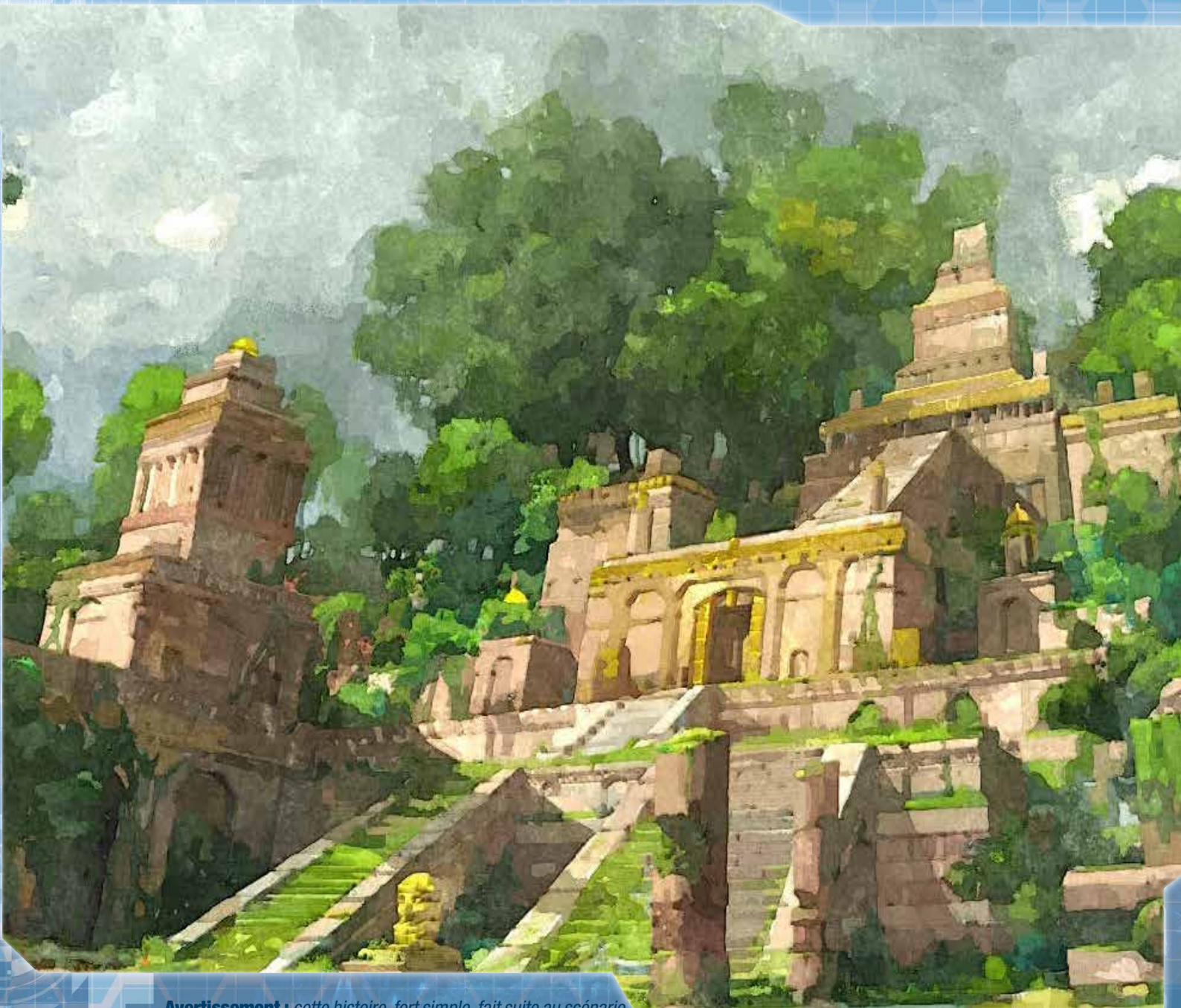


SUBABYSSÉ

LE JEU DE RÔLE ABYSSAL



Avertissement : cette histoire, fort simple, fait suite au scénario « Chemin vers Shambhala ». Il est préférable que certains de vos personnages aient une certaine sympathie envers les mutants car ils seront confrontés directement à la détresse de toute une communauté. Espérons qu'ils n'en profiteront pas...

SCÉNARIO : MOSQUITO BAY

INTRODUCTION

Le Deepsea 1, formidable aquajet scientifique international, parcourt le monde à la recherche de nouvelles formes de vies, teste de nombreuses innovations et contribue à préserver l'écosystème marin. Les personnages collaborent à cette mission depuis déjà quelques déclinis et ont peut-être déjà participé à certaines missions scientifiques. Il y a de fortes chances qu'ils aient déjà eu affaire au capitaine Marcus Price, un homme très intelligent et sympathique.

Alors que le Deepsea procède à une escale technique dans la petite cité d'Ini, spécialiste dans la capture et le conditionnement de mutants de première qualité en partance pour Subabyse, Price convoque les personnages. Il les reçoit dans ses vastes et luxueux appartements, donnant sur une magnifique baie vitrée panoramique offrant une vision exceptionnelle sur le monde des profondeurs.

Après les formules de politesse d'usage, un verre de clathrina de 15 mériums d'âge et un excellent cigare d'algue d'Arakné, Price entre dans le vif du sujet et fait rentrer une jeune femme. Cette splendide créature aux cheveux bleus répond au doux nom de Jamyang (« Voix douce ») et attendait dans une pièce voisine qu'on vienne la chercher. Sa silhouette laisse deviner des courbes parfaites, une descente de reins à damner un saint et une poitrine proche de la perfection. D'une voix douce et discrète, elle adresse un bonjour aux personnages dans un subabyssien emprunt d'un fort accent.

