

Introduction

Juillet 1930

En parcourant un ouvrage occulte après une de leurs aventures, les investigateurs découvrent les notes de voyages d'un certain Jean Dupin. Les notes ont été rédigées en français, aussi faudra-t-il réussir un jet de Lire/Ecrire le Français pour le traduire ou à défaut payer (cher !) une personne pour le faire. Voici les plus intéressantes de ces notes :

4 Mars 1903

Nous sommes aujourd'hui arrivés à Tahiti. Je vais louer un bateau pour me rendre dans les îles lointaines et quasi inexplorées de la Polynésie Française. La mer est un peu agitée mais cela n'a pas d'importance. J'espère que mon expédition anthropologique se déroulera bien.

8 Avril 1903

Nous avons découvert de curieuses petites îles : Bora et Tabao. Mais elles sont entourées par une barrière de corail infranchissable, au grand dam du capitaine et de moi-même.

10 Avril 1903

Notre guide a enfin découvert, Dieu soit loué, une passe dans la barrière de corail. Devant nous s'étend une mer d'huile.

12 Avril 1903

Les indigènes de l'île de Bora nous ont très bien accueillis. Nous en profitons pour réparer une légère avarie pendant j'étudie la morphologie des indigènes, dont la voûte crânienne m'intéresse.

16 Avril 1903

Nous allons nous rendre à Tabao. Cela, malgré les superstitions stupides des habitants de Bora.

Ceux-ci prétendent que "Raley la Maudite" (je n'ai pas compris de quoi ils voulaient parler) n'est pas loin de Tabao. Selon eux, nous nous engageons sur les chemins de l'enfer !

NOTE : Le manuscrit de Jean Dupin s'arrête le 16 Avril 1903.

Informations pour le gardien

En fait, les indigènes de Tabao vivent et se reproduisent avec des Profonds; ils pratiquent ensemble d'horribles et mystérieuses cérémonies : sacrifices humains, etc. Les Profonds sont dirigés par un Fils de Dagon; celui-ci ambitionne de faire remonter R'Lyeh, dans le but de délivrer Cthulhu. Il utilisera pour cela les pouvoirs d'un Grand Ancien.

Précisions pour le voyage

Les Investigateurs pourront assez facilement aller en Polynésie Française. La "Perle des Îles", bâtiment de faible tonnage, les y conduira à partir de New York et en s'arrêtant dans l'île de Tahiti, à Papeete, après 3 semaines de voyage. Le coût du trajet sera de 800\$ en 3ème classe, 1400\$ en seconde. Une fois à Papeete, il sera plus difficile d'aller à Bora-Tabao. Mais moyennant 350\$ par personne, Bruno Salmatou, le patron d'un petit voilier, l'« Astrolabe », acceptera de les y mener. Il a déjà fait du commerce avec les Indigènes de Bora et il sait où est leur île. Son équipage, composé de 4 Polynésiens, est peu efficace, ce qui explique que le voyage durera de 2 à 3 semaines.

Bruno Salmatou est un aventurier, il a promené son navire dans tout le Pacifique et connaît les îles comme sa poche.

Il n'a peur que d'une chose : la soif !

Il est en effet très porté sur l'alcool et il n'est pas rare qu'il soit saoul. Il accompagnera volontiers les investigateurs quand ceux-ci débarqueront sur terre et il ne dédaignera pas de prendre sa part de dangers et de ... récompenses.

Bruno SALMATOU

FOR 17	TAI 14	POU 11
DEX 12	INT 12	EDU 9
CON 15	APP 12	
SAN 44	PdV 15	

Compétences

Conduire un bateau : 91% Nager : 72% Lire/Ecrire Français : 85 % Parler Français : 85 % Parler Anglais : 50 % Parler Allemand : 45% Parler Polynésien : 61 % Coup de poing : 74 % Fusil à pompe : 68 %

Armes

Fusil : 2D6+2

Poing : 1D6+1D3

Les 4 marins de l'Astrolabe

FOR 13.14.10.15	CON 14.13.10.13
POU 10.10.08.10	APP 08.10.14.11
TAI 15.15.14.17	INT 06.08.09.09
EDU 07.10.12.12	
SAN 66 48 57 54	PdV 15 14 12 15

Compétences

Coup de Poing 63 %. 65%.35 %.72%
Couteau : 45%.49%.0.35%
Automatique 38 : 0.0.71%.0

Piloter Bateau : 45%.30%.61%.44%

Parler français : 51%.46%.53%.33%

Nager : 81%.79%.58%.66%

Armes

Poings :

1D6+1D3.1D6+1D3.1D6.1D6+1D3

Calibre 38: 0.0.1D10.0

Couteau : 2D6. 2D6. 0. 2D6

Les Marins de Astrolabe savent couramment parler Polynésien. Ils sont âpres au gain et moyennant quelques dollars, ils fourniront aux Investigateurs une aide non négligeable en cas de combat. Ils sont quand même sympathiques et assez ouverts.

