

### Les Naufragés De l'le Sauvage

#### La Mission

Vendredi 13 novembre 1899. Telle une fleur vénéneuse au parfum lourd mêlant le jasmin à l'opium, Hong Kong étale ses charmes mystérieux au soleil automnal. Une réunion se tient aujourd'hui dans l'un des salons privés du cercle St James, un club britannique très fermé installé au cœur du centre ville. Tandis qu'à l'extérieur les rues résonnent des cris des coolies et des marchands ambulants, les investigateurs se prélassent dans un lieu hors du temps, qui ne déparerait pas les cercles les plus huppés de la City londonienne. Ils ont été convoqués par un certain Archibald Lebch, chef de la SAUVE pour l'Extrême-Orient. L'individu en question est grand et roux, pourvu d'imposantes bacchantes et de favoris broussailleux. Après un vague hochement de tête à l'adresse de ses invités, il commence son exposé :

« Ladies and gentlemen, je vous remercie d'avoir répondu à ma convocation. J'ai reçu, voici quelques jours, un câble d'Europe m'enjoignant à vous confier une mission... hum.., assez périlleuse... »

Leach se sert un grand verre de brandy sans rien dire, avant de poursuivre.

« Comme vous le savez peut être Nuevo Rico est une petite dictature de la côte occidentale de l'Amérique Centrale. Depuis plusieurs années, ce pays est sous la coupe d'un individu répugnant : Hugo Perrarez. Or cet homme retient prisonnier un membre éminent de la SAUVE. »

« Celui-ci, Diego Sanchez, a été condamné à mort la semaine dernière et sera exécuté le 13 janvier prochain. En effet, il a réussi à prouver que Perrarez emploie le Vaudou pour renforcer son pouvoir personnel et il détient des renseignements capitaux concernant ce culte mystérieux. A l'heure actuelle, il est détenu au pénitencier de Sao Jatai, qui est installé sur une petite île à quelques miles des côtes du Nuevo Rico. Vous êtes chargés de le libérer! »

Leach sort d'un tiroir la carte de la prison de Sao Jatai (cf Carte 1) et détaille le matériel qu'il peut mettre à la disposition des émissaires, soit :

- 50 kg d'explosifs
- 20 fusils
- 500 cartouches
- 5000\$
- des vivres pour 15 jours et les cartes de la région.

Il fournira également, dans les limites du raisonnable, tout le matériel supplémentaire qu'ils pourraient désirer.

#### L'embarquement

Le lendemain, nos aventuriers embarquent à bord d'un superbe schooner de Sa Majesté Britannique, aux voiles immaculées : le Psautier de Mayence (prononcez « Saoutière dé Méyainss). Ce navire est commandé par le capitaine O'Donnel, un vieux loup de mer porté sur le gin et jurant à tour de bras (ex : Bloody barnacles, Holy shrimps !). La traversée doit durer un peu plus d'un mois et demi. L'équipage est cordial et le capitaine, malgré son comportement bourru se révèle vite le meilleur des hommes.

Les deux premières semaines de croisière se déroulent sans encombres. La troisième, le navire est immobilisé, victime d'une panne de vent. L'attente commence, de plus en plus anxieuse au fil des jours qui passent. Enfin, le septième jour... victoire, le vent se lève. Mais quel vent ! C'est un véritable ouragan qui se déchaîne en quelques minutes !

Les vagues qui frappent la coque du Psautier atteignent vite des hauteurs vertigineuses. La mâture craque et des trombes d'eau balayent le pont. Un mousse est emporté par l'océan, malgré les efforts de l'équipage. Soudain, les aventuriers assistent à un spectacle extraordinaire : un maelström en formation ! Agitée de courants de plus en plus violents, la mer prend doucement la forme d'un tourbillon gigantesque et le schooner est aspiré comme un brin de paille par les eaux déchaînées. Dans la tourmente, les personnages aperçoivent un court instant O'Donnel qui leur hurle de s'attacher à quelque chose. Ils ont alors juste le temps de se ligoter à l'aide d'un filin à une des portes de la cale. Le vaisseau est brutalement démâté, sa coque se fend en deux et il s'enfonce d'un seul coup sous l'eau. Les aventuriers, quant à eux, sombrent rapidement dans l'inconscience...

