

MYSTÈRE & FORTUNE

VONT SE SUCCÉDER CURIOSITÉ, MAUVAISE FORTUNE ET DÉCOUVERTE FORTUITE

Ce scénario est destiné à une MJ et joueurs débutants. L'intrigue est assez linéaire et apporte peu de conflits, avec un usage ou implication vaudou quasi nuls.

Le vaudou n'a pas une importance capitale dans le déroulement de l'intrigue. Mais il peut toujours venir en aide ou en opposition si les joueurs et MJ le souhaitent.

Les aléas de la vie réservent parfois de belle surprise !

AVANT-PROPOS

La MJ peut placer cette courte intrigue (court voire moyen-métrage, cf. p. 24, LdB) à n'importe quel moment ou endroit pour que les PJ soient occupés de naviguer sur les flots. Il y a bien toujours une île (encore) inconnue où accoster dans ce fourmillement d'îlots inexplorés.

Par LdB, on entend le livre de base de Capitaine Vaudou.

Pour mieux se repérer dans le renvoi des scènes, leur numérotation (entre parenthèses) se poursuit d'Acte en Acte.

A L'ORIGINE

Le bateau des PJ se trouve en mer, non loin des côtes, naviguant en cabotage mais en tout cas éloigné d'un spot de civilisation.

L'HISTOIRE (EN BREF)

Les PJ découvrent un tonneau intact à la dérive. À l'intérieur, dans du formol, un spécimen d'un animal inconnu – peut-être l'ont-ils déjà croisé dans leur carrière de boucanier – un tautou à six bande (ou tatou jaune).

C'est un groupe de scientifiques qui l'a perdu de sa cargaison. Ils sont en expédition scientifique

de découvertes et d'autres relevés topographiques. Les PJ constatent un manque d'eau potable. La leur s'est viciée et se trouve être impropre à la consommation. On aperçoit une petite île au loin pour se ravitailler.

Sur place, les scientifiques ont accosté non loin pour effectuer quelques réparations à leur navire qui avaient occasioné la perte d'une partie de leur cargaison.

Les PJ ne vont pas tarder à le croiser. A eux de décider du sort de cette rencontre.

Ensuite, ils feront connaissance avec les locaux qui sont plutôt bienveillants avec eux.

Ils peuvent s'aventurer dans la jungle beaucoup plus hostile et découvrir un temple mystérieux et regorgeant de richesses avec une réserve d'eau douce.

S'ils le pillent, les indigènes se montreront hostiles et les harceleront jusqu'au moment où ils regagnent leur bateau amarré sur les rivages.

Ou alors, ils repartiront en bons termes avec quelques viandes (poisson) séchées ou mystérieux breuvage ou onguents curatifs et de solides réserves d'eau.

Acte I

Tonneau intact à la dérive

Une aventure qui débute *in medias mare* pour nos PJ. La vigie a détecté quelque chose au loin qui flotte au gré de la houle. Elle repère bien vite ce qui semble être un tonneau en bois, qui plus est intact ! Tout cela est fort intrigant.

Scène 1 – Le repêcher

Tout le monde est sur le pont et y va de son commentaire sur le moyen de récupérer le curieux objet qui flotte entre deux eaux.

Le Capitaine peut donner des ordres pour qu'on s'approche doucement et qu'on le repêche du bastingage avec une pique d'abordage.

Ou alors, on met à la mer une chaloupe et une petite équipée qui part le récupérer en mer pour l'emmener et le hisser sur le pont.

Pendant ces manoeuvres, la vigie est invitée à ne pas le perdre de vue et guider les hommes et équipée lancée à sa récupération.

Tous sont fort intrigués et les paris vont bon train sur ce que pourrait contenir la grosse barrique.

Scène 2 - L'examiner

Une fois le tonneau ramené à bord, tous sont impatients de voir ce qu'il contient.

Il semble bien scellé et en parfait état. Son calfeutrage et le travail du tonnelier effectué montre qu'il est parfaitement étanche avec un test d'Esprit+Perception+Artificiel+1.

A l'intérieur, il y a comme un liquide qui baldingue et un objet lourd qui barbote dedans.