Les îles

Les îles de Bora et Tabao bénéficient d'un climat doux et sec en hiver, et chaud en été. S'il n'y avait pas la saison des pluies (40 jours environ), les 2 îles pourraient être considérées comme le dernier paradis terrestre. La flore se compose essentiellement de cocotiers.

On ne pourra y rencontrer aucun animal dangereux, excepté le requin-marteau qui se manifeste rarement après la barrière de corail et n'attaque pas les embarcations.

Le requin marteau

FOR 4D6+6	TAI 4D6+10
POU 2D8	CON 3D6+10
DEX 3D6	PdV 24

DÉplacement : 20

Compétences

Flair : 80% Se Cacher : 60% Morsure : 60%

Armes : Morsure 3D6+1D3

Armure : 3 Pts de Peau

Bora

L'île de Bora est accueillante. Les indigènes sont pacifiques et connaissent Bruno Salmatou. Ce sont des pêcheurs et ils ne savent guère se battre. Le village indigène est entouré de blocs de pierre où sont gravés des Signes des Anciens. Un jet d'Archéologie permettra de déterminer cet âge : 9000 ans environ. C'est aussi l'âge du village. Les habitants répugnent à sortir de leur village et ne s'aventurent jamais près de Tabao. Le sorcier du village, Pinucka en est aussi le chef. La tribu compte une trentaine d'hommes et autant de femmes.

Pinucka Chef Sorcier : 64 ans

FOR 12	TAI 14	CON 15
POU 18	INT 17	EDU 4
APP 12	DEX 13	SAN 70
PdV 15		

Compétences

Mythe de Cthulhu : 8% Diagnostiquer maladie : 82% Premiers soins : 89% Soigner maladie : 61% Eloquence : 50% Baratin : 94% Parler français : 20% Sagaie : 54% Harpon : 62%

Armes

Sagaie : 2D6+1 Harpon : 2D6

Sortilèges

Signe des Anciens / Exorcisme /



Domination / Invoquer le Pouvoir de Nyambe

Pinucka est un grand parleur, ambiteux et dominateur. Il a un unique point faible : il adore les flatteries et les cadeaux. Il déconseillera aux Investigateurs et aux Polynésiens d'aller à Tabao et refusera d'y accompagner les investigateurs à moins d'un très gros cadeau : 10 bouteilles d'alcool, une arme à feu et des munitions. Les autres indigènes seront bien trop terrorisés pour le suivre.

Indigènes BORA

FOR 11	TAI 10	CON 10
APP 12	POU 9	EDU 4
DEX 13	INT 8	
SAN 45	PdV 10	

Compétences

Harpon : 51% Massue : 47% Conduire un Bateau : 68% Parler Français : 12% Nager : 90 %

Armes

Harpon : 2D6 Massue : 1D10+1D3

Tabao

Le seul endroit intéressant de l'île est le village indigène. Si les investigateurs débarquent ailleurs, ils auront 25 % de chances de tomber sur un groupe de 1D4 chasseurs du village.

A moins qu'on ne leur adresse quelques paroles amicales en Polynésien ils passeront à l'attaque. Si on les amadoue, ils conduiront les Investigateurs au village. Les deux personnalités importantes du village sont le Chef Tabari et le sorcier Goulba. Les indigènes sont pour la grande majorité hideux, les yeux exorbités, les cheveux clairsemés et les oreilles atrophiées. Un jet de TOC révélera qu'il y a peu d'hommes de plus de 30 ans, une réussite d'un jet d'Anthropologie montrera que la morphologie des indigènes ne correspond à aucun être humain connu et une réussite d'un jet de Mythe de Cthulhu expliquera que leurs difformités proviennent de croisements avec des monstres.

