

C'est une petite aventure (un jour en temps de jeu) décrite pour les années 20, qui permettent d'utiliser la Prohibition (mais toute autre période est possible). Le nombre de joueurs n'est pas important, mais l'équipe doit comprendre un archéologue.

L'introduction pour les joueurs et le départ

L'Université Miskatonic a entrepris des fouilles à Falmouth, Cape Cod, dans des ruines non indiennes près des côtes. Le professeur sur

le site est Dr. J. Adamiak, et la plupart du travail est effectué par des étudiants. Malheureusement, le Dr. Adamiak a souffert de sa passion pour la pêche, et il a été retrouvé avec les restes de son bateau - en fait, seulement la moitié de son corps a été retrouvée, indiquant clairement une attaque de requin. Le PJ archéologue est envoyé pour continuer les fouilles (avec des amis ou des étudiants).

L'équipe de fouilles:

Dr. J. Adamiak, décédé

Albert Sherman, un étudiant en doctorat de philosophie (de Boston)

Marcia Shapley, une étudiante en doctorat de philosophie (de Boston)

George Ericson, étudiant en maîtrise (du Maine)

Drew Carson, étudiante en licence (de New York)

Lyja Miller, étudiante en licence (de Scandinavie)

Walter Witlow, un étudiant en doctorat de philosophie -- depuis 12 ans (d'Arkham)!

L'équipe campe dans des tentes près du site, mais a investi l'auberge locale (une sorte de Bed and Breakfast) qui se trouve à deux kilomètres à peu près.

Les joueurs arrivent par train, et sont accueillis par Albert et Marcia. Les étudiants sont amicaux et les guident vers l'auberge, puis leur suggèrent de dîner dans un restaurant local. La foule dans l'auberge est locale. Ce sont surtout des familles, bien qu'il y ait un pêcheur assis à un coin de table assez imbibé par l'alcool. Il est amical avec l'équipe (il est très important pour le déroulement de l'aventure. Il s'appelle Ty Hunter. Il a à peu près 40 ans, chauve et sourit beaucoup).

Si les joueurs mentionnent le Dr. Adamiak, les étudiants ont l'air plutôt mal à l'aise (c'est dû au fait qu'ils ont vu son cadavre), mais ils pensent vraiment que c'était un requin. (si on vérifie, tous le monde, shérif, pêcheurs, dira que c'était un requin. Ce qui est vrai). Ils expliquent aussi qu'ils (Albert et Marcia) dirigeaient généralement les fouilles, pendant que le Dr. Adamiak partait en mer et pêchait toute la journée (ce qui correspond bien à sa réputation de j'em'en-foutiste dans son université).

Si les PJ insistent pour aller jusqu'à la fouille, Albert avertira Chris pendant que Marcia les guidera.

Si les PJ veulent aller directement dans leurs chambres, Albert dira quelque chose comme "OK, on se verra demain, Chris tarde de vous rencontrer". Comme les PJ seront certainement très curieux à propos de 'Chris', les étudiants raconteront comment on l'a recueilli d'un naufrage deux jours plus tôt, et comment il a rejoint la fouille pour aider. Sa présence a été formidable depuis que le Dr. Adamiak est mort, c'est lui qui garde le groupe soudé. C'est vraiment un chef dans l'âme, et les étudiants le suivent.

Si un PJ essaye d'engager la conversation avec une personne du coin, il y a deux possibilités: le patron du restaurant, une forte femme nommée Margo, ou le pêcheur Ty Hunter. Comme Margo est occupée avec les clients, les PJ curieux iront plutôt tourner autour de Ty. Si les PJ ne tentent rien, ils peuvent aller dormir.