Suite aux présentations, Price explique que Jamyang représente un groupe de personnes, une communauté d'environ 200 individus vivant sur une petite île au nord-ouest d'Ini. Cette dernière est venue demander l'aide du capitaine Price car une grande menace plane sur elle.

« Je vis dans une petite communauté sur une île située au nord-ouest d'Ini. Les gens qui vivent là-bas sont ma famille, mes amis, mes frères. Ils m'ont envoyé ici pour chercher de l'aide et je remercie Hexdrill de m'avoir mise sur votre route. Il y a de cela deux lunes, une étrange créature marine est venue s'installer dans la baie qui fait face à notre village. Elle a commencé par attaquer nos pirogues et s'en n'est rapidement prise à nos pêcheurs. Nous sommes un peuple pacifique et nous ne disposons pas des armes ou des ressources pour vaincre un tel ennemi. Ne pouvant plus tirer profit des bienfaits de la mer, nous sommes confrontés à la famine. Je vous en prie, aidez-nous, je n'ai personne d'autre vers qui me tourner. »

JAMYANG

Profession : pêcheur tendance pêche de surface, mutante du Petit Continent, 18 mériums.

FORCE MENTALE: 29

Fouille	45	74%
Lire les Anciens	15	44%
Perception	35*	64%
Résistance	22	51%

PHYSIQUE: 30

BD	+2	
Combat (Doke)	15	45%
Discrétion	26	56%
Esquive	31	61%
Nager	35	65%
Résistance	20	50%

HABILETÉ: 30

Armes tranchantes	35	65%
Médecine	32	62%
Précision/Lancer	41	71%

FACTEUR CHANCE: 31

Armes : Fusil-harpon (Dom : 3D10 + 3)
Couteau (Dom : 3D10 + 1 + BD)

Afflictions : ailes repliées dans le dos (splendides plumes bleues claires) et vision en noir et blanc.

Maladie : épilepsie (degré 5), non contagieuse.

Perles : 1 rouge et 2 bleues.

* Score maximum.



Plusieurs éléments dans le discours de Jamyang laissent supposer que ladite communauté dont elle fait partie possède un niveau technologique des plus bas. En réalité, c'est pire que cela : il s'agit de mutants !

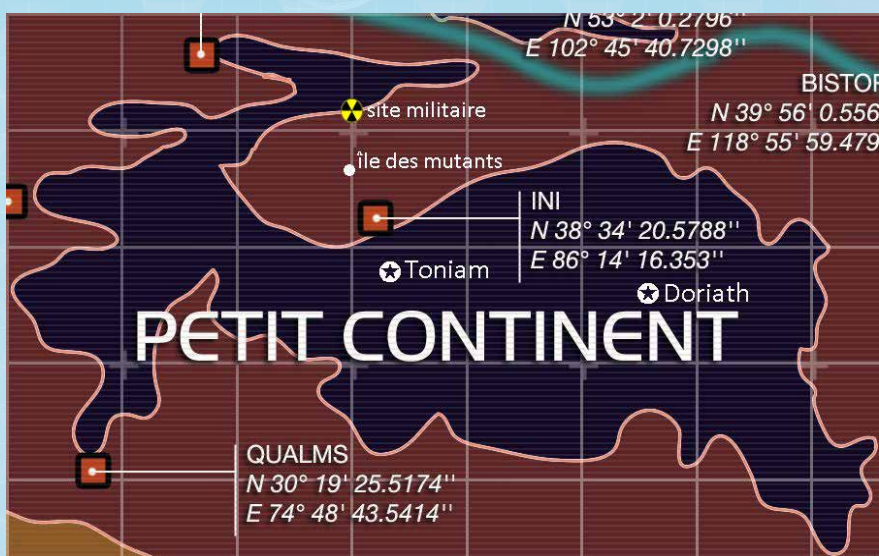
Jamyang n'est pas une menteuse et explique clairement les faits aux personnages. Son peuple se meurt et si elle ne trouve pas rapidement une solution, il n'y aura bientôt plus personne. Grâce à la protection d'Hexdrill et aux dernières provisions de l'île, elle réussit à rejoindre la cité esclavagiste d'Ini. Arrivée de nuit avec sa pirogue il y a huit lectras, elle cherche depuis quelqu'un susceptible de l'aider. C'est ainsi qu'elle rencontra le capitaine Price, attirée par cette immense baleine de fer qu'est le Deepsea.

À présent, Jamyang est sous la protection de Price. Habillée convenablement, lavée et nourrie, la jeune femme paraît tout à fait humaine. Si les personnages se montrent curieux de savoir ce que « le grand mal » a causé comme affections sur elle (c'est ainsi que les mutants parlent des effets des radiations), Jamyang dépose alors sa longue gabardine et révèle une somptueuse paire d'ailes azur. Son autre affliction, moins visible, est une malformation rétinienne qui a pour incidence une vision du monde qui l'entoure en noir et blanc. Cela ne semble pas la gêner outre mesure.

Note La particularité génétique des mutants de cette île vient du fait qu'ils possèdent peu d'afflictions visibles et/ou handicapantes ainsi qu'assez peu de maladies graves. Les plus courantes sont : ailes dans le dos, muet, vision en noir et blanc, chauve, malformations génitales, couleur de peau (ou de cheveux) anormale... Techniquement, de tels mutants pourraient se monnayer facilement 175 à 200% du prix normal, soit 300% du prix standard compte tenu de leur origine (Petit Continent = +200% du prix). Espérons que vos personnages ont une âme de héros car dans le cas contraire, toute cette opération pourrait se révéler très juteuse !