Les cases des indigènes de Tabao

Les cases des indigènes sont dans un état d'insalubrité indescriptible. Il y a peu d'objets intéressants, excepté dans la cave du Sorcier, où se trouve une Tiare d'or d'une grande valeur (1500\$). Cette Tiare est utilisée par le Sorcier dans les cérémonies avec les Profonds ; elle ajoute 10% aux sorts : Invoquer/Lier un Profond, Invoquer/Lier une Larve de Cthulhu, Malédiction de la Pierre.

Cette Tiare est dangereuse pour celui qui la porte, même de temps en temps, car elle entraîne une lente mais irréversible mutation en Profond après 1D6 ans.

Au fond de presque toutes les cases, on découvre (sur un simple jet de TOC) une sorte de cave, dissimulée sous une trappe. Chaque cave contient un indigène qui s'est presque entièrement transformé en Profond. En effet, ces enfants qui naissent d'accouplement entre Profonds et Humains sont normaux au début, mais ils se transforment petit à petit en Profonds. Ces "indigènes" ont été dissimulés dans les caves à l'approche des Investigateurs, ils ne sont pas armés et la faiblesse dans laquelle les plonge leur mutation les empêche de se battre.

La réception des Investigateurs

Les indigènes seront très accueillants, ils feront la fête avec des danseurs, danseuses, lutteurs... jusqu'à minuit. Ils offriront aux investigateurs la boisson de l'amitié, un mélange très fort d'alcool et d'épices. Une drogue y est mélangée qui plongera ceux qui l'ont bue dans un profond sommeil au bout de 1+1D3 heures. Si les Investigateurs refusent de boire cette mixture, les indigènes n'insisteront pas, mais un jet de Psychologie permettra de se rendre compte qu'ils sont forts contrariés. Après la fête, les Investigateurs repus, fatigués et éventuellement drogués seront conduits dans une des cases pour se reposer. En cas de refus, les indigènes les attaqueront immédiatement. Si les Investigateurs acceptent, en pleine nuit, 4 ou 5 heures plus tard, 1D10 Profonds s'introduiront dans leur case. Ils désirent évidemment conduire les Investigateurs sur leur île, après les avoir maîtrisés. Si les personnages sont drogués, ils ne pourront opposer aucune résistance. La drogue dure 12 heures. A leur réveil, les Investigateurs seront malheureusement pour eux sacrifiés au grand Cthulhu.

Note : si les Profonds ne suffisent pas pour s'occuper des Investigateurs, les indigènes les aideront à les maîtriser.

GOULBA, le Sorcier : 87 ans.

FOR 8	INT 15	EDU 3	TAI 10
DEX 9	POU 19	CON 12	APP 3
SAN 17	PdV 11		

Compétences

Parler Français : 11 % / Parler Polynésien : 92 % / Parler Profond : 100% / Eloquence : 82 % / Baratin : 43 % / Se Cacher : 57% / Couteau : 52 %

Sorts

Créer des Zombis / Malédiction de la Pierre / Signe de Voor / Invoquer-Lier une Larve Stellaire de Cthulhu / Invoquer-Lier une Goule

Armes

Couteau : 1D6+1D3

Le Sorcier Goulba est un diabolique Prêtre de Cthulhu qui n'a pas encore

muté et ne mutera sans doute jamais en Profond. Il possède sur lui, en plus de la Tiare déposée dans sa case, une Tablette de Pierre. Il s'en sert pour lancer le sortilège "Malédiction de la Pierre" et pour appeler des Profonds en la jetant dans l'eau.

Le Chef TABARI : 29 ans.

FOR 13	TAI 16	CON 17
INT 15	POU 13	DEX 13
EDU 3	APP 6	
SAN 21	PdV 16	

Compétences

Parler Polynésien : 92% Suivre une Piste : 100% Ecouter : 80 % Lancer : 90 % Esquiver : 83% Conduire un Bateau : 70 % Harpon : 72 % Revolver : 33 % Nager : 100% Massue : 61 %

Armes

Harpon : 2D6+1D4

Massue : 1D10+1D6

Revolver : 1D10+2

Tabari est rusé, fourbe et cruel à l'égal de ses condisciples. Il n'a en fait que très peu de pouvoir, et c'est Goulba qui dirige la tribu. Le revolver que Tabari utilise appartenait à Jean Dupin, il porte ses initiales.

