

L'île mystérieuse

Un scénario pour Delta Green France



DeMarigny – Août 2009

Contenu

Scénario	3
Résumé	3
Introduction	3
Laissez passer les p'tits papiers	4
Acte 0 - Briefing	4
Acte 1 - Le voyage	5
Acte 2 - Premier contact	6
Acte 3 - Explorations	6
Acte 4 - Débarquement	7
Acte 5 - Là-haut sur la montagne	8
Acte 6 - Le volcan	10
Final	11
Notes de contexte	12
Statut de la Polynésie française	12
Le RIMAP/P	12
Annexe 1 - Statistiques des PJ pré-tirés	13
Annexe 2 - Aides de jeu	16
Annexe 3 – Statistiques des PNJ	18
Annexe 4 – Cartes de l'île	19

L'île mystérieuse

*Un scénario contemporain dans le cadre DGF par DeMarigny pour le jeu de rôle L'Appel de Cthulhu
- Ce scénario a remporté le prix Dr Moreau du grand classique de la convention Gare aux Dragons 2009 -*

Scénario

Résumé

Les Investigateurs sont des agents de l'Etat français, partis explorer une île apparue subitement dans l'océan Pacifique. Ils y découvriront des activités bien étranges et y apprendront l'existence de très anciens secrets de l'histoire de la Terre. Mais tout cela ne s'avérera être à la fin qu'une qu'illusion car en réalité les Investigateurs ont été enlevés par des Mi-Go sous le masque des Greys.

Ce scénario très linéaire et dirigiste est destiné à une première prise de contact avec le cadre Delta Green France (DGF) et ne laissera aucune chance de remporter la victoire aux Investigateurs – ils ne sont là que pour constater que l'humanité n'est pas seule en ce monde... et peut-être dans d'autres également.

Introduction

Dans le scénario qui suit, les Investigateurs sont bien les personnages qu'ils représentent. Cependant, l'aventure qu'ils vont " vivre " n'est en rien en rapport avec ce qu'ils subissent en réalité. Tous ont été enlevés par des Mi-Go pour subir des expériences sur l'esprit humain. La psyché Mi-Go ne fonctionne pas du tout comme la nôtre et ils veulent comprendre de quelle manière des individus égoïstes peuvent former un groupe soudé, processus qui leur est étranger car les Fungi ont un esprit de ruche dès leur naissance. Une fois toutes les données collectées, ils relâcheront leurs cobayes, non sans leur avoir laissé quelques " cadeaux ". Les Fungi visent également un autre but : révéler aux humains l'existence des Lloigors, qui luttent activement à cette époque pour détruire l'espèce humaine, ce dont les Fungi ne veulent pas. Il est donc prévu que les cobayes soient relâchés en vie.

Lorsque le scénario commence, les PJ sont déjà sous la domination des Mi-Go, mais ne le savent pas.

Les Mi-Go vont maintenir une emprise mentale de longue durée sur les Investigateurs. Cette emprise n'est pas parfaite et il peut arriver à certains moments du scénario que le voile de l'illusion se déchire brièvement. Les Investigateurs vivront alors des flashes qui leur révéleront partiellement ce qu'ils subissent.

Lorsque cela se produit, un seul Investigateur devrait vivre ce flash. Au cas où deux Investigateurs seraient soumis à une déconnexion simultanée, ils pourront avoir la même expérience si cela est compatible avec l'événement tiré, sinon il faudra trouver deux flashes différents. Le tableau suivant vous propose une procédure avec tirage au sort, mais vous pouvez décider de les déclencher à votre guise. Pour chaque scène du scénario – en dehors de l'introduction - faire un jet secret sous la Volonté pour chaque Investigateur (ou déterminez quel Investigateur est touché). En cas de réussite critique, lancer 1D10 avec les effets décrits ci-dessous :

- 1- L'Investigateur a subitement du mal à voir ce qui se passe devant lui, il est ébloui par une vive lumière qui l'oblige à fermer les yeux. En réalité, un Grey est en train de tester ses réflexes oculaires.
- 2- L'Investigateur remarque un mouvement à la limite de son champ de vision. S'il tourne la tête pour regarder, il a juste le temps de remarquer un petit homme vêtu de gris qui disparaît immédiatement derrière un rocher ou au coin d'une rue (selon les circonstances). En réalité, il a entraperçu un de ses ravisseurs, et son cerveau l'a replacé dans le contexte pour que l'ensemble soit intelligible.
- 3- L'Investigateur entend des bruits de machinerie et de discussions mais est incapable de découvrir leur origine. Il perçoit en réalité les bruits de la pièce sans savoir de quoi il s'agit.
- 4- L'Investigateur sent un insecte se déplacer sur sa peau puis une vive douleur sur l'intérieur du bras gauche, ce qui le pousse à crier. Regardant de prêt, il ne pourra rien découvrir qui soit lié à cette douleur. En réalité, il vient de subir une prise de sang. L'orifice ne sera visible qu'à son réveil.
- 5- L'Investigateur ressent d'horribles maux de tête, comme si son crane était pris dans un étau, puis il ressent un fort goût de plastique dans sa bouche, qui s'atténue peu à peu. Il vient d'avoir la tête bloquée pour subir ensuite une intubation.
- 6- L'Investigateur a un très rapide flash au cours duquel il voit son corps attaché sur une table métallique avec une vive lumière provenant du plafond, et cette image disparaît aussitôt. En réalité, le système de simulation a été

temporairement invalidé, et tout PJ ayant un œil sur l'Investigateur le verra se volatiliser, puis réapparaître quelques instants plus tard à un autre endroit. SAN 1/1D2 pour tout le monde.

7- Une jambe de l'Investigateur s'emballe. Il doit faire un jet sous DEXx3 ou bien tomber à l'endroit où il se trouve. Quelques instants plus tard, son autre jambe est prise du même soubresaut. Un Grey vient de tester ses réflexes moteurs.

8- Anomalie de simulation : l'Investigateur se sent de plus en plus chaud et se met à suer tellement qu'on dirait qu'il se liquéfie. En prenant sa température, les instruments révèlent 80° ! Tout redevient normal au bout de dix minutes.

9- Une douleur fulgurante vrille le ventre de l'Investigateur au niveau du nombril comme si on lui enfonçait une aiguille dans le ventre. C'est effectivement ce qui se produit et les séquelles ne seront visibles qu'à son réveil.

10- Le personnage tombe au sol et se roule par terre en se tenant la mâchoire car une douleur très intense le fait souffrir au niveau d'une dent. Au bout d'une à deux minutes la douleur s'atténue puis disparaît quasiment, suffisamment pour qu'il retrouve à partir de ce moment toutes ses capacités. Si quelqu'un ausculte la bouche de l'Investigateur, rien n'est visible. A son réveil il découvrira qu'on lui a arraché une dent.

Ces éléments sont présents pour interpeller les PJ sur l'expérience qu'ils vivent, mais devraient être suffisamment disparates pour qu'ils soupçonnent sans vraiment comprendre. Même s'ils étaient particulièrement perspicaces, ils n'ont de toute façon pas la possibilité d'échapper à l'emprise des Mi-Go et devront subir l'expérience jusqu'à son terme.

Voir l'aide de jeu n°4 à découper pour plus de détails. Ces notes sont pour les joueurs et ne comportent que des indications de jeu, ce sera au Gardien de préciser les détails pour les autres Investigateurs.

Laissez passer les p'tits papiers...

Afin d'ajouter à l'atmosphère un peu particulière de cette partie et pour créer la suspicion dans l'esprit des joueurs, je vous propose d'user de la technique des petits papiers. Afin d'avertir un joueur - et lui seul - d'une information particulière, faites-lui passer un papier avec la description de ce que vous souhaitez qu'il sache et que les autres doivent ignorer.

Ce système vous permettra en particulier d'avertir un joueur que son Investigateur subit un flash, avec des indications d'interprétation appropriées. Il vous permettra également de

gérer les échanges avec les joueurs qui ont des missions particulières à mener sans être obligé de s'isoler avec eux.

