

RP

Les convives sont invités sur une des plages sauvages de Sétia à l'écart de la ville, de ses lumières et de son train de vie moderne. Des autobus gratuits dont l'intérieur s'est métamorphosé en ce qui aurait sans doute été les navires terrestres des pirates de l'époque, s'ils avaient eu cette technologie, attendent les inscrits pour leur offrir un voyage immersif à travers le temps, les transportant de leur vie contemporaine vers le lieu des festivités: le magnifique port pirate Sanctuary.

A leur arrivée, les invités sont priés de se diriger vers l'un des deux comptoirs disposés près de la route pour activer le bracelet interactif à l'effigie de leur équipe qu'ils ont reçu une semaine avant le jour J. Ces bracelets, en plus d'être un souvenir, serviront durant la soirée pour lancer certains jeux et compter les points d'équipe. Il est bien important de les avoir !

Après l'activation du bracelet, les convives sont redirigés vers un chemin de terre battue qui les conduit dans une pénombre créée par d'anciennes lampes à huile tantôt calées contre une pierre, tantôt pendues à un poteau improvisé, si non répandues çà et là dans la végétation de la forêt environnante. Il ne faut que quelques minutes de marche pour découvrir où débouche le chemin: une magnifique plage rocailleuse qui a été transformée en un vrai havre pour pirates.

Dès l'entrée, les convives peuvent apercevoir les palmiers plantés un peu partout, rappelant fortement l'atmosphère plus chaude et humide de Tropico Island. Un peu partout dans l'aire délimitée pour les festivités, on peut trouver des vieux barils emplis de produits frais et de matériel d'armement, des caisses faites de planches plus ou moins bien découpées empilées l'une sur l'autre, des cordages aux épaisseurs diverses parfois disposés de manière soignée, d'autres fois laissés en désordre, des traces d'anciennes structures maintenant désuètes, et une variété de petits campements avec des troncs en guise de bancs et un espace pour faire un feu au centre. Plusieurs lampes vitrées de tous les styles éclairent l'endroit de leurs lueurs dansantes et colorées.

Vers la gauche se trouve un bâtiment assez imposant et visiblement fabriqué à partir de débris de navires, dont l'affiche laisse bien entendre qu'il s'agit-là de la taverne. Un peu plus loin, plus vers les vagues, à demi dissimulée par la taverne, se trouve une région bien illuminée avec plusieurs stands abritant des haches. Toujours sur la même ligne d'horizon mais plus centrée sur la plage se dresse une large hutte de bois dont l'entrée est décorée de citrouilles joliment sculptées, leur intérieur éclairé par des flammes aux éclats doux et hypnotisants.

Du côté droit maintenant, en retrait du reste et à proximité de la forêt, se trouve une petite tente aux nuances brunes cachée sous un arbre aux branches nues et tordues. Un peu plus loin, un panneau de bois délabré habillé d'une tête de mort à la peinture blanche écaillée dirige l'attention vers un chemin en tout aussi triste état. Les plus perspicaces peuvent deviner que cette piste mène vers le sinistre galion échoué sur la plage un peu plus loin, visible depuis le reste du site.

Finalement, les explorateurs qui oseront dépasser les haches pour se retrouver derrière la taverne découvriront un large espace ouvert avec un port marchand plein de richesses et de navires plus luxueux l'un que l'autre, un sentier de pierre qui semble disparaître au bout de l'horizon, et une entrée mystérieuse dans une autre partie de la forêt. Que cache-t-elle ?...

