

# LE TRÉSOR DU VIEUX BARBÉRIC

Le capitaine des p'tits pirates a appris sur quelle île le vieux Barbéric a enterré son trésor. Toute la troupe de p'tits pirates est aux aguets : ils ont une carte au trésor et sont persuadés qu'il s'agit de celui de Barbéric. Ils n'ont pas réussi à en convaincre le capitaine.

## SCÈNE 1: SORTIR DU BATEAU

Eh oui! Toute aventure a un commencement, aussi peu glorieux soit-il.

Selon le groupe, plusieurs options sont possibles :

1. Le capitaine les met au défi de trouver le trésor avant les grands. On passe alors directement à la scène 2.
2. Le capitaine refuse que les enfants participent aux recherches. Il leur demande de nettoyer le pont et d'aller dormir. Les enfants doivent donc trouver un moyen de s'échapper du bateau sans se faire apercevoir par les gardes en faction. Pour cela, ils peuvent employer plusieurs méthodes, à leur guise : sortir par une écoutille puis nager jusqu'à l'île, faire une diversion pour «emprunter» un canot ou passer par la passerelle, etc. Le bateau est assez bien gardé: plusieurs pirates sont en faction à côté de la trappe qui mène aux soutes et jouent aux cartes, et deux pirates gardent la passerelle qui mène au rivage. S'ils attendent la nuit, ça devrait leur faciliter la tâche.

## SCÈNE 2: RENCONTRE AVEC LE FANTÔME

Une fois arrivés sur l'île, les aventuriers ne sont pas au bout de leurs peines. Ils vont devoir utiliser leur imagination pour s'orienter dans la bonne direction : ils peuvent utiliser la boussole pour se repérer avec la carte, ou monter à un arbre/utiliser la longue-vue pour trouver des points de repère. En s'enfonçant dans la forêt, ils commencent à entendre des hurlements : « rendez-moi mon trésor, rendez-moi mon trésor ». S'ils sont assez courageux pour s'approcher de la source de ces cris, ils découvrent un fantôme, assis sur une pierre, en train de pleurer. Habillé comme un pirate, avec un bandeau sur l'œil et un chapeau de capitaine, il met un moment à s'apercevoir de la présence des enfants. Il se montre surpris de les voir mais pas du tout agressif. En discutant, il leur dit qu'il est le capitaine Barbéric et leur apprend



*Pour ce scénario, vous aurez besoin de la carte au trésor, page 6.*

qu'il a enterré son trésor juste à côté (on voit en effet un énorme trou à côté de la pierre). Mais malheureusement, des chimpanzés sont venus le déterrer et l'ont emporté chez eux. Tant que son trésor n'aura pas retrouvé sa place, le fantôme de Barbéric errera dans l'éternité.

## SCÈNE 3: À LA RECHERCHE DU TRÉSOR

Si les enfants veulent retrouver les chimpanzés, rien de plus facile: Barbéric leur indique la clairière où ils ont élu domicile. À partir de là, ils ont deux solutions: aller récupérer le trésor en douce pendant que les singes dorment (ils doivent alors se montrer très discrets et ne pas réveiller les chimpanzés) ou entamer des négociations par langage des signes avec le chef de la bande.

Dans ce cas, les chimpanzés leur montrent qu'ils essaient de manger les pièces d'or du trésor de Barbéric et ils leur font des signes indiquant qu'ils ont très faim. Puis, ils leur indiquent quelques bananiers, couverts de fruits, mais également enveloppés d'une liane très épaisse et très solide. Avec un peu d'ingénuité et d'acrobatie, ainsi qu'avec les outils appropriés (un silex, un couteau, etc.), les enfants peuvent alors libérer les bananiers de la plante grimpante. Les singes, reconnaissants, se jettent sur les bananes et laissent le trésor aux aventuriers. Ils peuvent alors le rapporter à Barbéric, qui leur offre généreusement la moitié de son coffre en échange de leur aide.

Il ne reste plus qu'à nos apprentis pirates à retourner triomphants au navire !