Acte 0 - Briefing

Une île a récemment surgie des eaux en Polynésie française. Elle a été découverte la veille sur des images du satellite SPOT de l'ESA (Agence Spatiale Européenne). Le Haut-commissaire de la République a décidé de lancer une expédition dont les objectifs sont de réaliser une reconnaissance des lieux et de prendre pouvoir au nom de la République Française et du Gouvernement de la Polynésie Française.

Les Investigateurs sont tous conviés au briefing de la mission. La réunion est menée par la Haut-commissaire, représentante de l'état en Polynésie. Les principaux faits seront rappelés : les circonstances de la découverte de l'île, les objectifs de l'expédition. La Haut-commissaire présentera ensuite les différents intervenants : le capitaine Sarrant, son équipage et enfin le groupe des PJ accompagné de leurs "chaperons".

La Haut-commissaire insistera également sur le fait que cette île n'est peut-être pas géologiquement stabilisée et que l'expédition devra faire preuve de la plus extrême prudence : il y a de grandes chances qu'elle soit de nature volcanique et s'avère inabordable, restant quelques jours ou mois émergée avant de replonger dans les profondeurs abyssales de l'océan Pacifique. L'étude géologique permettra de déterminer si une cérémonie plus officielle de prise de pouvoir pourra être réalisée en présence de personnalités politiques locales et internationales.

Le Capitaine Sarrant n'est pas vraiment content de la situation actuelle. Il est le commandant du navire expérimental Vanuatu qui sert pour des projets mandatés par le CNRS dans le Pacifique. Son travail est particulièrement perturbé par la réquisition de son navire et il se pliera de mauvaise grâce aux injonctions de la Haut-commissaire. L'équipage est mitigés mais plutôt aigri par la rapidité des événements, cependant ils ne déclareront rien lors de la réunion, mais auront un air renfrogné.

Les Investigateurs proposés pour cette aventure sont les suivants : un fonctionnaire de gendarmerie représentant la Haut-commissaire, un commando de marine, un capitaine de marine, une biologiste spécialisée dans la vie marine et un géologue. Si tous les PJ ne sont

pas distribués à des joueurs, vous avez le choix entre les supprimer ou les transformer en PNJ.

Au début de l'aventure les Investigateurs ne se connaissent pas. Le responsable officiel de cette mission est le Lieutenant de gendarmerie Berthier, délégué par la Haut-commissaire pour représenter l'Etat. Les militaires sont censés lui obéir, bien qu'il ait un grade inférieur au Capitaine de Faure : la fonction prime le grade.

Les militaires sont officiellement présents pour assurer l'ensemble des relevés topographiques visant à établir une première carte de l'île. La véritable raison de leur présence est qu'ils doivent chercher des traces de radioactivité sur le terrain, car des résidus des essais atomiques pourraient avoir migré dans cette zone. Le commando de marine est un lieutenant, et doit donc obéir en tout point aux ordres du capitaine de frégate qui est de fait son supérieur. Les deux ont subi des formations dans le nucléaire et disposent d'un compteur Geiger. Cette mission ne sera bien entendue pas évoquée par la Haut-commissaire qui n'en a pas connaissance et ils devront l'effectuer avec la plus grande discrétion.

La biologiste est une scientifique du CNRS détachée en Polynésie et ordinairement responsable d'une unité de recherche. Son expertise est attendue sur la nature des formes de vies qui ont été remontées des profondeurs, ainsi que pour la collecte d'échantillons. Les animaux venant du fond des océans ne peuvent survivre que très peu de temps une fois remontées à la surface, il faut donc agir au plus vite afin que des informations capitales ne disparaissent.

Le géologue est un ingénieur à l'Institut de Physique du Globe. C'est un fonctionnaire chargé de la détection des tsunamis dans le Pacifique. Il a une très bonne connaissance des atolls de Polynésie et des constituants géologiques des îles. C'est lui qui est plus particulièrement chargé d'évaluer la stabilité de l'île.

Pour finir, l'équipe des PJ est complétée par un groupe de six marsouins du RIMaP-P (Régiment d'Infanterie de Marine du Pacifique – Polynésie), dont le grade va du sergent-chef au lieutenant. Les six "sauvages" comme on surnomme les hommes de la première compagnie de combat, composent le groupe d'appui, chargé de la sécurité et d'interdire que quiconque empêche le bon déroulement de la mission des PJ. L'un d'entre eux est d'origine tahitienne : le sergent-chef Matahi Temaru (lire le u comme ou).

Acte 1 - Le voyage

Juste après le briefing, les Investigateurs partent pour l'île. Ils embarquent immédiatement sur le Vanuatu. Le capitaine Sarrant leur fera alors faire le tour du propriétaire, afin qu'ils aient une idée des possibilités offertes par son navire.

Le Vanuatu est un navire scientifique expérimental : il dispose à bord d'un laboratoire d'analyse chimique et biologique ainsi que de différents containers et d'une chambre froide de petite taille dédiée à la conservation de spécimens. On y trouve également tous les équipements nécessaires pour des plongées, de l'escalade, la prise photographique ou les enregistrements vidéo ainsi que les explorations souterraines.

Plusieurs vecteurs de projection sont présents : deux zodiacs pour aborder des côtes ou des navires, un petit hélicoptère de reconnaissance dans lequel peuvent monter deux personnes (dont le pilote) et du petit matériel et un sous-marin bulle de poche pour deux personnes, mais pas de matériel autre que sacs à dos. Les spécificités techniques exactes de ces équipements ne sont pas données car ils ne dépasseront pas leurs limites dans le cadre de cette aventure. L'hélicoptère ainsi que le sous-marin ne peuvent pas emmener de fret, ils sont uniquement destinés à l'exploration.

Tout ce que les PJ ne pourront pas accomplir pourra être réalisé par le personnel de bord : les marins du Vanuatu sont des professionnels très qualifiés qui savent se servir d'une grande partie des équipements mais qui ne sont pas tous interchangeables. Seuls deux personnes sont capables de piloter l'hélicoptère et trois le sous-marin.

L'aspect expérimental du Vanuatu est sa propulsion : c'est un navire de type catamaran disposant d'un moteur révolutionnaire sans hélice apparente, ce qui lui permet de naviguer dans des eaux très peu profondes ainsi que de résister à de fortes tempêtes.

Le voyage entre Tahiti et l'île n'est en lui-même pas très palpitant. Si les joueurs le veulent, ils auront le temps de se faire présenter les différents équipements et d'échafauder des plans d'action.

Ils peuvent également demander à consulter les documents en leur possession : des photos satellites et des relevés sismiques, qui confirmeront ce que les joueurs savent déjà.

Acte 2 - Premier contact

Le Vanuatu sera à portée visuelle de l'île en milieu d'après-midi. Elle se révèle être plus grande que prévue d'après les photos satellites (jet de Géologie : elle n'a pas terminé son développement) et présente de nombreuses formations montagneuses, dont une située sur la partie sud qui est de nature volcanique : un panache de fumée grise s'en élève.

Le sergent-chef Temaru, en voyant l'île, se mettra à marmonner "mauvaise mana, mauvaise mana". Seuls les joueurs faisant un jet d'Ecouter pourront s'en rendre compte. Interrogé, Temaru ne voudra rien dire. Ses camarades pourront indiquer que la "mana" est considéré par les polynésiens comme l'énergie qui réside dans les choses, mais est également associé au destin.

Après une observation aux jumelles, le capitaine Sarrant indiquera qu'il souhaite aborder l'île par la côte nord, qui semble plus sûre étant donné que l'activité volcanique est au sud. Si les Investigateurs veulent observer eux-mêmes aux jumelles, ils verront une terre noire, un amas de blocs de basalte, les feux du volcan. Quand le navire sera à proximité, tout le monde pourra voir les arrêtes inquiétantes des montagnes et l'absence de végétation, d'habitude si luxuriante sur les îles Polynésiennes. Sur un jet de TOC réussi, un Investigateur pourra apercevoir un oiseau volant à proximité du volcan.

Si les joueurs le désirent, le navire pourra faire le tour de l'île mais il réalisera un détour de quelques milles nautiques pour éviter les projections du volcan, rendant difficile l'observation de la côte sud.