Pour débiter leur soirée d'Halloween, les convives sont tout d'abord invités à prendre une boisson et une dégustation dans la taverne ou à s'installer autour d'un feu dans un petit campement et commander quelque chose, ou simplement profiter du son des vagues. La taverne est bien animée, [une musique joviale et bon-vivante s'en échappe](#). Le personnel vend également l'atmosphère par son jeu d'acteur, s'engageant dans les discussion piratesques, servant grog et autres articles du menu affiché au comptoir ainsi que sur les tables par le biais de pages plastifiées montées sur divers objets tels que des crânes, des vieilles tasses de bois ou encore des coquilles de noix de coco. La lumière à l'intérieur est tamisée, les tables toutes de formes légèrement différentes. On y voit le passage des pirates à certains endroits, les poignards oubliés toujours enfoncés dans les murs, quelques doublons égarés, des bouteilles vides, des chapeaux, même, comiquement, un crochet ayant jadis servi de main planté dans une cible. Du pirate pur !

Voilà une bonne demi-heure depuis le début des festivités automnales. Les pirates, fantômes et woltariens, ont eu le temps d'explorer un peu le port et de goûter à ses délices avant la présentation des activités.

La musique de la taverne s'estompe alors doucement, intimant un certain silence. Des écrans jusqu'alors cachés s'allument également à l'extérieur, affichant les portes qui mènent à la cuisine de la taverne. Un individu au pelage bleu nuit et aux oreilles distinctement turquoises fait alors irruption, une main aux doigts ornés d'anneaux précieux tenant une tasse lourde de boisson. Le pirate ne semble appartenir à aucun camp: une moitié de son être semble tout à fait normale, mais l'autre apparaît verdâtre, phosphorescente... moitié woltarien moitié fantôme !

Le pirate affronte les convives d'un regard au bleu froid, ses lèvres retroussées en un demi-sourire presque espiègle révélant un croc en or. Il prend bien le temps d'imprimer certains visages dans sa mémoire, prenant enfin la parole pour s'adresser à tous.

- Alors, comme ça, vous venez tous pour prendre mon port...

Il s'avance, le bruit de ses bottes heurtant le plancher de bois résonnant à travers la taverne silencieuse. Il continue son observation curieuse et soupesée des visages tournés vers lui, comme s'il évaluait chaque individu. Y avait-il seulement quelqu'un ici qui serait à la hauteur ? Le capitaine continue sa démarche, effectuant une nouvelle halte au milieu du bar.

- Sanctuary... le rêve de tous les pirates. Bon emplacement, belles plages, excellent grog...

Il lève légèrement son verre vers un serveur, qui penche doucement la tête. Il continue ensuite son avancée calculée, stoppant devant la porte de la taverne.

- Prisée par pirates et fantômes depuis des générations.

Il pivote alors pour refaire face à l'audience. Ses prunelles brillent de mille feux.

- Eh bah, c'est votre jour de chance chers amis ! Je prends bien ma retraite, mais pas avant de m'assurer que ce port soit entre de bonnes mains. Donc...

Il se penche un peu vers l'avant comme s'il s'apprête à révéler un secret, jetant un regard à sa gauche, puis à sa droite.

- Je vous propose ce soir cinq défis pour me prouver que vous avez ce qu'il faut et que vous êtes de vrais pirates ! Plus vous participez, plus vous recevrez des bonbons, et plus vous marquerez des points pour votre compagnie. C'est simple: l'équipe avec le plus grand pointage gagne le contrôle du port ! Assurez-vous d'utiliser votre bracelet vaudou dans chaque défi pour faire compter vos points.

Le pirate balaie la foule de son regard mordant. Il sourit franchement, levant bonnement son verre en l'honneur des participants.

- Que les meilleurs gagnent !

Sur ce, le pARRR-ty débute vraiment !

Les espaces extérieurs qui avaient jusque-là été plutôt inactifs s'animent immédiatement après l'annonce.