Si les personnages acceptent cette mission, Price les remercie et apprécie leur comportement altruiste. Il saura s'en souvenir. Afin de maximiser les chances de succès des personnages, il met à leur disposition un aquajet classe Rémora (voir Livre de Base page 158) ainsi que du petit matériel et pour environ 3000€ de vivres et de médicaments. Une contribution financière de la part des personnages afin d'acheter plus de marchandises serait également très appréciée. Il va sans dire que la belle Jamyang les accompagne, les tenant tous dans la plus haute estime.

Price demande discrètement aux personnages, dans le cadre du programme Deepsea 1, d'essayer de capturer vivante la créature. Il pourrait très bien s'agir d'une nouvelle espèce d'animal encore inconnue. Il joint donc une cage démontable, de type anti-requin, pouvant accueillir un animal de six mètres de long.



MOSQUITO BAY

Il faut à peine une demi-journée d'aquajet pour arriver en vue d'une petite île aux côtes arides. Ses rivages abrupts et sa végétation rase et éparse indiquent clairement le peu de ressources de cette terre rocheuse et stérile. À part quelques buissons épineux et de rares sapins, pins, genévriers ou épicéas, rien ne pousse. Les seuls animaux présents sur l'île sont des chèvres des montagnes, des lamas, des lapins et des oiseaux de mer.

Au nord de l'île, une grande baie s'ouvre, offrant le seul point de débarquement possible. Une courte plage de galets accueille une vingtaine de pirogues dont une bonne moitié est très endommagée. Dès l'arrivée du Rémora, une dizaine d'enfants apparaît et court le long de la baie, sur un surplomb rocheux, tout en criant et en faisant des signes de joie. Un grand comité d'accueil attend nos héros sur la plage.

Ne pouvant plus attendre, Jamyang déplie ses formidables ailes et part rejoindre les siens quelques minutes avant le reste du groupe. Les retrouvailles ainsi que l'accueil des personnages sont chaleureux. Les mutants parlent tous l'idrack ainsi que le subabyssien. Leur chef vient faire la connaissance des « sauveurs » et s'avance parmi la foule. Il répond au nom de Khenrab (« Connaissance et sagesse »), un vieillard aux cheveux et à la barbe grisonnants, s'appuyant sur une canne au bois nouveau aussi décrépité que lui. Il aime plaisanter avec les personnages et malgré son âge, il a gardé un esprit vif et affûté.

Jamyang joue alors les guides et fait visiter le village qui se situe à quelques centaines de mètres de la baie. Là, les personnages découvrent une quarantaine de cabanes faites de pierre et de bois. Le village comporte également de nombreux objets ou matières modernes, résultat de glanages en bord de mer après des tempêtes. Cela indique la présence d'un fort trafic maritime dans le secteur.

MUTANTS DE L'ÎLE

Profession : pêcheurs du Petit Continent.

FORCE MENTALE :		27
Fouille	31	58%
Perception	41	68%
Résistance	22	49%
PHYSIQUE :		30
BD	+3	
Combat (Doke)	25	55%
Discrétion	26	56%
Esquive	32	62%
Nager	35	65%
Résistance	30	60%
HABILITÉ :		30
Armes tranchantes	31	61%
Médecine	22	52%
Précision/Lancer	37	67%
FACTEUR CHANCE :		29

Armes : Fusil-harpon (Dom : 3D10 + 3)
Couteau (Dom : 3D10 + 1 + BD)

2 afflictions à choisir parmi : ailes dans le dos, muet, vision en noir et blanc, chauve, malformations génitales, couleur de peau (ou de cheveux) anormale.

Maladie : de degré 5 maximum, non contagieuse.

ÉTAT DES Ueux

Voilà deux déclinés que les habitants de Mosquito bay ne peuvent plus pêcher sans risquer la mort. Tout juste peuvent-ils attraper de la friture du bord de la mer et à condition que l'un d'entre eux surveille les eaux de la crique d'un point élevé.

Les maigres ressources terrestres de l'île ont été depuis bien longtemps épuisées et les quelques chèvres des montagnes encore en vie sont extrêmement maigres à force de les traire. Le sol étant composé essentiellement de roches, impossible d'y faire pousser quoi que ce soit.

La situation est grave : la majorité des adultes montrent des signes de sous-alimentation et de nombreuses carences nutritives. Une dizaine de pêcheurs restent alités dans les cabanes suite aux attaques de la créature. Leur état nécessite des soins supplémentaires d'urgence et surtout la prise d'antibiotiques. Déjà, cette première étape qui consiste à soigner les blessés et à répartir les vivres prend le reste de la journée.

LA GORGONE

C'est ainsi que les mutants l'ont nommée, en faisant référence à d'anciennes légendes du temps des Infidèles, sortes de traditions orales qui servent essentiellement à faire peur aux enfants. Elle attaque les embarcations et dévore les pêcheurs. C'est un monstre sanguinaire, dépourvu d'âme et qui refuse de quitter les lieux.

Lorsqu'on demande aux pêcheurs de la décrire, ils parlent d'un monstre reptilien très long au corps mi-humain, mi-serpent. Lorsqu'elle attaque, elle fond sur sa proie à une vitesse vertigineuse, tout en poussant d'horribles cris stridents qui vous glacent le sang.

Débusquer une telle créature ne sera pas chose facile car en plus d'être extrêmement rapide et forte, elle est pourvue d'une intelligence bien au-dessus de la moyenne, ce qui la rend d'autant plus dangereuse.

PREMIER LECTRA DE CHASSE

La première journée de chasse ne donne rien, si ce n'est que les personnages constatent l'absence de poissons de grosse taille dans le secteur. Impossible de localiser la tanière de la créature.

Aux petits soins avec les personnages, les mutants ont prévu une petite fête en leur honneur avec des chants et des danses traditionnelles autour d'un bon feu. En effet, à la nuit tombée, il n'est pas rare que la température tombe en dessous de 10°C. Le « moutai », un alcool local fabriqué à base d'une céréale sauvage distillée, dont les mutants sont très friands, devrait combattre efficacement le froid.