Les joueurs prudents auront alors la fin de l'après-midi pour tenter des reconnaissances aériennes ou sous-marines, tandis que les joueurs impétueux voudront peut-être aller planter le drapeau français au plus vite. Dans tous les cas, il n'y a que quelques heures de travail possibles avant le coucher du soleil, la nuit tombant d'un coup après la disparition des derniers rayons de l'astre solaire. Le Vanuatu mouillera alors à distance de sécurité.

La soirée peut servir à quelques analyses si des échantillons ont déjà été prélevés, puis ce sera le moment d'aller se coucher.

Les Investigateurs seront réveillés au cours de la nuit par Sarrant. Un navire a été détecté par le radar et s'approche de l'île, mais ne répond pas aux appels radios. Au moment où les PJ arrivent sur le pont pour constater l'écho sur le moniteur,

il se stabilise au niveau de la côte de l'île. C'est à peu près tout ce qu'il est possible de savoir à ce moment là, car le bateau est caché par les reliefs de l'île. De plus, Sarrant se refusera à faire une sortie de nuit, jugée trop dangereuse.

Si tout le monde ne va pas se coucher, un bruit métallique comme le choc du fer sur le fer peut être entendu, en provenance de l'île. Si les PJ ne sont pas là, un marin en parlera au petit déjeuner.

Acte 3 - Explorations

Ce n'est que le lendemain matin qu'il sera possible d'avancer. Les zodiacs pourront aborder l'île, les drapeaux français et polynésiens seront dressés et l'ébauche d'un camp de base établi. Pour des raisons de sécurité, le capitaine Sarrant refusera que ses hommes restent à terre plus que nécessaire, car l'île peut disparaître aussi vite qu'elle est apparue et il ne veut pas risquer la vie de son équipage. En ce qui concerne les Investigateurs, il considère que leur disparition serait regrettable, mais qu'elle n'est pas de sa responsabilité. Dans tous les cas, les premiers à aborder l'île seront les Marsouins, il ne sera pas possible de négocier une autre organisation avec eux.

Les Investigateurs peuvent également décider de partir à la recherche du bateau inconnu, voir se scinder en deux groupes : l'un s'occupant des préparatifs de débarquement, l'autre des recherches. Si tous les Investigateurs partent sur une même piste, Sarrant et son équipage s'occuperont du reste. Cependant, les marins du Vanuatu ne pourront pas prendre possession de l'île au nom de la République et n'auront par autorité pour monter seuls à bord du bateau. Le capitaine Sarrant ne se privera pas de le leur rappeler. Les "sauvages" iront là où la situation est jugée la plus dangereuse, et formeront deux équipes si nécessaire.

Le bateau

Le navire détecté sur le radar est facile à retrouver, quelque soient les moyens employés. Il est actuellement échoué sur une côte de l'île. Il n'est pas très difficile de monter dedans, mais il faut être un peu prudent. Les Investigateurs seront certainement enclin à aller doucement car ils peuvent craindre une mauvaise rencontre, mais le navire est désert : il a été abandonné.

Ce navire a pour nom le De Profundis et est la propriété d'une bande de cultistes. Ces individus savaient que l'île allait apparaître car ils en sont responsables. Le chef de leur petit culte (Le

Temple des Etoiles) à découvert des documents permettant de faire remonter de sous les eaux une partie de l'antique Atlantide. Ils ont réalisé une cérémonie destinée à exposer un temple Lloigor à l'air libre afin de leur permettre de rentrer en contact avec ceux qu'ils considèrent comme des Dieux.

Aussitôt après avoir échoué le navire, les cultistes sont descendus sur l'île en n'emportant que le strict nécessaire. Ils ont laissé derrière eux un certain nombre de documents qui attireront l'intérêt des Investigateurs.

Le De Profundis est un navire à moteur de 70 mètres avec plusieurs cabines. Dans la cabine du capitaine se trouve le journal de bord. Il relate les six derniers mois, parti de Dunkerque pour se rendre en Polynésie, en passant par la Nouvelle Zélande. Il y est indiqué que cinq "paquets" ont été récupérés à Nouméa. Il est également fait référence à une cérémonie organisée trois jours plus tôt, qui correspond en gros au moment où l'île a émergée.

La fouille des autres cabines permettra de trouver différents ouvrages écrits dans plusieurs langues européennes et des notes concernant des histoires sur l'Atlantide et le continent de Mu. Si les Investigateurs les parcourent, certaines des théories situent ces cités antiques dans la zone Pacifique et que la Polynésie serait ce qui reste de leur disparition cataclysmique. Les passages concernés sont faciles à découvrir car la plupart sont surlignés. Il y a également un ouvrage en français qui relate l'existence de cultes polynésiens basés sur la présence d'esprits invisibles. Ces esprits sont ceux de démons qui auraient créés l'humanité il y a fort longtemps. Leur magie leur permettait de faire des choses incroyables mais toujours maléfiques.

Parmi les notes se trouve le journal personnel de l'un des cultistes. Il relate sur quelques mois les événements marquant du culte : cérémonies aux dieux, séances de méditation et de jeun. Il y a également quelques informations sur la grandeur de leurs dieux et leurs pouvoirs. Il y a enfin un paragraphe sur ce que le groupe compte faire une fois sur l'île, voir les aides de jeu n°1 et 2.

L'une des cabines semble avoir servi de prison. Le hublot a été condamné, la porte peut être fermée de l'extérieur par des cadenas et elle possède cinq couches et aucune décoration, contrairement aux autres qui possèdent encore quelques effets personnels. C'est dans cette cabine qu'étaient gardées les cinq jeunes

femmes enlevées en Nouvelle Calédonie, dont trois ont été sacrifiées pour faire apparaître l'île.

Sur la passerelle, différentes cartes pourront être découvertes, avec le tracé du trajet du De Profundis, ainsi que des cercles tracés sur différentes localisations situées en pleine mer, dont une correspondant aux coordonnées de l'île. Ces tracés correspondent à ce qui a été trouvé dans le journal de bord.

Le plus horrible se situe dans la cale. Une pièce y a servi à accomplir un terrible sacrifice humain. Trois cadavres de femmes mutilés pourrissent au centre d'un pentacle dessiné par terre. Elles ont été égorgées et leur sang séché recouvre une bonne part du sol. Des signes cabalistiques recouvrent les murs et une odeur insupportable emplit cet endroit. Tous ceux qui descendront dans la cale et assisteront à ce spectacle devront faire un jet de SAN et subir 1/1D3.

Si les Investigateurs pensent à rendre compte par radio au commandement de Tahiti, il leur sera répondu que l'enquête est de leur ressort, car il n'y a pas de possibilité d'obtenir des renforts avant deux jours au minimum. Il n'y aura bien évidemment aucun renfort.

Acte 4 - Débarquement

Une partie du groupe va participer à l'installation d'un camp de base pour servir de point départ aux explorations. Rapidement tous les Investigateurs devraient être réunis et au courant de ce qui est arrivé sur le De Profundis.

Alors que le groupe est sur l'île, c'est le moment de faire intervenir un tremblement de terre : le volcan gronde, le sol tremble, des rochers dévalent les pentes de la colline la plus proche. Les Investigateurs doivent faire un jet sous DEX x 4. Ceux qui ratent font une chute sur les roches basaltiques et se blessent de 1 PV. Des jets réussis en Premier Soins corrigeront rapidement cela. Les tremblements de terre font partie de la stratégie des Mi-Go pour souder le groupe : ils ont remarqué que lorsque des humains traversent des épreuves difficiles, ils ont tendance à se rapprocher et travailler de concert. Tant que le groupe vous semblera désuni (et donc aux Mi-Go ;) des tremblements de terre auront lieu, avec les mêmes effets. N'hésitez pas à insister sur l'aspect dramatique des événements, à détruire du matériel ou à faire disparaître un marin ou deux si nécessaire.

Le biologiste et le géologue souhaiteront certainement aller explorer l'île, et si ce n'est pas le cas les militaires le voudront. Le capitaine

Sarrant leur fournira tout l'équipement désiré et leur conseillera de ne pas se séparer, car les chances de survie sont bien plus élevées si tout le monde reste groupé. Bien entendu, cela ne fera pas l'affaire des militaires qui voudront aller de leur côté et tester des roches. S'ils ne peuvent pas le faire, ils devraient se résoudre à prendre des échantillons à différents endroits de leur parcours afin de les tester de retour au camp de base. Il est à noter que le Vanuatu dispose de suffisamment d'équipement pour monter un autre camp que le camp de base et que tout le monde peut l'emmener dans des sacs à dos. Enfin, les marsouins feront soit les éclaireurs lors des phases de déplacement, soit la surveillance pendant les pauses ou les relevés.

