

Campagne Capitaine Vaudou

Le bol et la dague **ou** *Le crépuscule du cinquième* **soleil**

Il s'agit là d'une petite campagne pour joueur débutants (je l'ai jouée avec une groupe de joueur n'ayant jamais joué à capitaine vaudou avant) à expérimentés et MJ ayant un peu d'expérience mais je vais agrémenter la campagne d'éléments pouvant aider les MJ ayant que très peu d'expérience.

Cette campagne peut se suffire à elle même, introduite dans une de vos aventures, ou servir de base pour une aventure plus longue (comme c'est le cas à ma table de jeu). Il y a de tout dans cette aventure, tous les clichés romantiques de la piraterie : chasse au trésor, rivalité avec d'autres pirates, duel sur la plage, malédiction, énigmes, vieux donjon, potentiellement des batailles navales et de la magie.

Contexte

Je me suis inspiré de la légende des cinq soleils aztèques où les soleils sont la terre, détruits l'un après l'autre par différents dieux, la cinquième fin du monde se fait par la disparition du soleil plongeant le monde dans la nuit durant laquelle des monstres venus d'occidents viendront semer la mort.

Partant de cette idée, j'ai réfléchi à des créatures ayant besoins de la nuit et j'ai trouvé quelque chose. Voici l'histoire. Le terme occident doit désigner en réalité l'ouest et non l'occident moderne (Europe)

Il y a plusieurs siècles dans le Yucatán un groupe occulte a cherché à amener la fin du cinquième soleil, précipitant ce que les dieux ont décidé. Ils ont alors façonné des artefacts (une dague taillée dans un fémur humain gravée de formules magique et avec une lame en obsidienne et un bol en pierre gravé de symbole occulte fait pour recevoir le sang du sacrifié et le brûler) pouvant leur permettre de mener à bien un rituel capable de forcer la Lune à couvrir le soleil. Le reste du peuple Toltèque ne souhaitant pas que cette fin

arrive a attaqué cette secte, les empêchant de réaliser leur sombre dessein.

Les survivants ont fui, errant sur la côte du Mexique jusqu'à trouver une île au large du Guatemala, un point chaud de magie où ils ont pu bâtir de nouveau leur civilisation. Mais ce fut le dieu KuKulHkan/Quezacocht qui intervint et les punit, les massacrant et les condamnant à devenir les gardiens de leur tombeau et à veiller que les artefacts ne quittent plus jamais l'île, ni ne soit utilisés.

Plus tard un franciscain du nom de Fernan de Medrano, compagnon de Cortez, apprit la légende. Il chercha et trouva l'île qu'il baptisa Tulba de Agua vers 1531. Il prit la dague, laissant le bol comprenant qu'aucun bien ne peut sortir de ces choses et ne voulant pas qu'ils puissent rester ensemble et tomber dans de mauvaises mains. Il étudia la dague dans le monastère qu'il bati à Cuba, afin d'en comprendre le rôle et mieux cerner les peuples barbares d'avant la conquête espagnole et savoir comment mener à bien la lutte contre leur divinité sanguinaire.

Durant cette période, le fanatisme religieux qui embrasé l'Europe et la hardueur de l'inquisition poussa des vampires à fuir le vieux continent. Dans le nouveau monde ils virent l'occasion d'un nouveau contrôle. Là ils entendirent parler de la légende du cinquième soleil et de cette secte. Après de longues recherches ils comprirent que le franciscain, déjà mort, savait où se trouve l'île et les deux artefacts. Car pour eux pouvoir contrôler la nuit c'est pouvoir dominer le monde. Ils comptent bien pouvoir utiliser ce rituel pour forcer les royaumes à se soumettre, aidés par Lucifer et ses légions qui espère l'affaiblissement de la foi chrétienne.

L'un des vampires, sous des airs aimable, va tenter de convaincre les PJ de récupérer les artefacts, se prétendant membre d'un ordre religieux ayant pour but de localiser et détruire les objets magiques païens.

Si vous décidez de faire de cette aventure une campagne unique (que vous pourrez caler entre deux de vos aventures) vous pouvez simplement faire que le commanditaire soit vraiment ce qu'il prétend être, oublier l'intrigue des vampires. Il est bien un membre d'un ordre religieux qui détruit/étudie les artefacts païens, reste à savoir si cela est prudent de réunir le moyen de faire un tel rituel même pour les détruire ou vaut mieux les laisser à leur place....

Vous pouvez aussi facilement remplacer l'aspect satanique par des guédés (voulant une longue nuit) et une secte rouge si vous préférez mettre plus en avant un des aspects particuliers de ce jdr : le vaudou.

Toute la campagne est basée sur l'idée que La Tortue est le port d'attache des aventuriers. Si ce n'est pas le cas et que vos pjs préfèrent Port Royal par exemple, adaptez simplement les noms (Un William Lowdern à la place de Estienne Rousselot fera très bien l'affaire.)

Vous ne trouverez pas forcément énormément de conseil sur les jets à faire.

Et qu'en est il des loas et autres forces ?

Pour les loas la majorité sera sans doute neutre dans cette histoire mais pour Loco une longue nuit revient à voir périr la végétation (il va d'ailleurs avertir le pirate qui deviendra le rival des héros, le poussant par des mystères à s'interposer contre eux). Pour Vedo sa femme (sa vraie femme pas son amante Erzulie) loas des arcs en ciel pourraient souffrir de cette nuit interminable (sans soleil pas d'arc en ciel) il sera donc du genre à vouloir que l'artefact sur l'île reste là bas. Agoué verra son domaine un peu chamboulé et son contrôle dessus réduit (qui contrôle la lune contrôle la marée) donc il se peut aussi qu'il puisse aller à l'encontre des pjs. Les autres donc n'auront pas d'avis sur les risques du rituel (enfin à vous de voir).

Si vos personnages font appels à des divinités aztèques, mayas, toltèques, ces dernières pour la majorité ne désirent pas que le rituel soit fait (notamment KuKulHkan/Quezacoalt) mais des dieux mauvais peuvent l'encourager. Ils vont sans doute vouloir avertir les pjs de s'arrêter ou être plus difficile à convaincre d'aider (vous pouvez introduire un malus de -1 au jet pour les invoquer). Même chose avec les archanges et saint patrons et la magie musulmane et kabbale.

Les démons eux se régaleront d'avance d'une telle situation et donc les pjs satanistes pourraient avoir des facilités à les invoquer. (un +1 au test, des interventions plus fréquentes de la part des démons (cela reste dans le cas où Estienne Rousselot veut réaliser le rituel et pas étudier sa magie et détruire ensuite les artefacts.)

Les zémis arawaks et esprits caraïbes n'auront pas spécialement de changement pour eux (comme pour les loas autre que loco, agoué et vedo, peut être qu'ils se manifesteront auprès des pjs pour les encourager ou avertir ; libre à vous.)

Je m'excuse d'avance si le découpage en acte et scène vous semble étrange, je ne suis pas habitué à ce genre de découpage de l'aventure, ni même exercice de style visant à rendre par écrit une aventure basée à 50 % sur de l'impro afin qu'elle soit jouable et appréciable par tous..

Plusieurs passages de l'aventure sont optionnelles et n'ont pas forcément été testés par mes joueurs qui ont trouvé un moyen détourné de faire les choses. Je le préciserai à chaque fois qu'un acte ou une scène n'a pas été testé.

Acte I, un mauvais départ

L'acte un sert juste à fournir une excuse pour lancer l'aventure. Si vous incorporez cette campagne à vos aventures vous pourrez sans doute trouver un autre moyen, une autre raison de mettre en contact les héros et Estienne Rousselot.

Scène 1

La fortune ne sourit pas trop à nos aventuriers qui doivent revenir à leur port d'attache après plusieurs semaines de mer sans rien à se mettre sous la dent hormis quelques boulets bien placés de la part des espagnols.

Faites commencer l'aventure avec un navire endommagé de 2 PC et 2 PV.

Avant de rejoindre La Tortue un sloop est repéré, l'équipage voudra l'aborder. Il faut du butin pour payer les réparations et les blessés selon la chasse partie.

Faites une bataille navale classique, le navire espagnol est un sloop de 30 hommes avec seulement 4 canons par bords.

Si le sloop s'échappe la scène s'arrêtera et le moral de l'équipage sera en berne.

Si les pjs capturent le sloop se dernier n'est riche que de cacao pour environ 3000 P8.

Scène 2

A la Tortue les pjs vont accoster dans un port en pleine effervescence. Plusieurs capitaines flibustiers sont ici, bien de richesse. (idée de nom de vrais pirates Anne Leroux (un homme mais j'en avais fait une femme), Pierre le Grand, Jan Peterson, Jean Douglas, Marquis de Maintenon...)