#### Naufragés !

Ils se réveillent, flottant sur une mer calme, toujours arrimés à la porte de la cale du Psautier dont il ne reste rien. Le soleil brille et il n'y a pas de côte en vue. La situation est critique, car le radeau improvisé a été rudement éprouvé par la tempête et menace de se briser à tout instant. Au bout de deux jours, alors que quelques requins commencent à s'intéresser à eux d'un peu trop près, les aventuriers aperçoivent une ombre sur l'horizon : une terre !

Ramant fiévreusement avec leurs mains, ils parviennent, au prix d'efforts titanesques, à atteindre une plage de gravier sur laquelle ils s'effondrent, épuisés. Après s'être reposés, ils peuvent inspecter les alentours. Le paysage a un aspect étrange, car le sol est presque entièrement recouvert d'une couche de vase, comme si cette terre venait d'émerger des flots (ce qui s'est effectivement produit).

Logiquement, la première préoccupation des naufragés doit être de trouver à boire et à manger. Au delà de la plage, des collines boueuses bloquent l'horizon, il va donc leur falloir faire un peu d'exploration. Avec un peu de chance et des jets de Perception réussis, ils trouvent des flaques d'eau de pluie dans les rochers des collines. Par contre, il leur faut pêcher pour se nourrir, car l'île (c'en est une) est absolument déserte. L'organisation de la vie sur cette île et son exploration sont laissés à l'initiative des aventuriers. Ils devront mettre en jeu toutes les ressources de leur ingéniosité pour essayer de quitter ce lieu inhospitalier...

La visite de l'île, qui fait environ 45 km sur 35 km, est longue et difficile, car la vase omniprésente ralentit la progression des explorateurs. Passées les collines, ils découvrent un spectacle dantesque de végétation pourrie engluée dans une épaisse gangue de boue : une véritable jungle de cauchemar dont il émane une puissante odeur iodée. Aux abords du Lac Grant (cf carte de l'île Lincoln), les aventuriers peuvent découvrir les vestiges de quelques baraques aux murs incrustés de coraux et de coquillages. Il est difficile de dater cette installation. La partie nord de l'île, quant à elle, est monta-

gneuse et semble avoir été dévastée par une éruption volcanique. La nuit, on peut apercevoir d'étranges lueurs au sommet du volcan... (voir carte 2).

Tandis que les aventuriers s'approchent du volcan pour l'explorer, retentit un sinistre bruit de tambours. De l'ouest, viennent des pirogues qui se rapprochent rapidement de l'île...

### L'attaque des cannibales

Les pirogues sont manœuvrées par des anthropophages qui viennent à la découverte de cette île nouvellement surgie des flots. Ils sont environ une centaine et paraissent prêts à tous les excès... y compris dans le domaine alimentaire. Après quelques heures, et quoi qu'aient pu décider les aventuriers, ils sont repérés par les sauvages et une course-poursuite s'engage. Si les PJ n'ont pas spontanément la bonne idée de grimper au sommet du volcan, au moment où leur situation devient désespérée, l'un d'entre-eux (doué pour la médiumnie) entend alors un appel impérieux (« Venez ! »), tandis que se forme dans son esprit l'image du chemin à suivre.

Après une poursuite éprouvante dans la jungle engluée, et une pénible ascension de la montagne tronquée, les aventuriers atteignent le point culminant de l'île. Là, ils découvrent un petit lac aux eaux sombres niché au fond du cratère. Alors qu'ils descendent les parois glissantes du cône volcanique (avec toujours les indigènes à leurs trousses), ils sentent le sol agité de secousses annonciatrices d'une éruption prochaine. Au bord du lac, un canot métallique semble les attendre sur la rive... C'est à ce moment précis que quatre cannibales, plus rapides que leurs congénères, se ruent sur eux (voir Ennemis en tous genres).

## Dans Les Griffes Du Spectre

### La baleine de métal

À l'issue du combat, les personnages prennent le canot pour traverser le lac, dont les eaux sont maintenant ridées de vaguelettes. Le volcan tout entier gronde comme un fauve prêt à bondir, et des pierres se détachent des parois et tombent avec fracas à côté de la barque.

De l'autre côté du lac, une sinistre ouverture taillée dans le roc bée comme la gueule d'un démon. En franchissant cette porte de pierre, les personnages se retrouvent dans une gigantesque caverne naturelle dont le centre est occupé par ce qui paraît être une énorme baleine de métal. Deux gros yeux ronds (des phares), disposés sur le dessus du « monstre », éclairent les lieux d'une étrange lueur verdâtre. Les secousses sismiques deviennent soudain plus violentes et de nombreux blocs de pierre se détachent de la voûte de la caverne, menaçant à tout instant de couler la barque. Quelques cailloux bombardent également l'étrange créature de métal et produisent un son creux en la heurtant.