Avec quelques outils tels un pied-de-biche ou une pique, il est facile de l'ouvrir ou de le mettre en perce aussi avec une hache d'abordage. A l'intérieur, il y a un liquide froid et quasi transparent, un peu gluant (formol avec un test d'Esprit+Perception+Artificiel-2) - le métier de docteur peut s'appliquer - et une sorte d'animal. Il s'agit d'un tatou jaune (ou à six bandes) mort et parfaitement conservé (voyez l'illustration pour la description de l'animal).



Un boucannier peut facilement reconnaître l'animal avec un test d'Esprit+Perception+Artificiel - la profession de boucannier peut s'appliquer.

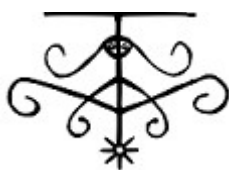
Cet animal auprès d'un collectionneur ou d'un cabinet de curiosités pourrait rapporter quelques dizaines de P8 (7d).

Le tonneau a dû se perdre du pont ou de la cargaison d'un navire. Le Bosco, une fois la révélation passée, renvoie tout le monde à son poste, occupation ou à ses quartiers.

Crédit illustrations

Frans Post (1612-1680)

<https://www.rijksmuseum.nl/fr/pers/persberichten/decouverte-spectaculaire-de-dessins-de-frans-post>



Acte II

Problème d'intendance

L'équipage du navire doit faire face à un problème de taille en matière de subsistance et d'approvisionnement. Les stocks d'eau potable se sont viciés et pas mal de nourriture s'est gâté à un point d'être devenus immangeables.

Malchance ou malédiction ? On laisse la MJ choisir en fonction de sa campagne, de ses joueurs et des « dettes » ou « vengeance » de l'un ou l'autre loa.

Mais ici et maintenant, il faudra penser à se ravitailler.

Scène 1 (3) – Y a comme un manque

Le commis de cuisine en a informé le Cuisinier à bord. Il n'a pu aller chercher les stocks de nourriture voulus et a dû constater que ceux-ci sont avariés et complètement impropres à la consommation. Même quelques efforts de « remballage » ou d'accodement voir même un peu de bonne volonté n'y feront rien. Immangeable ! De plus et c'est pire encore, les réserves d'eau sont remplies de miasmes malodorants et gluants. Infect et imbuvable. Le Capitaine va en être averti.

Le tatou conservé dans son formol n'y est pour rien, surtout qu'il est conservé dans la cargaison séparée des réserves alimentaires. Au cas où un marin/PJ s'interroge...

Scène 2 (4) – Besoin de ravitailler

Le Capitaine très vite décide qu'il faut se ravitailler d'urgence et consulte son Navigateur pour savoir s'il a connaissance d'un endroit où l'on pourrait accoster pour envoyer une équipe de boucanniers organiser tout cela. Les PJ feront bien sûr partie de l'équipe qui sera envoyée à terre. Il va être prévu de l'équipement, des armes, des tonneaux, du matériel de boucannage, etc. Il va falloir rester quelques temps sur place, le temps de boucanner la viande pour en assurer sa conservation.

La MJ peut soit décider qu'un test d'Esprit+Perception+Artificiel est possible, à l'aide de cartes ou de portulans pour trouver une île et ordonner au Pilote de l'atteindre et de faire route vers elle, toutes voiles dehors.

Ou alors, proche des rivages, on prie la Vigie d'être attentif aux moindres signes de rivages ou de côtes et de le signaler immédiatement. Il faut réussir un test de Corps+Perception+Nature pour distinguer une ligne à l'horizon ou des branches ou des oiseaux marins piallants, signes qu'on est proche d'un rivage.

Acte III Île en vue !

Une île, a priori déserte et inconnue de tous est aperçue. On y fait route et on va y faire débarquer plusieurs Escouades (soit 5 personnes). Là, il faudra organiser un bivouac et campement qui servira de camp de base aux chasseurs et ravitailleurs. Très vite, ils découvriront qu'ils ne sont pas seuls et qu'ont aussi débarqué les scientifiques venus explorer l'île et en assurer sa cartographie. Une occasion de piraterie à ne pas manquer ! Après tout, *forban un jour, sacripan toujours !*

Scène 1 (5) – Y accoster

Les équipées sont constituées et outillées comme il se doit. Elles quittent le navire qui a mouillé l'ancre en mer, proche du rivage. Ils vont très vite atteindre le littoral et constater que cette île possède une flore luxuriante et généreuse et une faune abondante et appétissante. Le paradis pour les boucaniers.

