



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Secrets de la septième mer > Scénarios > Scénarios individuels > **Une escale inattendue**



Une escale inattendue

lundi 17 avril 2006, par [Martin](#)

Notes liminaires

Ce scénario peut convenir à des personnages de tout types et de toutes nationalités. Il s'agit essentiellement d'un enquête et de roleplay, le seul adversaire armé étant proprement invulnérable (voir plus loin). Néanmoins, une ou deux scènes de combat sont possibles en option sur la dernière partie du scénario, pour ceux qui souhaiterait se dégourdir un peu les jambes

L'histoire en bref

Henri Capon, colon montagnais, marchand d'arme et villain notoire s'est taillé dans le sang un petit empire dans les colonies montagnaises d'Outremer (similaire aux Caraïbes). Outre un commerce de mousquets florissant, il ramène fréquemment de multiple « babioles » de ses dépendances coloniales. Parmi celle-ci, il a gardé pour lui une petite amulette en bois qu'il porte assez fréquemment. Sans qu'il le sache, il s'agit d'un talisman protégeant contre les mauvais esprits. Manque de chance, ses dernières trouvailles sont issue d'une tombe d'un ancien guerrier Créole, et celui-ci entend bien récupérer son dû. Tant que l'amulette est présente sur le bateau, il ne peut agir directement contre Capon, mais ne manquera pas une occasion d'exercer son juste courroux.

Mise en situation

Les PJs doivent pour des raisons diverses se rendre de Montaigne en Vodacce (ou l'inverse). S'informant auprès des autorités portuaires de Buché, on leur apprend que le Spinelli, un vaisseau marchand Vodacci commandé par Carlo Vestanzi doit

justement faire ce trajet, et accepte des voyageurs contre un somme modique.

Le Spinelli.

Le bateau sur lesquels les PJs s'embarquent est un vieux vaisseau marchand, disposant de cabines spacieuses pour sa clientèle huppée, mais faiblement armé (14 canons). Trois-mats long de 45 mètres pour 1500 tonneaux, il est actuellement surtoilé et donc parfaitement adapté aux vent faibles mais constants de la Trade River. Si son âge pourrait faire peur à n'importe quel voyageur, force est de constater que le bateau reste tout ce qu'il y a de plus sûr, vraisemblablement grâce à un entretien sans faille. Néanmoins, les craquements fréquents ne rassureront pas ceux qui n'ont que peu ou pas le pied marin. L'équipage est moyen, mais respectueux. Une soixantaine au total (marins, cuistots, servants divers, plus le capitaine, le bosun et quelques adjoints musclés.

L'accueil

Depuis l'aube, les marins du Spinelli sont occupé à faire embarquer de multiples marchandises dans la vaste cale du navire. Le Bosun, Umberto Fortuna veille à l'ouvrage. Quand arrive les PJs, celui-ci prend soin de leurs affaires en grommelant, avant de leur indiquer la passerelle d'un signe de tête. Sur le pont, le Capitaine Enzo Vestanzi les accueillera dans un déluge de parole de bienvenue, s'enquérant de leur santé, remerciant Théus d'avoir de si nobles passagers, et leur montrera personnellement leurs cabines, ajoutant qu'ils seraient invités à sa table chaque soir du voyage.

Le bateau transporte, outre les PJs, quatre autres

voyageurs « de marque », en route vers Vodacce, la Castille ou Eisen. La Trade River est une eau très (trop) calme, et extrêmement usitée. Les PJs assistent ainsi au départ de plusieurs Ships of the Line de la puissante flotte montaginoise.

Vers 9 heure, le bateau largue les amarres, s'éloignant paresseusement du port. La journée est tranquille, la plupart des autres voyageurs profitent de ce moment pour se reposer quelque peu.

Le soir, chacun est convié dans la salle de réception du capitaine.

