

Déclin des pascuans

un scénario pour *Terra Incognita*

<http://www.paysdenullepart.fr/>

Adressé au Maistre

Ce scénario a été rédigé dans le cadre du XXIV^e Concours de scénarios de la Cour d'Obéron ayant pour thème la *fin d'un monde* avec un élément étant un *objet très fragile*.

Occupé à rechercher la *Terra Australis Incognita*, le navigateur néerlandais Jakob Roggeveen, en 1722 découvrit l'île de Pâques.

Résumé de l'intrigue

1726, Louis XIV, bien avant Louis XVI qui envoya La Pérouse effectuer sa circumnavigation vers 1786, décide d'envoyer des explorateurs aux quatre coins du globe afin de découvrir ces Terra Incognita et en rapporter si possible de nouvelles substances afin de lui préparer son Elixir dont il a un besoin vital.

Pour ce faire, à l'aide de l'Académie des Sciences, il affrète plusieurs navires dont celui des Voyageurs pour aller en savoir plus sur la terre légendaire d'Hiva !

On rapporte que les pascuans (habitants de l'île de Pâques) descendraient des habitants d'Hiva, une terre légendaire.

Mais les Voyageurs seront surtout les témoins de la fin d'un peuple et peineront à en savoir plus sur Hiva. Il leur faudra surtout penser à sauver leur bateau qui pourrait être pris d'assaut par des pascuans désespérés.

Surtout qu'un agent lunaire tout particulier s'est infiltré au sein des membres de l'expédition. Il s'agit d'un marin, Mathias, métamorphe, loup garou, à la pleine lune.

Les Voyageurs

Ils peuvent être de plusieurs sortes.

Tout d'abord, ils peuvent être liés à la coterie de l'Académie des Sciences qui les envoie en mission, voire à celle de la Couleuvre (Colbert) proche de celle de l'Académie des Sciences.

Ensuite, pour une telle mission, ils peuvent être des Explorateur, Officiers, Alchimiste ou Machiniste.

Acte I

Scène 1 : En pleine mer

Décor :

Les Voyageurs ont embarqués dans un navire à partir de la France. Ça fait de très longues semaines qu'ils naviguent. L'île de Pâques suivant l'officier cartographe n'est plus très éloignée. L'officier du Roy les invite dans sa cabine afin de refixer les objectifs.

Actions :

Installé dans la cabine de l'officier, assez spartiate mais disposant de quelques commodités, on rappelle aux Voyageurs le fait qu'ils doivent découvrir de nouvelle Substance (pour ce faire, ils doivent prendre grand soin d'un matériel *très fragile* : du nécessaire d'alchimie) en la terre légendaire d'Hiva.

Conclusions :

A ce stade, les Voyageurs connaissent les buts de leur périple, à eux de le mener à bien !

Scène 2 : Problèmes à bord

Décor :

Sur le navire, avant d'atteindre l'île de Pâques, quelques événements viennent troubler la relative quiétude de la traversée.

Actions :

Mathias décide qu'avant d'atteindre l'île, il serait bon de clairsemer quelque peu les forces en présence.

A la faveur de la nuit, pendant que les sentinelles patrouillent plus loin ou sont distraites, il va saboter quelques canots.

Si les Voyageurs sont méfiants et ont quelques appréhensions, permettez-leur un jet de Verve + Filouterie de Difficulté Ardue (9) pour se rendre compte du drôle de manège sur le pont et empêcher le sabotage du navire.

Il va aussi empoisonner à l'aide d'une poudre nocive la dernière tambouille préparée par le cuisinier pour « déranger » quelque peu les entrailles de bon nombre de soldats et matelots.

Un jet de Raison + Soins à une Difficulté Ardue (9) sera nécessaire pour se rendre compte de l'état de coliques dont souffre le personnel à bord et incriminer la nourriture.

Peut-être que certains Voyageurs pourraient être atteint s'ils échouent un jet de Vigueur de Difficulté Malaisée (7). Ils vont alors être incommodés et la Difficulté augmente d'un cran pour eux.