20 pêcheurs indigènes (-de 30 ans)

FOR 12	TAI 14	CON 13
DEX 14	INT 8	APP 7
EDU 2	POU 11	SAN 26 PdV 14

Compétences

Conduire un Bateau 68% Canotage 93% Nager 92% Harpon 41%

Armes

Harpon 2D6

Les indigènes de Tabao vivent de la chasse et de la pêche. Ils sont fourbes et hypocrites. De temps en temps, aidés par les Profonds, ils capturent un indigène de Bora et le sacrifient à Cthulhu. Il y a au total une centaine d'hommes et de femmes à Tabao. Ils ont tous au moins un parent Profond. Les plus vieux, ayant terminé leur mutation, rejoignent les Profonds sur leur île.

L'îlot aux profonds

La zone à profonds

Si les Investigateurs pénètrent dans la zone dite "à Profonds", que ce soit en bateau ou à la nage, ils auront 50 % de chances de rencontrer une patrouille d'1D6+2 Profonds. Celle-ci attaquera à vue. Si les Investigateurs débarquent sur l'îlot aux Profanes, ils découvriront une terre rocailleuse et désertique de 500 mètres de long. Les seuls habitants sont 1D3 Profonds dissimulés dans les tours de guet en bois, à chaque extrémité de l'îlot. Ils n'attaqueront que si les Investigateurs pénètrent dans leur tour respective ou s'approchent de l'autel disposé au milieu de l'îlot.



Les profonds

FOR 9 TAI 9 CON 12 DEX 12
INT 8 POU 7 PdV 11
Déplacement : 8

Armes Trident : 45 % : 2D6
Harpon : 35 % : 2D6

L'autel

L'autel est dédié à Cthulhu (qui-conque réussira un jet de Mythe de Cthulhu s'en apercevra). Il est taillé à même le granit noir de l'île et ne peut être déplacé. Si les Investigateurs réussissent un double jet de TOC, ils découvriront qu'une des parois de l'autel est amovible et cache un escalier secret. Cet escalier débouche sur un réseau de galeries (voir plan).

Les profondeurs de l'îlot

Les Investigateurs auront 50 % de chances de rencontrer 1D6 Profonds dans les galeries de l'îlot.

Ceux-ci donneront l'alerte à moins d'être tous tués par les Investigateurs ; si ces derniers se servent d'armes à feu, l'alarme sera automatiquement donnée. Il y a en tout 28 Profonds mâles ou femelles susceptibles de combattre. Certains d'entre eux ont déjà pu être tués sur l'île ou dans des patrouilles à l'extérieur. Les Profonds restants sont répartis en nombre égal dans les salles 1, 2 et 3.

Les salles 1, 2 et 3

Ces salles sont semblables en tout point. Elles sont humides et nauséabondes et ne sont pas éclairées.

Elles sont habitées par des Profonds qui bondiront sur les intrus. Ces salles étant partiellement immergées, les Investigateurs auront -10% sur leurs chances de toucher. Les trois salles ont une issue de secours (un escalier entièrement immergé conduisant à la mer), et c'est par là que s'enfuiront les Profonds en cas de défaite. Ces salles ne renferment aucun objet intéressant.

La salle 4

La salle 4 est un temple, un jet de Mythe de Cthulhu permettra de se rendre compte qu'il est dédié à Cthulhu. Cette salle est supportée par des colonnes. Ces colonnes, ainsi que les murs, sont décorées d'horribles peintures qui feront perdre 0/1D3 point de SAN à ceux qui les observent. De multiples offrandes sans valeur (coquillages, algues, coraux) ont été déposées sur l'autel du fond de la salle. Un jet de TOC mettra en évidence un placard secret.

Celui-ci contient une Tiare semblable à celle du Sorcier Goulba, excepté qu'elle fait 80 cm de diamètre (elle appartient au Fils de Dagon).

Elle a les mêmes pouvoirs que celle au Sorcier mais elle pèse 305 kilos. Il y a aussi de nombreux habits de cérémo-

nie.

La salle 5

Cette salle est habitée par un Fils de Dagon. Elle est luxueusement décorée et éclairée par des flambeaux. Les murs sont recouverts par de lourdes et riches tentures aux illustrations cthulhuesques. Quiconque réussira un jet de Mythe de Cthulhu saura qu'elles représentent R'Lyeh qui remonte, le Grand Portail qui s'ouvre et Cthulhu qui déferle avec ses créatures sur le monde. Les Investigateurs perdront 1/1D3 points de SAN pour cette découverte. Deux livres sont déposés bien en évidence sur une table :

- ❖ L'un s'intitule "L'Ordre Esotérique de Dagon", il est écrit en Français et traite des Profonds, du Culte de Cthulhu et de R'Lyeh. Il fait perdre 1D3 points de SAN mais fait gagner 1D3 points de Mythe.
- ❖ L'autre livre s'appelle "A View to Yuggoth", il apprend des sortilèges tels que : Invoquer/Lier un Mi-Go, Créer un Zombi et est écrit en Anglais. Il fait perdre 1D6 points de SAN et gagner 1D6% en Mythe de Cthulhu. Derrière les tapisseries est dissimulé un passage secret, seul un double jet de TOC permettra de le découvrir, il mène à la salle 6.