Malheureusement pour eux faites leur comprendre que leur cargaison ne sera pas achetée à plus de 1000 P8 à moins qu'ils décident d'attendre car les autres capitaines ont écoulé énormément de stock

de cacao et les acheteurs sont saturés, ils doutent pouvoir tout revendre en Europe à bon prix. Malheur ! La somme ne payera même pas pour les réparations et les blessés, il sera encore plus difficile d'acheter vivres et munitions pour une autre expédition.

Scène 3

Le maître du chantier naval du port, un homme entre deux âges, visage amical, cultivé, mains délicates. Il se nomme **Estienne Rousselot**. Il se présentera à eux (ou s'ils se présentent déjà à lui pour les réparations et évoquent leur souci financier) pour leur parler de leur situation ayant eu vent de celle-ci (vous pouvez parler de rumeurs laissées filer par des membres de leur équipage si les Pj demandent comment il sait cela (et ce sera la vérité)). Il leur propose de prendre à sa charge les réparations du navire et même de payer de quoi faire un voyage s'ils acceptent de lui rendre un service.

Ils devront se rendre à la Martinique, trouver **Luc de Beau-Pont**, le plus riche propriétaire de Saint Pierre. Il est surtout en possession, en plus de moulins et activités sur l'île, d'un journal ayant appartenu à un franciscain **Fernan de Medrano**. Estienne leur donnera 500 P8 pour acheter à cet homme le journal, ils pourront garder le reste de la somme.

Si les Pj interrogent sur le contenu du journal et pourquoi il le veut. Restez volontairement évasif, Estienne prétendra juste être curieux des expéditions conquistador et admirateur de la vie de ce moine qui a découvert des choses merveilleuses avant qu'elles ne soient détruites par la main des conquérants. Il restera poli envers les Pj même si ces derniers le provoquent. Estienne n'est pas pressé et assure que les Pj auront tout le loisir de piller sur le chemin des navires si cela leur chante. Il est là pour les aider à faire bonne fortune pas leur en priver.

L'équipage poussera à accepter, si les Pj ont encore des doutes, les marins rappelleront qu'ils pourront vendre sur la Martinique le cacao peut-être à meilleur prix qu'ici.

Scène 4

Les réparations prenant plusieurs jours vous avez le loisir de faire une ellipse temporelle ou vous attarder un peu sur la vie à la tortue, (bien que les Pj auront du mal à jouir de ses plaisirs sans une pièce à dépenser...)

Scène 5

Le voyage devrait faire environ 9 à 10 selon la route prise par les Pj, si ces derniers n'ont pas de carte pour aller à la Martinique, Estienne leur en fournira une (laissez les rapidement pouvoir faire un tracé des îles entre la tortue et la Martinique (mais limitez le temps;))

Acte II, la Martinique

La Martinique est une île des petites Antilles, grande avec trois montagnes d'origine volcanique recouverte de forêt vierge. À partir de 1650 la culture de la canne à sucre se développe (avec son lot d'esclaves noirs). L'intérieur de l'île est peu occupé, les villages et villes sont en bordures de mer. Les indiens caraïbes peuplent encore l'île mais leur nombre faiblit et les Français cherchent la moindre raison pour les accuser et leur rendre la vie difficile (voire la supprimer)

Saint Pierre :

Plus grande ville de l'île avec plus de 5000 habitants, le quartier principal s'appelle Saint Pierre protégé par batterie d'une dizaine de canons, la batterie saint Nicolas. Il y a aussi le quartier la Galère une grande rue qui longe la côte de la batterie de canon à la rivière des Jésuites. La ville est connue (semble-t-il) pour être la plus immorale des caraïbes (si on oublie la Tortue et Port Royale) avec nombreux bordels, tavernes, théâtre. Le personnage fictif de Beau-Pont peut avoir de nombreuses parts dans ce genre d'activités.

Scène 1

Luc de Beau Pont (pnj moyen avec +1 en commerce et escrime et énergie de précision) pareil au gouverneur a sa grande maison (à un étage) qui domine la ville un peu à l'extérieur de

celle ci. Elle s'étend avec un riche domaine de plantation de sucre (avec un moulin, le second est plus dans les terres), et de tabac. Il a aussi une scierie, d'autres fermes et élevages, une distillerie et a investi dans plusieurs commerces, notamment maritime mais n'est pas un armateur.
Il a financé la construction d'une église.

Les pjs vont sans doute vouloir s'entretenir avec Monsieur de Beau Pont. Il les recevra chez lui, poliment. Il sera dans son bureau et pourra présenter le journal aux aventuriers. Mais il mettra un terme à toute tentative d'achat du journal si les pjs parlent de **Estienne Rousselot** et il refusera de faire affaire avec eux. Il les invite à avoir de meilleurs fréquentations. (ils pourront voir où il range le journal dans une armoire de son bureau).

Sinon il peut accepter de le vendre pour 600 P8. (à voir si les pjs pourront rajouter de quoi faire la somme avec ce qu'Estienne à donner. Inutile de le dire c'est une somme ridiculement élevée pour un simple journal)

Il sera possible aussi de vendre auprès de lui ou dans l'île le cacao pour environ 3000 P8.

Un test de corps+perception permettra facilement de constater, durant leur séjour dans le manoir, qu'une fête se prépare. (s'ils en parlent, Luc évoquera avec joie l'anniversaire de sa fille cadette Agnes). Si les pjs se montrent très courtois il pourra même les y inviter (tant qu'ils n'ont pas évoqué Rousselot leur commanditaire)

Scène 2

Il est fort probable que la vente a été annulée suite à l'évocation de l'acheteur ou du prix au dessus des 500 P8. Si ce n'est pas le cas et les pjs ont le journal, passé à l'acte 3. Si vos joueurs comme les miens ne vont pas à la fête (en s'y glissant sans y être invités ou pas) alors improvisez... Comme j'ai du faire. Vous trouverez malgré tout dans cette scène de quoi pouvoir décrire le manoir. La scène n'a donc pas été testée.

Le manoir : Vous trouverez une carte des deux étages à la fin de ce livre.

La fille Agnès et l'ainé Benjamin sont les prunelles des yeux de Luc de Beau Pont, sa femme, leur mère, étant morte de maladie il y a quelques années. Il aime parler d'elle et de ses enfants.

Toute cette scène peut être longue et est assez libre en fonction de l'envie des pjs à se mêler à la fête. Il y aura pour les pjs plusieurs moyens d'obtenir le journal, je les liste ici. Ainsi que des invités marquants pouvant jouer un rôle dans leur quête ou simplement meubler la soirée.

Possibilité soit de continuer les négociations (il sera alors souvent plus joyeux mais tenace en affaire mais si les pjs se montrent très présents agaçant: il y mettra fin et pourra même les chasser de la soirée.

La fête se déroule dans le domaine de Beau Pont à son manoir, bien que ce n'est pas un bal costumé et masqué, des musiciens sont présents et les gens ont mis leur plus beaux habits. Les commerçants et petites richesses de l'île sont là pour courtiser le gouverneur et Beau Pont. On rit, danse, se prête à des conversations savantes ou grivoises (surtout quand l'alcool a bien coulé), déguste des mets de qualité (surtout si on les compare aux quotidiens des flibustiers).

Les moyens pour obtenir le journal

- s'infiltrer (en tant qu'invités ou pas) pour le voler en se rendant soit même dans son bureau à l'étage.
- demander l'aide d'une invitée. Une femme qui sort du lot, habillée à la mode masculine, c'est une voleuse de bijoux mais elle leur demandera alors de voler sa cible (le collier d'une noble). (il se peut que ce soit elle qui va vers eux, devant que ces flibustiers ne sont pas venus sans mauvaise intention.
- Avec l'aide d'un capitaine qui leur demandera lui de lui servir d'aïlier pour séduire une jeune femme. Il acceptera ensuite une fois son affaire faite de faire diversion pour permettre aux pnjs de monter. (bousculant un des gardes ou un invité de marque devant l'escalier et faisant une scène)
- faire une attaque frontale (très risquée car la batterie de canon sera à prendre ensuite s'ils ne veulent pas que leur navire soit coulé et ils seront à coup sûr bannis de l'île et recherchés.

