

Introduction

Juillet 1903

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% Perler 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
Piloteur 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 réus-
sissent un double jet de TOC, ils dé-
couvriront 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 fe-
melles susceptibles de combattre. Cer-
tains d'entre eux ont déjà pu être tués
sur l'île ou dans des patrouilles à l'exté-
rieur. Les Profonds restants sont répar-
tis 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 nauséa-
bondes et ne sont pas éclairées.

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

La salle 4

La salle 4 est un temple, un jet de
Mythe de Cthulhu permettra de se ren-
dre compte qu'il est dédié à Cthulhu.
Cette salle est supportée par des colon-
nes. 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, al-
gues, coraux) ont été déposées sur l'au-
tel 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 ap-
partient 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 cérémon-

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 cthulhues-
ques. Quiconque réussira un jet de My-
the de Cthulhu saura qu'elles représen-
tent R'Lyeh qui remonte, le Grand Por-
tail 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 ga-
gner 1D6% en Mythe de Cthulhu. Der-
rière 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 gigan-
tesques. Elle fait 100 mètres de haut,
200 mètres de large et près d'un kilo-
mètre de long. Elle est occupée par une
créature titanesque, une sorte de che-
nille de près de 300 mètres de long
(cette créature est un Grand Ancien in-
connu).

A l'une des extrémités de la salle, on
remarquera d'imposantes installations
électriques. Si les investigateurs réus-
sissent 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 ma-
chine, des jets de Mécanique, d'Electri-
cité et de Chimie à -50% ainsi qu'un jet
de Mythe de Cthulhu leur seront néces-
saires. Il sera très facile de désactiver
cette machine si on sait comment la di-
riger.

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 Inves-
tigateurs 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, In-
voquer/Lier un Mi-Go.

Le fils de Dagon

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

Il est le chef spirituel de la colonie
des Profonds. Il est diaboliquement in-
telligent. 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 ren-
contrer dans la salle 5 sinon il se trouve
dans la salle 6. Son but principal, au-
quel il consacre tout son temps, est ex-
posé 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%, Mécani-
que 120%

Armes : Trident 4D6+6

Armure : 6 points

Sortilèges

Invoquer/Lier un Mi-Go, Invo-
quer/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 installa-
tions ou le Grand Ancien, ils regagne-
ront 1D20 points de SAN car R'Lyeh ne
pourra pas remonter... pour l'instant.