La vie quotidienne à bord du Spinelli

Si les PJs passent du temps sur le pont, ils y verront passez de nombreux marins affairés, mais fort calmes : le voyage est une routine, le trajet connu et sans aucun danger ni maritime ni autre (pas de pirates...). Si les voyageurs peuvent sont autorisés à accéder à tout endroit du bateau (excepté les quartiers du capitaine), le Bosun semble se matérialiser fort à propos dès que l'un d'eux se trouve dans un endroit ou une situation inadéquate (cale, discussion trop avancée avec un marin...). Il ne fait rien à proprement parler, mais observe la scène d'un regard mettant quelque peu mal à l'aise. Une silhouette fugace peut également être entraperçue à l'occasion sur le navire. Il s'agit d'Anita Vestanzi, la « nièce » d'Enzo. La nuit, un visiteur semble se promener de manière très discrète dans le bateau. Les PJs n'auront pas l'occasion de le coincer sans mesures spécifiquement prévues à cet égard (il s'agit de Mark Hoendael).

Le dîner

Carlo Vestanzi (« Seul maître légitime à bord après Théus ! ») a fait préparer un banquet pour l'accueil officiel de ses hôtes, à qui il demandera de se présenter.

Carlo Vestanzi, Capitaine du Spinelli. La cinquantaine, un peu arrogant, bon conteur (surtout d'histoire le mettant en valeur), cherchant surtout à ne pas s'attirer d'ennui, globalement peu efficace

devant toute situation inattendue. Préférera toujours nier tout problème jusqu'à l'absurdité plutôt que de s'en occuper. Fut un marin compétent mais a fort vieilli. Boit. Fait un rien de contrebande (les taxes sont si élevées...). Porte une antique épée (conquise de haute lutte). Barbu, moustachu, visage un peu rond, carrure forte, vêtements larges, pipe, vêtu de bleu.

Anita Vestanzi, « nièce » de Carlo, petite blonde à la peau claire et aux yeux pétillants. 12 ans, c'est une vraie peste, et ce sera plus tard un beau brin de fille. En attendant, elle se cache partout dans le bateau qu'elle connaît comme sa poche, et espionne tout le monde avant de faire des commentaires bien haut sur ce qu'elle a appris. Si on l'approche en adulte, elle accepte de « faire équipe ». Le Vénérable Vestanzi la protège. [\[Voir fiche complète\]](#)

Umberto Fortuna, dit Berto le Fou (en son absence uniquement). Bosun. Mince, traits fin, peu loquace, n'engage de conversation que contraint et forcé, et va droit au but. Sadique, méprisant, hait les Vendels. Porte en évidence un lourd fouet en cuir. Unanimement respecté et détesté. Vestanzi tentera de dévier toute récrimination quand aux actions de Fortuna. Malgré un comportement détestable et violent, Berto est honnête, loyal aux Vestanzi, et fait du bon boulot.

Toni Dulano, un noble marchand Vodacce, de retour chez lui après de fructueuses affaires en Montaigne. Exporte l'artisanat Vodacce. Artiste manqué (mais peu conscient du fait) lui-même, en peinture.

Mark Hoendael, marchand Vendel. 35-40 ans, petit, gros et rieur, va voir des connaissances à lui en Vodacce. Membre fondateur du [Quartet Harmonique](#). Semble totalement ignorer le problème d'être entouré de Vodacce, il en dit même énormément de bien. Maladroit, myope comme une taupe. Grand amateur d'art, de poésie particulièrement, et linguiste. Tenue en velours vert chique, malgré l'air un peu ridicule. [Voir sa fiche complète](#).

Les raisons réelles de la présence de Hoendael concernent directement Capon : il connaît la

réputation de l'homme, et le méprise intérieurement. Il compte s'entretenir avec lui pour se faire une idée du personnage. Mais s'il n'est que la moitié de ce que l'on dit, Hoendael compte bien mettre en terme à ses méfaits divers.

Ernst Stans, Eisen Chef Mineur, de retour en Sieger, après avoir été « prêté » à un noble montagnois. Petit mais trapu, la quarantaine. Capable de soulever un homme d'une main.

Henri Capon, colon montagnois, et armurier allant vendre ses trouvailles en Vodacce. Supérieur, haineux. Escale chez Sieger pour du métal, à faire parvenir en Vodacce. Il transporte plusieurs de ses trésors, dont une petite statue en ébène représentant une figure naïve à double visage.

Plus éventuellement quelques autres.

Note : Les personnages primordiaux de l'intrigue sont Capon, Hondael et les Vestanzi. Les autres ne sont là que pour donner des opportunités ou des fausses pistes, et leurs actions sont donc volontairement peu détaillées.

