

Réception sanglante

Cette aventure est plutôt pour un mj avec un peu d'expérience (pas forcément du jeu capitaine vaudou) et peut très bien aller à des joueurs et joueuses inexpérimentés. Cependant l'aventure comprend quelques thèmes « adultes » à insinuer qui peuvent mettre mal à l'aise, bien qu'ils sont ensuite mis sous un voile pudique par une ellipse.

C'est un OS, déjà testé avec plusieurs groupes, ayant reçu des retours positifs. C'est aussi une aventure assez bien pour débuter CV car elle contient pas mal d'éléments de l'univers, combat, magie, mysticisme sans apporter les règles de magie ni de combat naval et de masse (ce qui peut éviter de surcharger les nouveaux joueurs et joueuses de règles).

Cette aventure marche aussi assez bien pour créer un groupe d'aventuriers qui ne sont pas encore pirates (le comment ils se sont mis ensemble) ou peut aussi s'adapter si les pjs sont déjà à la tête d'un navire (j'expliquerai comment).

L'histoire est librement inspirée d'une légende Bretonne qui contient une histoire de masque et donc fait parfaitement échos à l'homme au masque de fer (retombant ainsi dans les grands noms des aventures de capes et d'épées se passant à l'époque des aventures CV)

Contexte : La comtesse Dahut de Cornouaille était une petite comtesse de Bretagne menant une vie sujette à critiques (libertinage et des rumeurs d'intérêt de l'occulte). A la mort de son mari à la guerre sa belle famille ont profité de ses écarts vis à vis de la moral pour l'accuser de tous les maux et même de la mort de son mari dont elle est innocente.

Elle a fui aux Caraïbes où sans rien elle s'est refaite une vie en Guadeloupe. Elle y a rencontré une bokor qui lui a ouvert l'esprit à un autre monde. De là usant de magie et de manipulation la comtesse a pu s'élever dans la société des Caraïbes et finir par avoir un petit domaine isolé où elle se livre à quelques soirées libertines mais aussi des choses plus sanglantes... Elle et sa bokor se livrent à des sacrifices sanglants pour Marinette et autres guédés sous la forme d'orgie où les invités sacrifiés à la fin sont priés de mettre un masque en fer autour de leur tête. Masque qui à l'aube déclenchera un ressort qui libère une lame et les tue. Ils ne pourront pas retirer le masque sans la clef qui permet de désactiver le mécanisme. Nos aventuriers malchanceux enfileront le masque mais seront tirés du mauvais pas grâce à une intervention quasi divine et ils auront jusqu'à l'aube pour retrouver la comtesse et prendre lui prendre sa clef.

Conseil : les pjs vont arriver sur l'île de la Guadeloupe de leur propre moyen et recevoir l'invitation funeste qui va réunir leur vie pour d'autres aventures. Si les pjs ont déjà vécu des choses ensemble le scénario marche aussi (sauf si on prend le temps de réaliser qu'inviter l'état major d'un équipage flibustier pour le tuer est tout SAUF prudent... en espérant que les pjs ne s'attardent pas sur ce genre de réflexion).

Vous pouvez aussi très bien gérer votre approche de la magie : les masques sont ils magiques et tuent à l'aube ou s'agit il juste de la dilatation du métal qui libère le ressort et la lame (et donc juste la chaleur de la journée ou d'un feu) ? qui est le cocher du début ? Comment la bokor a disparu ?

Acte I la fête

Scène 1

Les pjs sont en Guadeloupe depuis quelques jours (arrivés sur leur propre navire ou sur des navires en faisant escale sur cette île avant de rejoindre la Tortue ou autres bastions des frères de la côte qui appelle leur cœur). Ils ont reçu une invitation de la comtesse de Haute Terre à une petite sauterie le soir chez elle.

Un jet de coeur+action+humain+discours peut permettre d'obtenir quelques informations auprès de la population de Basse Terre au sujet de la comtesse : (à vous de piocher dedans)

- Elle viendrait de Bretagne
- Elle est discrète mais généreuse
- Elle a fait fortune par coup de chance dit on.
- Elle est riche avec une grande plantation, des dizaines d'esclaves et un moulin pour le sucre.
- Elle ne vient que rarement en ville et préfère la solitude.
- Elle invite souvent des nouvelles têtes et gens de passage de l'île pour faire leur connaissance.