Le temps est clair et il est prévu qu'il le reste pendant les trois jours à venir, le groupe peut donc partir tranquille avec les radios pour rester en contact avec le bateau. Mais bien évidemment, les choses ne vont pas se dérouler de cette manière là.

Le pilier

En commençant les explorations, les Investigateurs seront rapidement intrigués par une formation rocheuse toute particulière. Il s'agit d'un pilier de basalte. Il n'est pas en très bon état, mais il semble évident que sa forme n'est pas naturelle.

L'observation détaillée du pilier révélera qu'il est gravé. Les dessins sont tous en forme de spirales, comme effacés par le temps et l'érosion.

Si jamais l'un des Investigateurs le touche, un son grave et métallique se fera entendre, comme le bruit d'un marteau frappant une enclume. Ceci ne se produira qu'une seule fois. Si les PJ ne s'en chargent pas, faites intervenir un marsouin à leur place. Entendre ce bruit provoquera un malaise qui justifie 0/1 SAN – et devrait rappeler le son entendu la veille au soir. Le PJ ayant touché le pilier sera sourd pour 1D10 minutes.

Ce bruit attirera 1D6 hommes de Mu. Il ne se montreront pas de premier abord, mais ils ne sont pas très discrets et seront rapidement repérés. Aux PJ de savoir ce qu'ils font avec ces "monstres", car leur corps est difforme, avec des membres supplémentaires ou manquant, la peau brûlée et rougie ou squameuse comme celle des serpents, parfois des tentacules. Ces caricatures d'humains ne pourront pas être reconnus comme tels. S'ils sentent que le groupe des PJ représente des intrus, ils n'hésiteront pas à attaquer avec des lances.

Pour les statistiques, prendre celles des trois hommes de Mu du temple (voir plus loin). Pour les lances, ils les utilisent à 30%, elles provoquent 1D8 points de dommage et peuvent empaler. Les hommes de Mu ne tarderont pas à s'échapper dès que le premier d'entre eux meurt – ils ne sont pas de taille. Les Marsouins se lancent immédiatement à leur poursuite et tout le monde disparaît derrière un rocher. Un bruit de cataclysme se fait alors entendre si les PJ veulent participer : le Volcan se réveille et fait tomber tout le monde, interdisant d'aider les Marsouins. Lorsqu'enfin la terre cesse de trembler... il ne reste plus que le sergent-chef Temaru, mortellement blessé, pour dire « Une embuscade, ils les ont enlevés... arrrh ».

Acte 5 - Là-haut sur la montagne

Les Investigateurs devraient rapidement se lancer à la poursuite des ravisseurs. Au bout de deux ou trois heures de marche le long de la côte, les PJ découvriront une saignée dans la montagne. Le géologue y trouvera un terrain favorable à tous ses travaux pour déterminer le type exact des roches et la stabilité de l'île. Si les Investigateurs ne désirent pas se rendre dans cette saignée (après tout, elle pourrait se refermer !), un jet d'Écouter leur fera entendre une voix qui appelle à l'aide et qui ressemble à celle d'un des Marsouins enlevé (par la suite elle ne sera pas réentendue, et personne ne pourra être vu). Ils ne pourront plus faire autrement qu'entrer dedans. Un nouveau tremblement de terre fera alors ébouler la sortie de la saignée : le chemin retour est coupé.

Après quelques centaines de mètres, le fond de la tranchée remonte sur une pente en éboulis. Trois jets de DEX devront être réalisés si les joueurs ne s'accrochent pas pour monter cette pente. Un échec signifie une légère glissade sans conséquence en dehors de la frayeur occasionnée, un échec critique une dégringolade jusqu'au bas de la pente (dommages 1D2). Arrivé en haut de la pente, les Investigateurs découvriront un spectacle fantastique : dans leur dos la mer et le Vanuatu mouillant à proximité, au sud le volcan qui les domine. Devant eux les arrêtes des collines et des montagnes de l'île. Cependant certaines structures sont étranges : des rochers de l'île semblent particulièrement réguliers et cubiques, comme si les Investigateurs observaient des toitures en pente recouvertes de pierres basaltiques et des bâtiments en roche. Un sentiment d'irréalité submerge alors les PJ face à ce qui semble être de plus en plus évident : ils sont face à une cité sculptée dans la pierre (note : les Mi-Go font évoluer en temps réel le spectacle se présentant

aux Investigateurs, et au fur et à mesure de leur progression, les formes de bâtiments se préciseront de plus en plus, comme s'ils remontaient dans le passé). Cette cité n'est autre que l'antique Mu, disparue il y a des millions d'années. La vision de ce paysage en évolution coûte 1/1D3 points de SAN.

Les PJ peuvent communiquer leur découverte au Vanuatu, les remarques du radio seront assez sceptiques face à ces révélations qui ne collent pas avec les observations faites par hélicoptère. Si ce dernier décolle à nouveau sous l'impulsion des PJ, leur description ne sera pas corroborée : le pilote déclarera ne voir que de la roche normale à perte de vue.

Après la pause déjeunée, les formes de la cité se sont faites plus précises et les Investigateurs peuvent décider de la visiter. Si les militaires font à ce moment là des observations, ils découvriront une radioactivité supérieure à la normale, bien que dans des proportions non inquiétantes.

Les premiers bâtiments ne seront pas très intéressants : soit ils ne sont pas suffisamment bien formés pour être étudiés (pas de portes ou de fenêtres pour y pénétrer), soit ils sont éboulés. Cependant, des éléments architecturaux peuvent être observés, comme des colonnades. Puis des rues commencent à prendre forme et les Investigateurs se retrouvent rapidement au cœur de la cité. Là des immeubles peuvent être visités : ce ne sont que des constructions faites de pierre basaltique sans réelle intérêt car elles sont vides : quelques pièces nues, pas de mobilier, aucun objet au sol ou décorations aux murs, pas de traces de vie. Les intersections sont décorées de pierres dressées qui rappellent des menhirs, car elles ne sont pas taillées et qu'aucune décoration ne les orne. Après quelques pâtés de maison, un tapis d'algues recouvrira le sol. La biologiste pourra les étudier mais sera très étonné de leur présence : ces algues poussent généralement à quelques mètres sous la surface de l'eau et ne devraient pas se trouver sur une pierre surgie du fond des profondeurs marines. Au détour d'une rue, les Investigateurs arrivent face à une place au milieu de laquelle trône un grand bâtiment dont l'entrée se trouve derrière une rangée de colonnes. Ce spectacle est tout à fait particulier, car bien qu'il soit très proche, les Investigateurs arrivent à embrasser ce grand bâtiment du regard, comme s'ils le regardaient d'une grande distance (SAN 0/1). Sur des jets réussis de POU x 3, les Investigateurs auront l'impression d'être épiés, mais sans pouvoir déterminer qui et où.

Logiquement, ils devraient pénétrer dans le grand bâtiment si bien conservé. S'ils gravissent la volée de marches, ils se retrouvent sur un grand perron et une entrée monumentale. Il n'y a pas de porte mais un grand rideau barre l'entrée. Les replis de ce rideau bougent alors qu'aucun vent ne souffle : ceci n'échappera à personne, faire un jet de SAN 0/1.

Après avoir traversé le rideau, les Investigateurs se retrouvent dans la grande antichambre d'un gigantesque temple. Trois portes sont visibles : une face aux Investigateurs, une à gauche et une à droite. Ces deux dernières devraient les perturber, car elles semblent être percées dans les murs extérieurs, cependant ils n'ont vu aucune porte de ce genre, et quiconque tenterait de faire le tour extérieur ne trouverait pas d'ouverture percée dans les murs. Quelle que soit la porte qu'ils ouvrent, ils se retrouvent dans la même pièce, mais y entrent par trois côtés différents. Si plusieurs Investigateurs passent par des portes différentes en même temps, ils pourront se regarder à la fois depuis l'antichambre et par la pièce, ce qui ne manquera pas de les perturber encore (SAN 1/1D2).