Dans la soirée, si l'un de vos personnages se retrouve isolé non loin de la plage, il entendra la voix de Jamyang l'appeler. Non loin, il distinguera une silhouette proche de rochers cachant le bas de son corps. Il s'agit d'un piège tendu par la Gorgone. L'animal, loin d'être stupide, vit arriver les personnages et sait même ce qu'est un aquajet. Comprenant rapidement qu'ils avaient fait le déplacement pour elle, elle se cacha le reste de la journée. Mais le soir venu, la musique et les chants attirèrent son attention. Elle sortit alors de l'eau et se faufila discrètement entre les cabanes, espionnant les nouveaux arrivants. Elle entendit leur nom et comprit vite le lien entre les personnages et Jamyang.

Fuyant la fête, la Gorgone trouva un coin tranquille et décida de tendre un piège au premier personnage venu. Elle copia la silhouette de Jamyang

grâce à sa nuée de serpents et imita sa voix afin de pouvoir attirer sa victime suffisamment près.

La ruse peut être détectée grâce à un jet d'opposition Vigilance du PJ vs. Discrétion de la Gorgone ou Perception du PJ -40% vs. Discrétion de la Gorgone. Dans tous les cas, que le jet soit réussi ou raté, à moins de 5 m, la créature passe à l'attaque et fonce sur le personnage.

LA GORGONE

Profession : super-prédateur amphibien.

FORCE MENTALE : 30

Perception	42	72%
Résistance	30	60%
Vigilance	33	63%

PHYSIQUE : 43

BD	+2D10	
Combat (Cogne)	45	88%
Discrétion	50	93%
Esquive	41	84%
Force	47	90%
Nager	50	93%
Résistance	50	93%

HABILITÉ : 41

Armes tranchantes	41	82%
Précision/Lancer	20	61%

FACTEUR CHANCE : 32

Arme : Morsure/griffes (Dom : 4D10 + BD)

Constriction (Dom : 3D10 + BD)

Taille : 12 m de long, Grande Taille (Dom : -3 col.).

Protection : 3 points (peau épaisse).

Génétique : imitation orale et vision nocturne.

Initiative : Habileté + 2D10 + 6, 2 attaques/rd.

Perles : 3 bleues.

La dangerosité de cette créature ne vient pas uniquement de sa gueule ou de ses griffes mais aussi de sa chevelure monstrueuse. En effet, elle se compose d'une vingtaine de serpents venimeux longs de 2 à 4 m. Ils peuvent agir de concert ou de façon indépendante, sur une ou plusieurs cibles à partir du moment où elles sont à portée de crocs. Les ophidiens sont divisés en trois races :

▶ Ceux qui injectent un poison mortel : 8D10 de dommages.

▶ Ceux qui injectent un poison paralysant : jet de Résistance Physique à -40%. Si le jet est réussi, -20% à toutes les actions pendant une heure (malus cumulable à d'autres dans le cas de multiples morsures). Si le jet est raté, paralysie pendant une heure. La victime reste cependant consciente.

▶ Ceux qui injectent un puissant acide capable de dissoudre les chairs de l'intérieur afin d'être aspirés par la suite (Dom : 2D10/rd pendant une heure). Il faut plusieurs rounds ainsi que plusieurs serpents pour une proie aussi grosse qu'un humain. La Gorgone n'utilise cette attaque que si sa victime est morte ou bien paralysée (imaginez l'horreur !) et de préférable dans son antre.

Chaque serpent peut attaquer une cible à condition qu'elle soit à portée, jusqu'à une distance de 4 m de la tête de la Gorgone. Considérez que seuls ceux injectant du poison mortel et paralysant participent au combat. Une simple BN suffit pour en décapiter un.

SERPENTS DE LA GORGONE (x 14)

Poison mortel (x 7) + poison paralysant (x 7)

Combat : 53%	Dommmages : 2
Esquive : 68%	Force : 61%

Sa très longue queue la propulse à presque 20 nœuds dans l'eau et à 25 km/h sur terre. Elle peut s'en servir pour capturer des proies et les étouffer et/ou les écraser (dommages par constriction : 3D10 + BD). Le seul moyen de sortir de cette mortelle étreinte consiste à remporter un jet d'opposition de Force contre la Gorgone. Ce qui n'est pas franchement aisé !

Pour résumer, affronter en combat rapproché cette monstrosité, même en étant très fort, revient à mourir. Elle ne craint personne sur son terrain et demeure suffisamment rusée pour ne pas s'en éloigner. Par contre, ce qu'elle craint par-dessus tout, ce sont les hommes modernes et leurs foutues armes à feu. Contre cela, malheureusement, elle ne peut rien faire si ce n'est rester hors de portée de ces dernières.

Mais revenons quelques instants sur notre infortuné personnage...

Comme expliqué plus haut, peu sont ceux qui ont des chances de vaincre la Gorgone en combat rapproché et encore moins lorsqu'on se retrouve seul face à elle. Mais heureusement pour le personnage concerné, la créature n'en veut pas (encore) à sa vie. Il s'agit là d'une simple manœuvre d'intimidation :

La Gorgone, humant le visage du personnage après l'avoir capturé et paralysé : « Sssssssss, vous humains partir d'ici, sssssssss, pas chez vous, sssssssss, quitter mon île vite, sssssssss, ou vous mourrez toussssssssss. »

Puis elle relâche le pauvre personnage qui choisit sur le sol, aussi raide qu'un bout de bois mort. La Gorgone s'en va rejoindre l'eau dans un sifflement glacial.

