

Le scénario qui suit pourra être facilement utilisé dans le cadre de jeux à ambiance fantastique comme l'Appel de Cthulhu ou Maléfices. Vont suivre le synopsis de l'aventure, les lieux et les personnages pouvant être rencontrés. La difficulté de ce scénario sera, pour le maître de jeu, de laisser planer un climat de peur, d'insécurité, sous les cocotiers et au cœur des lagons polynésiens. Cette aventure a en effet pour cadre la plus grande des îles sous le Vent, Tahiti...

Bien entendu, il va vous être donné de nombreux éléments qui vous aideront, j'espère, à faire frissonner le plus courageux de vos joueurs. Et maintenant, en route pour un voyage inoubliable sous le soleil des tropiques...

Les personnages ont été invités par un ami commun (ou par un de leurs parents, au choix du MJ): Jacques Lambert. Celui-ci, passionné d'antiquités polynésiennes, s'est retiré à Papara sur l'île de Tahiti. Après un voyage sans problème, le groupe est accueilli à bras ouverts par leur ami Jacques sur la grande jetée du port de Papeete, ceci sous l'implacable soleil de ce mois de janvier 1924. Après un trajet mouvementé sur les routes non goudronnées qui mènent de Papeete à Papara, tout ce petit monde parvient à la maison de Lambert. Celle-ci, haute de deux étages, est une magnifique demeure coloniale faisant face au lagon si proche et si limpide qu'il apparaît comme une immense vitre teintée de turquoise, posée sur les coraux...

Après s'être reposé, ou même avoir fait trempette dans l'azur du lagon, leur ami leur fera visiter la maison (dont une pièce, il faut le signaler, est fort curieuse; les étagères qui couvrent les murs sont encombrées de Tikis*). Il leur présentera ensuite sa compagne tahitienne, une jeune fille de 17 ans répondant au nom charmeur de Nahinéa, et leur fera goûter l'apéritif local appelé à juste titre: la dynamite...

La soirée se passera sur la plage, autour d'un gigantesque Tamaraa (une sorte de pique-nique) où danseurs et danseuses feront le plaisir des yeux de chacun. Il est à noter que certaines des charmantes danseuses sont particulièrement peu farouches, bon nombre d'entre elles sont en fait des hommes travestis appelés là-bas « raerae ». Avis aux amateurs d'exotisme... C'est une somptueuse cuite à la bière et à la dynamite qui achèvera les personnages. Allez... Tout le monde au lit!

Au matin, Jacques n'est pas présent au petit déjeuner. Nahinéa s'inquiète de son absence, disant qu'il ne s'est même pas couché la nuit dernière et que ce n'est pas dans ses habitudes. Pourtant Jacques s'est bien couché, et pour toujours...

Son corps gît dans le jardin, la poitrine défoncée, couvert de sang, ses yeux conservant une expression de franche terreur... Plus loin dans ce même jardin se dresse la masse imposante (4 mètres de haut pour 2 de large!) d'un grand tiki de pierre noire. Il est lui aussi couvert de sang, et, dans une loge creusée dans sa

poitrine, un objet rougeâtre qui ne battra jamais plus, le coeur de Jacques Lambert...

Si jamais les personnages préviennent la police, ils risquent d'aller au devant de graves ennuis, le commissaire Marchant, de Pa-

peete, ayant plus trouvé sur cette île un lieu de détente et de « farniente » qu'une franche ambiance de travail. Son laxisme, s'il agace les joueurs au point de lui en faire la remarque, risque fort de se transformer en grève du zèle... « Un jour que vous êtes ici et déjà un meurtre... Que faisiez-vous hier soir entre 22h et 2h du matin?... Buvez-vous souvent au point de ne pas vous rappeler ce que vous avez fait la veille? ». Allant même jusqu'à: « Pourquoi haïssez-vous Jacques Lambert? Avouez-moi tout, pourquoi l'avez-vous tué? » Après cette petite crise, Marchant se mettra au travail, ne serait-ce que pour en mettre plein la vue à ces « foutus métropolitains ». Sa « piste », comme il l'appelle, se dirigea vers une bande d'indigènes fanatiques qui ont établi leur culte sanglant au Marae d'Arahurahu. Il ne parlera de ses soupçons au groupe que si ce dernier se montre assez convaincant dans sa volonté de faire avancer l'enquête: sans pour autant marcher dans les plates-bandes du commissaire...