- kidnapper un des enfants et demander un échange

Les invités

- La voleuse Odila Pelletier pnj moyen, sourire charmeur, œil aiguisé, venu avec un cavalier. Si elle vole le journal pour eux elle voudra partir avec eux et rejoindre leur équipage.
- Colin Charrier, chef de la garnison, homme droit mais abuse de son autorité, n'étant pas noble il a un complexe d'infériorité.
- Talbot de Vallée Bechard, le capitaine du Fier Nuage. Poli, jovial il cherche à culbuter des femmes avant tout et s'amuser. Il peut aider par une diversion
- Le gouverneur Aubertus, homme aimable et mondain mais pas désintéressé des soucis de son île (tant du petit peuple que des puissants mais racistes et jugent la disparition des indiens de l'île comme une nécessité)
- et pleins de marchands et gérants (notamment des affaires de Beau-Pont) issus de la bourgeoisie ou de la petite noblesse.

*Idées d'aide des loas : erzulie peut enflammer quelques passions (un garde qui manque à son poste pour batifoler, une fête de tous les diables où l'absence des pjs ne se fait pas remarquer. Baron samedi et baron criminel peuvent donner des bonus de discrétions, limiter pour X raison la présence des gardes, Loco peut faire que le vin et les alcools montent bien à la tête, enflammant aussi quelques passions, ou limitant la capacité des gardes à faire leur métier. Des esclaves de la plantation peuvent être manquant, et donc quelques gardes avec des chiens sont à leur trousses (gardes manquant alors à la fête ou la surveillance de la plantation) ou autre. Gardez en tête que c'est une fête d'anniversaire, **Luc de Beau Pont** ne tolérera pas des débordements trop extrêmes (duel, orgie sexuelle, agression, provocation envers lui, ses enfants et le gouverneur son grand ami) mais peut apprécier un combat à main nue dans les règles de l'art entre deux prétendants à une femme, un duel de pistolet sur des cibles attirant toutes les attentions...*

Le journal une fois dans les mains des pjs peut être lu mais il est écrit en latin est assez cryptique. -jet esprit+action+esotérisme/latin/connaissance de la

bible (à cette époque elle était souvent encore en latin) pour le déchiffrer. Une seule réussite permettra juste de déterminer qu'une grande partie notamment évoquant ses voyages après avoir quitté Cortez sont codés. Deux réussites ou plus permettront d'avoir quelques informations (vous pouvez alors dire que le franciscain a entendu parlé d'une légende sur la fin du monde ou parler de monstre nocturne venu de l'occident, d'une dague prise pour l'étudier. Un résultat de 4 réussites ou plus (chapeau) permettra même de localiser la dague du rituel (voir plus bas).

Acte III La pause, le sable et le duel

Cet acte est à improviser, il s'agit d'un moment de liberté pour le mj et les joueurs/joueuses représentant le temps nécessaire à Estienne Rousselot pour déchiffrer le journal et revenir demander de l'aide pour finaliser la chasse au trésor. Il se peut même que les pjs aillent directement à Cuba s'ils ont réussi à déchiffrer le journal avant de le donner et se dise qu'il faut y aller.

Scène 1

Estienne Rousselot se montrera ravi quand ils viendront le voir avec le journal. Il leur promettra qu'à partir de maintenant toute réparation dans son chantier sera à moitié prix pour eux. (si les pjs tentent d'obtenir plus sous prétexte de difficulté rencontrée ou autre) il sera ferme : le paiement est ce tarif favorable auprès de son chantier et rien d'autre. S'ils sont des hommes d'honneur et ne peuvent pas supporter des pertes alors qu'ils se plaignent à la bonne fortune qui les boude depuis quelques temps mais pas venir auprès de lui chercher réparation.

(même s'il est un vampire n'hésitez pas à le décrire sous le soleil, portant un long chapeau à bord rond. Le soleil le prive de pouvoir mais ne le blesse pas).

Si les pjs exigent de lui plus d'argent durant la nuit (faites un test d'esprit+résistance) en cas d'échec dites leur qu'ils se sentiront honteux d'avoir faite cette demande et qu'ils sentent qu'ils ne devraient pas insister, cela est indigne. (c'est Rousselot dans ce cas profitant de la nuit pour user de ses pouvoirs sur leur esprit).

Si les pjs questionnent sur le journal Rousselot ne prétendra qu'un intérêt historique, curieux de la vie des premiers conquistadors.

Scène 2

Les pjs vont pouvoir rester quelques temps à faire ce qu'ils veulent. Voici quelques idées d'occupation

- Faire le scénario créance verte si c'est une toute première campagne pour vos joueurs et joueuses (c'est ce que j'ai fait).
- Un capitaine flibustier, Anne Leroux (homme dans la réalité) cherche d'autres aventuriers pour aller en mer. PNJ fort, armée d'une goélette. En mer vos pjs pourront vivre des aventures jusqu'à leur retour à la tortue. (au moins un abordage d'un galion peu armé avec Anne Leroux)
- Faire un petit scénario de votre cru ;)
- profiter du port à dépenser et vivre comme si demain ne compte pas (comme nombre de flibustiers)

L'idée est donc simple donnez vous du temps à vaquer à d'autres occupations, d'autres aventures. Cependant si des pjs profitent de leur temps à terre pour jouer, boire ou faire la cours, l'un d'eux va avoir provoquer la colère d'un flibustier. Homme sanguin qui ira le provoquer en duel. Un combat au premier sang sur la plage.

Scène 3 le duel

Le combattant est Kervec, dit le sanguin (pnj fort ou moyen si le pjs provoqué en duel n'est pas un bon combattant). (un test esprit+action+ histoires des pirates permet de savoir que c'est un homme violent, bon combattant aux ordres du capitaine **Pierre Ovinet**.)

Il défie en duel à la corde un des pjs, certains que ce dernier a soit triché aux jeux, soit l'insulté durant une beuverie soit litige pour savoir qui mérite les faveurs d'une demoiselle (ou même la pj a refusé ses avances...) . Libre à vous de trouver ce qui peut correspondre le plus au pj défié et à ses activités à terre.

Le duel est sur la plage, les deux combattants sont liés par une corde de plusieurs brasses et ont un couteau. Kervec va utiliser une énergie de puissance avec un EP pour tout le combat. (plus d'autres si besoin) Au premier sang le duel s'arrête et le vainqueur est désigné. Si son adversaire est tué, c'est pas grave, si un adversaire se rend grâce

lui est accordé et il devra s'excuser auprès du vainqueur.

Sur la plage il y aura du monde, flibustiers des deux équipages, curieux, parieurs. Le combat attire un peu de monde et notamment le capitaine flibustier **Alexandre Bras-de-fer (pnj exceptionnel avec rapidité et puissance en énergie)** (un métisse français-espagnol ou anglais espagnol si l'aventure se passe à Port Royal) avec son bokor.

Faites le combat normalement mais alors qu'un vainqueur sera désigné (donc après la première blessure, premier tour normalement. *Bien que pour faire durer le combat et jouer un peu de tension vous pouvez appliquer cette idée : si les deux combattants réussissent leur jet pour toucher l'autre il faut que la différence entre les deux jets pour que le gagnant blesse son adversaire soit de 4 MR ou plus sinon faites un test de bagarre le gagnant peut alors choisir soit d'infliger 1 PS de dégât ou -2 au prochain jet pour l'adversaire (cela représente alors que les deux ennemis sont l'un sur l'autre et que c'est plus une histoire de coup de coude, coups de pied, sable, renversement que de plantage).*

Dans tous les cas dès qu'un gagnant est désigné Kervec se retire calmement (fier d'avoir gagné ou maugréant mais reconnaissant sa défaite).

Puis soudainement il hurle de rage, ses yeux deviennent injectés de sang et il se rue sur son adversaire.

Durant cette rage il est immunisé au coup infligeant des PS et en utilise 1 par tour en puissance à chaque attaque, voire deux s'il a plus qu'un PV. Il a aussi +1 pour toucher et +1 PV.

Il refusera de se rendre, de donner quartier à son adversaire. Évidemment les autres pjs peuvent intervenir, son capitaine lui ordonnera d'arrêter.

Si Kervec vient à mettre hors combat son adversaire il tentera de s'en prendre aux autres pjs. Son capitaine n'hésitera pas alors à lui tirer dessus au pistolet et se lancer dans le combat pour le tuer.

Une fois Kervec tué car c'est le seul moyen de l'arrêter un test de corps+perception+vigilance permet de remarquer qu'Alexandre bras de fer et son bokor n'ont pas réagi, ils ont observé la rage du combattant sans s'en être surpris ni indignés, même avec 2 succès on peut remarquer un peu de déception chez Alexandre que Kervec soit mort. Le flibustier et son bokor quitteront l'endroit sans s'y attarder et si on leur demande la raison de leur présence et on parle de leur expression quand le breton est mort Alexandre prétextera qu'il avait parié sur lui. Il vient de perdre une belle somme.

Alexandre-bras-de-fer

Metisse espagnol-français, c'est un capitaine bon navigateur et combattant fidèle au vaudou. Il est bien musclé.