Tous les matelots et soldats ne seront pas atteints. Difficile alors de repérer le coupable...

Conclusions :

Lorsqu'il faudra partir, on se rendra compte que les canots prennent l'eau. Un jet de Raison + Matelotage de Difficulté Ardue (9) permettra de se rendre compte que les planches ont été distendues ou que des trous ont été forés.

C'est un faible contingent qui pourra accoster sur l'île. Seulement 2 barques. A leur bord, les

Voyageurs, une poignée de soldats et quelques matelots pour souquer ferme dont Mathias !

Les voyageurs pourront à partir de ce moment se douter qu'ils se trament quelque chose et être sur leur garde.

Scène 3 : En vue de l'île de Pâques

Décor :

l'île se dresse au loin, sur la ligne d'horizon. A la longue vue, ce qui frappe, c'est la quasi-absence de végétations (arbres ou palmiers) en bordure des rivages. Par contre, plusieurs moais se dressent à fièrement. D'autres, par contre, sont déjà renversés, couchés sur le flanc. Les plages pour accoster sont peu nombreuses.



Actions :

Les canots sont mis à la mer, l'équipage qui descendra au sol est formé. L'arrivée du navire a attiré l'attention de guetteurs (tour en pierre sèche – tupa - où l'on observait l'arrivée de tortue, animal envoyée par les dieux, met royal très prisé).

Conclusions :

Les Voyageurs atteignent enfin la fameuse île de Pâques, première étape de leur périple.



Acte II

Scène 1 : Te pito o te henua

Décor :

« Le nombril du monde » telle est le nom donné par les pascuans à leur île.

Les Voyageurs arrivent par la plage d'Anakena (cf. illustration supra). C'est sur cette plage que le *ahu* (plate-forme cérémonielle) *Akivi* « ceux qui regardent vers l'océan » sur laquelle se trouvent représentées les 7 jeunes explorateurs (cf. infra).

Il y a près de neuf clans (*vai'hu*) sur l'île lesquels sont agitées par de violentes guerres tribales. Les Voyageurs vont être accueillis par l'un d'entre-eux.

Actions :

Le Maistre verra comment les Voyageurs réagiront et aborderont les indigènes, mais ceux-ci n'ont rien de belliqueux à leur égard, que du contraire.

Un jet réussi de Raison + Colonies Fort Difficile (11) leur indiquera qu'ils ont réussi à établir un contact pour les échanges futurs.

Les Voyageurs et leurs compagnons sont accueillis avec bienveillance et sympathie.

Les indigènes présentaient des branches de palmiers comme offrandes de paix. Leurs maisons bâties sur pilotis étaient barbouillées de sève et recouvertes de feuilles de palmier.

Conclusions :

Ils vont être invités dans la hutte du chef qui les invitera à se restaurer et les amateurs d'art seront appréciés la beauté des sculptures et autres œuvres artisanales.

Durant la veillée, ils narreront la légende qui fonde la découverte et la fondation de l'île.

Le conseiller du roi Hotu Matua d'Hiva eut un présage. Il a vu par delà les océans, une terre appelée « Te pito o te kainga » (des yeux regardant le soleil/ciel/lune ?).

Il envoya 7 jeunes explorateurs. Ils découvrirent l'île et revinrent l'annoncer à leur roi. Lequel, quelques années plus tard, fut déchu de son trône et dut s'exiler et fonda l'île qui changea de nom.

Demain matin, ils le feront visiter quelque peu l'île et leur rassasieront leur curiosité.

Mathias se tient à l'écoute, aux aguets du moment propice pour agir.

Scène 2 : Te pito o te fenva

Décor :



« Le centre du monde ». Les Voyageurs vont traverser l'île pour en rejoindre son centre et voir cette pierre angulaire qui se trouve au centre des territoires des neuf clans.

Les Voyageurs vont pouvoir se rendre compte de l'état de déforestation de l'île et le fleurissements de moais. Il a fallu énormément de bois pour transporter et charrier ces énormes blocs de pierre.

L'agriculture souffre également d'une érosion très importante, les arbres ayant été abattus.