Si par contre les personnages préfèrent dissimuler le meurtre, par peur d'être accusés par exemple, il ne leur reste qu'une piste, en apprendre plus sur Lambert par sa compagne, Nahinéa.

Bien curieuse attitude que la sienne d'ailleurs après le choc provoqué par la vision du corps de son ami, elle restera de marbre puis reprendra sa jovialité coutumière, allant jusqu'à parler de Jacques au présent comme s'il était toujours là, prêt à ouvrir une porte pour entrer dans la pièce qu'elle occupe... Cet étrange comportement s'explique par le fait que pour les Tahitiens, la mort n'est pas du tout une fin, plutôt un passage du monde visible des vivants à celui invisible des morts... Si les joueurs lui demandent conseil, elle leur dira qu'un seul homme peut les aider, le Tahua (sorcier) qui habite dans les grottes de Maraa. Le groupe pourra aussi rencontrer Ato, l'employé de Jacques dans son entreprise de bateau à fond de verre. Pour cet homme, Lambert a mis son nez là où il ne fallait pas... Il leur parlera aussi, s'ils insistent, des visites répétées de Lambert au lac Vaihiria. « Là-haut, dira-t-il, même les poissons ont des oreilles. » Il s'agit ici d'une fausse piste, il existe bien dans ce lac une variété d'anguille possédant des protubérances branchiales ressemblant à des oreilles, d'où l'intérêt de Lambert, premier « popaa » à les avoir observées. On pourra même découvrir un petit carnet avec la note suivante: « Ai vu aujourd'hui les fameux poissons à oreille. C'est fantastique, dois faire une communication à l'académie des sciences. »

Voici maintenant la description de différents lieux où le groupe pourra passer des moments mouvementés.

La grotte de Maraa

Là se trouve le Tahua Hairini, au fond de la cavité, entouré de gris-gris de toutes sortes. Personnage inquiétant dans un lieu qui ne l'est pas moins, le Tahua est la personne qui pourra remettre le groupe dans le droit chemin au cas où celui-ci s'éloigne-

rait trop du scénario. Il leur parlera de Tiki Nui (le grand Tiki) qui rêve au fond d'un lagon sans fond et qui reviendra sur la terre ferme reprendre le pouvoir qu'il a perdu. Il leur dira que Lambert n'aurait pas dû déplacer du Marae de Mahaiatea le Tiki qui décore son jardin, car le Tiki est puissant. Il leur parlera aussi du culte sanguinaire d'Uro le dieu requin qui se déroule certaines

nuits au Marae d'Arahurahu (Marae: comprendre temple). Si les soupçons des joueurs se portent sur le grand Tiki de Lambert, Hairini leur dira que deux indices peuvent être trouvés à son propos. Un de ces indices est gravé sur le Marae de Mahaiatea, l'autre est dissimulé dans la Demeure des Morts des cascades de Faarumai. Le Tahua pourra déchiffrer les symboles ramenés de ces endroits moyennant un bout d'ongle et un cheveu de la part de chacun des investigateurs (il croit ainsi les avoir sous sa coupe, vrai ou faux, c'est au maître du jeu de trancher...). Il est à noter que l'on ne peut rencontrer le Tahua que de nuit. Le jour cette grotte ne présentera aucun signe d'habitation.

LE LAC VAHIRIA

On peut le survoler en louant un appareil à l'aéro-club de Faaa ou s'y rendre en voiture puis à pied (pentes à 45°, chemins très boueux, rivière Vaihiria à traverser à nombreuses reprises...). Tous ces efforts pour voir un lac fort impressionnant certes, entouré de pitons basaltiques se reflétant sur sa surface noire et inquiétante, mais sans intérêt pour le scénario ici présent.