PNJ fort, avec +2 en bagarre, métier capitaine (donc +1 navigation, combat au sabre, artillerie, commandement et même vaudou) , énergie héroïsme et puissance.

Scène 4

Un jour après cet incident ou après leur retour de mer Rousselot va recontacter les pjs.

Il décide de « jouer cartes sur table » (si c'est un vampire il ment évidemment).

Il va se présenter comme un chevalier de l'ordre du bouclier de Jérusalem. C'est un ordre de l'église très ancien dont la mission n'est pas de lutter contre la propagation d'autres religion mais de lutter contre les forces spirituelles nefastes. Il est donc tout naturellement venu aux caraïbes où les croyances des peuplades amérindiennes et maintenant africaine ont apporté leur lot de force obscure, souvent (selon lui) étant aux ordres du grand Malin. Son travail n'est pas d'évangéliser les gens mais d'étudier les artefacts païens et les détruire. Pourquoi les étudier ? Parce que son ordre pense qu'il est important de comprendre le mal, les rituels et artefacts possèdent un lien avec la nature du Malin et des autres forces païennes et ainsi ils ont mieux équipés pour pouvoir en protéger la population (chrétienne, païenne peu importe).

Par conséquent il leur a menti, son intérêt pour la vie de Medrano est de l'ordre du travail. Il expliquera rapidement ce qui peut être su dans le journal c'est à dire que durant ses périples Medrano a entendu parler d'une prophétie de fin du monde et trouvé une île où résident des objets capable de la réaliser. Estienne sait maintenant que l'abbé a pris un des artefacts, une dague en obsidienne et manche en os humain, et a passé sa vie à chercher à comprendre sa puissance. Il est sans doute enterré avec pour la cacher du monde.

Il demande donc au pjs de se rendre à Cuba, à **La Havana**, pour trouver l'artefact et des éléments qui pourraient les conduire au second objet, les lui ramener afin qu'ils puissent les mettre en sécurité voire les détruire.

Il est prêt à leur donner une somme de 10 000P8 s'ils lui apportent les deux artefacts et 5000 pour un seul.

Un test esprit+action+ésotérisme permet de savoir que l'ordre du bouclier de Jérusalem n'existe pas ou alors est très secret...

Se rendre à La Havane est dangereux pour des flibustiers. En fonction de l'époque jouée il se peut que l'Espagne et la France soient en paix, donc se faire passer pour un marchand pourrait fonctionner. Estienne Rousselot dans ce cas peut leur fournir quelques documents ; faux évidemment, pouvant aider à se dissimuler. Si les deux nations sont en guerre aux pjs de trouver comment faire...

Acte IV La Havana

Scène 1

Le voyage vers La Havana devrait durer environ une semaine si les aventuriers décident de passer (en toute logique) par le Nord de Cuba. Et environ 9 à 10 jours en passant par le Sud.

Le premier jour, quelques heures après avoir appareillé ils verront un navire derrière eux. Un brick.

Un test de corps+perception+histoire de pirate permet de reconnaître le Real Leo, le navire d'Alexandre Bras de fer.

Ce dernier grâce à son bokor a reçu la mission lui aussi de mettre la main sur l'artefact du franciscain mais pour le jeter en mer, afin que Agoué veille dessus.

Grâce à la faveur d'Agoué le brick ira plus vite que les pjs mais restera hors de distance de tir, il va juste partir vers Cuba.

Le reste du voyage se fera normalement.

Si les pjs passent par le nord le risque de s'échouer est plus important que par le Sud à cause des cayes et coraux se trouvant le long de la côte Nord.

Scène 2

Les pjs auront deux options aller à La Havana (au risque de s'y faire reconnaître et finir au bout d'une corde) ou mouiller dans une baie avant et y aller plus discrètement à pied.

S'ils vont à La Havana :

à vous de décider les risques de se faire reconnaître (si les pjs sont sur un navire capturé récemment cela diminue, s'ils font pas de quartier aussi, avec des faux papiers corrects...)

S'ils vont dans un mouillage :

Un jet d'esprit+action+navigation ou cartographie permettra de déterminer une crique abritée où ils pourront jeter l'ancre et se rendre à pied à La Havana.

Cependant ils sont en territoire espagnol. Vous pouvez faire (en cachette) soit un simple 1d6 chaque jour d'absence des pjs, sur un 6 un garde côte aura trouvé le navire des pjs, l'équipage resté à bord aura su gérer la menace mais aura subi 3 PC et 3d6 pertes d'équipage. Le garde côte capturé sera aussi à la crique, aux pjs de voir ce qu'ils en feront à leur départ. Ne refaite plus ce jet une fois qu'un garde côte a été capturé. Cependant l'absence du navire de patrouille se fera remarquer avec le temps, si les pjs traînent trop sur Cuba il se peut que le risque de croiser des navires espagnols bien armés en quittant le mouillage soit plus important.

Une fois au mouillage les pjs se rendront à pied à La Havane. Gardez en tête que moins ils seront nombreux plus facilement ils passeront inaperçus voire pourront se fondre dans le décor, s'ils ne ressemblent pas à une troupe armée en marche...

Si les pjs sont passé par le Sud de Cuba et vont à pied vers La Havana continuez l'acte IV. S'ils sont passés par le Nord de l'île et se sont arrêtés dans un mouillage à l'est de La Havana durant leur marche ils remarqueront un village avec un monastère un peu à l'écart sur une dune.

En discutant (au village ou au monastère) ils peuvent apprendre qu'il s'agit de l'abbaye du Salut de la Vierge, bâtie par le missionnaire Fernan de Medrano. S'ils décident d'aller à La Havana continuez cet acte s'ils décident de se rendre au monastère passez à l'acte V

J'insiste sur les différentes options car les joueurs avec qui j'ai fait cette aventure ne sont pas passés par la Havana, ils se sont arrêtés dans une crique avec puis sur le chemin vers la ville ils ont trouvé l'abbaye et ils sont directement allés. Donc toute l'aventure dans La Havana n'a pas été testées. Bonne chance, en espérant qu'elles restent claires, pas trop difficile ni trop simple et plaisante à jouer.

Scène 3

Les pjs sont enfin à la Havana.

C'est une ville bien fortifiée avec 3 forts et quelques patrouilles en ville. Il y a une forêt non loin avec des cedres, acajous et autres arbres rares. Elle est interdite afin d'en protéger sa faune et sa flore (une véritable réserve déjà à l'époque). De nombreux cloches d'église dépassent des toits de

tuile des maisons. Elle a servi de point de départ de l'expédition de Cortez vers le Mexique. En 1649 la ville a été frappée par la peste qui a tué plus d'un tiers de la population, de ce fait certains quartiers sont moins peuplés avec des maisons et immeubles vides, parfois même en ruine. (attention toute la ville n'est pas dans cet état). La ville fournit de nombreux services de qualité, armes, cartes nautique, mais pas de vaudou (ou difficile à trouver). Cependant même sous couvert d'être des marchands en temps de paix les locaux seront assez rudes (les français et anglais massacrent les leurs... et ils risquent de refuser d'acheter des biens aux pjs ou peu cher)

Malheureusement pour les pjs Alexandre bras de fer a un membre d'équipage qui ressemble vaguement à un des Pjs (même taille et morphologie, couleur de cheveux, et vaguement de visage. Assez pour se tromper quand on se base sur un croquis fait à partir d'une description (surtout si le principal témoin a été acheté pour bien faire correspondre la description au pj). En effet les pjs pourront rapidement tomber sur un tableau dans une petite place où un avis de recherche affichant un croquis de la tête d'un PJ est posté. Recherché pour meurtre.

Les pjs pourront tenter de comprendre cette accusation mais aussi simplement chercher où est enterré Medrano.

En discutant avec des locaux (attention au risque d'être reconnu) ils pourront apprendre facilement que Medrano a bâti une église à La Havana : Sainte grâce des mères devant une petite place ombragée par des arbres.

Le prêtre qui officie (pnj faible) recevra aimablement les pjs. Si les pjs parlent de voir la tombe de Medrano il se montrera étonné et répondra qu'elle se trouve dans son abbaye à l'est de la ville. Si les pjs s'étonnent de sa première réaction il expliquera simplement que des gens sont récemment venus lui faire la même demande, des gens armés, des marins au premier regard.

Scène 4

En tentant de sortir de la ville une patrouille va essayer de les intercepter (n'usant pas de force et exigeant la reddition), ayant été informée par des civils avec qui les pjs auront discutés. Rapidement après quelques coups de feu les cloches sonnantes l'alarme retentiront et d'autres gardes arriveront.