La large hutte de bois habitée par les citrouilles s'illumine d'une lueur chaude alors qu'apparaît à son entrée une jeune pirate au pelage d'or vêtue d'une longue robe rayée blanc et noir avec des accents dorés et bleutés. Alyce accueille dans son atelier de décoration de citrouilles quiconque a envie d'une activité plus calme et artistique. La jeune wolte s'assure de trouver dans sa vaste collection la citrouille parfaite pour chaque participant, et offre tout une gamme de matériel pour permettre aux esprits créatifs de réaliser l'oeuvre parfaite. Elle s'occupe également de distribuer un sac de bonbons pour chaque citrouille décorée et de rappeler aux convives de passer scanner leur bracelet vaudou pour recevoir les points d'équipe, dix points par citrouille. Après tout, ces dernières peuvent se faire enchanter et servir de renfort dans ce combat pour le port !

A côté de la taverne, là où sont visibles les stands avec des haches, apparaît un fantôme au pelage luminescent à travers lequel paraît un squelette. Clarissa invite les convives à un jeu avec plus d'action: le lancer de la hache ! Elle dévoile une rangée de cibles qui occupe l'espace entre la taverne et les vagues. Elle s'assure d'expliquer les règles de sécurité, de montrer

comment s'y prendre, et bien entendu, de distribuer les bonbons et les points en fonction des lancers. Un lancer parfait équivaut à trois sacs de bonbons et trente points. Un lancer presque-parfait reçoit deux sacs de bonbons et quinze points. Un touché compte pour un sac de bonbons et dix points. Si on manque... on s'y essaie de nouveau !

[[Co-player's text start]]

Au détour d'un chemin, au carrefour entre deux activités, on peut apercevoir une petite tente faite de diverses pièces de tissu aux nuances de brun. Elle est dressée en retrait du passage, à demi abritée sous un grand arbre nu aux branches desséchées et tordues. Devant elle, une simple pancarte en bois posée au sol indique la marche à suivre pour pouvoir accéder à l'abri:

“ Oufo - Antre de Papa Legba

Pour pouvoir pénétrer en ces lieux, assurez-vous d'avoir ingéré le breuvage qui vous a été proposé lors de votre repas. Si tel n'est pas le cas, servez-vous sur la table à votre gauche. Si vous souhaitez vous attirer la sympathie des Iwas, munissez-vous d'au moins une offrande avant de vous glisser à l'intérieur. En n'honorant pas l'une de ces deux conditions, vous prenez le risque de mettre les divinités en colère et de vous attirer leurs foudres.

Attention: Ne pas invoquer à minuit !”

Libre à chaque participant de remplir sa part du contrat, mais on ne doit pas omettre que jouer avec les esprits peut s'avérer aussi bénéfique que pernicieux.

En s'engouffrant à l'intérieur, on peut avoir du mal à s'adapter à la lumière très faible, mais cela ne dure que quelques instants. Lorsque les pupilles se sont adaptées, elles peuvent sans mal repérer de nombreux éléments chargeant l'espace d'une atmosphère particulièrement spirituelle. Cà et là sont déposées de nombreuses bougies à la cire rouge sang allant parfois jusqu'à des teintes de noir. Uniques sources de lumière, ce sont elles qui sont responsables de la luminosité environnante. Au fur et à mesure, se dessinent les détails de la cabane étriquée. De nombreuses fioles sont placées sur les quelques malles délabrées dans les coins, toutes remplies de liquides aux couleurs diverses mais pas moins sombres les unes que les autres. Elles sont toutes dotées d'étiquettes sur lesquelles sont inscrits des mots ou des phrases dans un langage inconnu des woltariens. On peut également y observer des symboles plus ou moins explicites: grenouilles, serpents, cheveux, crânes et autres dessins moins figuratifs. Sur la droite se trouve un petit chaudron fumant. Quelqu'un semble y avoir préparé une sorte de décoction inachevée. Celle-ci change étrangement de couleur à mesure que l'intrus s'en approche, passant du transparent au rouge, vert, ou bien mauve. En avançant, les textures au sol sont elles aussi différentes. Alors qu'on marchait encore sur la terre molle en dégageant les tentures pour entrer, plusieurs tapis et nattes tressées de paille se chevauchent maintenant à divers endroits, si bien qu'il est nécessaire de faire attention à là où l'on met les pieds si l'on veut atteindre le fond des lieux sans encombre.

