

Ange et Canari

Scénario pouvant servir pour le paiement d'une dette contractée par les PJ envers Erzulie Freda.

Ce scénario court est destiné à tous types de joueur et de MJ. Il a pour but de pouvoir être joué au milieu d'un autre scénario pour permettre aux PJ de payer une dette contractée envers Erzulie Freda lors d'un rituel.

Fonctionnement de la mise en page et clés d'interprétations

- Les actes et les scènes sont numérotés à la manière de CV, mais j'ai ajouté dans le titre de chaque scène un numéro entre parenthèse qui totalise le nombre de scènes à ce stade du scénario.
- Les textes tramés ont pour but d'être lu tel quel aux joueurs par la MJ. Ces textes peuvent bien entendu être modifiés et adaptés par la MJ.
- En italique, j'indique ma manière d'envisager les choses, afin de rendre plus compréhensible et mieux interprétable les informations fournies.
- Je surligne certains passages, notamment les jets de dés à faire effectuer ou certains points clés.
- Pour les tests, j'indique une difficulté en ne tenant pas compte d'un éventuel talent et, entre parenthèse à l'attention de la MJ, une proposition de combinaison (composante + moyen + cible + talent) pour réalisation l'action. En tant que MJ, je laisse aux PJ le soin de me proposer la combinaison qu'ils souhaitent utiliser. À eux également de proposer un talent ou attribut pour réduire, voire annuler le malus que je leur impose.

Les niveaux de difficulté, le nombre de PNJ et leur niveau peuvent bien entendu être modifiés et adaptées en fonction du niveau des PJ et du style de jeu adopté par la MJ.

Synopsis

Les PJ sont dans une taverne, le Boucan de Brest ou toute autre taverne similaire. L'ambiance y est festive. Le tafia et le vin coule à flot et les femmes de petites vertus proposent leurs services aux clients.

Si un PJ veut profiter des charmes d'une de ces dames, il peut se rendre dans l'une des chambres aménagées à l'étage. Si aucun n'est intéressé, une prostituée du nom de Ruby, une

jolie métisse habillée d'une robe bleu clair brodée de roses dorées, s'adressera à un des PJ.

La fille demande de l'aide pour l'une de ses amies qui est sous l'emprise d'un bokor maléfique.

Ce dernier a capturé son petit bon ange et l'oblige ainsi à suivre sa volonté.

Les PJ devront combattre le bokor ou trouver le canari pour libérer le petit bon ange de cette femme.

Acte 1 Problème ?

Les PJ profitent d'un moment à terre pour festoyer dans une taverne. La ville n'a pas d'importance.

Scène 1 Tafia, vin et bonne compagnie (1)

Vous êtes attablé dans une taverne qui sent bon l'alcool et les femmes. Vous n'êtes pas seul ! Au moins quatre douzaines de marins, boucaniers et flibustiers sont présents, certains de votre équipage, pour profiter des plaisirs que l'on ne trouve que sur la terre ferme. L'ambiance est bruyante. Des marins rient à gorge déployée, d'autres chantent à tue-tête. C'est l'ambiance des tavernes comme vous les appréciez. La soirée risque d'être bonne !

Laisse les PJ rentrés dans l'ambiance chaude et moite d'une nuit des caraïbes.

Des femmes aux mœurs légères passent de table en table offrant leur compagnie en échange de quelques pièces. L'une d'elles s'arrête à votre table. C'est une jolie métisse vêtue d'une robe bleu pâle décorée de roses dorées. Elle se présente à vous, Ruby, un vrai joyau !

Après avoir passé un moment en galante compagnie, un PJ voudra peut-être profiter des autres de ses charmes. Dans ce cas, ils pourront se rendre à l'étage et l'échange suivant se passera là-haut. Dans le cas contraire, elle finit par s'adresser à tous les PJ présents autour de la table.

Sous un air calme est détendu, elle est nerveuse et donne les informations suivantes rapidement et de manière confuse.

Soudain, la conversation légère et anodine soutenue par Ruby change. Sa voie se fait plus nerveuse et vous sentez, plus que vous ne le voyez, ses muscles se crispent sous sa robe légère. Elle s'adresse à vous et vous ressentez tension

dans la voix. Elle dit : « J'ai besoin de votre aide ! mon amie Roxane est sous l'emprise d'un bokor maléfique. Il faut l'aider, je vous en prie. Je ferai n'importe quoi !

