



Rendez-nous ça, Totojonz !

Une aventure à la saveur *pulp*, pensée pour être jouée avec *Arkeos*.

Mais cette fois, les PJ ne sont pas du côté des archéologues.

Quelque part sur un territoire qui chevauche la frontière entre Equateur et Pérou. Vous êtes des membres du peuple shuar. Les Espagnols et d'autres vous appellent d'un nom péjoratif...

Jivaros !

Parce que vous avez défendu vos territoires, vos vies, ils vous ont fait une réputation de sauvages, de tueurs. Parce qu'ils n'ont pas compris vos rites de préparation des têtes de vos ennemis tués au combat pour fabriquer vos *tsantza*, ils vous ont appelés barbares parmi les barbares.

Mais aujourd'hui, c'est vous, les héros de l'aventure !



L'appel du tuntuf

Le *tuntuf* a lancé son appel, et vous devez interrompre votre partie de chasse pour rentrer dare-dare. Vous revenez sur le territoire de la famille. Vous retrouvez ce paysage familier, les clairières défrichées et brûlées dans lesquelles les femmes cultivent le manioc, pour le manger et pour en faire cette boisson fermentée dont vous êtes friands, le *jamanchi*. Votre famille n'élève pas d'animaux, et vous préférez la chasse : avec votre sarbacane et vos dards empoisonnés, pour capturer des oiseaux et autres petits animaux, où à la lance pour des animaux plus gros. Et pour la pêche, vous connaissez les plantes qui tuent les poissons sans tuer les gens qui les mangent.

Le chef de famille a fait parler le *tuntuf*, et vous voici tous réunis dans la maison. Et même des voisins sont venus. L'heure est grave, l'aide de chacun est sollicitée. La nuit dernière, un homme blanc et ses guides de la tribu des Saraguros sont entrés sur le territoire shuar, et l'homme blanc a volé un *tsantza* particulièrement précieux. Non pas précieux en regard des matériaux qui le composent, mais pour la protection qu'il accordait aux Shuars de cet endroit et qui est maintenant perdue. Il faut absolument récupérer le *tsantza* avant que l'homme blanc ne l'emporte définitivement au loin.

Le tsantza

Parce qu'ils ne comprennent rien à ce rite, les Blancs appellent cela « réduire les têtes ». Ils n'y comprennent rien, et pourtant certains les volent et en font commerce. Des voisins de voisins de voisins racontent qu'un Blanc peut vous donner un fusil pour un *tsantza* !

Mais pour vous, les Shuar, le *tsantza* est bien autre chose. En préparant ainsi la tête d'un ennemi tué au combat, on paralyse l'esprit attaché à la tête, et on s'assure qu'il ne reviendra pas se venger de son meurtrier. Cela empêche aussi l'esprit de vivre dans l'après-vie et de porter tort aux ancêtres défunts.

Or le *tsantza* dérobé par l'homme blanc n'est pas n'importe lequel. Ce n'est pas la tête d'un guerrier Aguaruna ou Huambisa. C'est la tête d'un homme blanc, un de leurs prêtres, un de ces Franciscains qui entendaient obliger les Shuars à parler espagnol et à envoyer leurs enfants dans leurs écoles pour les couper de leur culture. Du temps des pères de vos pères, un groupe de Shuars avait attaqué un village dans lequel plusieurs de ces prêtres s'étaient installés. Et les pères de vos pères avaient pris la tête de l'un d'entre eux.

U Cette tête reprise par l'homme blanc signifie que leurs prêtres essaieront sûrement de libérer l'esprit lié au *tsantza*, et celui-ci reviendra, avec d'autres peut-être, se venger des Shuars, ruiner leurs cultures, empoisonner leurs rivières, rendre leurs femmes stériles, et peut-être pire encore. Il faut les en empêcher. A tout prix. Et vite.

Sur les traces de l'homme blanc

Les guerriers Saraguros savent trouver leur chemin dans la forêt et savent passer en laissant peu de traces. S'ils avaient été les seuls voleurs, vous auriez du mal à les rattraper. Mais l'homme blanc, lui, n'en est pas capable. Il est lourd et lent. Là où vous êtes jaguar, il est pécaré. Après le vol, le groupe d'intrus est parti vers la rivière noire. La poursuite est engagée. Vous finissez par les deviner, non loin devant vous. Ils ne se laisseront pas faire.

L'embuscade

Quelques Saraguros forment une arrière-garde et tentent de vous retarder tandis que les autres amènent l'homme blanc. Le combat est tout en finesse, dans cet enchevêtrement de verdure.

Si vous arrivez à faire prisonnier un des Saraguros et à l'interroger (vous comme eux parlez des bribes d'espagnol), vous apprenez que :

- l'homme blanc en question est un chasseur d'objet sacré ;
- il a une cicatrice au menton, et un fouet à la ceinture ;
- il s'appelle Totojonz ;
- les autres guerriers vont le conduire par le fleuve à Salvador, un village de Blancs, à une journée de pirogue vers l'aval.

[Laissons au MJ le soin de faire jouer la suite de la poursuite, en pirogue, sur la rivière Noire. L'important est de faire couler la pirogue des Shuar, pour que Totojonz leur échappe... momentanément].

Salvador

Il est impossible aux Shuar d'entrer à Salvador, de s'y promener en interrogeant les gens. Votre réputation collective de réducteurs de tête vous y vaut de terribles inimitiés. Il est toutefois possible de trouver, non loin, des alliés potentiels : et notamment Eniantoni (Henry Anthony), un drôle de blanc venu étudier les Shuar, et avec qui vous avez eu quelques échanges voici deux ou trois lunes.

Eniantoni peut arriver à apprendre au village que le Doctor Jones (Totojonz) a pris pension



dans une petite maison du centre du village. Il doit y passer la nuit, en attendant qu'un petit avion vienne se poser le lendemain sur une route qui servira de piste d'atterrissage non loin du village. Vous avez donc une nuit pour reprendre à Totojonz le *tsantza* qu'il a volé à votre peuple, dans cette petite maison tranquille au milieu d'un village qui vous est hostile.

Epilogue

Si vous n'arrivez pas à récupérer le *tsantza*, les calamités s'abatront sur votre village.

[Peut-être une maladie dont le Doctor Jones était porteur sain].

Si vous la récupérez, vous serez acclamés comme des hommes importants du peuple shuar. Et si vous ramenez aussi la tête de Totojonz, veillez à réussir la cérémonie du *tsantza*. Parce que c'est quand même l'esprit d'un dur-à-cuire.

b

* * * * *



Avertissement :

Je précise que, même si j'ai souhaité ancrer ce scénario dans un cadre "réaliste", la vision des Shuar que j'utilise dans le scénario n'est pas celle d'un ethnologue. C'est juste un prétexte à une partie de JDR. Et les erreurs que ce texte contient ne sont que cela, des erreurs, et pas des moqueries.

Fr.-Xavier « Xaramis » (asmoz2003@yahoo.fr)

Rappel : ce 4^{ème} concours a été lancé sur le forum de la Cour d'Obéron, sur les éléments donnés par le Père Carmody (en sa qualité de gagnant du 3^{ème} concours) :

- ⌘ thème : infection d'espace vital ;
- ⌘ élément : contre la montre