SECOND LECTRA DE CHASSE

Il va falloir faire preuve de prudence si les personnages veulent réussir à tuer cette créature. Laissez-les échafauder un plan mais gardez à l'esprit que la Gorgone connaît les lieux, est aussi intelligente qu'un humain et extrêmement rusée.

Il faut réussir un jet de Fouille à -40% pour localiser son antre : une caverne dont l'entrée se situe sur le littoral et non en pleine eau comme on aurait pu le penser. Un long tunnel naturel, à demi immergé à marée basse et sous l'eau à marée haute, conduit à une vaste salle jonchée de restes de cadavres et d'ossements. L'endroit, envahi par des crabes nécrophages, dégage une

odeur pestilentielle et seul un jet de Résistance Physique à -20% évite de vomir son petit déjeuner !

L'eau trouble résultant de la décomposition des corps procure une excellente cachette. La Gorgone, tapie sous l'eau, attend le moment opportun pour attraper une proie, l'entraîner sous l'eau et la noyer. Espérons que les personnages ont leurs combinaisons et les moyens de débusquer une telle créature.

Note ▶ Faites remarquer à vos joueurs, sans trop insister dessus, que le tunnel se poursuit par-delà la salle. Il s'agit en fait de l'entrée du fabuleux royaume de Shambhala (voir le scénario « Chemin vers Shambhala »).

Note ▶ Durant le combat, il y aura une violente secousse, un tremblement de terre qui créera la chute de gros blocs pierre qui pourraient s'avérer salvateurs pour les personnages. Dans tous les cas, cet événement perturbera la Gorgone qui n'attaquera pas pendant deux rounds, le temps que tout rentre dans l'ordre.

L'HISTOIRE

Une telle machine à tuer, cocktail sanglant d'intelligence et de bestialité, est rarement l'œuvre de la nature. En effet, la Gorgone n'est pas la résultante de milliers de mérimus d'évolution comme Charles Darwin l'expliquait à son époque mais le condensé d'expériences génétiques exceptionnelles.

Au nord de l'île, sur les rivages du Petit Continent, il existe un site top secret de l'armée subabyssienne. Un immense complexe souterrain abrite plusieurs laboratoires de génétique ainsi qu'une base accueillant quelques missiles stratégiques. Ils pratiquent, entre autre, des essais nucléaires en sous-sol à quelques kilomètres au large des côtes.

La Gorgone, sans doute beaucoup trop dangereuse et maline pour rester toute sa vie en cage, a réussi à fausser compagnie à ses créateurs. Elle nagea pendant quelques lectras vers le sud et découvrit un immense garde-manger, loin de ses geôliers. Elle s'y installa, gérant les mutants comme d'autres pourrait le faire avec des moutons !



TSUNAMI !

Pour mettre en scène cet avant-dernier chapitre, vous devez faire en sorte que les événements s'enchaînent sans laisser trop le temps aux personnages de réfléchir. Il faut leur mettre la pression, l'idéal étant de jouer cette scène en temps réel !

La base militaire secrète d'où s'est enfuie la Gorgone effectue régulièrement des essais nucléaires en sous-sol à quelques kilomètres au large des côtes du Petit Continent. Or, l'essai d'aujourd'hui vient de foirer complètement. La charge employée a été mal estimée par les techniciens et provoque une puissante onde de choc souterraine, créant ainsi séisme de magnitude 7,5 sur l'échelle de Richter.

Le timing doit être très important pour cette scène : lorsque les personnages reviennent victorieux de la Gorgone, il reste environ cinq minutes avant qu'un tsunami ne s'abatte sur l'île. Qu'ils aient ou non découvert le royaume de Shambhala importe peu à partir du moment où les personnages ont intégré que l'ancre de la Gorgone représente leur seul salut dans une telle situation.

Lancez le chrono dès que les personnages arrivent au village pour fêter leur victoire avec les mutants. Ils sont accueillis par la population hystérique (surtout s'ils rapportent la dépouille de la Gorgone), prête à festoyer toute la nuit. Tout commence à s'organiser lorsqu'un des enfants fait remarquer à l'un des personnages que « la mer s'en va ».

En effet, avant l'arrivée d'un raz-de-marée, la mer se retire toujours de quelques mètres. C'est un signe assez fiable. Un jet de Perception à -20% confirme l'arrivée prochaine d'une vague gigantesque de la hauteur d'un immeuble de dix étages. Difficile de dire dans combien de temps elle va atteindre la côte, mais elle se rapproche très vite ! La vue imminente d'une telle catastrophe glace le sang et demande un jet de Résistance Mentale à -40% contre la peur. Un échec indique soit la panique, le personnage court dans tous les sens, soit l'hébétéude et le personnage reste immobile, paralysé. Cet état dure environ une minute, après quoi le personnage retrouve ses esprits.

À présent, c'est la course contre la mort : certains mutants choisissent de prier face à la mer, d'autres de fuir vers les hauteurs, le tout, dans un chaos indescriptible. Il faut absolument les calmer et les conduire en lieu sûr. Espérons que les joueurs penseront au passage dans l'ancre de la Gorgone. S'ils choisissent cette solution assez rapidement, tout le monde s'en sortira in-extremis. Le seul moyen de survivre à l'extérieur consiste à fuir avec l'aquajet et à se coller sur le fond (ou bien de voler pour certains mutants). Difficile toutefois de faire entrer 200 mutants dans le Rémora !