La pièce présente un grand nombre de décorations aux murs, qui racontent différentes étapes de la vie de la cité. Un coffre se situe au centre du mur qui ne comporte pas de porte, et éparpillés des restes de nourriture, des vêtements sales ainsi que des excréments humains dans un coin.

Il y a également trois hommes du continent de Mu. Leurs corps sont difformes, avec un bras en plus ou un tentacule. Ils sont dérangés en train de se nourrir, et se jetteront sur les intrus. Les PJ ne devraient pas avoir de mal à s'en débarrasser. Ils auront tôt fait de comprendre que, loin d'avoir tué des monstres, ils ont en fait tué des humains victimes des atrocités révélées par les fresques. Si les joueurs ne comprennent pas d'eux même, n'hésitez pas à faire des jets d'Idée aux personnages, avec un jet de SAN 1/1D2 à la clef lorsque la compréhension se fait jour.

Trois hommes du continent de Mu

FOR	15	18	13
CON	20	16	12
PV	13	15	10
Bd	+1	+1	0
Armes	A	B	C

A : Griffes 75% 1D6+bd

B : Tentacules fouet 60% 1D6+bd

C : Morsure 70% 1D4+bd

Tous ont Lutte à 60%.

Peu importe vers quelle fresque les Investigateurs se dirigent, car ils verront toujours l'histoire dans le bon ordre :

- des bas reliefs représentant des hommes vêtus de toges qui vivent dans une cité de pierre basaltique au pied d'un volcan, des processions de jeunes femmes montant la pente du volcan pour rentrer dans une grotte située près de sa bouche. Le peuple semble heureux et prospère.
- un personnage en toge rouge, avec une tiare sur la tête lève les bras au ciel et semble invoquer des tourbillons présents dans le ciel et qui convergent vers lui, pendant que d'autres hommes vêtus de même ferment la grotte d'une grosse pierre.
- La fresque suivante montre la même cité délabrée et de grandes pierres érigées au milieu des maisons. Des créatures semblables à des dragons stylisés, difformes et asymétriques sortent des pierres et semblent attaquer les hommes ou bien les torturer. Certaines représentations montrent des individus avec des membres manquants ou supplémentaires, des têtes à trois yeux, etc. Certains dragons sont représentés avec des parties de leur corps manquantes ou en pointillés, comme si elles n'étaient pas visibles.
- Sur le panneau qui suit se trouvent des représentations de la cité disloquée, des éruptions volcaniques au milieu des temples et des maisons, les humains couchés sur le sol, ou avec des flammes sur leurs vêtements. Au centre de la scène sont représentés des dragons plus gros que les précédents, qui semblent diriger les explosions volcaniques sur la cité, et sur les bords de la fresque d'autres dragons semblent soulever des vagues immenses prêtes à recouvrir la cité sous les eaux.
- La dernière scène montre une poignée d'humains misérables vivant sur des rochers affleurant l'eau, séparés les uns des autres, avec de petites embarcations faisant la navette entre eux.

Les créatures représentées sont des Lloigors, dont l'une des formes physique se rapproche de celles des dragons ailés cracheurs de feu. L'histoire racontée est en gros celle de leur arrivée sur le continent de Mu, l'asservissement des humains et la destruction de ce continent qui donna lieu à la naissance des îles qui forment la Polynésie moderne.

Le coffre est en bois. Il est sculpté, présentant des scènes similaires à celles des fresques. Il est ouvert, révélant la présence d'un grand livre dont la couverture est en bronze et les pages en papyrus sont recouvertes d'une écriture indéchiffrable. Il n'est pas répertorié parmi les livres du Mythe, car il s'agit d'un ouvrage perdu en même temps que le continent de Mu. Ce qu'il faut savoir, c'est qu'il a été rédigé dans une écriture inconnue des hommes modernes et que plus personne n'a pratiqué depuis des centaines de milliers d'années. Les PJ ne peuvent donc pas en avoir connaissance. En revanche, le bloc note qui a servi à réaliser la traduction pourra parler à sa place : l'individu qui a écrit dessus en dernier l'a fait avec force, ce qui permet de reconstituer le message en passant un crayon à papier pour faire ressortir le texte, qui est en français. Voir l'aide de jeu n°3.

Tous les résidus qui parsèment la pièce sont l'œuvre des cultistes qui sont restés sur place le temps que leur chef réalise la traduction du passage l'intéressant. Ils n'apprendront rien aux Investigateurs si ce n'est que les cultistes sont des déments, qu'ils n'ont plus aucune notion d'hygiène et qu'ils sont restés dans cette pièce au moins une journée.

Lorsque les PJ sortent du temple, personne ne pourra joindre le Vanuatu. Si un ou plusieurs Investigateurs décident de remonter les pentes qui entourent la cité, ils verront une mer vide et ils seront incapables de retrouver le camp de base aux jumelles, alors qu'ils devraient le voir sans problème. Ils peuvent toujours se joindre entre eux au moyen des radios et des talkies-walkies, ce qui prouve que le problème ne provient pas directement du matériel. Quels que soient les efforts déployés, les Investigateurs ne pourront pas trouver de moyen de descendre les pentes abruptes. Si certains envisagent de redescendre au moyen du matériel d'escalade qu'ils ont emporté, ils découvriront que les cordes ont été sectionnées et qu'elles sont trop courtes pour pouvoir arriver en bas.

Leur attention devrait également être rapidement attirée par un groupe de personnes qui gravissent les pentes du volcan par un sentier sinueux vers l'entrée d'une grotte.

Acte 6 - Le volcan

La seule solution qui reste aux Investigateurs est donc de se mettre à la poursuite du groupe qui monte le flanc de la montagne, et d'espérer arriver avant qu'ils n'exécutent le rituel décrit

dans le livre. Mais bien évidemment, il en sera tout autrement.

Après une ascension difficile et fatigante, les Investigateurs arriveront alors que la cérémonie à déjà commencée : en haut du sentier se trouve le temple de la montagne, celui-là même qui servait aux prêtres à se reposer avant d'entre dans la grotte du dieu de la montagne. Mais aujourd'hui ce temple sert à une toute autre activité : les cultistes répètent inlassablement le même chant en entourant une pierre mégalithique couverte de sang. Quelques hommes peuvent même être en faction, car il est probable que les cultistes ont peur d'être dérangés en pleine cérémonie. Positionnez alors quelques cultistes armés de fusils à pompe et de pistolets si cela vous paraît nécessaire.

Les PJ peuvent alors réaliser un véritable carnage, car le rapport de force est largement en leur faveur, ainsi que les compétences. Mais même s'ils tuent l'ensemble des cultistes il sera trop tard : alors que le dernier sectateur s'effondre, la pierre mégalithique semble devenir partiellement floue et irréaliste tandis que cinq créatures se matérialisent lentement devant ceux qui assistent à la scène. Et ce sont cinq grands dragons qui apparaissent, aux corps étonnamment proportionnés et difformes, sans aucune symétrie, qui une aile plus grande que l'autre, qui des cornes torturées, qui des pattes griffues et les autres terminées par des sabots. Face à cette vision, les Investigateurs doivent faire un jet de SAN et subir 0/1D8 (remarque : lancer un dé par Lloigor, avec un plafond de 8 points de SAN même si le cumul dépasse ce chiffre).

Ces Lloigors apparaissent dans toute leur splendeur antique, car à l'époque de Mu ils étaient de véritables maîtres de la Terre, tandis que leurs descendants modernes n'en sont que de pâles reflets – bien qu'ils soient toujours terribles.

Qu'ils choisissent la lutte contre les Lloigors ou la fuite, encore plus s'ils deviennent fous, tout espoir ne peut que les quitter, car l'issue est inéluctable face à de tels monstres qu'il faut combattre à 1 contre 1.

Laissez aux joueurs la possibilité de se défendre et d'organiser malgré tout un combat qu'ils ne peuvent gagner, afin de leur donner toutes les chances qu'ils méritent, même si certains d'entre eux se font « tuer » lors de cette confrontation. N'hésitez pas à en rajouter avec les Lloigors : ils peuvent cracher des flammes, se rendre invisibles, modifier la matière, jeter des sorts terrifiants pour s'amuser avec les jouets que sont

pour eux les Investigateurs. Ils n'hésiteront pas à transformer les corps des PJ pour les torturer et à en rajouter dans le sadisme qui habite ces créatures.