Une petite charrette peu confortable viendra les prendre, le conducteur est un noir au visage ridé, dos courbé, un long chapeau rond aux longs bords dévorés couvre son visage. Il a une grande pipe et un bâton tordu à ses côtés.

Il y a aussi 3 autres invités (tous pnj moyen)

Pertin Muverek : jeune lieutenant de navigation breton en quête de gloire et d'aventure aux caraïbes.

Camille de Chanvin : femme de petite noblesse ayant servie comme canonnière dans l'armée mais son sexe et ses origines l'empêchent de promotion et donc a décidé d'aller parmi les frères faire fortune.

Josset Tencourt : homme plus âgé, instruit qui vient aux caraïbes dans le but de compléter un traité sur les plantes des îles et leurs usages médicaux.

Profitez du trajet pour que les joueurs et joueuses présentent leur personnage et fasse connaissance. Josset se montrera plutôt moqueur et méprisant envers ceux qui ne pensent qu'à l'or alors qu'avec son travail c'est toute l'humanité qui pourrait en bénéficier, avec de meilleurs soins et santé. Mais il n'est pas non plus là pour tuer l'ambiance ni être un moralisateur.

Le trajet est fait de chemins de terre, tortueux se frayant un chemin à travers la forêt danse avant de devoir prendre un passeur pour rejoindre Haute Terre et ensuite longer la côte. Le conducteur se montrera muet, préférant tirer sur sa pipe, le soleil déclinera dans le ciel alors que la nuit s'approche. Ils

passeront plusieurs villages et petites plantations de tabac et de sucre. les pjs font un jet de corps+perception+vigilance permettant de remarquer que dans un village des gens s'arment, avec des chiens, jetant des regards mauvais à leur atelage. Une réussite de 2 succès permet de remarquer qu'il y a parmi ces gens trois individus mieux vêtus, certainement de la noblesse.

Si les pjs ne se font pas la réflexion un des pnjs pourra faire remarquer qu'il est étonnant de se préparer à une chasse alors que la nuit ne va pas tarder à tomber. Camille pourra faire valoir qu'il s'agit peut être de mater quelques esclaves en fuite ou des caraïbes.

Scène 2

Ils arrivent à la plantation, entourée d'une muraille de bois, dedans un village d'esclave, un moulin et un four pour le sucre, des maisons pour les quartiers maîtres et la maîtresse du domaine ainsi que des étables, une grange et une petite construction de pierre avec une croix.

Le cocher les saluera et leur dira qu'ils vont se revoir très bientôt puis il repart.

Ils sont reçus par des serviteurs et conduits dans la demeure de la comtesse, type colonial avec de grande porte pour aérer. Là en entrant ils sont accueillis par le doux parfum de fleur et un esclave, majordome Bernabé (pnj faible) qui va leur demander poliment de laisser leurs armes au vestibule.

Ils vont ensuite au salon où il y a déjà trois invités (pnj faible) (des gens en affaires avec la comtesse) et la comtesse (pnj moyen) qui va les saluer. C'est une jolie femme entre deux âges, quelques pattes d'oies trahissent les années. Dès leur arrivé elle va proposer d'aller à table.

Le repas est très bon dans un salon frais, les murs sont décorés de masques et objets d'origines variés (masques vénitiens, aztèques et africain, coiffe caraïbes et aztèques...)

Scène 3

Le repas est une scène rp où la comtesse va discuter, inviter les pjs à consommer du vin (Pertin ne se fait pas demander), demander de parler d'eux et de leurs aventures.

Si les joueuses et joueurs s'intéressent à la Comtesse Dahut elle parle et donne des indices pour plus tard en fonction des questions que peuvent lui poser les pjs (voire pnj)

indice 1 : si elle aime la compagnie elle n'aime pas les villes et parfois s'isole. Elle aime passer du temps seule dans la forêt autour de son domaine.