Arrivés sur la plage, ils vont établir un campement et commencer à prospecter aux alentours. Ils vont devoir se répartir les tâches comme trouver notamment un point d'eau. Les PJ constituent l'équipe d'exploration pendant que le restant des hommes établissent les fondements du camp de base et participent aux corvées comme défrichage, ramassage de bois pour le feu, monter les tentes, etc.

Après un test d'Esprit+Action+Nature, il est décidé de s'aventurer quelque peu dans la jungle et grimper à un arbre pour mieux y distinguer ce qu'il y a aux environs.

De là, on décidera vers où mener l'exploration, suivant les côtés ou au contraire s'aventurer dans la forêt tropicale.

Pour grimper à l'arbre, il faut réussir un test de Corps+Action+Nature qui peut être facilité en choisissant un arbre parasité par quelques lianes.

De là, on a une vue imprenable. La Vigie serait parfaite pour se hisser facilement là-haut et ensuite inspecter l'horizon. Elle en a l'habitude du haut du grand mât, installée dans la hune.

Scène 2 (6) – Pas si déserte que ça

On aperçoit qu'un autre navire mouille dans un ancrage pas si éloigné d'ici dans une sorte de crique. C'est un petit bâtiment civil. On n'aperçoit pas bien ses couleurs. Il s'agit du cotre batave *L'Amsterdam*.

Par contre, en bordure de plage, une fine fumerolle s'élève de la canopée. Il doit y avoir un campement. On dirait qu'une partie d'équipage a aussi décidé d'accoster et de visiter cette île mais à partir d'un autre cadran.

S'il est décidé d'aller inspecter tout cela d'un peu plus près, la MJ est invitée à poursuivre cette scène. Si non, reportez-vous directement à la scène 7.

La progression au milieu de la jungle luxuriante est plutôt éreintante si on échoue un test de Corps+Résistance+Humain. Il est facile de suivre la plage pour rejoindre l'endroit repéré à l'instant. Par contre, à l'approche du campement adverse, il sera aisé d'être repéré avec un test de Corps+Perception+2 pour un guetteur situé sur la plage de sable fin et blond.

Le campement est occupé par des hommes de sciences et quelques servants chargés de le ravitailler. Ces derniers sont habillés de redingotes distinguées et bien occupés et surtout munis de tout de sorte d'outils de mesure tels que compas, perche gradué, sextant et grandes feuilles de parchemin. Pas vraiment d'armes.



Ils ont déjà aussi quelques spécimens d'emprisonnés dont un paresseux qui se meut peu et lentement dans sa cage de métal (voyez l'illustration pour sa description).



Les PJ peuvent reconnaître la même sorte de tonneau qu'ils ont repêché précédemment. D'ailleurs, deux hommes y déversent, sous l'oeil attentif et instructions précises d'un scientifique, cet étrange liquide (formol).

Il n'y a aucun homme en arme si ce n'est une vigile postée sur la plage avec un long fusil chargé et une corne. L'alerte fera sûrement débarquer des hommes du navire.

Il faudrait la neutraliser discrètement avec un test de Corps+Action+Humain-2 pour ensuite se rendre maître du campement. Les gens sur place n'opposent aucune résistance. Par contre la vigile même menacée et entourée par plusieurs hommes armés tentera de faire retentir son cor.

Combat et abordage

Les hommes de sciences n'ont aucune idée de comment se battre ou se défendre (et encore moins les capacités). Ils n'ont aucune caractéristiques de Combat.

Pour le restant de l'équipage de leur petit navire (un cotre), une douzaine d'hommes, ils ne devraient pas opposer une farouche opposition surtout si le navire des PJ, manoeuvrant quelque peu, les prend à revers et leur envoie une bordée dévastatrice avant de passer à l'abordage pour les neutraliser s'ils ne sont pas rendus avant.

Un repérage préalable (test d'Esprit+ Perception +Humain-2) permet de noter que l'équipage est assez restreint et que se concentrer sur sa décimation peut s'avérer un choix payant surtout pour les faire capituler.

Attaque surprise, cannonade à la volée et abordage bref et sanglant

La distance initiale se calcule en lançant 3d (max. 12) ou sera arbitrairement décidée par la MJ.

A partir d'une distance de 6, la cannonade est possible surtout avec de la mitraille.