La salle 6

Cette salle a des dimensions gigantesques. Elle fait 100 mètres de haut, 200 mètres de large et près d'un kilomètre de long. Elle est occupée par une créature titanesque, une sorte de chenille de près de 300 mètres de long (cette créature est un Grand Ancien inconnu).

A l'une des extrémités de la salle, on remarquera d'imposantes installations électriques. Si les investigateurs réussissent un jet de Mécanique à -50% ainsi qu'un jet de Mythe de Cthulhu, ils comprendront que cette machine crée des ondes agissant sur le cerveau du Grand Ancien, permettant ainsi de le diriger. S'ils veulent diriger cette machine, des jets de Mécanique, d'Electricité et de Chimie à -50% ainsi qu'un jet de Mythe de Cthulhu leur seront nécessaires. Il sera très facile de désactiver cette machine si on sait comment la diriger.

La créature de la caverne

La créature est capable d'avaler la pierre et de l'assimiler parfaitement. Quand les Investigateurs pénétreront dans la caverne, toute occupée à son travail, elle ne se dérangera pas pour eux. Cependant, en cas d'attaque, elle se défendra furieusement.

S'ils détruisent la machinerie de cette salle, la créature détruira dans sa rage

tout ce qui se trouve dans cette salle avant de s'en aller. Elle attaque par écrasement et étant donné sa taille, elle peut facilement écraser tous les Investigateurs à la fois s'ils sont groupés.

DEX 12 TAI 1712 CON 124
INT 20 FOR 105 POU 30
Déplacement 13 PdV 918
Perte de SAN : 1D6 / 1D10+1D6

Armes : écrasement 85 % 10D6

Armure : immunité aux armes à feu

Sortilèges

Créer une porte, Invoquer/Lier une Goule, Invoquer/Lier un Byakhee, Invoquer/Lier un Mi-Go.

Le fils de Dagon

Il est semblable à un Profond, à l'exception de sa taille : il mesure 4 mètres 50 !

Il est le chef spirituel de la colonie des Profonds. Il est diaboliquement intelligent. Il s'intéressa peu à ce qui se passe à l'extérieur, c'est à dire sur les îles. On a 40% de chance de le rencontrer dans la salle 5 sinon il se trouve dans la salle 6. Son but principal, auquel il consacre tout son temps, est exposé plus loin.

FOR 30 TAI 41 CON 22
INT 22 POU 29 DEX 13
Déplacement 13 PdV 32
Perte de SAN : 1D6/1D10+1D6

Compétences

Mythe de Cthulhu 32%, Chimie 115%, Trident 85%, Electricité 120%, Mécanique 120%

Armes : Trident 4D6+6

Armure : 6 points

Sortilèges

Invoquer/Lier un Mi-Go, Invoquer/Lier un Profond, Créer un Zombi, Contacter Cthulhu.

Les plans du Fils de Dagon

Le Fils de Dagon a réussi à maîtriser un Grand Ancien très puissant. Il l'a contraint à creuser un gigantesque tunnel de 3 kilomètres jusque sous R'Lyeh. Puis il descendra vers le centre de la terre, provoquant une éruption volcanique qui fera remonter R'Lyeh. Le Grand Ancien mourra dans cette opération. Il ne restera plus aux Profonds qu'à ouvrir le Grand Portail et alors ...

Conclusion

Si les investigateurs n'ont détruit ni le Grand Ancien, ni les installations, R'Lyeh remontra et les investigateurs perdront 1D20 points de SAN. Il sera alors possible au Gardien des Arcanes d'imaginer une suite à cette aventure où les créatures de Cthulhu tenteront d'ouvrir le Grand Portail Noir. Si les Investigateurs ont détruit les installations ou le Grand Ancien, ils regagneront 1D20 points de SAN car R'Lyeh ne pourra pas remonter... pour l'instant.

