

Rhum, Poupées vaudou et autres billevesées

Avant propos : Ce scénario a été écrit spécialement pour le tournoi des Tisseurs de Rêve. Cette aventure est rédigée sous une forme très réduite, car elle laisse une grande liberté aux Maitres de Jeu et à leurs joueurs.

Synopsis

1937 dans les Caraïbes... Un certain Zygomar Prince des voleurs et Z son organisation ont mis au point une machine qui siphonne les super-pouvoirs.

Pendant ce temps à Paris, Les personnages reçoivent le courrier d'un notaire. Ils sont les héritiers d'une plantation. Mais ils n'ont jamais entendu parler de la personne qui leur lègue ce bien. Ses raisons sont obscures. Ils doivent cependant se rendre sur place pour pouvoir revendiquer l'héritage. Bien entendu cela n'est qu'un vil piège.

Tout d'abord, les personnages ont affaire à un culte vaudou qui tente de les dissuader de se rendre sur les lieux. Car les prêtres du cultes ont des indices sur ce qui se passe dans la plantation.

Une fois arrivés à la plantation ils sont tout d'abord bien reçu avant d'être drogués puis enlevés par le super méchant de l'histoire. Celui ci mis au point une machine qui doit lui permettre d'extraire leur essence pour pouvoir leur voler leur pouvoirs, et une fois ceux ci en sa possession, il compte les utiliser pour prendre le contrôle de l'île d'Haïti avant de se retourner contre les Etats Unis..

Introduction :

Nous en sommes en Février 1937, Mabuse vient de faire bombarder Guernica. A Paris, le climat est glacial. Il neige à gros flocons. C'est dans ces conditions atmosphériques pourries que chaque personnage reçoit dans sa boîte aux lettres ou par messenger (suivant son statut social) un courrier lui demandant de se présenter le 17 février en l'étude de Maître Théophile Amédée Rochancourt, notaire à Rambouillet.

Une fois réunis, les personnages peuvent lier connaissance dans la salle d'attente de l'office notarial. Ils sont ensuite, tous ensemble, reçus par le notaire, pour l'ouverture du testament de Hugues Mozagri. Le document précise que tous les personnages sont héritiers d'une plantation de Canne à Sucre situé sur l'île d'Haïti à St Domingue, ancienne colonie française. La condition à remplir pour pouvoir bénéficier de cet héritage est de se rendre personnellement sur place. Un avoué les attend d'ailleurs là bas pour pouvoir attester de leur présence sur les lieux. Mais bon, qui oserait refuser une telle opportunité surtout avec les conditions climatiques actuelles.

Pourtant personne parmi eux ne connaît ce dit Mozagri. Quelles sont les raisons qui ont pu le pousser à leur léguer un tel bien ? Le notaire ne connaît pas directement son client, n'ayant eu affaire qu'à des intermédiaires et les états civils, et autres services ne sont d'aucune aide réelle.

Partie 1 : **C'est en voyageant que l'on use des souliers...**

Les personnages doivent donc trouver un moyen de transport pour se rendre dans les caraïbes. Ils peuvent voyager de plusieurs manières : En Zeppelin, en bateau, en avion (risqué à l'époque)...

Le voyage se déroule pour le mieux. Et c'est en débarquant, à Cap Français capitale de Saint-Domingue que les difficultés commencent.

Sur place, ils sont pris en filature par les membres d'un culte local du Baron Samedi, qui cherche à connaître de leurs intentions et une fois celles ci confirmées à les dissuader de se rendre sur la plantation sise dans l'arrondissement reculé de Thomonde, au cœur de l'île.

Pour cela, leurs chambres d'hôtel à cap français seront visitées alors qu'ils sont sortis (restaurant ou autre). Ils découvrent à leur retour des pattes de poulet clouées sur leurs portes, un cercueil miniature contenant une phalange de doigt humain est posé sur leur lit. La bible de leur table de chevet semble pleurer le sang. Au matin, ils se réveillent (pour ceux qui ont dormis) avec des douleurs diverses et variées (Courbatures, maux de ventre, arthrite...). A un moment, ils croient apercevoir un corbeau qui les regarde fixement.