Mais le Capitaine veut peut-être surprendre au dernier moment l'équipage adverse et fondre sur lui pour lui tirer une première bordée quasi à son contact (0). Le navire est surpris et prendra un voire deux tours pour commencer à se dégager s'il n'est pas rattrapé par le navire des PJ qui lance l'abordage sanglant et bref à son encounter. Vu le peu d'hommes à bord, on reste sur un engagement hors combat de masse (p. 40, LdB).

Membre d'équipage de *L'Amsterdam*

PNJ Moyen (6), Marin.

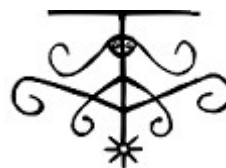
Rançonnage

On peut espérer tirer près de 4000 P8 par scientifique lors de la tractation d'une rançon moins d'éventuels pourcentages de commission qui diminueront la somme mais accéléreront son encaissement. Aux PJ de choisir.

Plunterage

Que personne ne se prive du droit de *plunterage*. Pratique du monde maritime qui consiste que lors d'une prise, les membres de l'équipage d'un navire armé en course peuvent s'approprier, à titre individuel, les effets personnels de leur homologue ennemi.

La Meneuse de jeu détermine ce qui pourrait revenir à l'un ou l'autre PJ ou PNJ en fonction de leur poste comme par ex. des instruments plus précis ou des cartes octroyant des diminutions des difficultés pour certains Tests.



Cargaison et matériel

Le navire ne comporte pas de cargaison précieuse si ce n'est la matériel de recherches, de mesures qu'emploient les hommes de science et les spécimens qu'ils ont déjà pu consigner comme par ex. un *paresseux*. Ils peuvent aussi trouver des cartes dévoilant avec précision ce que recouvrait auparavant la Terra Incognita dans les parages. De précieuses données pour le Pilote lors d'une course-poursuite dans ces parages.

Prendre possession du navire

Le navire a besoin de réparation avant de pouvoir reprendre la mer avec une partie de son équipage pour venir gonfler la flotte des navires des PJ. Il s'était arrêté ici s'occuper d'avaris rappelon-le.

Il faut une dizaine d'hommes pour le diriger. Certains marins hollandais peuvent choisir de rejoindre les rangs de la piraterie s'ils sont encore vivants et jugés nécessaires et aptes. La MJ arrangera ces détails avec ces joueurs.

Crédit illustrations

Frans Post (1612-1680)

<https://www.rijksmuseum.nl/fr/pers/persberichten/decouverte-spectaculaire-de-dessins-de-frans-post>

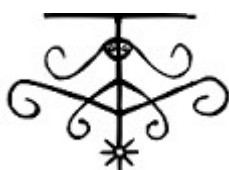
Acte IV

Autochtones et autres curiosités

Revenus de leur expédition face aux hommes de sciences ou après s'être installés, les PJ vont faire connaissance avec les autochtones et les richesses dont regorgent ces lieux sacrés.

Vont-ils le faire en respectant les us et coutumes locales ou au contraire, vont-ils se montrer *conquistadors* face à ces indiens et subir leur courroux ?

A l'attention de la MJ, cette peuplade et sa localisation précises sont laissées floues pour qu'elle puisse placer cela à sa guise. Quitte même à ce que les PJ « baptisent » (surnomment) ces lieux et tribue.



Scène 1 (7) – Locaux bienveillants

Les PJ se trouvent au campement au moment de cette rencontre. Une délégation d'indiens qui peuplent cette île viennent leur rendre visite. Ils sont animés d'attentions pacifiques et bienveillantes. Même s'ils tiennent leurs sagaies et flèches encochées, ils présentent sur des feuilles de palmier ou bananiers des fruits appétissants et des noix de coco coupées en deux, gorgées d'eau.

Ce sont des guerriers, hommes et femmes. La MJ peut les considérer comme des Arawaks (décrits p. 92, LdB).

Si les PJ réagissent de manière pacifique, comme eux, tout se poursuit bien. Si non, reportez-vous à la scène 10 à la différence qu'il n'y a pas de course-poursuite mais que l'opposition est directe et frontale. Ils sont une dizaine sur place (2 escouades).

Avec un Test de Coeur+Action+Humain, les PJ peuvent réagir avec sympathie et amicalité et faire en sorte qu'ils se montrent disposés à leurs égards.