Indice 2: si elle invite ses convives à boire elle même ne prendra pas de vin, disant qu'elle a un grand jour demain pour elle et qu'elle ne veut pas le rater.

Elle parlera aussi de masque, disant qu'on porte tous des masques pour cacher qui nous sommes vraiment. Mais que paradoxalement en portant un masque nous rendant anonyme nous révélons souvent notre vrai personnalité et nos travers. Et parlera de manière assez subtile de sexe (étonnement Josset n'en rougit pas et se prêtera au jeu si besoin)

Puis elle va proposer à la fin du repas de passer aux choses sérieuses : l'orgie sexuelle (de manière assez subtile il ne s'agit pas de dire : bon on baise?). Une invitation au plaisir, à laisser exprimer son corps et le partager avec les autres. Entrer en communion avec soi même et ses partenaires.

Les pjs peuvent refuser mais ceux ayant bu du vin devront faire un test esprit+résistance-1 (à -2 en fonction de la quantité bue) en cas d'échec le désir brûle leurs hanches et ils accepteront. Elle a drogué le vin.

Si tous les pjs ont refusés, passez directement à l'acte II, la comtesse ne s'en offusque pas et leur offre le gîte (vu qu'ils ne pourront pas rentrer chez eux durant la nuit déjà établie) avec toutes les politesses du monde. Si tous les pjs acceptent de se joindre à cette orgie : scène 4. Si certains pjs refusent et d'autres acceptent, faites jouer d'abord la scène 4 mais au moment de l'intrusion passez aux pjs qui sont allés dormir dans une petite dépendance. En disant que leur scène va se passer une heure plus tôt.

Scène 4

Une grande chambre avec une bassine en bronze, des chandeliers disposés partout et un grand lit à baldaquin ainsi que des coussins par terre. La comtesse et les invités sont rejoints par quelques esclaves noirs (hommes et femmes). La comtesse demandera aux invités (sauf les trois déjà là avant leur arrivée), les pjs et leurs trois compagnons de la charrette, de mettre des masques de cuir cerclés de fer pour ainsi pouvoir libérer la bête en eux (ils peuvent parler, les masques ne gênent pas la communication ni la vision et l'audition.) Les trois pnjs avec eux mettront les masques un peu hésitants mais se prêtant au jeu, tous les pjs ayant ratés leur test de résistance à la drogue du vin le feront aussi sans discuter. La comtesse Dahut va verrouiller les

masques et garder une petite clef en or autour de son cou (précisez le bien pour la suite).

Vient l'orgie (pas forcément besoin d'en parler en détail) qui est interrompue après une heure par l'arrivée d'un homme bien vêtu, épée à la main.

Il accusera la comtesse d'être un monstre et une sorcière. De là il va pour l'attaquer mais les esclaves vont s'interposer ainsi que des marchands.

La comtesse va renverser un chandelier qui mettra le feu au lit et drap de soi.

Les pjs : ils souffriront d'un malus de -2 de PS du à la forte activité de la dernière heure. s'ils attaquent l'intrus il s'agit d'un pnj fort qui use d'une énergie de rapidité. Il ripostera mais ne tentera pas de les tuer, il ne blessera que ceux sans masque. Un autre pnj viendra l'aider, déclarant qu'il ne faut pas faire de mal aux pjs et ceux avec masque, ils sont des victimes. Il faut les aider.

S'ils tentent d'attraper la comtesse dites que le feu les gêne. Mais ils pourront la voir partir par une petite porte.

Ils peuvent tenter d'éteindre le feu : avec la bassine d'eau réussite automatique, avec des lourds rideaux ou autre : jet de corps+action. Il faut un total de 3 réussites pour éteindre le feu naissant (cumulable sur plusieurs tours et avec plusieurs joueurs) en cas d'échec à ce jet le pj ayant raté prend 1 PV de dégât et le feu regagne en intensité (il faut 1 autre succès en plus pour l'éteindre).

Après 5 tours sans que le feu soit éteint : il ne peut plus être éteint et est trop gros, les pnjs fuient et la maison prendra feu.