SHAMBHALA

« Ici est le paradis terrestre. Il a pour nom le Royaume de Shambhala, retraite himalayenne légendaire où règnent la prospérité et le bonheur, lieu mythique où vit une communauté secrète chargée de l'évolution spirituelle de l'humanité. »

À partir de l'ancre de la Gorgone, il faut une dizaine de minutes de marche dans un boyau sec et sinueux pour arriver à l'entrée. Une lumière vive perce rapidement l'obscurité ambiante pour enfin déboucher dans une immense grotte. Devant les yeux émerveillés des personnages et des mutants, s'ouvre un espace préservé de plusieurs hectares baigné de la clarté du soleil. L'endroit est paradisiaque : il y a une prairie verdoyante parsemée de nombreux arbres fruitiers croulant sous le poids des fruits murs gorgés de sucre, des potagers aux légumes savoureux et multicolores, un petit étang aux eaux cristallines parsemées de lotus en fleurs et au centre, un ancien temple bouddhiste recouvert par la végétation.

Cet Éden souterrain reçoit la lumière du soleil grâce à une gigantesque concrétion cristalline (naturelle ?) au sommet de sa voûte. Elle amplifie les rayons et chauffe la cavité comme dans une serre. De l'extérieur, le Royaume de Shambhala est dissimulé sous une montagne, au centre de l'île. De jour, son sommet brille en permanence, donnant l'impression qu'il est recouvert de neiges éternelles. Mais il s'agit en fait de l'éclat de l'immense cristal de roche.

Un maigre cours d'eau traverse la plaine en passant par l'étang et le temple. Parmi les graviers qui en tapissent le lit, il y a de nombreuses pierres semi-précieuses comme du jade, de l'améthyste, du quartz rose, de la turquoise, de l'œil de tigre... Un jet de Fouille à -20% permet de les trouver et un autre de Connaissance des minéraux à -20% de les identifier. Considérez que cela représente une prime d'environ 5000€ si les personnages choisissent d'en prendre de façon raisonnable. Après, de vrais héros iraient en vendre quelques kilos pour aider les mutants qui ont perdu leur foyer. Mais bon, faut peut-être pas trop rêver !

Inutile de préciser que l'endroit paraît tout indiqué pour abriter la communauté. Ainsi protégés, les mutants pourraient continuer à vivre paisiblement sans craindre les dangers de l'extérieur.

L'AMBRE BLEUE

Sur plusieurs dizaines d'hectares, protégés de l'extérieur par cette voûte naturelle unique, de nombreux sites en ruines disparaissent peu à peu, recouverts par une végétation de plus en plus dense (lierre, fougères géantes, lianes, figuiers étrangleurs...). Il y avait une vraie cité ici qui devait accueillir plusieurs milliers d'habitants. De nombreux tunnels en périphérie de la grotte donnent sur d'anciennes « niches » troglodytes dans lesquelles devaient vivre les « non-religieux » de Shambhala.

Bon nombre de splendides fontaines, pour la plupart encore en fonction, jalonnent les lieux. L'une d'elles arbore une magnifique fleur de lotus en marbre bleu, au centre de laquelle trône un Bouddha de jade tenant dans sa main droite une fleur de lotus bleue. Cette gemme transparente, d'un bleu assez clair, rappelle l'éclat que pourrait renvoyer le saphir. Il s'agit là d'ambre bleue, une résine mystique produite par un arbre unique, caché au cœur du royaume souterrain d'Agartha (voir plus loin). Cette substance, plus rare que le diamant, possède d'extraordinaires propriétés pour lesquelles les hommes, les conquérants du passé, des armées entières ont recherché Shambhala et par la suite, Agartha.

Au fond de la fontaine, dans l'eau limpide, au milieu des pierres semi-précieuses, se cachent quelques dizaines de petites plaques gravées de 5 cm sur 8 cm en or massif. Il s'agit en fait de remerciements ou de prières déposées par les « méritants » qui ont eu la chance de pouvoir goûter aux effets spirituels hors-normes de l'ambre bleue. Chaque plaque vaut environ 3000€ (jet de Commerce à -10%) mais normalement, ce serait comme voler les pièces de monnaie au fond d'une fontaine à souhaits ou bien les ex-votos dans une église. Les personnages ont pénétré dans un monde de mysticisme. Shambhala existe sous différentes formes : physiquement, comme lieu archéologique unique et spirituellement, comme contrée de repos de l'âme, de la recherche de la transcendance, de la méditation, de l'éveil, de l'illumination, vers un état de conscience supérieur. Pour résumer, attention aux actions des personnages qui pourraient nuire à leur karma !

Chaque dose d'ambre bleue...

► **Décuple les perceptions normales :** la vue porte comme si l'on utilisait des jumelles, l'ouïe est tellement amplifiée qu'on peut entendre une chenille grignoter une feuille à moins de cinq mètres, l'odorat devient aussi fin que celui des chiens/requins, le goût permet d'identifier tous les aliments d'un plat même à d'infimes doses et le toucher devient aussi sensible que celui des serpents qui sont capables de détecter les vibrations d'un homme qui marche à plusieurs dizaines de mètres. L'effet retors de cette hypersensibilité fait que le moindre son un tant soit peu fort devient assourdissant, la moindre lumière naturelle devient éblouissante... L'isolement et la méditation dans un lieu comme Shambhala prennent ici tout leur sens.



► **Augmente la Force Mentale de +10%** avec la particularité de pouvoir dépasser, pendant quelques heures, le score de 50%. Cette élévation soudaine fait que l'utilisateur appréhende mieux le monde qui l'entoure. Dans le cas où la Force Mentale dépasserait 50%, il serait possible de comprendre certains textes très complexes, ou de créer des innovations géniales pouvant révolutionner une époque (comme l'invention du moteur à explosion ou de la fission de l'atome). Considérez qu'au-delà de 50%, le niveau d'intelligence croît de façon exponentielle. Cette capacité d'analyse accrue fait que, en termes de jeu, chaque pourcent au-dessus de 50% annule un malus de -5% sur n'importe quel jet d'aptitude découlant de la Force Mentale ou de la Technique.