## L'ÎLE MYSTÉRIEUSE

Lieu : L'île des Pirates, sur les quais, la nuit. Les enfants ont une importante mission à accomplir pour leur capitaine. Ils doivent s'introduire de nuit sur le Griffon noir, le navire du pirate Jim le Vert, pour lui dérober une carte au trésor (si ça n'a pas encore été joué, ce peut être celle du trésor de Barberic).

### ACTE I : LE PORT

Le port est sombre, et à part quelques lanternes vacillantes, la grande rue est plongée dans l'obscurité. Les tavernes sont pleines et ont fermé leurs portes, seuls quelques marins ivres passent ça et là. Sur le pont du Griffon Noir, trois marins un peu éméchés sont en train de jouer aux dés assis à même les planches. L'un d'eux est déjà endormi et les autres commencent à piquer du nez : ils ont arrosé l'énorme butin ramené lors de leur dernier coup.

Il leur faudra trouver un stratagème pour ne pas se faire voir par les marins jusqu'à ce qu'ils s'endorment ou pour leur faire peur et qu'ils fuient ainsi le navire.

Une fois les marins hors jeu, ils peuvent commencer à explorer le navire. La cabine du capitaine est facile à trouver. Elle est équipée d'une couchette, d'un coffre, d'un bureau avec des papiers éparpillés dessus et un tiroir fermé à clé, d'un portemanteau avec le manteau du capitaine accroché dessus (il fait chaud dehors). Soit les enfants trouveront un stratagème pour ouvrir le tiroir (c'est plus simple s'ils ont fait fuir les matelots de garde), soit ils trouveront la clé dans la poche du manteau.

### ACTE II : CA TANGUE, MOUSSAILLON

Lorsque les enfants regagnent le pont, que ce soit après avoir dormi dans la cale ou juste après avoir exploré, ils ne verront plus l'île des pirates. Ils sont seuls et en pleine mer (si les marins étaient endormis sur le pont, considérer qu'ils ont sauté à l'eau en voyant l'île s'éloigner). Ils pourront tenter de diriger le navire, mais seuls à la manœuvre c'est trop difficile (ils doivent s'y mettre à plusieurs pour manœuvrer le gouvernail, les voiles sont très compliquées à orienter, et les changements de vents les obligent à sans cesse y retourner).

Leur faire comprendre qu'ils doivent pour réussir à manœuvrer le navire être trois fois plus nombreux.

Après quelques instants, ils pourront apercevoir une île (si certains réussissent un jet de Cervelle,



ils sauront que ce n'est pas l'île des pirates) Les courants y entraînent le navire qui vient s'échouer sur le sable.

L'île montre tout de suite qu'elle n'est pas déserte, sur la plage sont dressés des grands piques de bois sur lesquels sont accrochés des cornes d'animaux ainsi que des fétiches de bois et de verre pour effrayer les arrivants. Les habitants sont une tribu primitive de l'océan pacifique (ne pas hésiter sur les clichés : os dans le nez, pagnes de feuilles, fétiches, etc.) ils portent des lances et des arcs et patrouillent la zone.

### ACTE III : LES ENFANTS À LA RESCOURSE !

Quand ils comprennent la situation, ils entendent que quelqu'un les appelle (discrètement) depuis un buisson. C'est un marin d'un navire de commerce qui a coulé dans la zone. Lui et x de ses camarades (x étant le nombre de personnes manquant pour la manœuvre) ont nagé jusqu'à l'île. Les autres ont été capturés par les indigènes.

Les enfants peuvent voir de la fumée qui vient d'une clairière dans la forêt, c'est un camp de prisonniers retenus par les indigènes qui sont en train de faire chauffer un grand chaudron pour en faire cuir quelques uns et les manger. Il y a juste le nombre de personnes qui leur manquait pour manœuvrer le navire.

Les adultes prisonniers sont leur seul espoir de regagner l'île des pirates. Il leur faudra trouver un stratagème pour libérer les prisonniers.

S'ils sont un peu perdus, leur ami marin leur suggérera de détourner l'attention des cannibales pendant qu'il libère les prisonniers.

Les enfants pensent souvent à mettre le feu. Ne pas oublier de leur demander quelques jets de dé pour réussir à le contrôler.