Final

Alors que tout semble être perdu, un événement impossible se produit : un son strident et assourdissant se fait étendre tandis qu'une lumière aveuglante oblige les Investigateurs à protéger leurs yeux. La lumière et le vacarme s'estompent, révélant la forme ovoïde d'un engin qui rétrécit de plus en plus, accélérant rapidement dans le firmament d'un magnifique ciel étoilé.

C'est alors revient le souvenir, ce terrible souvenir : ce n'est pas la première qu'ils voient cette lumière. Ils l'ont déjà aperçu alors que la « soucoupe volante » se rapprochait d'eux et que subitement tout fut noir...

Tout devient subitement très clair : Ils existent, Ils sont bien réels et Ils ne nous veulent pas forcément que du bien, car Ils les ont enlevé et ont réalisé des expériences sur eux. Et s'il fallait encore une preuve de Leur existence, la petite nodosité métallique pulsante qui leur brûle la tempe est là pour le leur rappeler.

Notes de contexte

Statut de la Polynésie française

La Polynésie Française est un Territoire d'Outre-mer (TOM). Contrairement aux DOM, qui font partie de la République, les TOM sont des pays à part entière, qui possèdent un partenariat privilégié avec la France.

Il existe un gouvernement et un Président, à l'image du système présent en Métropole. C'est un Haut-commissaire de République, représentant de l'état français, qui a en charge la gestion des questions sécuritaires et du respect de la loi.

Géographiquement, la Polynésie est un ensemble d'îles éparpillées dans l'Océan Pacifique, réparties en cinq archipels. La plus importante est Tahiti sur laquelle se trouve la capitale, Papeete. C'est de là que partent les Investigateurs. D'autres îles sont interdites au public et ont servi aux essais nucléaires français, dont la plus connue est Mururoa.

Le RIMaP-P

Le Régiment d'Infanterie de Marine du Pacifique / Polynésie est le corps d'armée chargé des opérations classiques dans les îles de la Polynésie Française.

Il intervient lors de missions d'exercice ou de présence, mais également lors de catastrophes naturelles. Il a la charge de la surveillance des anciennes zones d'essais atomiques.

La première compagnie de combat, dont des représentants secondent les PJ, est positionnée à Taravao, sur l'île de Tahiti. Ses hommes sont surnommés " les sauvages ".

Annexe 1 - Statistiques des PJ pré-tirés

Lieutenant de Gendarmerie Jean Berthier, représentant de l'Etat

Sexe : Masculin	EDU 12
Age : 29 ans	SAN 75
FOR 11	Idée 65
CON 11	Chance : 75
TAI 13	Connaissance : 60
INT 13	Bonus aux dommages : aucun
POU 15	PM : 15
DEX 6	PV : 12
APP 11	

Compétences : Conduire Automobile 35%, Crédit 44%, Discrétion 40%, Droit 35%, Ecouter 55%, Esquiver 12%, Langue natale (français) 60%, Piloter hors-bord 31%, Sauter 35%, Se Cacher 50%, Suivre une Piste 40%, TOC 60%

Armes : Arme de poing 60%, Coup de Pied 40% 1D6, Bombe lacrymogène 30% sonné 2D10 min 4PV, Petit gourdin 45% 1D6, Fusil à pompe cal.12 50% 4D6/2D6/1D6, Revolver 357 magnum 60% 1D8+1D4.

Armure : aucune

Équipement : revolver 357 magnum, quatre chargeurs, un sac de couchage, des rations pour trois jours, le tout dans son paquetage. Il possède également une lettre de mission qui lui promulgue toute l'autorité nécessaire pour agir au nom de la Haut-commissaire. Enfin, il est le détenteur du drapeau bleu-blanc-rouge ainsi que du drapeau de la Polynésie.

Background : Jean Berthier est le descendant d'un colon venu s'installer dans les îles de Polynésie il y a quelques siècles. C'est de là que vient son métissage. Dans la famille, on a toujours été plus pour le gouvernement que pour les indépendantistes, ce qui l'a poussé à s'enrôler. Il est aujourd'hui très fier de sa position et de représenter la France, même s'il sait que les français de souche ne voient souvent en lui qu'une pièce rapportée. Il prend son rôle très au sérieux et mérite la confiance de ses supérieurs. Récemment promu au grade de Lieutenant, c'est sa première mission d'importance et il ne compte laisser personne interférer et fera tout pour prévenir un fiasco, son autorité lui permettant une grande marge de manœuvre.

Lieutenant Albert Daquet, commando de marine

Sexe : Masculin	EDU 17
Age : 34 ans	SAN 55
FOR 15	Idée 75
CON 16	Chance : 55
TAI 15	Connaissance : 85
INT 15	Bonus aux dommages : +1D4
POU 11	PM : 11
DEX 9	PV : 16
APP 14	

Compétences : Discrétion 75%, Ecouter 58%, Esquiver 60%, Grimper 60%, Lancer 60%, Langue natale (français) 85%, Mécanique 50%, Physique 16%, Plongée 30%, Premiers Soins 50%, Sauter 50%, Se Cacher 75%, Suivre une Piste 40%, TOC 60%

Armes : Arme de poing 50%, Fusil 75%, Poignard 41% 1D4+2+1D4, FAMAS 75% 2D8, Grenade à main 60% 4D6/4m, Revolver cal. 9mm 50% 1D10+2.

Armure : aucune

Équipement : Il possède son armement (Revolver cal. 45, FAMAS) et l'équipement d'entretien, des rations pour 3 jours et un sac de couchage. Il emporte également trois chargeurs par arme, 2

grenades explosives, 1 flash-bang (grenade destinée à éblouir et sonner par un choc sonore) et une grenade de secours qui fait de la fumée rouge. Il a également différents instruments électroniques pour des relevés topographiques et un viseur laser sur trépied. Il dispose enfin d'un petit compteur Geyger capable de détecter les niveaux de radioactivité.

Background : le lieutenant Daquet est militaire par passion de l'action. Tout jeune, il rêvait de parcourir le monde et de vivre des histoires mouvementées. D'origine modeste, il ne lui restait que l'engagement militaire pour vivre la vie qu'il souhaitait. Extrêmement volontaire, c'est un homme maître de lui qui a vécu des expériences fortes et qui sait où est son devoir et qui l'accomplira, car il est vraiment prêt à mourir pour son pays et la chance que représente de vivre en démocratie.

Capitaine Hugues de Faure, marine française

Sexe : Masculin	EDU 16
Age : 47 ans	SAN 35
FOR 14	Idée 60
CON 11	Chance : 35
TAI 14	Connaissance : 80
INT 12	Bonus aux dommages : +1D4
POU 7	PM : 7
DEX 13	PV : 13
APP 13	

Compétences : Baratin 45%, Crédit 30%, Droit 35%, Esquive 26%, Informatique 11%, Langue natale (français) 80%, Mathématiques 20%, Navigation Air/Mer 66%, Persuasion 35%, Physique 21%, Plongée 46%, Psychologie 45%, Science Militaire 56%, Signaux 40%, TOC 40%

Armes : Arme de poing 75%, FAMAS 25% 2D8, Revolver cal. 9mm 75% 1D10+2.

Armure : aucune

Équipement : Il possède tout son armement (Revolver cal. 45, FAMAS) ainsi que son paquetage avec de quoi se nourrir pour trois jours et un sac de couchage. Il dispose d'un ordinateur portable durcit destiné à l'enregistrement de différents relevés. Il possède également un petit compteur Geyger capable de détecter les niveaux de radioactivité - ses connaissances en physique sont suffisantes pour savoir s'en servir. Il détient enfin une radio militaire qui lui permet de communiquer dans des fréquences militaires ou civiles, avec un rayon de portée moyenne.