Il commencera lui même par présenter sa nièce Anita, son Bosun (même s'il n'est pas présent au repas), ainsi que son ancêtre Enzo Vestanzi, un vieux vodacci aux cheveux blanc et à l'air altier dont le portrait se situe juste au dessus du fauteuil de Carlo.

Le secret du Spinelli : Le Spinelli est hanté par l'esprit du grand père de Vestanzi. Celui-ci était un grand navigateur Vodacci audacieux et un peu trop franc. Il est mort un jour d'avoir trop bien parlé. Le bateau était le sien, et il a souhaité sur son lit de mort qu'il reste dans la famille, devant être légué à celui de ses descendant qui honorerait le mieux sa mémoire. Carlo en a hérité, et s'il n'est pas un méchant homme, il n'a de loin pas l'envergure nécessaire, et son caractère tranche singulièrement avec celui du Vénérable. Depuis, un esprit malin crée des problèmes chaque fois qu'un gros mensonge est prononcé. Et Carlo raconte de si belles histoires. Les marins ont peu conscience du problème, Carlo se rend bien compte que quelque chose cloche, mais il ne sait pas (et ne veut pas

vraiment savoir) quoi. Un portrait du Vénérable Vodacci trône dans la salle de repas, et son regard semble parfois bouger.

Le voyage

Il devrait durer 10 jours, dont un arrêt d'une journée a Altamira (jour 4), puis un dans une des cités portuaires de Sieger (jour 7). La vie a bords est tranquille, les passagers se promènent, discutent voir commercent, et jouent également. Chaque soir, tout ce beau monde se retrouve a la table du capitaine.

Le déroulement présenté est le plus probable, mais les actions des PJs peuvent le faire changer de manière importante...

Déroulement des évènements

Jour 1 à 2 :

Hondael et Capon discutent affaires. Si les PJs tentent de s'informer discrètement (attention, le Vendel a l'oreille fine), ils pourront entendre l'un des échanges suivants :

- Comprenez, Monsieur Hoendael, qu'il y a des profits énormes à faire là-bas... Tout les Fursts ont besoin d'un armement moderne, et la guerre ne s'arrêtera pas demain. Surtout si nous y mettons un peu du nôtre, enfin vous voyez bien ce que je veux dire.

- Oui, certes, certes...

- Avec votre réputation et mon industrie, nous pouvons nous ramasser une fortune. Les 10 000 guilders que je vous propose ne sont qu'un début, un simple acompte.

- Et dites moi Monsieur Capon, vous n'avez pas

éprouvé de difficulté à vous implanter en Outremer ? Au niveau main d'œuvre notamment...

- Pensez-vous ! Tout le contraire. J'ai amené avec moi quelque bon artisans, et j'emploie de ces sauvages pour le travail dur. Bien sur, ils sont un peu faignants, mais le remplacement ne manque pas, et vous pouvez vous contenter de les payer d'un repas.

- Avec tout ce que vous me racontez, vous devez avoir de nombreux concurrents qui cherche à vous ravir votre commerce...

- Faites moi confiance, Hoendael, je sais traiter avec ces gens-là. Dans les Îles, je suis seigneur chez moi, et je mène presque toute mes affaire moi-même. Je vous le répète, cette histoire ne présente pour vous que des avantages. Tenez, même maintenant, personne ne sait que je suis sur le continent. Mes « rivaux » comme vous dites doivent me chercher du côté de Fort-de-Montaigne !

- Bien, je reconnais là un homme audacieux et prévoyant, je pense que je serais stupide de ne pas accepter votre offre...

Ils ne pourront saisir que de petit morceaux : à chaque fois, le Bosun apparaîtra, ou Hondael entendra quelque chose.

Le Vénérable fait à l'occasion parler de lui, via des manque de chance, ou des accidents sans gravités arrivants autour de Carlo.

Anita Vestanzi se balade dans tout le bateau (elle est d'ailleurs témoin de plusieurs discussions et faits intéressants).

Jour 3 :

Un marin est retrouvé mort, tué par une armé perforante. Le Bosun arrive le premier, fait le ménage et fait promettre le silence à l'autre marin au courant. Officiellement, l'homme a est malade,

et débarque en Castille.

Poursuite des négociations entre Hoendael et Capon.