Il leur faudra ensuite fuir à travers la forêt et repartir à bord du Griffon Noir vers l'île des pirates.

Ce scénario peut directement être suivi par « À l'abordage ». Sinon, les enfants seront accueillis en héros en arrivant au port. Jim le Vert est heureux de retrouver son navire, qu'il aurait perdu en mer sans les enfants, et veut bien leur offrir la carte.

## À L'ABORDAGE !

S'ils ont joué le scénario "l'île mystérieuse", les petits pirates sont sur le trajet du retour vers l'île des pirates à bord du Griffon noir avec quelques marins.

Sinon, ils sont sur un navire qui a été pris récemment et doivent rejoindre leur capitaine sur une île au trésor. Ils sont avec une poignée d'adultes pirates (deux fois plus que d'enfants)

Leur pavillon noir est levé bien haut alors que le vent gonfle leurs voiles, quand, aux abords d'un archipel, ils aperçoivent le mât d'un autre vaisseau croiser derrière une île ...

Un jet de cervelle réussi leur permettra de reconnaître le blason du gouverneur Cole O'Neial), corsaire du roi et célèbre chasseur de pirates ! Ce tyran des Antilles est connu pour le triste sort qu'il réserve aux pirates qu'il attrape ! Il les accroche par les pieds et les plonge dans un bac rempli de crabes qui leur pince les joues !

### SCÈNE 1 : COURSE POURSUITE OU CANONNADE !

Le navire semble les avoir repérés ! Il fonce vers eux en chargeant ses canons... le combat sera rude, les petits pirates vont-ils choisir la fuite pour éviter le triste sort réservé aux pirates capturés ou vont-ils tenter de libérer les Caraïbes du terrible gouverneur Cole O'Neial ? Les adultes ne savent pas quoi faire (si ce sont les marins, ils sont perdus, ils ne savent pas se battre. Si ce sont les pirates, ils sont incapables de se mettre d'accord), les enfants vont devoir décider.

Quoi qu'ils choisissent, chacun à son poste pour manœuvrer le navire ! On aura besoin de quelqu'un de fort au gouvernail, quelqu'un d'agile et courageux sur les voiles, quelqu'un de précis au canons et courageux ou observateur en vigie pour éviter les récifs de l'archipel.

Si les pirates fuient, les corsaires tenteront d'éperonner les pirates, et si leur navire est endommagé par les réussites du canonier, ils tenteront le tout pour le tout en un abordage sauvage ! Si les pirates prennent l'initiative ... N'hésitez pas à faire subir quelques tirs de canon au navire pirate pour leur rappeler que les corsaires ne sont pas des rigolos ... 2 jets selon leurs spécialités leur serviront à se coordonner pour voir les récifs, manœuvrer pour les éviter ou empêcher le harponnage, et réussir de bons tirs de canons.



Pour ce scénario, vous aurez besoin du plan de navire page 5.

### SCÈNE 2 : A L'ABORDAGE !

Quel que soit le groupe qui lance le premier les grappins, les cordes sont vite tendues pour l'abordage ! (un jet de corps pour lancer un grappin ou passer le bastingage)

Les pirates ne sont pas très nombreux, le meilleur moyen d'obtenir la victoire est de prendre un otage. Les adultes présents sur le navire demanderont aux enfants de se faufiler inaperçus dans le navire pour en prendre un.

Tous les coups sont permis pour se débarrasser des cruels corsaires qui pourraient leur faire obstacle : leur faire tomber les voiles sur la tête pour les assommer, mettre de l'huile par terre pour les faire glisser, les coincer dans des tonneaux ou utiliser les cordages pour les faire tomber par dessus bord ou leur attacher les pieds ! (décrivez l'environnement pour qu'ils aient les idées par eux même ou suggérez simplement si les idées manquent).

### SCÈNE 3 : A LA RECHERE D'UN OTAGE

En fouillant dans les cabines, les petits pirates vont tomber nez à nez avec une jeune fille de leur âge fort bien habillée. Il s'agit de la fille du capitaine, et elle est d'accord pour aider les pirates à jouer un bon tour à son père.