Une fois tout le monde dehors, que les esclaves et les trois invités ont été tués/blessés/ soumis par les deux intrus et que les pjs ont compris que les nouveaux arrivants sont là pour les aider passez à l'acte II

Pour les pjs ne participant pas à l'orgie : ils vont donc amenés dans une dépendance offrant des chambres confortables. Durant la nuit ils sont réveillés, couteau sous la gorge, attachés et bâillonnés puis conduits sur une charrette dans la grange, et enchaînés, pieds et cous à même celle-ci. Le masque leur est mis autour de la tête par la comtesse (pas besoin que ce soit elle s'il y a d'autres pjs auprès d'elle à l'orgie sexuelle). Il faut juste s'assurer que TOUS les pjs ont le masque et qu'ils savent (pas forcément tous mais la majorité) où se trouve la clef : autour du cou de la comtesse.

Acte II

Scène 1

Le calme revenu les deux intrus vont se présenter : ce sont ceux qui étaient dans le village où on se préparait à la chasse (le gibier était différent que ce qu'on peut imaginer) (il peut y avoir dans cette nuit sombre où les prisonniers sont mis en rang à genoux, la maison en feu projetant sa lumière intense et de grandes ombres au sol.)

Jolouis de la Cornouaille, beau frère de la comtesse, homme distingué, âgé PNJ fort

Louwenn Pardenez, jeune frère de la comtesse bien décidé à tuer cette sorcière qui insulte de son existence le nom et le sang de sa famille, PNJ fort

Ils vont expliquer qu'ils sont là pour capturer la comtesse et la mener devant la justice. Un des trois pnjs de la charrette va vouloir retirer le masque, forçant avec un couteau le cadenas : à ce moment un bruit sec et du sang sortant de sa bouche et ses yeux. Le pnj s'écroule mort le crâne percé.

Là un troisième homme en arme et bien vêtu, portant une croix au cou les rejoint : Francois petit d'Avignon chevalier de l'ordre du saint esprit, PNJ fort sorte d'inquisiteur qui traque les sorcières, démons et autres atteintes à l'ordre divin. Il ne s'agit pas d'un fanatique qui voit des sorcières et hérésies partout mais d'un homme qui sait que le monde regorge de magie (contrairement à la croyance de l'époque de plus en plus terre à terre) et craint pour la sécurité des gens de bonne foi.

En constatant la mort de celui qui a voulu retirer son masque il dit que cela confirme des rumeurs qu'il a entendu au vatican. Les masques causeront la mort de leur porteur s'ils les retirent sans la clef ou si le jour arrive. Ils ont donc jusqu'à l'aube (environ 6 heures) pour retrouver la comtesse.

Si il y a des pjs enchaînés sur la charrette ils sont libérés par les attaquants après avoir entendu des cris et de l'agitation. Dans ce cas il se passe ensuite la même chose au sujet des masques et la comtesse a disparu.

Le domaine a été pris rapidement, les contre-maîtres et esclaves n'ont pas trop résisté. Il y a peu de blessés et encore moins de mort. Une quinzaine d'hommes de mains s'occupent à arrêter les occupants de la plantation. Mais aucune trace de la comtesse malgré le flair des chiens.

Il va falloir enquêter. L'inquisiteur dit qu'il va interroger les maîtres et contre maîtres et encourage les pjs à fouiller les environs. Leur vie en dépend.

Scène 2

Il s'agira d'une longue scène où les pjs peuvent réunir différents indices.

Les indices

- Si la maison n'a pas brûlé : ils peuvent se rendre dans la pièce où la comtesse a fui. Là il y a une porte fenêtre grande ouverte (c'est un leurre menant nul part, juste dans le domaine. Il y aura pas de piste (que des traces anciennes de passage)

En fouillant la salle ils peuvent remarquer des marques sur le parquet au niveau d'une armoire. Ils pourront déplacer l'armoire. Il y a alors un escalier étroit menant dans une cave avec une petite lucarne, un fauteuil luxueux en face de chaîne aux murs (c'est là que la comtesse aimait emporter certaines de ses victimes pour leur annoncer leur sort et les regarder se débattre dans leurs dernières minutes de vie.) Il y a une autre porte où un test de action+perception+pratique vaudou permettra de reconnaître un vénév de baron samedi au sol et des objets vaudous notamment un masque en bois pareil à un crâne. Dans cette salle il y a aussi une petite porte (demandant de se baisser pour la franchir) derrière elle des bruits de chaînes.