En grimpant sur la « baleine », les personnages trouvent facilement une écoutille qui permet de pénétrer à l'intérieur. À peine sont-ils entrés, que l'écoutille se referme sur eux avec un claquement sec. L'obscurité la plus totale règne et le silence n'est troublé que par la chute des rochers sur la coque. Pendant un court instant, cependant, les aventuriers ont l'impression d'entendre une triste mélodie jouée sur un orgue désincarné...

### Prisonniers de Némé

Lorsque leurs yeux se sont un peu habitués à l'obscurité, les PJ découvrent une lampe de Ruhmkorff, qui va leur permettre d'explorer les lieux (voir plan du Nautilus). Pour l'heure, ils se trouvent dans une coursive circulaire dotée de quatre portes...

Note: toutes les portes indiquées sur le plan s'ouvrent sans difficulté, à l'exception de celles donnant sur la chambre de Némé et sur le sas. Un peu partout, on peut lire sur les parois la devise du Nautilus, « Mobilis in Mobili », suivie d'un « N », initiale du maître de céans. Le poste de pilotage, ainsi que les cartes et les instruments de navigation, se trouvent dans la chambre du capitaine Némé. Les appareillages sont endommagés et les dernières choses qui fonctionnent encore sont la barre et un potentiomètre permettant de faire varier la puissance électrique qui afflue dans les moteurs. Le système de remplissage des ballasts a également subi des dommages et ne peut fonctionner, au mieux, qu'une fois sur deux.

### Description de l'intérieur du Nautilus

- ✓ Salle des machines: elle est occupée par d'énormes générateurs électriques qui ronronnent doucement et par le moteur du Nautilus.
- ✓ Sas : il est impossible de l'ouvrir.
- ✓ Poste d'équipage : cette salle contient une douzaine de lits et d'armoires métalliques.
- ✓ Salle de bains: luxueusement aménagée, elle ne fonctionne malheureusement plus.
- ✓ Cuisine : on y trouve le mobilier habituel (placards, tables, etc...). Une trappe s'ouvre sur la réserve qui est aujourd'hui quasiment vide, à l'exception de quelques bocaux de légumes.

*Vos notes*

- ✓ Cabines : dans l'une d'elles (celle de bâbord) on peut trouver un harpon sur le manche duquel est gravée une inscription : Ned Land...
- ✓ Échelle : elle conduit normalement au pont supérieur, mais il est impossible d'ouvrir l'écouille extérieure.
- ✓ Cellules : elles sont rigoureusement vides.
- ✓ Salle à manger : tapis luxueux, peintures de maîtres fixées aux parois, table de chêne, lourdes tentures, etc...
- ✓ Bibliothèque: plus de 12.000 ouvrages en différentes langues occupent ses rayons. Ils abordent tous les sujets et notamment la littérature, la philosophie et les sciences.
- ✓ Salon : dans cette pièce décorée avec un luxe inouï, on remarque une fontaine d'intérieur, des tableaux splendides, des armures, un orgue monumental, toutes sortes d'animaux marins empaillés, une étrange « lanterne magique » (en fait il s'agit d'un projecteur cinématographique inventé avant celui des frères Lumière). Un vaste hublot permet de voir les poissons qui évoluent autour du sous-marin.
- ✓ Cabine d'Aronnax : confortablement aménagée, elle contient un lit et un secrétaire, ainsi qu'une armoire renfermant des vêtements vieux d'une trentaine d'années.
- ✓ Réservoir d'oxygène: de gros containers en acier occupent la majeure partie de cette salle.
- ✓ La chambre du capitaine Némó : la porte de cette cabine est verrouillée. On entend, provenant de l'intérieur, comme une espèce de ronronnement...

## L'affrontement

Il règne une atmosphère particulièrement sinistre dans le Nautilus. Tout est recouvert de poussière et sent fortement le mois. L'exploration se déroule dans une ambiance tendue, car l'éruption volcanique s'annonce de plus en plus imminente. Les personnages sont souvent obligés de s'accrocher aux parois pour ne pas tomber, lorsque les secousses se font trop violentes. La lampe de Ruhmkorff montre des signes de faiblesse quand, tout à coup toutes les lampes du bord s'allument en même temps. C'est à ce moment précis qu'une violente explosion retentit à l'extérieur : le volcan est en train de revenir à la vie...