Le marae de Mahaiatea

Situé en bordure d'une plage de sable noir, cette grande dalle de basalte est en partie recouverte par la végétation. On peut encore deviner, au centre de la dalle, l'emplacement du Tiki dérobé par Lambert. A cet endroit, une série de symboles: ...

Littéralement: Hotu Tiki a cairi a Marae eki Tetiaroa.

Traduction: L'Esprit (le centre, le coeur...) de l'ancêtre mort rêve (imagine) dans le temple bleu de Tetiaroa.

Le marae d'Arahurahu

Si les joueurs se rendent de jour au Marae, ils ne pourront voir qu'une grande dalle basaltique semblable à celle de Mahaiatea. Dans le lagon devant le Marae, soit à peu près à 200 m du temple, une grande nasse à poissons dans laquelle nagent une dizaine de requins bleus attendant le prochain sacrifice dédié à Uro leur père à tous... Si les joueurs parviennent de nuit au Marae, ils pourront assister à l'immolation d'une victime au dieu requin. Afin de pimenter cette scène, il est possible que « l'invitée vedette » de cette soirée ne soit autre que Nahinéa, la charmante compagne de Jacques. Quelle belle scène que nos courageux héros poursuivis par une meute de fanatiques fou-furieux! Aucun indice ne se trouve par ailleurs sur ce temple. Nahinéa, si elle est secourue par les joueurs pourra bien entendu les aider, soit en déchif-



frant les mystérieuses inscriptions de Faarumai et de Mahaiatéa, soit en les conduisant chez le Tahua Hairini.

Les trois cascades de Faarumai

Il faut bien une demi-heure de marche le long de la rivière Vairumai, chemin infesté de moustiques à toute heure du jour ou de la nuit, avant de parvenir devant les trois cascades. C'est derrière celle de droite que se trouve l'entrée d'une caverne. Il faut d'abord escalader la paroi glissante avant de traverser le rideau d'eau qui se déverse depuis le haut de la montagne. Il fait très sombre dans la grotte. S'ils ont pensé à emporter de la lumière, les joueurs pourront admirer une immense pièce aux murs couverts de crânes peints. Au centre de la grotte, une grande pirogue funéraire contenant un squelette sur lequel on peut encore observer un enfoncement de la cage thoracique semblable à celui constaté sur Jacques Lambert... Sur la pirogue, cette inscription: ...

Littéralement: Arahane a emoini Nihotu.

Traduction: Le Mal (l'obscurité) vient des Sans-âmes (des sans-coeurs, des décentrés...).

Le maître de jeu ne manquera pas, bien entendu, de faire peser une ambiance lourde et lugubre sur cette scène, où la moindre chauve-souris, le moindre rat qui pourrait bouger au fond de la pirogue doit faire couler des sueurs froides dans le dos des personnages et pourquoi pas des joueurs eux-mêmes...

Le temple sous-marin de Tetiaroa

L'atoll de Tetiaroa se trouve à 41 km au nord de Tahiti. Le groupe peut s'y rendre en bateau ou en hydravion, un avion classique ne pourrait en effet pas atterrir sur l'étroite bande de corail qu'est Tetiaroa. Sur cet atoll habitent une dizaine de pêcheurs et leur famille, ils sont peu loquaces et parleront du Marae eki (temple bleu) avec répugnance. Les joueurs pourront remarquer cependant que les indigènes ne pêchent ni ne se baignent dans un endroit bien précis du lagon. Cet endroit est même tabou aux dires de certains. C'est là, sous 6 mètres d'eau que se trouve le temple. Presque recouvert de corail, il est bâti dans une pierre sombre qui a des nuances bleutées. Sur l'autel surmontant la grande dalle, repose une pierre noire, cubique, le coeur du Tiki de Mahaiatéa... Les dangers de la plongée sont faibles dans ce lagon. Quelques murènes cachées dans les pâtés de corail surmontant le temple, deux ou trois « mamaru » ou requins à aileron blanc tout à fait inoffensifs malgré leurs 2 à 3 m de long...