Si les pjs arrivent à s'enfuir ils peuvent se rendre à l'abbaye. Acte V *mais n'oubliez pas qu'ils sont*

recherchés (une patrouille de cavalier pourrait les rattraper ou simplement arriver au village un peu après eux et risquez de découvrir qu'ils y sont.)

S'ils sont capturés (sans avoir tué de garde), en se rendant ou même en ayant tenté de vendre des biens volés en mer aux espagnols, un officier **Pereja** (pnj moyen) ira les retrouver en cellule leur expliquer les raisons de leur arrestation. L'un de leur camarade est accusé du meurtre de **Alonsico Cardenas**, un marchand du port.

L'officier est prêt à laisser sortir les amis de l'accusé (si ces derniers n'ont pas tué de garde) car le témoin est formel il n'y a eu qu'un seul tueur. Et même s'il pense que les gens de leur espèce peuvent se couvrir mutuellement la justice ne les condamnera pas sauf si aveux du coupable, ils sont pour le moment innocents. Ils pourront tenter d'innocenter leur ami mais pour Pereja l'affaire est close, il y a un témoin du meurtre. Ils ont ordre de ne pas quitter la ville.

Scène 5

Les pjs peuvent donc enquêter, meurtre tard le soir, des gens ont entendu du bruit et des cris, un témoin est rentré dans l'échoppe et a vu le coupable s'enfuir. D'autres témoins l'ont vu courir, visage couvert, dans la rue, bousculant du monde.

Indices

- On peut les conduire à la scène du meurtre, une petite échoppe dans une rue donnant sur les quais. Il y a rien à trouver dedans, (les enquêteurs ont déjà tout fouillé et rendu la scène inutilisable). Cependant si les pjs fouillent autour du magasin (jet corps +perception +observation +artificiel-1) ils trouveront un tissu ensanglanté dans la petite ruelle derrière la boutique (en le présentant à un des agents chargée de l'enquête il reconnaîtra un morceau de la chemise de la victime, il a du être déchiré pour essayer l'arme du crime). La ruelle donne aussi sur une taverne et d'autres maisons. En discutant avec la tavernière et amenant les bons éléments (parler du meurtre, décrire le principal suspect) elle dira que le coupable a loué une chambre chez elle, lui et un noir qui l'accompagnait. Ils ont payé pour une semaine mais bon ils ne risquent pas de revenir dormir ici. Elle a l'intention d'aller la ranger et la louer à nouveau. Elle peut leur donner son double de la chambre.

- Dans la chambre règne une odeur bizarre, il y a des traces de cendre, des traces blanches (reste d'un véné à Vedo, un test difficile (car en parti effacé) de pratique vaudou pourrait l'identifier).
- Le principal témoin (celui qui est entré dans l'échoppe) est gardé anonyme mais les pjs peuvent connaître son identité (appel à un loas : maman brigitte, vedo) ou en obtenant le rapport du crime qui est dans la prison où ils ont été emmenés. (dans un des forts). Ou en discutant avec des gens de la rue du meurtre. Car le témoin est un habitant de la rue, **Edouard**. Chez lui caché dans son coffre à vêtement il y a une bourse pleine d'une cinquantaine de pièces d'origine française et anglaise. (le faux témoin pourrait avouer si bousculé mais l'officier en charge de l'affaire refusera de prendre en compte cela : des aveux obtenus sous la menace ne valent rien. Cependant **Edouard** pourra leur dire qu'il a entendu parler d'un lieu quand le noir et le tueur discutait entre eux. Un quai près d'un entrepôt abandonné.
- Les autres témoins (des gens aussi de la rue réveillés par le bruit et des passants) confirme que le pj est le tueur (d'après ce qu'ils en ont vraiment vu)

En se rendant la nuit même à l'entrepôt ils pourront surprendre le tueur (pnj fort avec énergie de rapidité, un gad l'aidant à savoir si on l'observe (+2 en observation pour remarquer des gens en filatures) qui se cache. Ils pourront alors en le présentant (de préférence vivant) aux autorités obtenir la libération de leur ami. (Edouard pourrait aussi revenir sur sa déclaration affirmant alors que l'homme tué ou capturé par les pjs est bien l'homme qui a tué Alonsico.)

S'ils n'y vont pas ou il leur échappe car le tueur va tenter de fuir: Edouard sera tué le lendemain et les espagnols arrêteront les pjs libres.

Si tous les pjs ont été arrêté (pas réussi à innocenter leur ami, ou ils ont tué des gardes quand ils allaient se faire arrêter ou transportés des marchandises volées ou autre). **Pereja** et un prêtre vont venir les trouver en prison après plusieurs jours.

Ils vont leur proposer un marché, l'abbaye du Salut de la Vierge a été cambriolée par des pirates qui sont déjà filés en mer.

Le marché est simple et le prêtre insistera qu'il est surtout entre dieu et eux. Ils ne seront pas

pardonnés, ni innocentés de leurs crimes à La Havana mais ils pourront partir libre. Ils auront pour mission de retrouver l'objet volé et de le ramener. S'ils le font la justice espagnole les laveront des crimes commis à La Havana.

La raison est que les espagnols pensent que les voleurs vont se rendre à la tortue ou Port Royale et que seuls donc des criminels, des démons des mers pourront retrouver l'objet dans ces antres de corruption. Mais aussi qu'aucun navire n'est disponible pour leur donner la chasse maintenant.

Le prêtre en privé, une fois les pjs sortis de prison, leur expliquera que c'est surtout le Seigneur qui les remerciera s'ils mènent à bien leur mission et les punira s'ils ont abusés de la confiance de l'Eglise. C'est lui qui a insisté pour vous libérer et vous faire ce marché.

Dans ce cas allez à l'acte VI.

Si les pjs savent qu'il faut se rendre à l'abbaye de Medrano et ont pu soit fuir la ville soit innocenté leur ami pj enfermé soit ont trouvé l'abbaye sur le chemin continuez sur l'acte V

L'acte V l'abbaye du Salut de la Vierge

Scène 1

Un petit vallon occupé par des champs et pâturages. Il y a un village avec un moulin à vent et à s'ajouter à ce paysage pittoresque l'abbaye que l'on rejoint par un chemin serpentant entre les cultures.

La population locale est assez accueillante contrairement à la ville. Il y a de nombreux échanges entre l'abbaye et le village, qui a installé une petite place de marché juste aux portes du centre religieux. Ce dernier est en plein travaux, les religieux comptent agrandir les lieux pour y mettre une petite école ainsi qu'un lieu pour faire de la bière.

Sans difficulté (tant qu'ils parlent espagnols) les aventuriers pourront trouver la tombe de Medrano qui se trouve dans la nef de l'église de l'abbaye. Elle est signalée par une plaque sur le carrelage de gré de l'église (il est courant d'enterrer directement des gens sous l'église et non dans un catacombe ou placés dans des alcôves)

De nuit ils pourront tenter de s'infiltrer (il n'y a pas de garde) et forcer la tombe. (néanmoins trop de bruit peut attirer l'attention)

Ils trouveront un tombeau totalement vide pas même un cercueil, mais si un pj entre dans la tombe il pourra constater que les planches du fond sont branlantes (alors qu'elle devrait être stable car elles se trouvent normalement sur de la terre). En se baissant il pourra sentir un courant d'air entre les planches.

La tombe n'est qu'un passage vers un souterrain.

Autre option : En discutant avec des enfants dans le village ils peuvent aussi apprendre qu'ils s'amuse à jouer sous l'abbaye, et décorer les murs qui bloquent les tunnels (il y a des souterrains naturels qui ont servi pour y cacher la vraie tombe de Medrano qui garde l'artefact ; mais les prêtres ont du boucher (avec des pierres) certains tunnels.

Contre quelques pièces des enfants pourront conduire les pjs dans ces tunnels jusqu'aux murs, décorés de dessins à la craie naïfs dans le style enfantin. Attention les enfants peuvent se montrer prudents envers les étrangers si les pjs affichent des têtes patibulaires, les brusquent, sont armés comme pour prendre d'assaut un fort... Ils vont devoir se montrer gentils et diplomate pour obtenir de l'aide des enfants (ou violents et les forcer)

En passant donc par la tombe ou en cassant un des murs les pjs se retrouvent dans un catacombe.

Scène 2

Tels Indiana Jones dans sa dernière croisade ou Lara Croft les pjs vont devoir naviguer dans une série d'épreuves basées sur la bible, les 4 vertus cardinales et les 7 pêchés capitaux pour obtenir la dague et le reste du journal de Medrano.

Certaines épreuves sont très copiées de Indiana Jones justement mais je m'en suis aperçu que plus tard, je n'avais pas en tête le film au moment de créer les épreuves...