Dès le début de l'éruption, une grande brèche s'ouvre dans les flancs du volcan et le sous-marin est violemment expulsé en direction de l'océan. Pendant quelques secondes interminables, les aventuriers sont ballottés en tous sens, puis tout redevient calme. En regardant par le hublot du salon, ils réalisent qu'ils sont en train de s'enfoncer dans les abysses. Les voilà prisonniers d'un cercueil de métal condamné à sombrer au fond du Pacifique, à moins qu'ils ne trouvent le moyen de remettre en marche le Nautilus. Mais leurs ennuis ne font que commencer, car ils vont maintenant devoir affronter aussi la colère du spectre du capitaine Némó...

C'est dans le salon qu'elle va se déclencher. En effet, dès que les personnages y passent, ils sont attaqués par des animaux empaillés : un crocodile et une pieuvre (voir Ennemis en tous genres). A l'issue du combat, l'appareil de projection se met soudainement en marche et une monstrueuse cantatrice habillée en walkirie apparaît sur l'une des parois de la salle. Pendant un court instant elle se contente de chanter (en silence) avec une expression passionnée. Puis, elle semble se matérialiser et se met en devoir d'étrangler un personnage. Pour la neutraliser, il suffit de détruire le projecteur.

De la bibliothèque provient bientôt un sifflement suraigu. Si les aventuriers entrent dans cette pièce, ils sont brutalement assaillis par 12000 livres en colère et doivent faire retraite précipitamment.

Progressivement, toutes les pièces vont se transformer en pièges mortels (à votre discrétion) et les personnages ne trouveront de repos que dans la coursive, dans la partie située entre la cuisine et la salle des machines. Pourquoi ? Eh bien tout simplement parce que cette partie du sous-marin n'est pas éclairée : l'ampoule du plafonnier est en effet brisée. Or, l'esprit de Némó a besoin d'électricité pour pouvoir se manifester et sa puissance est maximale lorsqu'il peut également disposer de lumière... Si les joueurs ne comprennent pas tout de suite les implications de cette constatation, vous pouvez éventuellement les mettre sur la voie en leur faisant casser accidentellement une lampe au moment où ils sont attaqués par le spectre : celui-ci perdra alors brutalement tout pouvoir. Pour se tirer d'affaire, les aventuriers doivent tout d'abord arrêter les générateurs. Ensuite, il leur faut se rendre dans la cabine de Némó (dont la porte peut maintenant être ouverte sans difficulté). Ils découvrent là le cadavre momifié du célèbre capitaine, tel que la mort l'a surpris trente ans plus tôt sur l'île Mystérieuse. Pour que son âme retrouve la paix, il faut prononcer quelques pieuses paroles devant sa dépouille avant de la passer par le sas (qui peut maintenant aussi être ouvert sans difficulté). Une fois ce cérémonial accompli, les aventuriers pourront remettre en route les générateurs électriques. Ils auront alors à leur disposition la plus extraordinaire machine de guerre construite par l'homme à ce jour le Nautilus lui-même !

## Le Dernier Chant De La Baleine

### En route pour Sao Jatai

C'est bien beau tout ça, mais les personnages doivent maintenant trouver le moyen de remonter à la surface. En outre, ils ont toujours une mission à accomplir ! Pour faire fonctionner le Nautilus, trois commandes sont essentielles : le potentiomètre qui permet de régler la vitesse du moteur, la barre et les ballasts. Pour tout remettre en état, il faut consacrer plusieurs heures aux réparations qui s'imposent (et encore faut-il être calé en électricité). Quoi qu'il en soit, avec quelques efforts, les aventuriers finiront bien par refaire surface. Espérons qu'ils auront alors idée d'employer le Nautilus pour permettre l'évasion de Diégo Sanchez.

### L'évasion

Grâce au puissant moteur du Nautilus, il ne faut pas plus d'une quinzaine de jours pour arriver en vue de l'île pénitentiaire de Sao Jatai. Les aventuriers ont alors tout intérêt à se montrer prudents, car de nombreux bâtiments de guerre patrouillent autour de l'îlot pendant la journée. Il est vite évident qu'une évasion ne peut être organisée que, de nuit. Le plan à adopter dépend entièrement des joueurs. Il serait intelligent de faire usage de la télépathie pour avertir Sanchez (ex : on peut lui suggérer de faire semblant d'être malade, afin qu'il soit transféré à l'infirmerie). Les barreaux de la prison ne sont pas très solides, mais les gardes sont bien armés. Arrangez-vous pour que les joueurs soient obligés de se débarrasser de quelques sentinelles et, au moment où ils se croient tirés d'affaire, faites donner l'alerte générale, afin qu'ils aient à s'enfuir sous les tirs des gardiens. A ce stade de l'aventure, vous devez vous arranger pour qu'ils aient vraiment l'impression de risquer leur vie à tout instant.