Des PJ expérimentés devraient avoir compris qu'il s'agit d'un avatar d'Erzulie Freda. Si les PJ sont débutants à Capitaine Vaudou, la MJ devra certainement un peu les aiguiller. Toutefois, c'est à eux de comprendre. S'ils ne veulent pas ou n'arrivent pas, le châtement d'Erzulie Freda risque de s'abattre sur eux (voir les châtements liés à ce loa dans le LdB). Par exemple, la milice pourrait vouloir parler aux PJ au sujet d'un vol dont ils sont suspectés. Ils n'ont rien mais, mais pour une raison inconnue toutes les apparences les accusent. Ce n'est que lorsqu'ils décident d'aider Ruby que miraculeusement toutes les charges contre eux disparaissent.

Le ou les PJ présents pourront la questionner. Elle pourra donner les informations suivantes : Un homme, un bokor nommé Gérald do Houndé qui était un habitué de Roxane l'a envoutée. Elle doit dorénavant faire tout ce qu'il demande. Il lui a démontré qu'en cas de désobéissance, il peut lui faire beaucoup de mal. Le bokor vit dans une hutte dans la jungle. Les gens ont peur d'y aller. C'est dégoûtant, il y a des os partout par terre. Roxane vient en ville faire des achats. Les PJ pourraient l'interroger à cette occasion.

Tous les habitants de la ville craignent Gérald do Houndé qui à Baron Samedi comme loa racine., C'est pourquoi Ruby s'est adressée aux PJ qui sont étrangers à la ville. Ruby avouera cela, si les PJ l'interrogent à ce sujet.

Dans les faits, le bokor a volé le petit bon ange de Roxane. Il peut donc exercer une action directe sur elle. Il ne peut pas la surveiller, mais peut toujours agir sur elle comme si elle était à ces côtés.

Scène 2 Roxane sous les projecteurs (2)

Si les PJ veulent parler à Roxane, ils pourront le faire le lendemain, car elle vient presque tous les jours en ville pour acheter de la nourriture. Ruby pourra faire les présentations.

Après quelques minutes d'attente, vous voyez sortir de la forêt par un petit chemin de terre une belle jeune femme, mais dont la volonté semble avoir été brisée. Elle chemine le regard perdu dans le vague. Lorsqu'elle passe prêt de vous, ce n'est que lorsque Ruby lui adresse la parole qu'elle semble la reconnaître et vous voir.

Ruby fait les présentations et explique que les PJ ont accepté de l'aider.

Roxane a peur des conséquences si elle accepte l'aide des PJ. Ces derniers devront la convaincre, **difficulté -2 (cœur ou esprit + action + humain + talent)**.

En cas de réussite, elle répondra aux questions des PJ. Dans le cas contraire, ils devront faire sans les informations qu'elle détient

Roxane a vu le canari (pot en terre orné de rubans servant de réceptacle au petit bon ange). Il lui a fait une démonstration de ses possibilités en la faisant souffrir rien qu'en récitant une prière. Elle peut décrire le pot qu'elle a vu. Un personnage est gravé dessus et il est décoré de rubans orange et jaune. Il garde le canari avec d'autres pots similaires dans sa hutte.

A ce stade, un PJ bokor devrait savoir de quoi il s'agit et quelle solution appliquer pour résoudre le problème : Gérald do Houndé a capturé le pet bon ange (Pba) de Roxane. Pour briser le sort, il faut, soit casser le canari, soit faire un rituel de libération du Pba.

Scène 3 Enquête chez le bokor (3) optionnelle

Si les PJ veulent plus d'information, ils doivent se rendre chez le bokor. Ruby leur indique le chemin, mais ne les accompagnera pas, car Gérald do Houndé la connaît et pourrait faire le lien avec Roxane. Elle leur donne comme information que les habitants de la région se rendent chez lui pour lui demander des services magiques contre une rémunération pécuniaire. Cette forme de monétisation de la magie vaudou est très mal vue, tant par les pratiquants (mambo, houngan ou hounsis) que par les loas.