Background : le capitaine Hugues de Faure est un pur produit de l'armée de la marine française. C'est un véritable gentleman et il saura faire preuve d'une grande contenance et d'un flegme quasi britannique en toutes circonstances. Cet homme a l'habitude des secrets du pacifique et à déjà travaillé à Mururoa. C'est du fait de ses compétences particulières en nucléaire et radioactivité qu'il a été envoyé sur cette mission. Il doit en effet découvrir si la surface de l'île présente des taux de radioactivité plus élevés que la normale, car des fuites suite aux essais atomiques réalisés dans les atolls pourraient avoir migrées jusqu'à cette destination. Il est donc très important de s'assurer si oui ou non de la radioactivité est présente. Le commando de marine est également dans la confiance et sous ses ordres, bien que ce soit la première fois qu'ils travaillent ensemble. Cette mission prioritaire doit bien évidemment être menée sans en informer le reste de l'équipe d'exploration.

Elodie Marelle, Biologiste du CNRS

Sexe : Féminin	EDU 22
Age : 53 ans	SAN 35
FOR 12	Idée 75
CON 10	Chance : 35
TAI 8	Connaissance : 110
INT 15	Bonus aux dommages : aucun
POU 7	PM : 7
DEX 9	PV : 9
APP 12	

Compétences : Bibliothèque 80%, Biologie 96%, Crédit 80%, Histoire Naturelle 85%, Informatique 15%, Langue natale (français) 70%, Langue étrangère Allemand 35%, Langue étrangère Anglais 40%, Navigation Air/Mer 40%, Persuasion 75%, Voilier 40%, Plongée 40%, Psychologie 55%

Armes : aucune

Armure : aucune

Équipement : sac de couchage et paquetage fournit par l'armée (aucun armement), un ordinateur portable avec toutes les références nécessaires à la biologie marine, instruments de base du chercheur biologiste de terrain.

Background : Le professeur Marelle est une sommité dans son domaine de prédilection, la biologie marine. Elle n'est pas aussi connue que le commandant Cousteau, mais il lui arrive de passer de temps en temps à la télévision, et son visage buriné par les embruns ainsi que sa petite silhouette ne sont pas inconnus du grand public. Il est possible que les autres membres de l'expédition aient entendu parler d'elle. C'est dame opiniâtre a donné toute sa vie à la recherche et les autorités ont profité de sa présence pour lui proposer la responsabilité scientifique de l'équipe d'exploration. Si jamais des événements sensibles venaient à se produire, madame Marelle serait très compréhensive face aux demandes de réserve que les autorités pourraient être amenées à lui faire part, sachant que par le passé elle a déjà dû garder un certain nombre de secrets gouvernementaux.

Lionel Moreau, Géologue

Sexe : Masculin

EDU 19

Age : 29 ans

SAN 45

FOR 14

Idée 80

CON 13

Chance : 45

TAI 13

Connaissance : 95

INT 16

Bonus aux dommages : aucun

POU 9

PM : 9

DEX 14

PV : 13

APP 14

Compétences : Baratin 35%, Chimie 15%, Comptabilité 25%, Conduire Automobile 40%, Conduire Engin Lourd 40%, Géologie 55%, Histoire Naturelle 50%, Langue natale (français) 50%, Langue étrangère Anglais 25%, Langue étrangère Espagnol 10%, Mécanique 45%, Navigation Air/Mer 40%, Persuasion 25%, Se cacher 45%, Suivre une Piste 35%

Armes : aucune

Armure : aucune

Équipement : sac de couchage et paquetage fournit par l'armée. Un ordinateur portable contenant des informations géologiques sur des éléments généraux et d'autres sur des éléments semblables à la situation actuelle. Quelques instruments de chimie pour faire des études simplistes afin de différencier les roches.

Background : Lionel Moreau est géologue à la l'Institut de Physique du Globe de Paris. Il travaille principalement sur les risques de tsunami dans le Pacifique, mais a en charge des études sur la stabilité des îles et les conditions volcaniques des Iles de la Société. C'est un jeune homme de bonne composition, plutôt jovial, mais qui est intraitable si les conditions réglementaires ne sont pas respectées. Il a une phobie des serpents liée à une mauvaise expérience de jeunesse.

Annexe 2 - Aides de jeu

Aide de jeu n°1 : premier extrait du journal d'un cultiste

Après la cérémonie du passage du troisième degré, un chevalier du quatrième degré m'a révélé la vérité, l'enseignement de la vraie nature de nos maîtres. Et la révélation fut plus belle que ce que j'avais imaginé de plus beaux dans mes rêves. Car nos dieux ne sont pas de purs esprits, mais des êtres proches de nous. Invisibles, ils observent et compatissent à la douleur de leurs servants. Immatériels, ils passent parmi nous sans que nous le sachions, mais ils voient tout et entendent tout. Ils n'ont cessé d'être parmi nous depuis qu'ils ont créé le monde et les hommes, bien que plus discrets. Et nous sommes les Choisis, ceux qui parmi les hommes ont l'importante responsabilité de faire revenir le monde ancien qui sera le signe de leur retour.

Aide de jeu n°2 : second extrait du journal d'un cultiste

Avons jeûné trois jours et trois nuits avant la cérémonie. Les saintes reliques ont été bénies par trois vierges. Ensuite Ethanael a invoqué le Père des Océans pendant que nous dansions et chantions. Il avait spécialement revêtu son costume noir, le masque et les bijoux. Certains se sont évanouis, d'autres ont été possédés par des esprits et tournaient sans pouvoir s'arrêter. Je n'ai pas eu cette chance, mais Ethanael m'a assuré que ce serait bientôt mon tour. Puis il a dit que tout était comme il le fallait, et que les âmes des anciens dieux allaient produire le miracle que nous attendions tous et que l'ancien temps allait renaître. J'étais très excitée et je suis montée voir sur le pont. La mer bouillonnait et semblait agitée de soubresauts, puis j'ai vu une vague plus profonde qui s'approchait, et au loin on a distingué une terre qui sortait des eaux. La terre des ancêtres est apparue devant mes yeux !

Ethanael nous a dit alors que nous irions le lendemain sur la montagne accomplir ce qui doit être fait comme c'était écrit et qu'il ne fallait pas tarder, car d'autres tenteraient de nous en empêcher. Mais avant il faut échouer le navire. Ils sont tous partis se préparer. Cher journal, ce sont bien les derniers mots que je t'écris, car ce qui m'attend n'est pas de ce monde.

Aide de jeu n°3 : la traduction du bloc note.

*Car les prêtres de l'ancien temps étaient forts encore et venaient encore dans la cité pour instruire le peuple des anciennes coutumes et de l'ancien Dieu de la Montagne. Ceux du Ciel enseignèrent alors le moyen de Les appeler si les magiciens venaient encore menacer le royaume, et voici quels sont les mots et voici quels sont les gestes pour que Leur volonté se réalise. D'abord tu te rendras au Temple de la Montagne. Tu te saisiras d'une vierge que tu offriras à Leur gloire et de son sang tu béniras la pierre en récitant la Prière de l'Aube. Puis les prêtres entameront le chant que voici *Gn'ar Etwoth'm Lloigor Art'nawil Ewanor F'chath*. Ils n'auront de cesse de le chanter encore et encore, au péril de leurs forces vives. Alors Ceux du Ciel entendront ce chant de Leur couche située parmi les étoiles. Et de Leur Couche située parmi les étoiles Ils viendront et entendront ton message, et alors Ils accompliront ce qui doit être accompli, et Leur grandeur et Leurs pouvoirs seront révélés au visage de nos ennemis.*