Un Test d'Esprit+Action+Humain-2 permet de se faire comprendre pour la suite du scénario. Un P(N)J et un Indien arrivent à se comprendre mutuellement. La connaissance de langage permet d'ajouter un bonus comme une empathie importante (score de Coeur important) à la discrétion de la MJ.

Ils les invitent à le suivre dans la jungle pour leur faire découvrir un lieu où puiser de l'eau potable.

Scène 2 (8) – Jungle hostile

Voilà les PJ partis en expédition (avec les Indiens s'ils sont toujours en bons termes avec eux) à la recherche d'eau potable dans la jungle profonde et inconnue, souvent dangereuse voire même mortelle.

La végétation est luxuriante, abondante et magnifiques mais tantôt piquante, lacérante ou encore irritante. La progression est difficile et éreintante (Test de Corps+Résistance+Humain-1) sauf s'ils sont guidés par les Indiens auquel cas, le test n'est pas nécessaire.

Ils traversent un marais poisseux à l'épaisse gangue boueuse, un véritable bournier d'où s'extirpent, au prix d'efforts surhumains, des bruits de succion, de cloaque... où il leur faut sans le guidage des Indiens réussir un Test de Corps+Résistance+Humain-2.

Quoi qu'il en soit, tout à chacun doit réussir en séjournant sur l'île un Test de Résistance de Corps+Résistance-2 (p. 22, LdB) pour ne pas contracter la malaria (Virulence 2). Il faut compter 9-14 jours (8+1d) d'incubation. Ceci les affaiblit avec un malus de 1 permanent tant qu'ils ne sont pas guéris avec un traitement adéquat (Guérir les maladies - p. 22, LdB) avec l'aide des plantes données en cadeau à la scène 9.

Ils se feront aussi attaquer par un jaguar (p.24, LdB) et pourront peut-être montrer la puissance de leurs (assourdissantes) armes à feu face aux Indiens qui en seront grandement impressionnés même s'ils pourront remarquer leur précision à la sarbacane empoisonnée.

Le danger ne devrait pas être très grand mais doit permettre à la MJ de faire partager à chaque camp leur habilité et point fort respectifs quant à leur armement et aptitude à combattre.



Scène 3 (9) – Architecture complexe et inconnue

Ils arrivent enfin à une sorte de clairière majestueuse. Il y trône un magnifique temple de forme pyramidale de quelques étages construit

en énormes pierres, demeurant sous l'étreinte d'énormes racines de kapokiers (ou fromagers) comme on peut voir dans les ruines d'Angkor (voir l'illustration supra) à la différence notable que les lieux sont ici intacts et efficaces.

À côté de cette infrastructure relativement trappue, se trouve une cascade qui dispense son eau limpide et cristalline.

On invite les PJ à y puiser l'eau nécessaire afin de reformer leur réserve.

Ils n'ont pas choisi de les faire traverser ou découvrir leur village pour le préserver et garder sa localisation exacte inconnue des PJ ne sachant pas qu'elles sont leurs véritables intentions et voulant rester prudents.

On ne les autorise pas à visiter le temple. Il est surveillé et ils pourraient être tentés d'y pénétrer (voir scène 10) à la faveur de la nuit, à la recherche de richesse alors que tant de cadeaux venant du cœur leur sont servis - non pas sur des plateaux d'argent - sur des feuilles de bananier.

Mais durant leur séjour ici, les Indiens vont régulièrement entrer en contacts avec eux leur présentant des offrandes et cadeaux tels que du poisson fumée (que les boucaniers trouvent fort à leur goût et parfait pour reconstituer leur réserve) et des plantes qui forment la base de leur pharmacopée et dont ils expliquent les effets bénéfiques et curatifs.

Nul doute que le médecin de l'équipage pourra en faire excellent usage face à certains maux comme maladie ou brûlures.

Pharmacopée locale

Contre les morsures de serpent, ils peuvent compter sur plusieurs plantes (6 applicatoin) qu'on leur offre et qu'on leur montre afin de les retrouver et pouvoir s'en servir par la suite.

Ça permet de Guérir un empoisonnement (p. 22, LdB). De plus, la difficulté du test peut aussi être diminuée en faisant usage de ces feuilles.