Là-bas se dresse un autel couvert d'offrandes préalablement apportées par les autres participants. On y distingue notamment des bouteilles de rhum, du tabac, du chocolat, un liquide s'apparentant à du sirop de sucre de canne et plusieurs cigares rangés dans de petits coffres ouverts. A travers tous ces cadeaux à l'intention des Iwas, esprits et autres divinités, plusieurs statuettes sont disposées, représentant des personnages aux attributs différents les uns des autres. Sur leur socle, on déchiffre difficilement leurs noms: Ogun, Erzulie, Baron Samedi, Maman Brigitte, Mami Wata et Dan. A côté de chacun d'entre eux, un vévé: symbole tracé à la cendre ou à la farine de seigle selon les statuettes, est dessiné. De plus, des amulettes sont accrochées à leurs bras ou suspendues aux lanternes recueillant certains cierges de la table.

Finalement, quand on croit avoir fait le tour de tout ce qui se trouve ici, on peut apercevoir une silhouette se profilant dans l'ombre du coin le plus reculé de l'oufo. Ce personnage prend la forme d'un vieux woltarien s'appuyant sur une canne. Il porte un chapeau de paille et un grand sac fait de feuilles de palmiers tressées. Le tout est accompagné de haillons qui lui donnent l'air d'un paysan. Une épaisse fumée se dégage de la pipe qu'il semble porter à sa bouche et se disperse alors qu'il déambule, pour arriver tout près de son invité...

[[Co-player's text end]]

Dans la taverne, le pirate mi-woltarien mi-fantôme attend le passage des convives dans un recoin plus tranquille. Ceux qui viennent lui parler peuvent se voir envoyer dans un défi assez particulier qui saura sans aucun doute prouver s'ils sont de vrais pirates ou non: The Three Trials. Le défi consiste en trois parties: le combat à l'épée et à l'insulte, l'art du vol, et la chasse au trésor. Pour le premier, les pirates devront apporter une preuve comme quoi ils ont battu ledit Sword Master. Pour le second, l'objet du vol est une statuette en la possession du marchand Stan. Pour le dernier, il faudra trouver LE trésor de Sanctuary. Une fois les trois exploits réalisés, il faut revenir à la taverne avec les preuves pour recevoir les bonbons et les points. Avant de laisser les convives entamer leur aventure, le capitaine leur fait installer une application sur leur téléphone si ce n'était pas déjà fait depuis l'arrivée, puis scanne leur bracelet pour établir la connexion entre les deux appareils. L'application sera utile pour voir le progrès, garder une trace des choses trouvées et apprises durant l'aventure, et recevoir des indices en cas de besoin.

Pour le combat à l'épée et à l'insulte, les convives reçoivent comme indice d'aller voir l'entraîneur qui vit non loin. Celui-ci prête aux pirates une épée digne du combat et leur apprend que dans ce monde, l'insulte jetée avant l'attaque fait beaucoup plus de dommage que l'attaque elle-même. Après avoir scanné leurs bracelets, les participants reçoivent sur l'application la première paire d'insulte et de réplique. Au fur et à mesure que les convives apprennent de nouvelles insultes et répliques, les listes sur l'app s'agrandissent et donnent plus d'options pour les prochains combats. Comment apprendre de nouvelles insultes et répliques ? En suivant le sentier de pierre qui fait un tour dans la forêt et sur la plage et en battant les pirates rencontrés sur le chemin ! Ils connaîtront de nouvelles paires d'insultes/répliques que l'application notera automatiquement. Pour s'engager dans un combat, les deux adversaires doivent scanner leurs