Aide de jeu n°4 : “ petits papiers ” des flashes

1	Tu as subitement du mal à voir ce qui se passe devant toi, une lumière vive t'oblige à fermer les yeux.	6	U une vive lumière blanche t'ébloui. Tu as a peine le temps de t'y habituer et de te rendre compte que <i>tu es attaché à une table d'opération</i> que toute la scène disparaît soudainement.
2	Tu remarques un mouvement à la limite de ton champ de vision. Juste avant que tu puisses le regarder directement, ce qui ressemble à un petit homme vêtu de gris qui disparaît derrière un fourré ou au coin d'une maison (selon les circonstances).	7	Une de tes jambes ne te soutient plus. Fais un jet sous DEXx3, en cas d'échec tu tombes à terre. Mime la scène et décris là aux autres joueurs.
3	Tu entends de légers bruits de machinerie et de discussions. Cependant, tu n'es pas capable de comprendre ce qui se dit, ni de déterminer d'où proviennent ces bruits. Aussi vite qu'ils sont apparus, ils disparaissent.	8	Tu as subitement du mal à supporter la chaleur et tu te mets à suer de plus en plus, comme si toute l'eau de ton corps avait décidé de le quitter. Tu deviens incapable de faire quoique ce soit à part gémir. Après 10 minutes, tout redevient normal.
4	Tu sens un insecte se déplacer sur ta peau puis une piqûre te provoque une vive douleur sur l'intérieur du bras gauche. Tu cries.	9	Une douleur fulgurante te vrille le ventre au niveau du nombril. C'est comme un coup de poignard dans le ventre. Tu cries et tu t'effondre par terre en roulant sur toi même. Puis la douleur disparaît lentement, jusqu'à ne plus être qu'un horrible souvenir.
5	Ta tête te fait soudain très mal, tu as l'impression que ton crane est pris dans un étau ce qui te fait tomber à genoux (mimer la scène et avertir les autres joueurs) puis tu ressens un fort goût de plastique dans la bouche. Tout cela s'atténue peu à peu puis disparaît.	10	Tu tombes au sol et tu te roules par terre en te tenant la mâchoire car une douleur très intense te fait souffrir au niveau d'une dent. Tu cries. Au bout d'une à deux minutes la douleur s'atténue puis disparaît quasiment, suffisamment pour que tu retrouves à partir de ce moment toutes tes capacités. En attendant, tu es incapable de faire autre chose que de souffrir.

Annexe 3 – Statistiques des PNJ

Trois hommes du continent de Mu

FOR	15	18	13
CON	20	16	12
PV	13	15	10
Bd	+1D4	+1D4	0
Armes	A	B	C

A : Griffes 75% 1D6+bd

B : Tentacules fouet 60% 1D6+bd

C : Morsure 70% 1D4+bd

Tous ont Lutte à 60%.

Six Marsouins du RIMAP-P – les sauvages

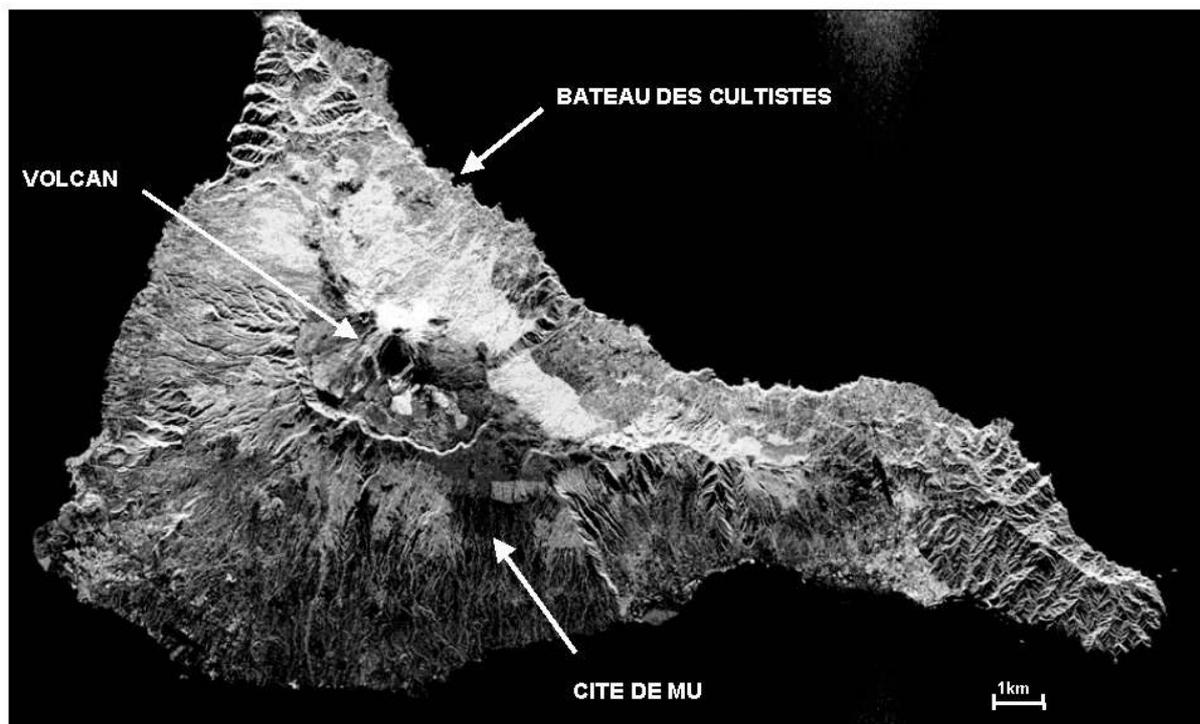
Nom	Temaru	Riva	Veine	Canut	Trémin	Liminier
Grade	Sergent chef	Lieutenant	Sergent chef	Sergent chef	Adjudant	Sergent chef
FOR	12	10	12	10	10	10
CON	14	11	11	8	17	13
DEX	14	13	5	10	14	12
PV	12	14	13	11	13	11
Bd	-	+1D4	+1D4	-	-	-

Armes FAMAS pour tous, le Lieutenant Riva possède en plus un colt 45.

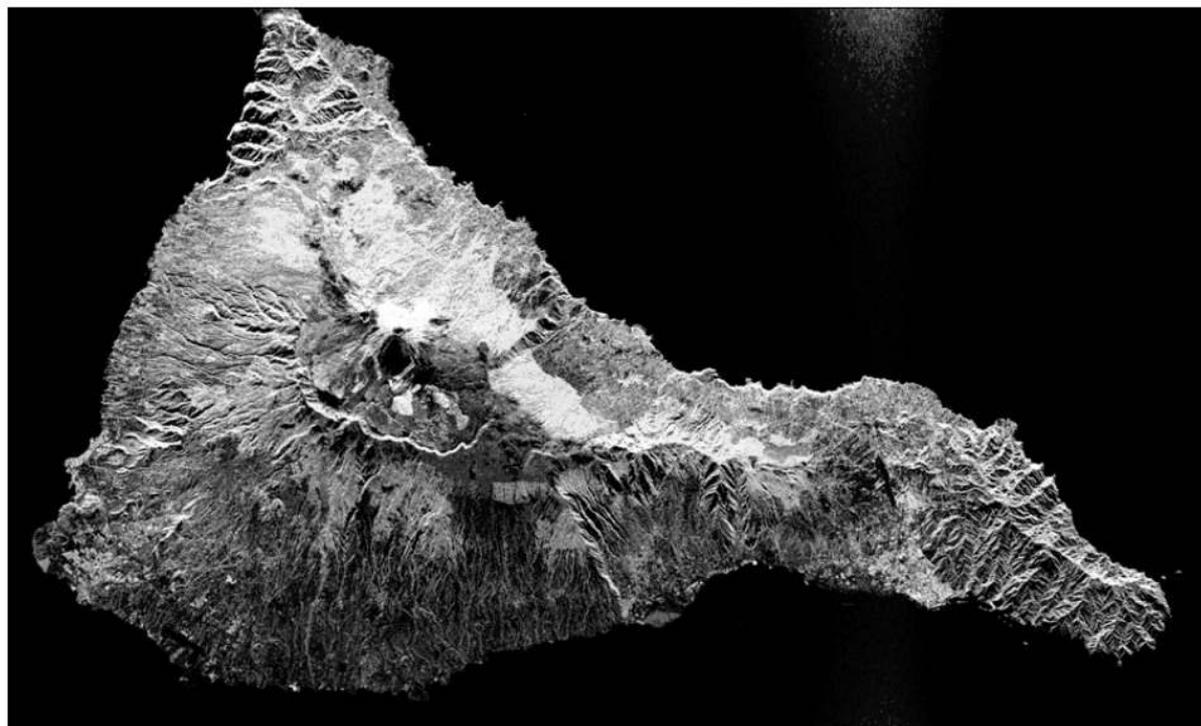
Arme de poing 60%, Fusil 60%

Annexe 4 – Cartes de l'île

Ile pour le Gardien



Ile pour les Joueurs





<http://www.tentacules.net/index.php?id=426>