

Le trésor de Barbe Noire

par Cuchulain



« Bien mal acquis ne profite jamais », dit le proverbe. Mais, si Barbe Noire meurt, ce serait regrettable de laisser perdre le fruit de son labeur acharné, non ?

Aurez-vous assez d'estomac pour aller récupérer le trésor de Barbe Noire ?

Avertissement préalable

Tout d'abord, précisons que l'auteur n'a que peu (voire pas du tout) de connaissance maritime, l'inspiration de ce scénario est plus hollywoodienne qu'historique. Ce scénario est prévu pour les règles de Pavillon Noir.

(Les puristes reconnaîtront une petite inspiration des aventures de *Cobra* et de *L'île aux pirates* : on se refait pas).

Qui était Barbe Noire ?

Pour les ceusses qui ignorent qui était vraiment Edward Teach dit « Barbe Noire », je leur suggère de suivre ce lien qui vous mènera sur une courte biographie avec quelques liens pour plus d'éléments :

<http://www.pirates-corsaires.com/bar.htm>

(Notez que leur version diverge de l'ouvrage qui me sert de référence : *Les chemins de Fortune*, de D. Defoe)

Que vient faire Barbe Noire, ici ?

Barbe Noire fut marié à 14 femmes et abandonna vers la fin de sa vie son vaisseau mythique le « *Queen Anne's Revenge* » pour un petit sloop, pour des raisons pas vraiment connues. La raison de tout cela est fort simple...

En fait, Barbe Noire est depuis fort longtemps à la recherche d'un immense trésor. C'est une des raisons qui l'ont poussé à embrasser la piraterie. Sur un navire militaire : jamais il n'aurait pu disposer de tant de marge de manœuvre, et une grande partie du trésor risquait d'être confisqué par les autorités.

La carte de ce trésor appartenait autrefois à Israël Hands, le second de Barbe Noire, mais elle était incomplète. En effet, des éléments vitaux, comme la longitude, la latitude, et les indications pour se diriger sur l'île où était caché le trésor, manquaient.

Où trouver ces éléments ? Eh bien, sur le corps de 14 femmes, tatoués (sur divers endroits) et codés (pour que personne sauf lui ne puisse le déchiffrer) par Israël lui-même alors qu'elles étaient enfants. Israël Hands a pas mal boulingué et eu 14 filles, dans plusieurs ports.

Ne pouvant retrouver ces informations seul, il s'associa avec Barbe Noire... Mais pour aller sur l'île au trésor, il faut passer par des gorges étroites et peu profondes où seul un sloop peut se faufiler.

C'est la raison pour laquelle le navire « *La revanche de la reine Anne* » sera abandonné.

Les personnages

On considère que les personnages sont des matelots de Barbe Noire. Il convient donc que les joueurs aient choisi des carrières ayant un vague rapport avec la marine... Une petite introduction pourra faire rencontrer les joueurs et Barbe Noire.

[Je rajouterai, dans la version définitive de ce scénario, l'introduction que Raphaëlle a faite au Monde du jeu, et qui permet de rencontrer Barbe Noire.]

Un événement social important.

L'aventure commence par le 14^{ème} mariage d'Edward Teach avec la 14^{ème} fille d'Israël Hands, le 18 novembre 1718 dans la baie d'Ocracoke. La cérémonie est dite par un prêtre anglican qui avait eu le malheur de se trouver dans un navire récemment pillé par les pirates.

Après la cérémonie, une fête monstrueuse est improvisée.

Le lendemain, quatre messagers arrivent au camp et parlent longuement au capitaine, deux navires ont été armés par un gouverneur pour mettre fin à la carrière de Barbe Noire. Ça n'a pas l'air de perturber outre-mesure le colosse qui conti-

nue à faire le diable sait quoi dans sa cabine (il est, en fait, en train de reporter les dernières instructions d'Israël sur une carte) et ressort régulièrement pour se saouler et participer à la vie de l'équipage.

Le report est un travail long et fastidieux, et la patience n'était pas une vertu de Barbe Noire, d'où de fréquentes interruptions.

Le 20 novembre, Barbe Noire réunit ses 25 hommes d'équipage et leur propose une nouvelle chasse-partie ! Le but : trouver le fabuleux trésor des rois incas et vivre comme des rois. Cette proposition soulève l'enthousiasme de l'équipage.

Le bosco lui demande si une de ses femmes sait également où est son trésor.

Réponse : seul le diable et lui savent où il se trouve (le diable étant, en réalité, une petite statuette creuse représentant un dieu aztèque, récupérée par Teach et surnommée « le diable », dans laquelle Barbe Noire a caché la carte au trésor complète).



La mort d'une Légende

Le 21 novembre au soir, arrivée des navires venus arrêter Barbe Noire. Le capitaine passe la nuit à boire avec le capitaine d'un sloop de commerce.

Le 22 novembre, début de la bataille entre Barbe Noire et le lieutenant Maynard. Bataille qui se finit par un abordage sanglant où Teach est finalement tué après avoir reçu 27 blessures !

Tous les survivants de l'équipage de Barbe Noire furent emmenés par les vainqueurs et pendus (sauf un, qui

démontra qu'on l'avait forcé à s'enrôler dans le vaisseau de Barbe Noire).

C'est du moins ce que raconte l'histoire. Mais on peut considérer que les joueurs ont pu s'échapper (en faisant les morts par exemple), étant donné qu'au moment de l'abordage : une certaine confusion régnait...

Et la carte ?

L'histoire nous dit qu'un noir élevé par Teach avait reçu comme instruction de faire sauter le navire si ça tournait mal.

Ce qu'elle ne nous dit pas, c'est qu'il avait confié à un autre pirate le soin de donner à Israël Hands (blessé par balle lors d'une nuit d'ivresse par Barbe Noire lui-même) la fameuse statuette en bois.

Avec un jet en « pouvoir » réussi, un joueur pourra se souvenir que le prêtre qui avait célébré la cérémonie de mariage l'avait vu et comparé à un diable grimaçant. Il ne leur reste plus qu'à trouver un équipage pour partir à la recherche du fabuleux trésor de Barbe Noire...

Ils peuvent par exemple suborner l'équipage du sloop dont le capitaine avait passé la nuit précédente avec Barbe Noire ? Ou s'arranger avec le fameux capitaine sans nom (moyen d'introduire un nouveau joueur dans la campagne par exemple).

* * * * *



Rappel : ce 6^{ème} concours a été lancé sur le forum de la Cour d'Obéron, sur les éléments donnés par Eclat (en sa qualité de gagnant du 5^{ème} concours) :

- thème : la mort d'une légende ;
- élément : un événement socialement important.