bracelets à un des points préétablis sur la route. Le pirate rencontré (acteur) est le premier à insulter et le convive doit choisir une réplique sur l'application. Si, par exemple, c'est la bonne réplique pour l'insulte lancée, l'adversaire perd une chance et le convive lance à son tour une insulte. Si la réplique est mauvaise, c'est le convive qui perd une chance et l'adversaire lance une nouvelle insulte. Le premier qui perd ses trois chances perd le combat. Lorsque les listes d'insultes et de répliques sont complètes, l'application signalera qu'il est temps pour le test ultime: le combat contre le Sword Master. Attention ! Il faudra un peu d'imagination pour réussir à le battre !

Pour l'art du vol, les pirates doivent aller voir Stan le marchand et trouver une manière de le duper pour voler sa précieuse statuette. L'enfermer dans une armoire ? L'envoyer chercher quelque chose à l'autre bout du port ? L'occuper avec une activité quelconque ? A chacun de voir comment tromper le pauvre marchand ! Une fois la statuette volée, il faut la scanner sur le bracelet pour récolter la preuve. La statuette elle-même reste à sa place pour les prochains pirates !

Pour la chasse au trésor, les convives doivent d'abord trouver une carte au trésor. Stan n'est pas le seul marchand présent au port: un individu assez mystérieux s'y trouve également et, quelle chance, il possède LA carte pour le trésor de Sanctuary. Comme vous n'avez pas d'argent pour la lui acheter, vous devez trouver quelque chose à lui échanger. Il semble bien aimer le tableau qui est accroché au-dessus de la porte de la cuisine dans la taverne. Attention ! Le chef sort régulièrement pour admirer le magnifique chef-d'oeuvre, ne vous faites pas prendre ! Une fois le tableau acquis par scan, vous pouvez retourner voir l'individu et échanger la pièce d'art pour la carte qui... est une liste d'instructions pour une danse. Hmm... Elle vous sera peut-être utile dans le labyrinthe qui se trouve dans la forêt non loin du port marchand et du sentier de pierre. Si vous parvenez à trouver votre chemin, vous arriverez à l'endroit du trésor. Trésor qui... est un t-shirt souvenir. Un gentil pirate vous donnera la taille désirée et vous fera scanner votre bracelet pour compléter l'objectif dans l'application.

Les trois défis peuvent être réalisés dans l'ordre que vous désirez. Lorsque vous avez accompli tous les objectifs, revenez à la taverne pour montrer le fruit de votre travail au capitaine et il vous attribuera vos cinq sacs de bonbons ainsi que vos cent cinquante points. Si la soirée tire vers sa fin et que vous n'avez pas terminé les trois défis, vous recevrez trente points pour chaque défi complété.

Les plus observateurs qui ont remarqué la pancarte à la tête de mort peuvent également voir le petit chemin couvert de végétation qui s'enfonce dans la forêt. Le suivre mène à une lugubre balade en forêt qui n'annonce rien de bon: des ossements sont répandus tout au long du trajet, certains au sol, d'autres pendus à des branches. Quelques troncs ont même des fléchettes empoisonnées plantées dans leur écorce. Brrr...

Le sentier débouche sur une petite plage isolée où trône un énorme galion déchu. La ruine laisse entendre que le navire avait autrefois été luxueux et magnifique. Dommage que le sort l'ait apporté ici... Ou, pour les pirates téméraires qui ont l'aventure dans le sang, tant mieux,

car, c'est l'occasion parfaite de l'explorer ! A commencer par le grand trou vers l'avant du bateau.