Maintenant, si vous êtes un maître de jeu aux pulsions sadiques, pourquoi ne pas les confronter à un adorable requin tigre de 4 m de long... Ces charmantes bestioles s'aventurent rarement dans les lagons, mais il vous suffira d'expliquer à vos joueurs trop érudits que ce mangeur d'hommes a dû se perdre...

Le Tiki de Mahaiatéa

C'est bien entendu lui qui a arraché le coeur de ce pauvre Jacques Lambert afin de tenter de remplacer celui qu'il a perdu. Voilà ce qui s'est passé, des années avant l'arrivée de Bougainville à Tahiti. Un puissant sorcier, Cainero, réussit à invoquer l'esprit d'un des fils de Tiki Nui (créature que certains maîtres

pourront appeler Cthulhu) et à le lier à une effigie de basalte en séparant son principe de mobilité et son principe de pensée, ce dernier se trouvant dans une pièce amovible, le coeur. Ainsi naquit le grand Tiki de Mahaiatéa. Cainero utilisa la puissance de la statue à ses propres fins, allant jusqu'à faire assassiner le chef de la tribu de Pa-pearu (c'est lui qui repose dans la gondole derrière les cascades de Faarumai). Un jour, un courageux guerrier du nom de Ehirman réussit à dérober le coeur du Tiki pendant le sommeil du sorcier. A son réveil, ce dernier s'approcha de l'idole, la toucha, réveillant son principe de mouvement. La statue lui arracha le coeur, tentant de retrouver son entier, en vain. Le Tiki resta sur le Marae de Mahaiatéa jusqu'au jour où Lambert le ramena dans son jardin. Engourdi par les siècles passés depuis sa naissance, le Tiki attendit le soir où Lambert, ivre, vint le toucher tout en se moquant de lui. Le véritable coeur étant à l'abri dans le Marae bleu de Tetiaroa, la mort de Lambert laissa le Tiki insatisfait.

LA FIN

Le but de cette aventure est, vous l'avez sans doute compris, de ramener au Tiki de Mahaiatéa, le coeur qu'il a perdu et qui fait de lui une machine à tuer sans âme. Il s'agit bien entendu de ne pas toucher la statue avant de lui avoir remis son coeur au risque de terminer sa vie comme Jacques Lambert, une lueur s'allumant dans les yeux de l'idole, son corps gigantesque se mettant en mouvement... C'est en fait le même type de réaction qui se produira au moment où les joueurs replaceront le coeur dans la loge prévue à cet effet. Mais au lieu de se jeter sur eux, le Tiki longera la grande plage de sable noir de Papara jusqu'au Marae où il s'immobilisera pour l'éternité, attendant des ordres de son ancien maître, Cainero, ou de son père, Tiki Nui...

Petit lexique de tahitien

vahine: femme
tare: homme
tiki: ancêtre, idole de pierre ou de bois
marae: temple
tahua: sorcier
vai: rivière
hotu: âme, coeur
raerae: travesti, homme élevé en tant que femme
fiu: être fiu, en avoir marre
aite pea pea: pas de problème
fafaru: jus de poisson pourri, un très bon goût, mais une odeur de fosse septique
uni: fruit de l'arbre à pain
mamaru: petit requin de lagon, inoffensif
pui: murène, serpent
nui: grand
iti: petit
ei aha puhupuhi ite ava ava: il est interdit de fumer
tamaraa: banquet sur la plage
faire la bringue: faire la bringue
popaa: homme blanc
tinito: chinois, l'épicier est toujours chinois, on dit d'ailleurs aller chez le chinois
moni: l'argent
eia ota: poisson cru
tamure: danse traditionnelle
tipi: machette, coupe-coupe

fare: habitation traditionnelle
titoi: injure, littéralement branleur