Les pjs sont dans une cavité, l'air y est lourd et seule la lumière des torches leur permettront de voir. Au bout de la petite grotte il y a des arches sculptées.

En s'approchant ils trouveront une statue représentant la première vertu. Elle porte un serpent et un miroir : la prudence (un test de perception+connaissance biblique permettra de l'identifier) Elle se trouve devant une colonne, de chaque côté de la statue il y a une arche donnant sur le même long et large couloir.

Ce couloir est pavé avec des lettres.

Au dessus de chaque arche il y a à gauche une croix et à droite un poisson.

Il s'agit d'une épreuve où il faut suivre le bon chemin, chaque dalle hormis les bonnes sont piégées.

Le bon chemin est celui de la prudence : ITCHYS, le poisson en grec ancien (symbole que les chrétiens persécutés sous l'empire romain utilisaient pour se reconnaître. Donc prudence (même si en réalité la vertu de la prudence est plus savoir réfléchir, ne pas prendre de décision à la hâte que d'être prudent envers des dangers).

Voir le dessin de l'épreuve en fin de campagne.

Chaque pièges déclenchés provoquera un test de corps+ résistance ou coeur+ résistance (coeur+résistance est aussi les réflexes du personnage il me semble) sinon perte d'un 1 PV. Une dalle une fois activée ne fonctionnera pas à nouveau (il est donc possible de courir tout droit en subissant des dégâts et passer ainsi de force).

N'espérez pas que les joueurs trouvent le mot (surtout qu'il peut y avoir plusieurs orthographes : la véritable en grec ancien, celle ici présente, et d'autres...

mais si l'un commence à parler justement du fait que les chrétiens ont utilisé le poisson comme symbole pour se reconnaître, proposez un test d'esprit+action+ésotérisme ou pratique biblique en cas de réussite le personnage connaît le mot et peut guider sans danger ses compagnons.

Scène 3

la seconde épreuve (involontairement ressemblant à la fin d'indiana Jones 3, donc un jouer qui connaît le film saura facilement éviter le piège).

Dans une petite salle pavée il y a une statue représentant la deuxième vertu cardinale : la tempérance. Elle est reconnaissable par le fait qu'elle transvase de l'eau d'un récipient à un autre. (si un personnage a déjà reconnu la première statue pas la peine de refaire de jet) A ses pieds il y a des trésors, un peu d'or, des croix en fer, en argent, or, des pierres précieuses en jade, aiguille marine, topaze. Il y en a pour plus de 2000 P8. Le trésor éclairé par les torches des aventuriers brillent de milles feux.

Si les pjs prennent autre chose que les croix en fer (au total de 6) ils auront alors une malédiction (faisant des échecs critique sur 11 et 12) sur leurs jets d'action visant à nuire à autrui (attaquer, voler, suivre discrètement, intimider...) jusqu'à ce qu'ils dépensent plus que la somme équivalente qu'ils viennent de voler à des bonnes œuvres : dons à l'église, à des orphelinats, hôpitaux... financer des projets d'aide à la communauté... Sans que ce soit des actes pour payer un loas. (de la vraie charité par un remboursement de dette)

De l'autre côté de cette petite pièce se trouve une grille ouverte donnant sur une autre épreuve

Les croix de fer seront utiles pour la troisième épreuve

Scène 4

Les pjs se trouvent dans une salle plus grande avec Une statue encore à son centre, la troisième vertu : la justice, portant sa balance, et au fond il y a un portail en métal grillagé, très solide à travers lequel on peut voir la vraie tombe de Medrano, un petit caveau. La dernière vertu (force de l'âme) avec un glaive à la main et une corne à souffler dans l'autre semble en garder l'accès.

Autour sur les murs de la place il y a des représentations picturale aux couleurs légèrement délavées par l'humidité ambiante : En examinant la salle ils verront que sous chaque peintures (à même l'enduit du mur) il y a un crochet qu'on peut descendre un peu (il se remet en position s'il n'a pas de poids ou un poids incorrect. À moins d'un très fort poids comme quelqu'un qui maintient le crochet)

Il s'agit de placer les croix de fer (qui ont un petit anneau pour cela contrairement à celles en argent ou en or) sous les peintures représentant des actes de justices et délaisser celles où des commandements divins sont bafoués.

Les peintures se font souvent échos, entre celles bafouant un commandement et celle montrant le bon comportement (ou ne brisant aucun interdit divin)

La liste des bonnes peintures :

- un prêtre qui prie, calmement dans un environnement sobre.
- un conquistador portant une bannière avec le symbole du christ et l'arme baissée devant des indiens
- des paysans qui travaillent dans un champs de blé (tu travailleras pendant six jours et te reposera le septième)
- une dame à genoux mendiant avec des enfants avec quelqu'un qui lui fait la charité
- un indien qui va dans un marché au décor chrétien (mais pas une église, juste une place de colonie comme à La Havana)
- un médecin au chevet d'un homme.

La liste des mauvaises peintures

- Un homme priant devant un animal doré (référence au veau d'or)
- un homme avec deux femmes nues (dont une indienne) (adultère)
- Un mendiant unijambiste. L'angle de la peinture nous permet de voir qu'il prétend avoir perdu une jambe en s'asseyant dessus et un poignard. (tu ne voleras pas)
- Une adolescente qui hurle sur un couple plus âgé en pleurs et les menace avec un balai. (tu respecteras tes parents)
- un conquistador portant une épée ensanglantée avec de nombreux corps à ses pieds (tu ne tueras pas)
- un homme riche marchant dans une rue entouré de pauvres qu'il ignore (cette peinture est traitée car ce n'est pas un commandement des 10 commandements mais une des valeurs de Jésus Christ qui est de partager avec les nécessiteux.)
- Une scène de tribunal avec un homme qui point un doigt vers l'accusé pendant qu'il tient une bourse dans son dos (tu ne porteras pas de fausse accusation contre autrui)

Décrivez toutes les peintures une par une dans l'ordre que vous voulez, évitez juste d'alterner une bonne et une mauvaise.

Tant que les pjs n'ont pas trouvé la bonne combinaison rien ne se passera. S'ils ont du mal vous pouvez les aider en déclarant qu'ils remarquent quand ils ont mis une croix sur la bonne image il y a un petit déclic, si cela peut les aider.

Les représentations sont assez forcées pour aider les joueurs, vous pouvez rendre les choses plus difficiles avec créant vos propres descriptions en se basant de celles proposés (l'accusateur n'a pas de bourse qu'il cache, la jeune femme qui menace ses parents n'a pas de balai, la mendicante est agrippée à quelqu'un qui lui refuse l'aumône (donne l'impression qu'elle agresse l'autre homme), le conquistador sanguinaire est plus discret et l'autre n'a pas de bannière du christ.... Des idées pour rendre plus compliquées l'énigme au besoin.

Scène 4

Une fois la justice donnée la quatrième épreuve commence. La force de l'âme. Dès que les croix ont bien été placés ils entendent un petit son de corne, provenant de la statue de la

force de l'âme et soudainement un flash lumineux qui aveuglent tout le monde. Quand ils retrouvent la vue quelques secondes après la grille par laquelle ils sont entrés est fermée. Rapidement ils entendront gratter derrière les parois peintes. Au bout de quelques secondes les murs sont perforés comme du carton et laissent sortir des morts vivants, des conquistadors identifiables par leur casque et plastron rouillés et leurs armes blanches. Tandis que la salle se remplit d'eau lentement.

Mettez 2 morts vivants squelettes par pj +2 supplémentaire. Augmentez ce nombre en fonction du niveau de puissance des pjs au combat.

Ils peuvent tenter de fuir en forçant la porte d'entrée : corps+action-2 (il faut au moins 5 réussites (cumulable sur plusieurs jets)).

Au bout de huit tours le tunnel sera totalement englouti.

Si les pjs livrent combat et gagnent ou perdent ou sont noyés avant que le combat ne soit fini. Ils se réveillent, reprenant connaissance alors qu'ils sont allongés sur le sol, les murs peints sont là intacts, les grilles sont toutes les deux ouvertes et il n'y a pas d'eau.

Ce n'était qu'un test pour leur esprit, tester leur courage. (en cas de mort au combat durant le rêve perte de 1 EP qui se regagne normalement)

Ceux qui ont fui auront échoué. Ils perdront définitivement 1 EP (à moins qu'ils décident de quitter l'endroit sans prendre la dague, s'admettant indigne des épreuves.) (ils pourront toujours le racheter avec des PA ou le regagner en prouvant qu'ils vont bien agir dans cette histoire : laisser le bol à l'île aux momies, jeter les artefacts dans la mer, ou si Estienne est bien un membre d'un ordre qui détruit les artefacts païens ou si vous continuez l'aventure par vous même et que les pjs tentent de corriger leurs erreurs).

