut le navire de la crique et quitter l'île. Quicksilver a beau être un fourbe de pirate, il faut reconnaître que seuls, les chances des personnages sont pour le moment assez faibles.

Tierce partie escape from pirate island

Dans cette dernière partie, les personnages vont rencontrer les cannibales, ainsi que les pirates, comprendre le rôle du médecin et, on l'espère, passer un pacte avec les pirates pour quitter l'île sains et saufs.

Le village cannibale

Les personnages vont sans doute tenter de s'approcher du village pour y voir un peu plus clair. Ils découvriront depuis l'orée de la forêt une quinzaine de grosses huttes, et tout autour, un véritable encombrement de rondins de bois. Un peu à l'écart, un enclos contient une petite dizaine de ces dinosaures apprivoisés qui servent à transporter les troncs des arbres coupés. Mais ce qui est le plus évident, c'est qu'au centre du village se trouvent les marins de Quicksilver, soigneusement entravés et gardés par trois indigènes.

Juste quand les personnages s'interrogeront sur l'absence de leur chef, un léger bruissement attire leur attention. Quicksilver choisit ce moment pour réapparaître. Après s'être assuré de ne

Attaque et contre-attaque

A moins qu'ils n'aient une meilleure idée, les personnages doivent donc monter un plan de libération. A eux de trouver les bonnes options. Libérer les dinosaures pourrait créer une certaine pagaille s'ils n'étaient pas dociles comme des moutons. Attirer un des prédateurs de l'île est plus efficace, mais dangereux. Dès que les pirates seront libérés, ils se joindront avec plaisir à la bataille. Après tout, ils ont vu l'un des leurs dévoré par les cannibales !

Hélas, le plan va de toute façon échouer : les indigènes ne gardaient en effet les prisonniers que le temps de prévenir les pirates qui logent dans le village de l'autre côté de la plage et ces derniers arriveront lorsque la partie semblera gagnée, empêchant toute fuite.

Les pirates sont autrement mieux armés et entraînés que les indigènes. Néanmoins, faites tout pour que les personnages puissent s'échapper quand ils comprennent que la situation est perdue. Quicksilver et les autres marins survivants devront toutefois être capturés. Ils seront conduits jusqu'au village des pirates.



Encore une trahison

Quicksilver et ses hommes sont rapidement amenés devant le chef des pirates, Rodolf. Celui-ci n'en croit pas ses yeux : les deux hommes se reconnaissent immédiatement, ils ont servi tous deux McMarnall fut un temps ! Jan tente immédiatement de jouer sur la fibre « vieux roublards comme cul et chemise », et Rodolf entre dans son jeu, faisant semblant d'accueillir un vieil ami. Cette scène serait un monument de jeu d'acteur, mais comme les personnages n'ont aucune chance de la contempler, passons-la sous silence.

En fait, Rodolf vient de voir une bonne occasion d'effacer toutes traces des intrus, du médecin et du navire ayant servi à l'amener ici. Il proposera à Quicksilver de rejoindre le groupe de pirates, insistant sur la nécessité de secret. Il fera croire à Quicksilver que son éviction du groupe était un accident, que la bataille de la mouette ne s'est pas déroulée comme prévu, et que pour réparer tout cela, Quicksilver aura le commandement d'un navire, pas plus tard que le lendemain. Et une première mission : ramener le docteur Threasome à Tortugan.

Quicksilver n'est pas naïf, mais lui aussi fait semblant de croire à la situation, n'ayant pas vraiment d'autre choix : il est rapidement évident que McMarnall n'est pas sur l'île, sa vengeance doit donc être différée.

Le départ des marins

Les personnages ne pourront pas faire grand-chose durant la nuit, à part se reposer et surveiller le village pirate. À l'aube, ils auront la surprise de voir Quicksilver rassembler ses marins, comme s'il était libre de ses mouvements. Ils seront plus surpris encore de constater que le docteur Threasome, encadré par deux pirates, est conduit jusqu'au borgne et confié à ses bons soins.

Ce groupe se dirige alors jusqu'à une chaloupe et prend la direction du navire mouillé dans la crique. Les personnages sont certainement ulcérés de constater que Quicksilver et ses hommes s'approprient à quitter l'île sans eux.

Faites leur comprendre qu'ils n'auront sans doute pas de seconde chance : il n'y a pas d'autre navire en vue, et seuls sur une île avec des cannibales, des pirates et des dinosaures, ils ne tiendront pas longtemps.

Il leur faut absolument rejoindre le navire avant qu'il n'apparaisse. Heureusement, il faut un peu de temps aux marins de Quicksilver pour prendre le navire en main, mais il ne faut pas traîner.

Aux joueurs de trouver les bonnes idées. Sachez simplement que s'ils sont repérés par les pirates du village, ces derniers ne feront rien pour les poursuivre. Quicksilver sera plus difficile à convaincre, et le marchandage sera peut-être rude. Threasome prendra cependant position pour les personnages.

Le retour à la maison

Une fois à bord, les personnages auront une sensation de déjà vu, mais à l'envers : ce sont maintenant les hommes de mauvaise vie qui dirigent le navire, et le docteur et eux-mêmes qui sont tolérés à bord.

Quicksilver garde le secret et ne livre aucune information aux personnages : il ne peut pas leur faire confiance et préfère donc garder tous les atouts dans sa poche. Le docteur quand à lui explique son épopée : il a été capturé, puis « vendu » à un groupe de pirates (il a vu une bourse changer de main, et se voyait déjà esclave). Il est arrivé sur cette île où des contrebandiers de bois opéraient. L'un d'entre eux, un homme important, était malade. Une maladie assez simple et facile à soigner, mais visiblement,

ça les a impressionnés. Leur chef a alors décidé de le libérer en remerciement pour avoir sauvé son homme et le voilà !

Mais bien sûr, l'histoire ne s'arrête pas là. Quand le navire aura franchi de nombreux milles en direction de Tortugan, le ciel se couvre soudainement et un vent glacé et chaotique se lève. Le scénario se terminera sur l'attaque du vaisseau par le fameux navire fantôme « La mouette rouge ». Face à la puissance militaire de ce vaisseau volant, la goélette des personnages n'a aucune chance et est rapidement coulée.

Conclusions

S'ensuit alors une dérive de plusieurs jours, dans l'unique canot de survie dans lequel ont pris place après beaucoup de difficultés les personnages et le bon docteur Threasome. Les autres marins, moins débrouillards, terrifiés par le navire fantôme, ont sans doute péri. Quand à Quicksilver, il est porté disparu et vous seuls déciderez de ce qu'il est devenu.

Ce scénario devrait fortement frustrer les joueurs : ils ont constaté des tas de choses « bizarres » et suspectes, mais n'ont aucun moyen d'en savoir plus pour le moment. Leurs deux naufrages les empêchent de connaître avec précision la position de l'île aux pirates, et à aucun moment ils n'auront compris la véritable identité des « contrebandiers en bois ».

Ce n'est qu'avec de futurs scénarios que les éléments se remettront en place et que les joueurs pourront se faire un plan d'ensemble. En attendant, ils peuvent surtout être heureux de s'en être sorti vivants !