En entrant les pjs (un par un uniquement) se font attaquer par un homme fou, crane dégarni malgré le reste de long cheveux, enchaîné au mur (avec assez de chaîne pour se déplacer dans toute la pièce), sans lèvres, des ongles comme des griffes. PNJ fort (énergie de puissance). Il se bat jusqu'à sa mort. Il y a dans sa petite cellule des ossements humains (test médecine). Et encore un boyau de terre.

En le prenant les pjs pourront atteindre un accès les menant près de la grange des chevaux.

- Dans le petit bureau avec le passage secret il y a un journal en le lisant (au moins 45 minutes de lecture) ils trouveront un passage évoquant la présence d'un point chaud dans la jungle au nord. Il y a aussi un gad dans un tiroir protégeant des insulations et coup de chaleur.
- Les contre maîtres ne savent pas où se trouvent la comtesse et où elle pratique ses rituels. Par contre le majordome Bernabé sait que la comtesse se rend souvent à des rituels de secte rouge. Pour s'y rendre elle suivait des masques dans la forêt. Il ne parlera pas à moins d'un test de coeur+action+discours pour l'intimider car il est fidèle à sa maîtresse. Il porte une marque en référence à baron samedi sur lui.
- Un petit portail au nord du domaine (près de la grange à chevaux) est ouverte. Un test de

pistage peut y remarquer des empreintes fraîches de chevaux.

- La charrette dans la grange à côté du portail avec les chaînes.
- Dans un bureau de travail du manoir il y a une carte de l'île, une petite rivière au nord a été marquée, repassée de nombreuses fois au charbon.
- Un des contremaitres dira qu'il a parfois entendu des bruits et remarqués des cabanes au nord durant ses chasses. Quand il en a parlé à la comtesse cette dernière lui a dit qu'il ne fallait pas s'en préoccuper ni déranger.
- Un autre dira que la comtesse a parfois fait libérer des esclaves, notamment de ceux qui pratiquent le vaudou, mais on les a jamais revu sur l'île. Elle a parfois puni jusqu'à tuer des pratiquant du vaudou (en réalité elle cherche à augmenter le cercle de pratiquant de sa bokor mais ceux qui se refusent à rejoindre cette dernière et se vouer aux guédés elle les a fat tuer.)
- Il y a dans le domaine une petite chapelle, sommaire qui semble assez délaissée (construite à l'époque où elle n'était pas totalement dévouée aux loas) vous pourrez y glisser le journal si le manoir a brûlé.
- Dans le village des esclaves il y a des crânes en bois sculptés. Interrogé dessus un des esclaves peut dire que c'est des commandes de la comtesse.
- Il y a dans le village une inscription dans une des cases, en un très mauvais français : « dan forêt, écoute bruit de l'o qui cour, suit o. Dan clairière liberté à celui ki accepte, mort à celui ki refuse »

L'enquête est simple il suffit d'avoir compris que la comtesse a filé par le nord et qu'il faudra suivre une piste faite de masque de bois en forme de crâne (qui à un moment longeront une rivière) jusqu'à un petit campement dans un point chaud, une clairière, où vit une secte rouge faites d'anciens esclaves libres.

Comme le temps autour de la table et le temps en jeu évolue différemment votre objectif est de créer une certaine tension durant la fouille. Lire les journaux prend du temps, ramper dans le boyau de la prison du fou prend du temps.

Si les pjs galèrent l'inquisiteur et les deux nobles viendront leur donner les indices des contremaîtres et du majordome (les ayant interrogés de manière musclée pour les obtenir).

Acte III

Scène 1

Les pjs avec l'inquisiteur, le frère et le demi frère de la comtesse mais aussi Camille si elle est en vie et 2 (ou 4 selon l'état des pjs et leur valeur au combat) autres pnjs vont alors remonter le chemin du nord.