Ce que les convives vont bientôt découvrir, c'est que cette carcasse de bois n'est pas aussi abandonnée qu'elle en a l'air: elle est hantée ! Le trajet à travers le galion se voit plein de créatures horribles qui prennent un plaisir fou à faire sauter les explorateurs. Squelettes, cadavres à moitié décomposés, créatures mi-marines mi-woltariennes qui ne devraient absolument pas exister... même les fantômes ont quelque chose de totalement terrifiant qui peut effrayer les membres de l'équipe... fantôme ! Cris, gémissements, craquements sinistres, traces de sang, silence total... Il est difficile de passer au travers sans qu'au moins un élément ne donne la chair de poule. Surtout quand on comprend à travers les traces laissées par l'équipage maudit ce qui s'est passé ici: trésor ensorcelé, un capitaine qui sombre à la folie, mutinerie, trahison, combat féroce... La scène s'illustre d'elle-même.

Le trajet aboutit à l'arrière, dans la cabine du capitaine. Le cadavre est encore dans sa chaise, les doigts solidement ancrés autour du trésor... des yeux encore bien vivants fixant les convives et les suivant jusqu'à ce qu'ils quittent vers un trou à l'arrière. Un escalier facilite la descente jusqu'au sol et indique un sentier différent pour revenir à la plage principale.

La soirée va bon train, les serveurs continuent le service avec le sourire, les animateurs des activités s'amuse tout autant qu'à l'arrivée des invités. Tout semble bien aller. TROP bien aller. Minuit sonne. Le personnel qui assure l'événement se fait tout à coup silencieux. Quelque chose se passe. Le capitaine quitte son coin de taverne, sortant d'un pas lent, progressant on n'en peut plus doucement vers la plage, s'approchant de la tente vaudou. Un rire gras retentit alors du passage qui s'enfonce dans la forêt. Une silhouette déformée et squelettique s'avance dans la lumière. Le capitaine du galion hanté ! Suivi par son équipage, qui plus est ! Le capitaine maudit continue son rire, épée en main, fixant le pirate mi-woltarien mi-fantôme d'un oeil mauvais.

- Capitaine Goldfang ! Comme on se retrouve !

L'interpellé frémit. Ça ne va pas du tout.

- Capitaine Bellamy. Tu ne devrais pas être ici.

- Hahahahaha, mais si mais si ! Tu oublies l'histoire mon pauvre...

- Je-

- Cette nuit est parfaite. Le port est à NOUS !

Bellamy attaque Goldfang sans répit pendant que son équipage s'en prend aux serveurs. Les animateurs, restés un peu en arrière, se retournent vers les convives.

- Vite ! Sortez vos épées, on doit défendre le port !

Ceux qui souhaitent se battre contre les envahisseurs peuvent retrouver leurs téléphones et employer les listes d'insultes et de répliques apprises durant les Three Trials. Du personnel supervise les combats entre les pirates et leurs adversaires. Il y a assez de monstres maudits pour que tout le monde ait une chance de jouer son rôle.

Peu à peu, les envahisseurs se font rares, jusqu'à ce qu'il ne reste que leur capitaine. Ce dernier regarde autour de lui, la rage illuminant son regard. Il doit s'avouer vaincu. Poussant un râle, il recule, balayant la foule de son regard noir.

- Vous gagnez ce soir, pirates, fantômes, peu importe ce que vous êtes ! Mais ce n'est pas la dernière fois que vous entendez le nom de Bellamy !

Sur ce, il s'enfuit dans la forêt à la suite de son équipage. Les vainqueurs lancent des "hourra" joyeux devant la victoire. Goldfang se retourne pour voir les gens qui l'entourent, son sourire révélant le croc d'or qui lui a donné son nom. Pour un instant, le personnage laisse place à l'acteur. C'est au tour d'Anthony de s'adresser aux participants.

- Avant de vous laisser continuer avec les festivités, je veux vous remercier d'être présents ce soir ! Je tiens également à remercier Vincent Hikaru pour son coup de main à l'organisation de cette soirée, ainsi que mes filles et leur ami. Merci encore, et bonne soirée !

Sur ce, le grand bleu se refond à la foule alors que les animateurs retournent à leur poste pour continuer d'assurer les activités et le service. Ce fut Halloween 2023 !