Gérald do Houndé vit dans une case au milieu d'une clairière. L'endroit est répugnant. Tout est en désordre, des restes d'animaux morts traînent çà et là, la hutte est miteuse. Plusieurs zombies gardent la propriété, mais n'attaqueront que si les PJ entrent dans la hutte sans l'autorisation de Gérald do Houndé.

En suivant le chemin que Ruby vous a indiqué, vous arrivez, après environ une heure de marche, à une petite clairière. Au centre, vous voyez une hutte miteuse dont le toit semble sur le point de s'écrouler et dont les planches disjointes des parois laissent apparaître d'importantes ouvertures. Devant se trouve un grand poteau mitant portant des rubans noirs et violets. Les restes d'un foyer sont visibles à l'entrée de la hutte. Le sol de la clairière est jonché de débris

dont des restes d'animaux, os plumes et même viscères...

Parmi tout ce désordre, déambulent nonchalamment deux hommes et une femme – adapter en fonction du nombre de PJ -, le regard perdu dans le vague.

Un bokor peut comprendre que ces hommes et femmes sont des zombies.

Gérald do Houndé n'est pas là. En tous les cas, il ne répond pas aux appels des PJ.

Les PJ peuvent regarder par les interstices des murs.

En regardant à travers les fentes dans les parois de la cabane, vous voyez sur le sol en terre battue une paille sale, une petite table bancale accompagnée d'une chaise et un coffre. Accroché aux murs, vous voyez une multitude de petits objets (gri-gris, gads, wangs ?). Sur le coffre se trouve trois vases en terre qui portent des ornements.

Si les PJ décident d'entrer dans la hutte, les zombies se « dépêcheront » de les attaquer. Si les PJ n'ont pas été attentifs, ils subiront une attaque par derrière, les zombies ne faisant pas ou presque de bruit en se déplaçant. Il y a un zombie par PJ. Hormis la première attaque surprise, l'initiative sera toujours pour le PJ, les zombies n'étant pas très véloces.

Après 3 passes d'armes avec les zombies, Gérald do Houndé arrive dans la clairière. Grâce à son wanga, il peut animer 1d+2 squelettes (ou à discrétion de la MJ) qui viendront épauler les zombies encore présents. Gérald do Houndé disparaîtra immédiatement dans la forêt et il sera extrêmement difficile à trouver, mais cela pourrait faire l'objet d'un autre scénario.

Si après cela, les PJ décident de briser le canari, va directement à la scène 2 de l'acte 2.

Acte 2 Solution !

Si tout n'a pas été réglé lors de la scène 3 de l'acte précédent ou que les PJ ne se sont pas rendus chez Gérald do Houndé, ils peuvent choisir de faire un rituel vaudou ou d'aller récupérer le canari pour le briser.

Chaque solution possible sera traitée ci-dessous dans une scène différente, mais une seule des deux peut-être réalisée. C'est pourquoi elle porte le même numéro entre parenthèse.

Scène 1 Rituel de libération du Pba (4)

C'est un rituel vaudou classique, mais la demande peut être adressée à n'importe quel loa. La difficulté du test dépendra des liens qui existe entre le loa appelé pour la libération et celui pour la capture. C'est Baron samedi qui a été appelé pour la capture. Si les PJ font appel à lui pour la libération, la difficulté sera de -2 ou 0 si c'est le loa racine d'un des PJ.

Cette solution engendre que les PJ ont contractés en nouvelle dette !

Si le rituel est un succès, le Pba de Roxane est libéré et Gérald do Houndé ne peut plus agir directement sur elle. Il faudra encore l'en convaincre, par le biais, éventuellement, d'une démonstration.

Scène 2 Briser le Canari (4)

Pour cette scène, il suffit de reprendre les données de la scène 3 de l'acte 1.

Les PJ trouvent trois vases en terre dans la hutte de Gérald do Houndé. Si Roxane leur a décrit, lors de la scène 2 de l'acte 1 le canari que Gérald do Houndé lui a montré, les PJ le reconnaîtront. Sinon, ils peuvent les prendre pour les montrer à Roxane ou plus simplement tous les briser.

Lorsqu'il brise un ou plusieurs canaris, ils ressentent une énergie qui se libère du vase. Si le style des PJ est plutôt de faire le bien, ils ressentiront une intense satisfaction. Dans le cas contraire, ils ressentiront de la tristesse d'avoir brisé le sortilège d'un des leurs...

FIN