Une certaine odeur végétale est sensible par moment dans la cale, sans que l'on puisse identifier l'endroit exact d'où elle vient.

Jour 4 :

Arrêt en Castille, à Altamira. La plupart des voyageurs descendent pour visiter la ville, se « dégourdir les jambes » ou pour aller y voir certains contacts. Hoendael va aux nouvelles auprès d'un de ses collègues du Quartet. Ils discutent une demi heure, puis prennent la décision de régler le « cas Capon ».

Le soir, le bateau repart.

Dernière discussion d'affaires entre Hoendael et Capon, après le repas. Alors qu'ils sont tout les deux accoudés au bastingage, à l'abri des regards et des oreilles indiscretes, le premier pousse le second dans l'eau avec une souplesse étonnante, avant de s'en aller en sifflotant. Le Vendel prend la précaution de fermer la cabine de Capon, pour que la découverte ne se fasse que le lendemain.

Option : Un des PJs est témoin de la scène. Hoendael entame alors la discussion avec lui, lui demandant quelque minutes avant d'alerter le capitaine. Il expliquera calmement (après avoir fait remarquer qu'il n'est pas armé et que de tout façon il n'oserait jamais s'en prendre à quelqu'un d'innocent) que oui, il a tué Capon, tout simplement parce qu'il fallait que quelqu'un l'arrête. Si le PJ pointe le caractère « déloyal », le Vendel réplique que Capon lui-même ne s'est jamais embarrassé de ce genre de « détail ». Il invoquera le fait que se battre honnêtement et loyalement avec des gens de la trempe du montagnois, c'est leur céder la victoire à tout les coups, et que lui même n'a rien à gagner (bien au contraire !) de la mort de Capon...

La scène peut être d'autant plus intéressante que le PJs a assisté à quelques unes des discussions entre les deux hommes, et qu'il pourrait potentiellement se ranger à l'avis de l'étrange Vendelar. S'il accepte



de ne pas parler, il s'est fait un allié utile pour le scénario et pour la suite également...

Jour 5 :

L'absence de Capon est découverte à la mi-journée. Vestanzi ordonne à Fortuna d'aller ouvrir la cabine, bien sure vide. Les recherche démarrent à bords du bateau, mais se révèlent infructueuses. Carlo refuse d'y voir malice, et parle d'un « malheureux et terrible accident ». Il refuse toute idée de fouille des affaires du montagnais.

Hondaël n'attend pas son autorisation et profite de la nuit pour tenter de fouiller les affaires de Capon. Plusieurs énormes caisses de la cale lui appartiennent, mais ne cèdent que très difficilement.

Des bruits et des piquûre d'insectes se répandent.

Jour 6 :

La brume du matin ne semble pas vouloir se disperser. La chose n'est pas anormale, mais est néanmoins rare. Une odeur végétale forte et étrange se répand depuis la cale. Si des PJs s'y rendent, ils s'y trouvent mal à l'aise sans pouvoir définir exactement pourquoi. Il y fait entre autre légèrement trop chaud.

Alors que deux marins sont de quart sur le pont, des cris se font entendre, suivis du bruit de quelqu'un qui tombe à l'eau. Héberté, l'autre marin parle rapidement d'un essaim d'insectes, le Bosun débarque très rapidement. Hoendaël continue sa petite enquête, portant une tenue d'apiculteur qu'il a trouvé dans les affaires de Capon.

Le soir, chacun est conscient que « quelque chose ne va pas », tandis que la brume faisant, nulle côté n'a été aperçue de la journée. Carlo tente tant bien que mal (plutôt mal) de faire comme si de rien n'était.

Jour 7 :

De passage dans la cale, (Jet de Détermination à 10 pour y entrer, à refaire toute les heures), un PJs y entend des bruits de claquement de dents. Anita

Vestanzi est assise dans un coin sombre, le visage livide, et apparemment incapable de parler. Une fois ramenée dans la cabine de son oncle, elle ne se souvient plus de rien, si ce n'est que la cale est dangereuse (mais elle ne le dira qu'à des gens l'ayant traitée en adulte), et que le seul endroit sûr est pour elle la cabine (et surtout le fauteuil de Carlo... Sous le portrait du Vénérable).