Les moias sont d'énormes statuts de pierre volcanique, au regard énigmatique (pupille constituée de coraux blancs et iris rouge provenant d'un turf volcanique), aux longues oreilles. Ils sont coiffés d'un bonnet d'obsidienne.

Actions :

Les Voyageurs accompagnés de quelques guerriers traversent l'île. Ils passent à proximité des carrières de pierre. Mais y n'ont travaillent plus beaucoup.

Les guerriers sont sur le pied de guerre. Tous armés. Les luttes tribales secouent l'île et ses habitants. Une sécheresse important a fait périr les récoltes à venir. Les clans sont affamés et certains se livrent à des exactions et autres pillages.

Un groupe de pascuans rivaux tentent de prendre en embuscade le groupe. Il y a fort à

parier que les armes à feu et l'adresse des escrimeurs viennent à bout de ces belligérants.

Conclusions :

Les Voyageurs ont repoussés l'attaque et ils ont grandement impressionnés leurs hôtes. Ceux-ci les invitent à une seconde soirée de veille où ils révéleront plus de légendes et secrets.

Scène 3 : Hiva

Décor :

Dans la case du chef du village, lors du deuxième soir.

Actions :

Ils expliquent que les 7 statuts érigés sur le ahu ont le regard fixé vers leurs terres d'origine, les mystérieuses terres d'Hiva.

Conclusions :

Les Voyageurs savent maintenant où se diriger pour trouver les terres légendaires d'Hiva.

Acte III

Scène 1 : Meurtres infâmes

Décor :

Le village où sont accueillis les Voyageurs. Mathias décide d'agir et tentera à la faveur de la pleine lune de retourner la situation et d'être l'heureux survivant d'un coup du sort qui ferait périr le reste du groupe !

Actions :

C'est l'émoi dans le village au lendemain matin. Des sentinelles ont été retrouvées égorgées et des sabres de certains soldats sont retrouvés à leurs côtés.

La situation se tend. Les Voyageurs sont accusés d'avoir perpétré ces infâmes crimes.

Il leur faudra beaucoup d'argumentations pour s'en tirer. Un jet de Contenance + Cour Fort difficile (11).

Conclusions :

Les Voyageurs vont devoir prouver leur innocence en démasquant le coupable.

Mathias agit de biais pour ne pas se révéler au grand jour.

C'en est presque une bête du gévaudan avant l'heure. Dans les années 1760. On parlait d'un loup-garou qui sévissait dans la région.

Le Maistre avec un tel personnage (Mathias) pourrait bien revoir cette épisode historique sous un autre angle.

Scène 2 : Débusquer le coupable

Décor :

La nuit suivante (3^{ème}). Les Voyageurs vont tenter de piéger et découvrir qui a commis ces meurtres précédents.

Mathias va cette fois déforcer les guerriers pour qu'ils soient des proies plus faciles pour les clans rivaux. Il a été quelque peu absent la journée pour aller quérir et prévenir de la situation le groupe rival.

Actions :

Les Voyageurs doivent faire preuve de discrétion et d'attention pour repérer quelque chose de suspect. Un jet de Raison + Filouterie avec une difficulté Ardue (9) est requis.

Si Mathias leur échappe, il leur faudra réussir un jet de Raison + Coureur des bois avec avec une difficulté Ardue (11) pour le pister. S'il est déjà blessé, la difficulté baisse d'un cran.

Une fois Mathias découvert, il les attaquera féroceement et n'hésitera pas s'il le faut à montrer sa vraie nature, surtout s'il est acculé et dans un endroit plus ou moins discret où ils pourraient bien venir à bout de tous les témoins.

Conclusions :

Les Voyageurs auront compris qu'un agent rival sellénistes était sur leur trace. Décidemment, les Etats et Empires de la Lune ne restent pas de marbre contre les Etats et Empire du Soleil et ses alliés français. Le conflit prendrait-il pied à Terre ?

Scène 3 : Repousser l'attaque des pascuans adverses

Décor :

Dans le village, au cœur de la mêlée.