Exemple ► La création d'un produit génétique demande un jet de Connaissance de la physique à -40%. Sous l'influence d'ambre bleu, un score de 54% en Force Mentale permet d'annuler 20% de ce malus ($4 \times 5\% = 20\%$).

► **Permet de percevoir le monde de l'invisible** : celui issu de la technologie comme avec la combinaison Prédateur (voir Livre de Base page 135) ou bien celui des esprits, des morts... En d'autres termes, sous l'influence de l'ambre bleu, l'utilisateur peut voir et communiquer avec les esprits des morts qui ne rôdent jamais bien loin de leur sépulture pendant un temps relativement variable (de quelques lectras à plusieurs siècles). À vous de juger si les défunts souhaitent ou non entrer en communication avec les vivants et ce qu'ils peuvent leur apprendre.

Effets physiologiques

► Dès la première dose, **une forte addiction se crée**. Il s'agit d'une drogue extraordinaire, unique, que le cerveau considère immédiatement comme une extension de lui-même. Le priver brutalement de cette « super stimulation » génère un stress important. À présent, considérez qu'à chaque contact avec l'ambre bleu, l'utilisateur doit réussir un jet de Résistance Mentale / 2 pour ne pas céder à la tentation d'en consommer. Ce nouveau Défaut doit-être noté sur la fiche du personnage « Addiction : ambre bleu » et ne disparaîtra jamais véritablement. Il s'agit là d'une épreuve pour ceux qui y goûtent, la surmonter ouvre la voie vers un niveau de conscience plus élevé.

► Durant les effets de l'ambre, **les yeux, y compris le blanc de l'œil, se colorent entièrement en bleu**. Une consommation régulière teinte les yeux de façon permanente.

► La consommation régulière d'ambre bleu **prolonge indéfiniment l'existence**, à raison d'une dose/mérium.

► **Durée** : 12 heures avec une diminution des effets au bout de 8 heures.

La fleur de lotus en ambre bleu correspond à trois doses normales. Les moines avaient pour habitude de la consommer dissoute dans du thé. Sa saveur, légèrement sucrée, rappelle le goût

des bonbons « à la résine de pin ». Une surdose (deux doses) plongera l'utilisateur dans le coma pendant deux lectras et nécessitera un jet de Résistance Physique Normal. Un échec indique un arrêt cardiaque. Une overdose (trois doses et plus) provoque un arrêt cardiaque dans les cinq minutes après l'absorption. Un jet de Médecine à -20% permet de faire repartir le cœur mais l'utilisateur sombrera dans le coma pendant au moins une semaine. Après quoi, il pourra faire un jet de Résistance Physique à -40%, une fois par lectras pour réussir à reprendre conscience.

Plusieurs rouleaux dans le temple, rédigés à l'encre bleue, expliquent les effets de l'ambre bleu ainsi que la façon de la préparer, et surtout, son dosage. À leur lecture, on apprend qu'il existait d'étroits liens d'amitié entre les royaumes de Shambhala et d'Agartha. Les émissaires des deux royaumes faisaient visiblement du commerce où l'ambre bleu d'Agartha était troquée contre l'or et les pierres semi-précieuses de Shambhala.

L'idée développée ici, par l'introduction de l'ambre bleu, a pour objectif d'inciter les personnages à partir à la recherche du royaume souterrain d'Agartha qui fera l'objet d'une suite à ce scénario.

Note ► En raison de l'aspect hors-normes de cette substance, elle interagit avec les Perles du destin les rendant inopérantes. Durant les 12 heures que durent les effets actifs de l'ambre et pendant les 72 heures suivantes, le personnage ne peut plus utiliser de Perles. Il faut attendre que les toxines accumulées dans le corps s'évacuent naturellement. Bien entendu, vous ne devez pas avertir ceux qui en consomment de ce « petit » détail. Laissez-les faire leurs propres expériences...

LE TEMPLE

Ce tout nouvel environnement respire le calme et la sérénité, loin des turpitudes du monde moderne. La nature a trouvé ici un équilibre et le temple bouddhiste en est le fer de lance. Il fait d'ailleurs corps avec une végétation dense (du lierre et des bambous) qui le recouvre presque entièrement. Tout autour de l'édifice, une cinquantaine de stèles et pierres levées, recouvertes de mousse, laissent penser qu'il s'agit du cimetière du temple.

Note Si certains de vos personnages, à ce moment précis, sont sous l'influence de l'ambre bleue, ils sentiront la présence d'esprits bienveillants partout dans le cimetière. L'un d'eux, Chogyal, un moine plus curieux que les autres, s'aventure auprès de ses étranges visiteurs. Après plusieurs minutes d'observation, il vient spontanément au contact des personnages. Si ces derniers tentent de communiquer avec lui – en tibétain uniquement (Lire les Anciens à -40%) ou par gestes –, il répond à quelques-unes de leurs questions. Il leur dit qu'il est mort il y a environ 250 mériums, à l'âge respectable de 103 mériums. Il a donc connu l'époque des Infidèles, la Grande Vague purificatrice, le début la colonisation de ce nouveau monde et le royaume de Shambhala habité. Autant dire qu'il peut apprendre beaucoup de choses aux personnages, à vous de voir quoi.