### FINAL : RENCONTRE AU SOMMET !

Voyant ses troupes être mises hors combat une par une, le gouverneur Cole O'Neial descendra en personne de son poste de commandement pour se jeter dans la bataille ! C'est un fin bretteur et il pourrait bien blesser un ou deux adultes si les petits pirates tardent à intervenir. En voyant sa fille otage des pirates, O'Neial sera prêt à négocier pour la récupérer. Mais il sera rusé, aux petits pirates de bien négocier les termes de l'échange pour ne pas se faire avoir.

# LA FORTERESSE DU GÉNÉRAL COLE O'NEIAL

## INTRODUCTION : L'AUBERGE DU PÉLICAN BOUCANÉ

Le jour se lève sur les Caraïbes, plusieurs équipages pirates se retrouvent au Pélican Boucané, sur le port, pour parler d'une affaire grave. Les p'tis flibustiers se sont donc approchés pour entendre ce qu'il s'y dit. Ils peuvent entrer au bagout (jet de -Cœur-), ou écouter à la fenêtre (tête pour entendre, muscle pour la discrétion) : le problème est grave, le terrible général Cole O'Neial, qui a juré de chasser les flibustiers des Caraïbes, possède une carte des repaires pirates de tout l'archipel ! Il va appareiller dès demain pour chasser les pirates de l'archipel. Les grands ne peuvent pas s'infiltrer dans la forteresse, et ils ne font que parler alors qu'il faut agir vite !

## SCÈNE 1 : S'INFILTRER DANS LA FORTERESSE

Les deux gardes en faction, pas très concentrés, regardent les chariots qui passent, allant vers le marché qui s'installe en bas de la rue. Ils ont l'air très intéressés par les odeurs de nourriture qui s'en échappent, et malheureux de devoir rester à leur poste.

Plusieurs solutions s'offrent aux jeunes héros, grimper à une balustrade sur le côté -muscle-, demander à un marchand du coin d'attirer leur attention (la boulangère, la grande sœur qui rentre du marché avec des gâteaux tous chauds ? cœur) ou profiter d'un moment d'inattention pour se faufiler -muscle, l'un des enfants peut aussi attirer leur attention en leur volant un objet -muscle- ou en se moquant d'eux -cœur-, les gardes le poursuivront certainement ! Ou bien combattre, mais attention ! Il faudra être rapide pour que les gardes ne donnent pas l'alerte ! Toute idée venant des enfants sera bien sûr meilleure...

## SCÈNE 2 : "UNE DIVERSION" ... POUR PRENDRE LA CARTE ?

La forteresse est grande et patrouillée, les gardes se déplacent par deux et il faudra faire attention pour qu'ils ne donnent pas l'alerte ! En cherchant la carte, ils peuvent entendre les cris de gens en pleine dispute à la porte. Des esclaves venus apporter leurs taxes (vaches, cochons, poulets, fruits tropicaux et canne à sucre) sont retenus par les gardes et commencent à s'énerver : ils veulent voir le général ! La carte se trouve dans le bureau d'O'Neial, sur sa table. Il est en plein conseil de guerre avec dix capitaines de marine et tous regardent la carte, sur laquelle une trentaine de



petits bateaux de bois représentent leur flotte. Avec tous ces militaires, difficile de subtiliser la carte ... à moins d'attirer l'attention des capitaines dans un autre lieu ! En ouvrant la porte aux paysans et à leurs animaux (assommer les gardes ou détourner leur attention), le général sera obligé d'intervenir !

## FINAL

Profitant du tohu-bohu à l'entrée, les petits pirates peuvent subtiliser la carte, mais deux capitaines les voient et donnent l'alerte ! Pour s'enfuir : il faudra les combattre pour passer la porte, ou passer par les fenêtres ou le balcon donnant sur la mer, c'est au choix de nos héros du jour ! Un petit jet de -muscle-, pour la forme permettra aux petits sacripants d'échapper aux dizaines de soldats qui se lanceront à leur poursuite. Ils pourront les semer dans le marché ou être sauvés par les grands pirates venus en renfort, puis sauter dans le bateau qui les attend au port !