Si un PJ se met en « embuscade » dans la cale, sa vision se trouble petit à petit parmi les ombres multiples, avant qu'il ne distingue une étrange silhouette. Des Tests de Peur sont à faire, au premier raté le PJs tombe dans un état catatonique proche de celui d'Anita.

L'esprit : Il prend la forme d'un créole peu vêtu, aux mouvements souples et rapides, presque hypnotisant. Il siffle pour appeler des animaux, use de sa longue sarbacane, ou sort une étrange lame courbe et fine. Il ne sera jamais qu'entr'aperçu, et toujours dans la pénombre (cale, nuit, brouillard). Il ne peu pas être tué par des moyens normaux, mais le Vénérable peut agir, s'il se rend compte de ce qu'il se passe, ou si on embête son arrière petite nièce (B 3 F 6 W 5 R - P 4)

Milieu d'après midi, des cris horribles parviennent de la cabine des marins. Quand arrivent les PJs, l'un d'eux hurle « Serpents ». Effectivement, plusieurs reptiles sont présent dans le dortoir. Un jet de Esprit + Philosophie Naturelle à 20 permet d'identifier des espèce rares, inconnues sur le continent...

Le vent est tombé, et la chaleur monte autour des 30°, dans une atmosphère très humide. Un coucher de soleil magnifique, et un navigateur qui commence sérieusement a se demander ce qu'il se passe. Quitte à mettre une barque à l'eau pour aller voir. Des nausée, des hallucination. Jusqu'à de petites pirogues remplies de créoles armés.

Alors que tombe la nuit, un membre d'équipage crie d'un air incrédule « Terre... ». Les voiles sont parfaitement lisses, il n'y a plus un gramme de vent.

Des tambours semblent raisonner dans le lointain.

Jour 8 :



Si les PJs n'ont pas pris les choses en main, la situation se dégrade rapidement : l'esprit s'en prend à un personnage important, les morts se multiplient... Si la situation tourne au pire, Anita Vestanzi disparaîtra mystérieusement, tandis que le cadre au dessus de Carlo se videra de toute présence du Vénérable.

Action !

Fort heureusement, les PJs ne laisseront pas la situation se développer jusque là. De multiples recherches peuvent être faites, dans les affaires de Capon notamment, ainsi qu'une organisation efficace pour protéger tout le monde. Prendre conscience des signes du Vénérable et tenir Anita à l'œil peuvent également aider. Si l'esprit ne peut être combattu de manière normale (même si certains essayeront certainement), il y a un moyen d'apaiser sa colère : dans les affaires de Capon se trouve une série d'objets mortuaires (Jet de Esprit + Occultisme à 15 pour le comprendre), dont un étrange masque à double visage pris dans une tombe. Aux PJs de voir comment permettre à l'esprit de trouver le repos.

Plusieurs faits peuvent aider ou au contraire poser des difficultés aux PJs :

Mark Hoendaël : C'est à la fois la meilleure fausse piste et le meilleur allié des PJs. Il connaît Capon, et a discuté avec lui de l'Outremer. Il est très érudit, et

intelligent. Mais ses agissements, s'ils sont découverts, le feraient passer pour plutôt douteux.

Carlo Vestanzi : Il bloque toute décision d'action même sensée. Les PJs devront se passer de son aide, en faisant attention qu'il prend son rôle de capitaine très au sérieux (s'ils veulent faire des fouilles, ils auront à les faire dans son dos, ce qui n'est pas vraiment difficile). Ce n'est pas un méchant homme, juste un lâche.

Anita et le Vénérable : Le vieux comprendra très vite ce qui se passe, et le fera sentir à Anita. Elle aura ainsi à certain moment de très bonnes intuitions (notamment sur la cabine, où la présence de l'esprit la protège).

Une scène finale grandiose pourrait les voir amener l'objet à une pirogue de créoles armés, qui en prendront charge de manière solennelle...

Dénouement

Une fois le masque remis à qui de droit, les brumes retomberont sur le navire. Le lendemain matin, elle se lèveront sur le paysage bien connu de la Trade River. Les PJs seront en Eisen en milieu de matinée, nantis d'un récit plutôt peu crédible, mais d'une expérience enrichissante...

Pour la suite, des contacts avec Anita Vestanzi ou Mark Hoendaël peuvent s'avérer très intéressants pour certains PJs.