Après avoir franchi une volée de marches, on arrive sur le parvis du temple entouré de douze bouddhas de pierre dissimulés sous une épaisse couche de plantes grimpances. Figés depuis une éternité, le temps ne semble avoir aucune emprise sur eux. Pour des yeux de néophytes, ces statues de pierre paraissent tout à fait normales. Or, il n'en est rien ! Il s'avère en fait qu'il ne s'agit pas de statues mais de moines dans une transe méditative extrêmement profonde. Ils ne bougent plus, ne mangent plus, leur cœur bat à une fréquence très basse, etc. Ils ont l'apparence de la pierre car la végétation et la poussière les ont recouverts depuis qu'ils ne bougent plus, depuis maintenant cinq mériums... Seul l'œil averti d'un personnage ayant l'aptitude Méditation (voir scénario « Chemin vers Shambhala ») ou sous l'influence de l'ambre bleue remarque ce détail. Personne, je dis bien personne ne peut les sortir de cette transe. Un personnage maîtrisant la Méditation sait cela et pourra intervenir avant qu'on ne leur cause du tort, à grands coups de baffes dans la gueule, par exemple !

L'endroit est désert, et pour les personnages, il y a bien longtemps qu'il n'y a plus de moines, tous décédés quelques mériums après la Grande Vague purificatrice d'Onless. Cependant, il reste de nombreuses traces de leur passage pour ceux qui sont capables de transcrire le tibétain (jet de Lire les Anciens à -40%). Des centaines de rouleaux, livres et autres textes sacrés en relatif bon état étant donné leur âge. Il s'agit pour la grande majorité de documents traitant de théologie, de la vie de Bouddha, des différents Dalai-Lama, de prières, de la méditation, du karma, de Shambhala...

L'intérieur du temple se compose d'une vaste salle dédiée à la prière faisant face à un splendide Bouddha doré à l'or fin (valeur : environ 8500€ ; poids : 120 kg). De part et d'autre, des étagères en évidence accueillent les différents et nombreux textes sacrés nécessaires à la prière et à l'enseignement du bouddhisme. Les deux couleurs dominantes sont l'or et le rouge, donnant un aspect chargé et assez « kitch » au lieu.

Si les personnages prennent le temps de fouiller le temple de fond en comble, ils découvrent une petite pièce secrète au centre de laquelle trône une splendide statue de dragon de 1,50 m de

hauteur. Elle est posée sur un socle en bronze circulaire gravé d'inscriptions chinoises (en mandarin). Un jet de Lire les Anciens à -40% permet de les traduire par :

« Grains le courroux de Fu-ts'ang-lung, il est le protecteur des fabuleux trésors de pierres et de métaux précieux enfouis au sein de la terre, et interdits aux hommes. »

Un jet de Fouille à -20% permet de remarquer la présence d'un objet brillant au fond de la gorge du dragon. On dirait une grosse pièce en or. Il est probable que vos joueurs s'en méfient à juste titre, car il s'agit bien là d'un piège. Cependant, ce n'est pas de la mâchoire du dragon dont il faut se méfier, mais de l'environnement plus proche.

En effet, si l'on a le malheur d'effleurer l'une des nombreuses dents de la gueule du dragon (jet de Précision/Lancer à -60% pour ne pas déclencher le piège), la porte d'accès se referme brusquement. Dans un même temps, les huit têtes de dragons en haut de la pièce, que les personnages avaient pris pour de la décoration, se mettent à cracher de l'eau. Il faut moins d'une minute pour que la petite salle exigüe soit totalement immergée.

Laissez les personnages dans leur « bouillon » pendant 2-3 minutes et s'ils ne disposent d'aucun moyen pour se sortir d'une telle situation, faites intervenir Jamyang accompagnée de quelques mutants. Ils créent une brèche dans le mur grâce à des outils en acier trouvés dans le temple et vident assez rapidement la salle. Rouvrir la porte de l'extérieur prend cinq minutes de plus.

LA PIÈCE

Elle fait huit centimètres de diamètre et pèse plus d'un kilo. Faite d'or pur, on peut lire dessus : « Agartha, joyau de la terre », écrit en mandarin.



En fouillant parmi les nombreux documents laissés par les moines, il est possible de trouver quelques informations concernant Agartha. Il s'agit en fait du mythe de la terre creuse, un monde souterrain légendaire relié à tous les continents de la Terre par l'intermédiaire d'un vaste réseau de galeries et de tunnels. Selon la légende, il existerait de vastes portions de ces galeries actuellement, le reste ayant été détruit par des glissements géologiques. Le mystère demeure quant à savoir

où se trouvent les différentes entrées de ces galeries, entrées qui peuvent d'ailleurs ne rester ouvertes que pour un temps seulement.

« Ce royaume est Agartha. Il s'étend à tous les passages souterrains du monde entier. C'est un grand royaume comptant des millions de sujets sur lesquels règne le Roi du monde. Il connaît toutes les forces de la nature, lit dans toutes les âmes humaines et dans le grand livre de la destinée... »

Néanmoins, un vieux manuscrit explique qu'il existe neuf pièces, neuf roues d'or pur frappées du sceau d'Agartha. Celui qui arriverait à les réunir toutes serait à même de découvrir le moyen de rejoindre ce royaume légendaire.

CONCLUSION

Tout est bien qui finit bien ! Jamyang et sa tribu sont sauvés et ils peuvent à présent envisager l'avenir avec plus de sérénité. Quant aux personnages, considérés par tous comme de vrais héros, ils peuvent rester autant de temps qu'ils le souhaitent et seront toujours les bienvenus.

Une petite étude ethnologique de cette communauté de mutants si particulière serait très appréciée par le capitaine Pierce et justifierait officiellement toutes les dépenses engendrées par cette mission de sauvetage. Les personnages seraient alors récompensés et occuperaient un statut plus important dans le Deepsea 1.

Réussites supplémentaires :
entre 09 et 12.

Une croix dans une caractéristique
au choix du MJ.

CRÉDITS

Auteurs : Yan « Phéjal » BOURGET

Dessinateur : Alexandre Durand et Yan Bourget.

Graphiste/Maquette : Josselin Grange et Yan Bourget.

Relecture : Ivanna Jeune.