Scène 5

Ils peuvent accéder au caveau

Au dessus est écrit en latin (test pratique biblique ou latin) "seuls un corps pur peut ouvrir cette tombe"

il y a un bénitier dans la petite cavité, il suffit de plonger ses mains pour ouvrir le caveau et la tombe. Sinon ceux qui toucheront la tombe sans s'être purifié à l'eau bénie subiront 1 PV de dégât qui prendra une semaine totale à se soigner.

Dans la tombe il y a le corps de Medrano serrant contre lui une dague en obsidienne extrêmement pointue et un petit calepin de cuir avec quelques notes (arrachées de son journal) de voyage.

Dénouement

Si les pjs ont le les notes et la dague sans avoir attaqué le monastère (en y entrant discrètement) ils pourront soit se rendre à la tortue, soit étudier ce journal (en espagnol ou latin si des pjs parlent l'une des deux langues). Dedans ils trouveront la localisation de second artefact un bol sur une île au large du Honduras, sur la partie Nord ou s'ils donnent le calepin sans l'avoir lu à Estienne il leur donnera après quelques jours cette information.

Si les pjs ont les notes (arrachées du journal) et la dague mais ont causé pas mal de dégât (attaque du monastère, violence à La Havana) la même chose mais une goélette les poursuivra (un galion si les pjs ont un navire plus puissants)

Si les pjs n'ont rien car ils ont trop traîné à La Havana ou ailleurs et Alexandre Bras de fer les a devancés :

- Ils sont sortis de prison avec l'aide de l'abbé après l'attaque d'Alexandre sur son abbaye : ce dernier leur dévoilera où ils doivent se rendre à l'île aux momies en leur donnant des indices, Un des prêtres de l'abbaye viendra avec eux pnj faible. Il pourra leur expliquer l'énigme plus bas ainsi que la position approximative de l'île. Il ne connaît pas bien les raisons du secret derrière le contenu de la tombe de Medrano mais il sait que ca doit rester un secret (il dira qu'un des moines priant la vierge dit avoir vu la statue pleurer après le vol).

- Ils peuvent se rendre sans rien du tout devant Estienne Rousselot qui après avoir montré sa déception les informera quelques jours plus tard qu'il a localisé grâce au journal qu'ils ont ramené de Martinique (qui dans ce cas n'aura pas eu de pages arrachés...) une vague position de l'île, au large du Honduras mais pas de coordonnées. Ainsi qu'un autre texte cryptique pouvant mener à l'objet convoité. Il se montrera clair, ils ne doivent pas le décevoir.

Acte VI l'île aux momies

Les personnages

Scène 1 facultative

le voyage durera environ 12 jours vers l'île au momies et évidemment 7 jours vers la Tortue.

deux à trois après avoir quitté Cuba si les pjs ont causé trop de trouble à Cuba (Havana ou l'abbaye) le capitaine **Esteban Miquel Silvanio** (pnj fort) les poursuivra (son navire dépendra de la puissance de celui des pjs mais sera plus au moins égales à celle ci.) Si les pjs offrent une forte résistance avec leurs canons il préférera fuir. A 2 de distance il utilisera de la mitraille car il veut aborder le bâtiment.

Autrement si les pjs tentent d'étudier le journal ou si Estienne s'en est chargé pour eux :

ils auront ces informations : d'après le franciscain les artefacts trouvés pourraient servir à un puissant rituel visant à changer l'ordre cosmique. Il sait qu'aucun bien ne puisse ressortir de pareil évènement. Il serait lié à une croyance qui voudrait qu'une longue nuit pourrait survenir, le soleil disparaissant et des démons viendraient régner sur le monde.

Il donne cependant de manière cryptique un moyen de trouver le dernier artefact qu'il a caché au cas où le premier sera dérobé.

Allez au sommet de la montagne impie et sanglante puis partez chercher le salut de votre âme en suivant la voie qui peut laver vos pêchés jusqu'à trouver le chemin menant à la lumière d'un jour nouveau. De là armé de votre foi passez la porte des enfers, pénétrez et priez car dans la lumière céleste dans toute sa gloire alors notre sauveur révélera là où se cache l'esprit du mal.

En réalité le rituel n'est pas aussi puissant mais Medrano n'en a pas déterminé sa vraie valeur, reste qu'il n'en demeure pas moins redoutable surtout pour le monde des mortels (dépendant du soleil)

Scène 2

Premier rêve, d'origine chrétienne (un archange, un saint patron).

Les pjs sont sur leur navire, le vent hurle et le ciel est déchiré d'éclairs alors que la mer semble décider à monter à l'assaut du ciel. Impuissant dans les éléments leur navire est envoyé se fracasser sur des rochers, ils tombent à l'eau mais la chance veut qu'ils finissent sur une plage. A leur réveil la tempête s'est calmée, le vent gronde

moins fort. Il fait nuit mais ils peuvent voir un chemin et une barque.

Si les pjs décident de suivre le chemin ils verront au bout de cette route tortueuse une lueur qui au fur et à mesure qu'ils s'approchent monte vers le ciel et grossi. La lueur devient comparable à la Lune mais un cri retentit et une forme enveloppe celle ci.

Si les pjs fuient, la lueur s'intensifie et pareil à un phare leur éclaire la nuit et leur permet de voir les haut fonds.

(pour le mj : c'est un avertissement des anges : il faut abandonner et rebrousser chemin. La lueur étant le soleil que le rituel pourra dévorer.)

Scène 3

Le lendemain ou plusieurs jours plus tard si les pjs persistent c'est un autre rêve qu'ils feront. Celui ci envoyé par les loas

Vous êtes dans une jungle fleurissante, au dessus de vous un ciel bleu illumine le paysage.

Vous remarquez un phénomène sublime un arc en ciel dans la nuit. Deux serpents géants le grimpent, l'un blanc et l'autre avec des plumes. Ils ne se battent pas.

L'obscurité gagne soudainement tandis que des lourds nuages noirs apparaissent dans le ciel. Il se met à pleuvoir.

A l'odeur et au goût, ce n'est pas de la pluie mais du sang, autour de vous la végétation dépéri.

Le sang au sol forme une rivière que vous suivez jusqu'à atteindre un énorme lac dont le fond est tapissé de squelette et qui se gorge de plus en plus de sang.

Scène 4

Avec l'emplacement les pjs peuvent trouver l'île (s'ils n'ont pas le journal qui était dans la tombe ils n'ont pas l'emplacement exacte. Ils devront alors se rendre au Honduras et localiser l'île via des descriptions de celle-ci. Une fois au large du Honduras faite un jet de coeur+perception +surnaturel par jour pour le capitaine. Une fois qu'ils auront obtenu au moins 5 succès cumulés ils localiseront l'île.

Scène 5

C'est une île volcanique recouverte de végétation. l'île baigne dans un léger brouillard qui sent légèrement l'ozone.

Il est facile de trouver une baie pour mouiller mais jet de VM+ perception+ navigation pour s'approcher sans risquer de s'abîmer sur les nombreux rochers à fleur d'eau qui entourent l'île comme une fosse de pieu.

Alexandre s'il arrive en premier : (donc pj sont passés par la Tortue ou ont été arrêté à Cuba) sera sur l'ouest de l'île. Les pjs ne verront pas tout de suite son navire mais s'ils décident de perdre une journée à faire le tour complet son navire sera au mouillage avec seulement la moitié de son équipage et le second pnj fort.

Sur l'île recouverte d'une forêt pas très dense mais à la canopée fournie il y a deux villages. Un premier plutôt sommaire de type arawak et un autre plus « riche » avec quelques constructions de pierres d'inspiration maya le long d'un axe principal menant à une petite pyramide à étage.

Il y a dans le village maya pour environ 2000 P8 en butin (jade, or, argent).

On fait le tour de l'île en moins de deux jours de marche et la traverse en une demie journée de marche.

le village arawak (qui servait à la culture mais après plus de 1000 ans il n'en reste que du bois pourri qui tient principalement par la végétation qui l'envahit.