Actions :

Mathias a réussi à faire venir des pascuans ennemis qui ont réussi à contourner les positions du village par le mer pour les attaquer dans le dos et semer la panique et la confusion. Tandis qu'une seconde vague attaquera de front, là où les sentinelles ont été neutralisées.

Les Voyageurs vont devoir chèrement sauver leur peau dans un combat des plus âpres.

A la fin du combat, ils seront remerciés pour avoir sauvé le village et devront s'en aller pour la suite de leur circumnavigation ayant fait le plein de provisions et d'eau potables et de précieuses indications sur une certaine route à suivre.

Un jet de Savoir + Office de marine de difficulté Malaisée (7) sera nécessaire pour prendre l'azimut de la direction à suivre.

Conclusions :

Ces guerres et luttes incessantes finiront par défaire une grande partie de la population qui n'aura plus l'occasion de faire perpétrer sa civilisation et le taillage de ces géants de pierre. Les luttes fratricides vont les fragiliser grandement, en plus des épidémies et les déportations apportées par les occidentaux.

Epilogue

Les Voyageurs n'ont pu constater le déclin, la fin d'un monde déchiré entre guerre de clans et écocide.

Ils ont une vague idée de la direction à prendre pour atteindre les terres légendaires d'Hiva qui pourraient être l'une des îles qui se trouvent en Polynésie (forme de triangle entre Hawaii, la Nouvelle-Zélande et l'île de Pâques).

Que vont-ils y découvrir ? Au Maître de le décider lors d'une nouvelle Aventure !

Les Voyageurs dans le cadre de ce circumnavigation commandée par le Roi-Soleil afin de découvrir des terres légendaires où dénicher certaines nouvelles substances pourrait les emmener à découvrir la légendaire Atlantide et son mystérieux Orichalque, une formidable et prodigieuse Substance, à n'en pas douter !

Mais ceci est une autre aventure qui pourrait suivre ou précéder celle-ci pour former une sorte de mini-campagne où les Voyageurs tentent de percer les secrets et mystères de plusieurs Terra Incognita.

Crédits

<http://commons.wikimedia.org/> (illustrations)
<http://fr.wikipedia.org/> (île de Pâques)
<http://www.tahiti-fenua.com> (légendes d'Hiva)
<http://www.jeanhervedaude.com/> (moko et tupa)

Annexes

Galerie des personnages

Pascuans

Ce sont les habitants de l'île. De type polynésien, ils ne peuvent se faire comprendre que par des gestes. Ils sont tous guerriers et liés à l'un des neuf clans de l'île, en proie à la guerre civile.

Niveau : D6

Facultés : Autochtone [X], Embuscade [U], Téméraire [1]

Équipement : hache primitive (hache de lancée), casse-tête (moko)

Moko (massue)

Le Moko ou Homme-lézard.

Le visage anthropomorphe du Moko est surmonté de deux grandes arcades sourcilières portant des sourcils en chevrons. Ses yeux circulaires sont constitués d'os et d'obsidiennes.

Le nez a une forme humaine. La bouche est large et les oreilles sont seulement schématisées.



Les grands Moko étaient placés à l'entrée des maisons. Ils pouvaient possiblement aussi servir de massue.

Mathias

C'est un agent lunaire, de la pire et plus dangereuse espèce. Il s'agit d'un loup-garou, cet homme qui peut se transformer en terrible monstre à la pleine lune. C'est un marin du navire sur lequel ont embarqué les Voyageurs. Véritable colosse aux mains immenses pouvant broyer n'importe qui tel un fétu de paille. Il n'hésitera pas à mettre des bâtons dans leurs roues et à s'emparer de tout élément déterminant et stratégique. Il possède une autre série de Facultés sous sa forme de loup-garou. Le Maître suivant le besoin du récit et de la tension à lui donner détermine à lui seul quand apparaît la pleine lune dans le ciel étoilé.

Niveau : D8

Faculté : Etouffement [X]

Équipement : casse-tête

Niveau de loup-garou : D10

Facultés de loup-garou : Gigantisme [U], Téméraire [X], Terreur [X], Etouffement [X]

Pitche, Août 2009,
pitche_AT_base.be