Plusieurs drogues ont la réputation de guérir et même de prévenir les morsures de serpent. L'idée de prévention est en effet intimement liée à celle de remède et renvoie ainsi à un autre

concept essentiel de la pensée créole, celle de la force de certaines plantes.

La *Psychotria ulviformis* (Rubiacées) (ou *Palicourea*) et *Mikania guaco* (Asteracées) (ou *guaco*) dont l'aspect des feuilles pour les deux, et le port lianescent pour la seconde, évoquent la silhouette et la tête d'un serpent.

Le guérisseur-sorcier, un peu herboriste de la tribu explique leurs vertus immunitaires de la manière suivante : une fois absorbé le breuvage constitué par une macération de ces plantes dans du tafia (alcool tiré des mélasses de canne à sucre), le serpent (ou du moins son émanation) est en vous et ne pourra plus vous mordre. La théorie de la signature(*) est ici manifeste. Il en va de même pour le *Draconium polyphyllum* (Aracées) (ou aracée), appelé quelquefois serpentère, dont la partie aérienne évoque parfaitement la tête d'un serpent (comme un cobra) et est employée aussi comme alexitère (prévient l'effet des poisons et des venins).

(*) Pour les Créoles, la nature est porteuse de signes permettant aux êtres humains d'ajuster leur conduite, et la compréhension du monde végétal.

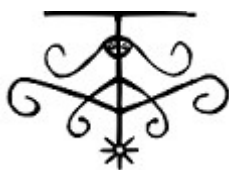
In

<https://books.openedition.org/irdeditions/20318?lang=fr>

Ils reçoivent 9 feuilles de *Canavalia ensiformis* (Fabacea) pour soigner et apaiser les brûlures. Chaque feuille appliquée sur les brûlures à soigner permet de réduire de 1 la difficulté qui est normalement égale aux points de vie perdus (cf. *Panser les blessures* - p. 22, LdB).

Par la suite, les PJ pourraient retrouver ces plantes pour se soigner par eux-mêmes grâce un Test adéquat.

In p.80, *Pharmacopée végétale caribéenne* - TRAMIL - 1ère édition



Scène 4 (10) – Locaux en colère

La MJ constate que la principale raison pour que les choses dégèrent est le pillage du temple décrit à la scène 9.

D'autres événements peuvent entraîner les PJ dans la « fuite éperdue » décrite infra.

La MJ peut alors se rapporter à cette sous-section.

Pillage du temple

Le temple abrite quelques idoles et effigies de dieux et divinités adorés ici. Il y a quantité d'offrandes déposées au pied de l'autel. Tant les offrandes, des bijoux, des assiettes, des plats en argent valent une véritable fortune. Tout cela brille et respandit. La qualité du travail de l'argent est grande et fine surtout pour ce qui est de la représentation des divinités priées en ces lieux sacrés.

Pour la MJ, une statuette d'environ 20 cm³ pèse environ 80 kg d'argent et vaut ~ 3 000 P8 alors qu'un bracelet (d'environ 100 g) vaut ~ 4 P8 et environ moitié moins pour une bague (~ 2 P8). Pour une parure, comptez ~ 8 P8.

Les PJ peuvent être tentés de tout rafler. A leur choix, et surtout à leur conséquence et péril.

« *Pas gai la sagaie et avec la sarbacane, on va tous finir par caner* »

Pirate anonyme, haletant

Fuite éperdue

Durant leur fuite éperdue, ils sont incessamment importunés par de petits groupes (une Escouade) constitués de quelques Indiens (tant des hommes que des femmes) jusqu'à la plage de leur campement où ils ne trouveront que le répit en abandonnant bien vite les lieux pour se sauver jusqu'à leur bateau, arrimé plus loin.

Là, ils pourront souffler un moment et se reposer avant que des pirogues de guerre ne viennent les harceler.

La MJ peut considérer ces pirogues de guerre comme des Chaloupes (p. 36, LdB). Même s'ils sont peu armés, leur nombre et attaques incessantes peuvent très vite poser problème.

Bref, il leur faudra peut-être vite quitter cet endroit devenu un calvaire pour eux.

pitche – verheve_AT_gmail.com
Septembre 2020

Indigène

PNJ Moyen (6), Indien, Sagaie (+1) ou Sarbacane (+1) avec venir 2 PV (Virulence 2).
Plus d'infos sur les Poisons (p. 22, LdB).