Dans toute la jungle il y a des momies (corps desséchés en position fœtale), bien conservées, un peu partout sauf dans le village arawak. Ces momies parsèment la jungle mais aussi le village maya. Il y a des hommes, des femmes, des enfants, leurs vêtements plus ou moins riches mais pas cérémoniels. Certains ont des armes à la main (lance, poignard). Toutes ont la poitrine ouverte. Les pjs se sentiront observer pour les orbites vides des cadavres, s'ils restent la nuit se reposer test d'esprit+résistance ou perte d'un EP (une seule fois)

Si Alexandre bras de fer est arrivé le premier son campement se trouve dans le village maya avec 30 pirates moyens et 10 pnj forts. Il aura avec lui le journal et la dague. Ce dernier sous l'influence des démons toltèque n'a pas trouvé la volonté de jeter la dague à la mer comme il aurait dû le faire. Cependant il reste fidèle aux loas et compte simplement trouver les deux artefacts pour les détruire ou simplement les cacher (c'est l'influence des démons qui cherchent à gagner du temps pour continuer à l'influencer)

Néanmoins si les pjs sont avec l'abbaye ils peuvent négocier avec Alexandre, il acceptera de les aider et devenir allié pour détruire les artefacts

(vous pouvez jouer alors l'influence des démons avec la dague à la manière de l'anneau unique cherchant à comprendre Alexandre pour l'empêcher de la détruire et donc plus ils s'approchent du bol plus ce dernier pourrait se montrer tenter de trahir tout le monde ou être pris d'un conflit interne. Cela marche aussi avec un pj qui transporterait la dague sur lui dans l'île aux momies.)

Scène 5

Allez au sommet de la montagne impie et sanglante puis partez chercher le salut de votre âme en suivant la voie qui peut laver vos pêchés jusqu'à trouver le chemin menant à la lumière d'un jour nouveau. De là armé de votre foi passez la porte des enfers, pénétrez et priez car dans la lumière céleste dans toute sa gloire alors notre sauveur révélera là où se cache l'esprit du mal.

Il faut résoudre l'énigme.

La montagne sanglante est la pyramide sacrificielle du sommet de laquelle malgré sa tête taille ils peuvent voir une rivière. (les rivières sont des endroits où jesus et d'autres se sont baptisés et donc peuvent laver des pêchés. Suivre la voie= suivre le cours de la rivière et donc aller en aval et non la remonter.

Le jour nouveau : les pjs devront suivre la rivière jusqu'à trouver une crevasse orientée pleine est (jour nouveau).

De là en y pénétrant ils arrivent dans une clairière et derrière eux sur les parois rocheuses il y a une grotte : (porte des enfers) en y entrant il fait chaud, l'endroit est étroit et sombre. Ils pourront l'explorer, dos courbé à cause de sa bassesse de plafond jusqu'à trouver une cavité plus grande où il y a une croix au centre et quatre supports de torches fixés aux 4 coins cardinaux (un pj regardant son compas/ sa boussole pourra le remarquer)

Il faut alors mettre une torche au sud pour que l'ombre projeté de la croix fasse une croix sur la paroi noir, il suffit de creuser, retirer les pierres et le bol fait un pierre se trouve là.

Une inspection des parois (action+perception +vigilance-3 à cause de l'obscurité pourra permettre de remarquer qu'un ensemble de pierre est maintenue par du ciment (le bol est derrière).

Mes joueurs n'ont pas tenté d'aller au village maya. Ils se sont directement rendus au sommet de l'île (logique selon les premiers mots de l'énigme.) je les ai remis sur le bon chemin en parlant d'un bruit de cascade (visant à les prévenir d'une rivière qu'ils n'avaient plus qu'à descendre le long de la rivière.

J'ai aussi créé plusieurs crevasses donnant pour l'une dans une carrière de pierre (abandonnée évidemment) ayant servi pour le village maya, une autre dans une ville cabane au milieu d'un marais (où on cultivait des plantes et pratiquait des rites secrets... Bref j'ai utilisé ces crevasses pour donner un peu de vie, d'histoire à ce village

Scène 6

Dès que le bol sort de la grotte ils sentent l'air devenir plus chaud pendant quelques secondes. Ensuite ils peuvent entendre des bruits de combats (alexandre et les siens au village maya, des membres de l'équipage des pnjs étant restés dehors...)

Les momies sont revenus «à la vie » avec pour but d'empêcher le dernier artefact de quitter l'île, voire les deux. Une dernière protection, malédiction, de Quezacoat après avoir massacré la secte, forçant leurs corps et âmes à devoir protéger et empêcher ce qu'ils ont tenté d'invoquer de leur vivant.

Stats des momies : stats des squelettes avec 1 PV supplémentaire.

Il n'est pas possible de gagner contre les momies (sauf si les pjs arrivent avec plusieurs centaines de membres d'équipage) car il y en a environ 300. Mais ces momies sont réparties dans toute l'île (une centaine autour du village maya). Les momies une fois à distance du village ne sont pas forcément assez nombreuses pour bloquer le passage des pjs et des pirates d'alexandre, donc il s'agira plus de donner l'impression d'une masse infinie, partout où le regard porte il y en a au moins une qui s'avance. Elles savent où est le bol et la dague et comptent s'y rendre.

Une fois en mer la menace disparaît.

Conclusion

Alexandre bras de fer aura un jour de retard en mer et un équipage diminué de 20 hommes morts sur l'île. Mais si vos pjs ont un mauvais voyage (tempête, échouement) il pourra les rattraper et tentera alors de prendre les artefacts et les détruire (donc peut couler le navire des pjs, ca sera un

combat sans pitié de son côté mais s'il perd il peut supplier les pjs de détruire les artefacts.

Si Alexandre les retrouve une les artefacts plus en possession des pjs (détruit, jetés en mer ou donnés à Estienne) il ne montrera aucune animosité. Son rôle auprès des loas a été joué, il a échoué. Il refusera cependant de les aider dans d'autres quêtes mais ne leur mettra pas bâton dans les roues.

A moins que les pjs s'allient aux vampires.

Les pjs peuvent retrouver Estienne et lui rendre les artefacts, il sera dans tous les cas ravis. A vous de voir si c'était un vampire ou pas. Et même en étant honnête peut être que les artefacts seront volés avant qu'ils puissent les détruire.

Ils peuvent les jeter en mer Estienne ne sera pas ravi (si c'est un vampire ils s'en feront un ennemi qui restera toujours courtois mais tentera de se débarrasser d'eux, s'il est vraiment membre d'un ordre de Jérusalem il refusera de payer sa récompense n'ayant pas les artefacts mais tiendra sa promesse de moitié prix pour les réparations dans son chantier et avec le temps pourra se montrer aimable et même un ami des pjs...).

Ils peuvent donner les artefacts à l'abbaye. A vous de voir : l'abbaye pourrait alors être de nouveau pillé mais cette fois par des êtres mauvais, les prêtres pourront les cacher voire les détruire...

Bref à vous de décider si vous voulez que cette longue aventure pas super bien écrite ni expliquée serve de tremplin pour une suite ou se suffira à elle même.

Si vous voulez juste faire une campagne unique dans ce cas je conseille alors de faire d'Alexandre bras de fer un serviteur des démons et non plus Estienne. Il est alors le méchant de l'histoire et non plus un adversaire, obstacle qui s'oppose au pjs car il veut détruire les artefacts à la demande des loas qui n'ont aucune confiance dans Estienne ou les pjs pour cette tâche...

Dans ma campagne mes joueurs ayant les artefacts se sont échoués un jour avant d'arriver à la Tortue. Le capitaine a ordonné de mettre la chaloupe à l'eau et est parti avec les pjs car ils se doutaient qu'Alexandre serait à leur trousse. Du coup ils ont pu donner les artefacts au vampire (sans savoir que c'était le méchant) tandis qu'Alexandre a capturé leur navire. Ils sont retournés à leur bâtiment mais ils sont tombés sur le Real Leo qui les a capturés aussi et Alexandre

leur a expliqué le danger du rituel et le fait qu'Estienne n'est pas un allié du genre humain (mais il ne sait pas que c'est un vampire)...

La campagne est assez souple tant que les pjs font le premier et dernier acte. Ils doivent trouver le premier journal de Medrano (sans forcément participer à l'anniversaire) et ensuite se rendre sur l'île aux momies. Le reste est entre vos mains et leurs décisions.

Elle n'est cependant pas aussi bien écrite dans le style des aventures officielles mais elle a son charme en cumulant les clichés des histoires d'aventures (énigme, ruines anciennes, rivalités...).

Les traits mal faits en rouge se sont des portes
le rectangle vert symbolise un jardin

épreuve de la prudence

l'énigme de la vertu de la prudence

The image shows a 5x10 grid of letters and a corresponding 2x10 grid of numbered boxes. The letters in the grid are:

A	M	T	X	S	O	S	N	G	U
S	I	S	A	E	P	Y	H	A	L
E	R	O	D	U	S	G	T	C	U
A	Y	H	U	E	N	K	A	T	X
X	M	C	D	J	O	Y	I	S	C

The 2x10 grid below has numbered boxes and a central arrow pointing down:

9	10	11		3	2	1
8	7			6	5	4

The central arrow points downwards from the middle of the 2x10 grid.