Diégo Sanchez est un homme robuste au teint bistre, il a subi de terribles tortures et remercie avec effusion ses « sauveurs ».

## L'ultime agonie

Après l'évasion, les aventuriers ont tout intérêt à s'éloigner rapidement des côtes hostiles du Nuevo Rico. Mais, alors que tout semble se terminer pour le mieux, les ballasts tombent irrémédiablement en panne. Le Nautilus commence à s'enfoncer rapidement sous les eaux et le seul moyen de s'en sortir, cette fois-ci, consiste à employer les scaphandres qui sont accrochés aux parois du sas. Malheureusement, il y en a un de moins qu'il n'y a de personnages et quelqu'un va devoir se sacrifier pour permettre la réussite de la mission (optionnel). Une fois que les scaphandriers sont sortis du sous-marin, l'immense baleine métallique émet un son sourd ressemblant à un gémissement d'agonie, puis disparaît dans les ténèbres des profondeurs rejoindre son créateur...

## Épilogue

Les survivants doivent nager péniblement pendant quelques heures, avant d'être récupérés par un steamer australien qui fait route sur San Francisco. Une fois à terre, ils pourront aviser la SAUVE de la réussite de leur mission...

## Notes

Ce scénario a été joué lors de La Nuit des Grands Anciens 1987, la convention lorraine des jeux fantastiques. En tant que module de tournoi, certains détails avaient été intentionnellement laissés à l'appréciation des maîtres de jeu. Il a été légèrement remanié pour sa publication dans Casus Belli, mais demandera encore un peu de travail pour être parfaitement jouable. Aussi, n'hésitez pas à inclure des péripéties de votre cru à celles qui sont décrites ici. Vous pouvez notamment développer les passages consacrés au naufrage (ex : un aventurier tombe à la mer et il faut le récupérer), à la course-poursuite avec les cannibales (ex : les aventuriers tombent dans une embuscade en plein coeur de la jungle boueuse) et aux manifestations de l'esprit de Némó (tout est possible). Le principal étant que vos joueurs et vous même vous amusiez. Ah, au fait, si vous avez besoin de mieux visualiser le Nautilus, procurez-vous un exemplaire de 20000 lieues sous les mers (éd. Livre de Poche) qui reprend les gravures de l'édition originale.

## Ennemis en tous genres

### Cannibales

FOR : 60, VOL : 70, ATT : 1/60% (sagaie).

Note : les cannibales sont une centaine environ et viennent d'une île voisine. Ils se rendent au pied du volcan pour y effectuer des sacrifices humains (dix prisonniers sont avec eux). Ils ne craignent personne, plus leur ennemi est puissant, plus ils veulent le tuer pour le dévorer et s'approprier sa puissance.

### Crocodile (empaillé)

FOR : 65, VOL : 30, ATT : 1/68% (croc). Note : c'est un joli trophée que Némó a jadis installé dans le salon du Nautilus. Il mesure 6 mètres de long et se battra jusqu'à ce qu'il soit réduit en pièces.

### Pieuvre (empaillée)

FOR : 50, VOL : 30, ATT : 4/75% (étranglement, voir règles).

Note : cette sympathique bestiole a des tentacules de 4 mètres de long.

### Cantatrice fantôme

FOR : /, VOL : 105, ATT : 1 (étranglement).

Note : cette grosse dame qui porte un casque à cornes est en « noir et blanc » (c'est une image filmée !). Elle apparaît lorsque Némó fait fonctionner son appareil de projection. Elle tue ses victimes en 4 rounds. Pour l'anéantir, il faut détruire le projecteur.

### L'esprit de Némó (fantôme commun)

FOR : /, VOL : 105, EWS : 135, ATT : 1 (voir ci-dessous).

Note : le fantôme de Némó ne peut être détruit qu'après que l'on ait débranché les générateurs du Nautilus et que l'on ait prononcé les derniers sacrements devant la dépouille du capitaine. Sinon, il peut utiliser les attaques suivantes Effroi, Écrire, Contacter les Vivants.

Illustration Eric Larnoy

Plans et Cartes Stéphane Truffert

*vos notes*