Ils doivent ensuite trouver un moyen de voyager jusqu'à la plantation, mais nul ne veut les guider et les accompagner. En réalité, le culte vaudou local et sa Mambo (prêtre féminin du vaudou) veulent les faire fuir pour éviter qu'ils ne se rendent à la plantation. Plusieurs occidentaux ont en effet disparu, et le culte sur place serait contrôlé par un Lougarou (magicien mauvais du Vaudou) et un homme aux pouvoirs étranges. Certains membres sont d'ailleurs tombés sous le contrôle de cet homme, et elle veut protéger les siens et éviter de répandre cette influence mauvaise.

Il leur faut donc comprendre ce qui se passe à Cap Français, avant de pouvoir prendre la route. Ils peuvent mener l'enquête dans les bas fond de la ville, et dans ses quartiers créoles. Ils peuvent aussi parvenir à un accord avec la Mambo... Mais quelle que soit l'issue de leur enquête, ils doivent se rendre sur place.

Chapitre Deux : Into ze gueule of the Tiger

Pour la suite de leur aventure, nos héros se rendent à Thomonde. Cette petite bourgade est perdue au cœur de l'île d'Haïti. Le voyage en voiture est inconfortable. Les routes sont défoncées, plus adaptées aux mulets, ou inexistantes. Suivant ce qui s'est passé à Port Français, ils peuvent toujours être poursuivis par les membres du culte. Sinon, ils s'attendent à quelque chose sur place...

Tout d'abord, le village leur paraît morne. Il ne semble pas qu'il y ait beaucoup d'habitants et ceux-ci se terrent chez eux. Les champs sont quasiment en friche et les poulets et cochons se promènent en liberté.

Trouver la propriété n'est pas difficile. Il s'agit d'une immense plantation dont les champs ont été abandonnés et laissés en jachère depuis plusieurs mois, mais les bâtiments agricoles et la propriété en elle-même sont en parfait état. Celle-ci est une grande demeure coloniale du plus beau style.

Les personnages sont accueillis à leur arrivée par Joseph Laventure, un métis entre deux âges assez massivement bâti, qui se présente à eux comme le contremaître des lieux. C'est en réalité un Lougarou. Il leur présente la plantation, et leur explique qu'il va prévenir l'avoué, mais que celui-ci ne pourra arriver avant quelques jours. Il les invite donc à rester jusqu'à son arrivée. Il y a encore quelques serviteurs de présent sur la plantation, mais ceux-ci gardent leur distances vis-à-vis des visiteurs. Ils ont l'air assez terrifié, mais les personnages ne doivent pas s'en rendre compte immédiatement.

Un soir, Joseph Laventure empoisonnera la nourriture de ses visiteurs pour les plonger dans un profond sommeil. Ils se réveilleront quelques heures plus tard, sanglés à une machine étrange dont émane une malsaine lumière verte. C'est à ce moment-là qu'un homme se présentera à eux comme étant le « Grand Zigomar, Prince des voleurs ».

Comme tout grand méchant, digne d'un film de série Z (comme Zigomar), il leur expliquera son plan. Ils sont actuellement attachés à une machine qui lui permet de siphonner les pouvoirs surnaturels de nos héros, ce qui renforce son propre pouvoir qui lui permet de dérober les pouvoirs des autres et d'en extraire leur essence. Il consommera alors cette essence pour acquérir leurs capacités surhumaines et ainsi élargir le panel de ses propres pouvoirs. La salle, dans laquelle ils sont enfermés, est de grande dimension. Elle est située dans le sous-sol de la résidence, au cœur d'un complexe de laboratoires, « salles de tortures », bureaux et autres... Il y a aussi plusieurs gardes, qui pour certains sont des créoles, qui tout comme le Bokor, sont passés sous la domination de Zygomar (Il possède actuellement un pouvoir d'hypnose). Il se retirera alors, laissant les joueurs seuls face à leur destin. Ils ont quelques heures pour trouver une échappatoire, détruire la machine et empêcher Zygomar de mener à bien son plan de domination mondiale. Celui-ci les combattra, mais il finira par s'échapper...en promettant de revenir se venger !