Faites un test de corps+perception+observation-2 pour remarquer les masques de bois sur le chemin (-4 si les pjs ne savent pas qu'il faut en chercher)

Au bout de 30 minutes si les pjs ont raté le jet ils trouveront un cheval qui broute au bord de la route. Pas de traces autour de lui, la bête n'a pas de selle comme monté en précipitation.

Ils pourront faire demi tour pour chercher la comtesse (l'inquisiteur le suggère si les pjs n'y pensent pas). Refaire le jet autant de fois qu'il faut (chaque tentative représente alors 15 minutes).

Ensuite ils pourront suivre la piste à travers la forêt avec les masques fixés au tronc des arbres, près d'une rivière qui coule.

Scène 2

Soudainement en suivant les masques ou la rivière il y a le bruit des tambours, un pj avec pratique vaudou pourra reconnaître qu'il y a 2 tambours.

En s'avançant vers le bruit ils remarqueront des lueurs. Test de corps+action+discrétion+2 (nuit et forte végétation).

Il s'agit d'un rituel pour des guédés. Il y a la comtesse, la bokor (pnj moyen), un aide (pnj moyen) des esclaves libérés 5 pnj forts et 10 pnjs faible (dont un cheval pour un guédé (celui de votre choix) Le rituel a pour but de permettre à la comtesse de disparaître et si possible nuire à ses ennemis.

Les pjs fort ne participent pas au rituel et surveillent au alentours. Ils sont armés de fusil et hache, les autres auront leurs armes stockées (perte d'un tour pour les récupérer et ils n'ont pas d'arme à feu.) La comtesse aura un pistolet avec une seule balle et une dague (peut être qu'elle réserve cette balle pour elle. A vous de décider).

Il devient impossible de s'approcher de la clairière sans être repérés par les gardes. Si les pjs tentent d'encercler la cérémonie il y a test corps+action+discrétion sans bonus. Leur tirer dessus depuis la lisière de la forêt subira un malus de -2 au fusil et -4 au pistolet à cause de la distance il faut donc s'avancer à découvert pour faire le meilleur usage de son arme mais perdre l'effet de surprise.

Durant le combat la bokor va disparaître sans tenter de se battre. La comtesse va même la maudire de sa

trahison. Elle ne se bat pas forcément jusqu'à la mort comme les pnjs faibles qui eux pourront se disperser rapidement au premier signe de défaite. Les pnjs fort ne se rendront pas

Scène 3

Une fois la comtesse capturée ou tuée les pjs pourront prendre le clef autour de son cou (qu'elle a simplement oublié). Si la comtesse n'a pas été tuée au cours du combat l'inquisiteur et ses amis la veulent vivante pour la présenter devant un tribunal mais aussi avoir d'elle des aveux et des informations sur le vaudou en guadeloupe. Ils s'opposeront donc à toute tentative de mise à mort (mais si un pj le fait malgré tout ils n'iront pas au combat mais les pjs ne se sont pas faits des amis et l'inquisiteur qui compte rester en guadeloupe pourrait un jour leur faire payer cela (à l'inverse si grace à eux la comtesse est capturée l'inquisiteur sera un ami même capable de fermer les yeux sur leurs modes de vie)

Si les pjs ont trop traîné (durant l'inspection du domaine et en cherchant sur la route la voie à prendre) pénalisez les un peu avec le fait qu'un premier rituel a été fait (invocation d'une créature pour aider à la fuite, boost des membres de la secte rouge par les ouigos, le frère et le demi frère deviennent tremblant et incapable de se battre...) mais la comtesse sera encore là.

Scène 4

Les pjs seront fortement remerciés par l'inquisiteur et ses amis pour leur aide, surtout si la comtesse est en vie. Sur le chemin du retour vers Basse Terre à un carrefour ils trouveront alors le cocher qui marche. Il s'arrêtera et les regardera en tirant sur sa pipe.
« On devait se revoir, je suis content que ce soit ainsi. Il y a encore une longue route pour vous, mais c'est à vous de la tracer. Bonne chance, peut être qu'on se reverra.»

ps : l(inspiration étant bretonne à la base le cocher devait être une incarnation de l'ankou plus ou moins mais là avec le vaudou c'est plutôt papa legba.