Si besoin est, les maîtres de jeu peuvent étoffer cette aventure en utilisant les caractéristiques des soldats squelettes du Dr Mabuse en tant que Zombies (cf p.109 du livre de base). Ceux-ci sont sous le contrôle de Joseph Laventure.

Annexes :

Geographie physique d'Haïti



Quelques informations sur le Vaudou

Le vaudou (ou vodou, ou vodoun) est une religion originaire de l'ancien royaume du Dahomey (Afrique de l'Ouest). Il est toujours largement répandu au Bénin et au Togo, comme dans le célèbre marché des féticheurs à Lomé.

À partir du XVII^e siècle, les esclaves originaires de cette région d'Afrique répandirent le culte vaudou aux Caraïbes et en Amérique. On le retrouve donc sous différentes formes à Cuba, en Haïti, au Brésil ou encore aux États-Unis, en Louisiane surtout.

Le Vaudou peut être décrit comme une culture, un héritage, une philosophie, un art, des danses, un langage, un art de la médecine, un style de musique, une justice, un pouvoir, une tradition orale et des rites. Avec la traite négrière, la culture vaudou s'est étendue à l'Amérique et aux îles des Caraïbes, notamment Haïti. Elle se caractérise par les rites d' "incorporation" (possession volontaire et provisoire par les esprits), les sacrifices d'animaux, la croyance aux morts vivants (zombies) et en la possibilité de leur création artificielle, ainsi que la pratique de la sorcellerie sur des poupées à épingles (poupée vaudou). La pratique de leur religion et culture était interdite par les colons, passible de mort ou d'emprisonnement, et se pratiquait par conséquent en secret. Le Vaudou a cependant intégré les rites et conceptions catholiques, le rendant ainsi acceptable. Ainsi est né le "Vaudou chrétien".

Culte et pratiques vaudou

Le Vaudou vient d'Afrique de l'ouest mais on pratique aussi un vaudou partout où des esclaves africains ont été déportés, comme dans certaines îles des Caraïbes ou dans quelques pays d'Amérique comme le Brésil, USA, Mexique etc...

Les vaudous pratiqués en dehors du continent Africain sont souvent des variantes et des restes de la religion d'origine. En effet les esclaves interdits de pratiquer leurs langues et cultes n'ont réussi à conserver qu'une infime partie de leur patrimoine culturel.

À l'images des langues créoles parlées par les descendants d'esclaves à travers le monde les vaudous des "nouveaux mondes" sont des mélanges entre différentes religions d'origines africaines (vaudou ou pas) et celles des sociétés esclavagistes.

La brutalité subie par les esclaves pour créer un climat constant "d'état de choc" chez les captifs est sans doute à l'origine de cette utilisation souvent de "terreur" et de vengeance du vaudou que l'on retrouve chez les pratiquants descendants d'esclaves, qui utilisèrent cette religion en réponse à des actes d'une cruauté difficilement concevable, commis par leurs maîtres européens.

Une stratégie de "terreur par le vaudou" utilisée contre les oppresseurs et transmise ensuite de génération en génération notamment chez les colons blancs, terreur qui se sont finalement retrouvées dans les scénarios de films des studios hollywoodiens par exemple qui ont largement diffusé à grande échelle cette image négative et guerrière du vaudou.

Zigomar :

Attributs

Robustesse 5

Prestesse 4

Ténacité 5

Cognition 5

Sensibilité 4

Allure 2

Profils :

Criminel 6

Réserve de Radium : 6

Mystique 2

Réserve de combat : 11

Scientifique 2

Pouvoirs : Vol de pouvoir (Mesmérisme et Magnétisme animal) : 6/toucher/Illimité/Contrainte Circonstance (il ne peut pas dérober plus d'un pouvoir à la fois, sauf en utilisant sa machine). Zigomar peut utiliser le pouvoir de la personne au même niveau, portée et durée que celle-ci mais n'est pas soumis à ses Contraintes. Tant que le criminel dispose de cette faculté, la victime ne peut plus du tout y faire appel, comme si elle avait disparu.

La résidence :