Pour le gardien

Ty Hunter: Ty est un allié de valeur, mais à première vue c'est juste un pêcheur amical (qui aime bien boire). C'est le pêcheur qui a trouvé le corps du Dr Adamiak, il est donc probable que les PJ le contactent même si ils l'ont ignoré dans l'auberge. Ty aime avoir une pipe à la bouche mais ne l'allume jamais (et ne veut pas dire pourquoi. Le Gardien sait que c'est parce que il déteste le feu). Il connaît assez bien le coin, et est plutôt spirituel. Ty vit dans une petite maison, mais passe la plupart du temps sur son bateau. Il va pêcher la nuit trois fois par semaine, ce qui le fait vivre (il dit qu'il pêche la nuit à la lanterne pour attirer les poissons, ce qui est un bon moyen

pour en attraper beaucoup). En réalité, Ty est un dauphin. Les dauphins sont plutôt civilisés, et son rôle est d'être celui qui fréquente les humains, pour voir comment l'humanité fonctionne, pour apprendre ses coutumes, et aider les dauphins à décider quand les hommes seront assez civilisés pour que les deux civilisations entrent en contact. Ty parlera aux PJ des Dieux de la mer (si ils sont amicaux) "car quand les vagues sont déchaînées et la tempête souffle, vous devez prier quelqu'un pour que votre bateau rentre au port". Quand la situation aura évolué, et si les PJ sont toujours amicaux, il fera des commentaires comme "vous voyez, les dauphins ont les faveurs de

mon Dieu, les hommes du vôtre, mais mon Dieu règne sur les 3/4 du monde. Mais vous avez le ciel, alors je suppose qu'il y a égalité".

Il compare le Dieu des hommes à Zeus et le sien à Neptune pour schématiser.

Chris (pas de nom de famille): Chris est l'autre personnage principal. Il est important que les premières impressions sur lui soient neutres. Décrire Chris comme un homme brun, bavard, qui bouge peu et lentement, et est très cool et charismatique. Il semble juger quelqu'un instantanément. Il est très vif, et tend à prendre le commandement d'une situation. Il semble très capable. Chris n'est pas très chaleureux, mais il a une conversation très intelligente. Il ne dit rien de son passé, seulement qu'il est un simple pêcheur qui écume les côtes pour trouver du travail. Cependant, les étudiants pourront raconter (en privé) quelques vieilles fables dont Chris leur a parlé. Le

Gardien devrait le jouer comme une personne charmante, SPECIALEMENT envers les femmes. Chris essaye constamment de les avoir dans son lit. Il ne ment jamais, mais reste évasif sur certains sujets. Voir aussi Croatan, plus loin. Il a une grande persuasion (basée sur son charisme et sa capacité à hypnotiser). Il porte bien visible à sa ceinture, un couteau de pêcheur.

L'auberge:

L'auberge est dirigée par une vieille femme nommée Alicia, qui parle toujours de sa magnifique fille (qui est en voyage quelque part), et ne dit rien d'intéressant. L'auberge est à deux kilomètres du centre du village. Il y a un fusil à éléphant au dessus de la cheminée. Si on en parle à Alicia, elle racontera le plaisir qu'avait sa fille de l'utiliser.

Les fouilles au jour le jour:

Le travail sur le site commence généralement à 6 heures du matin, juste après le levé du soleil. La fouille est sur la côte, à deux km de l'auberge. Il y a 7 tentes, mais les étudiants utilisent maintenant une pour l'équipement et se sont répartis par couples dans les autres. Pour l'équipement, ils ont le matériel standard pour une fouille. Il n'y a pas de tenue de plongée, mais on peut en louer en ville. La fouille est divisée en deux parties: en dehors de l'eau et sous l'eau. Ce qui semble être un temple est en train d'être exhumé. Tout ce qu'il reste maintenant est le sol et les débris des murs et du plafond. La datation du des ruines est à la discrétion du Gardien. La partie émergée a été nettoyée et révèle un sol plat. La plupart des débris du plafond ont été posés à côté pour essayer de le reconstituer. (Voir aussi les notes sur Croatan). A présent, l'idée est de parcourir les restes immergés pour reconstituer la forme du bâtiment sous l'eau.

La partie émergée du sol contient des inscriptions gravées. Pendant que les étudiants travaillent à la reconstruction, Chris s'occupe de la partie immergée pour essayer de mettre au jour le sol pour voir les motifs inscrits (si les PJ aident Chris, ils verront des tridents, des poissons, etc. Rien de bien étrange). Chris plonge très bien, et il est le seul à rester assez longtemps sous la surface (deux minutes à chaque plongée!) pour faire du bon travail.

Le temple a été construit par des colons (pourquoi pas des scandinaves) pour un Dieu local. Un mot est gravé sur une pierre à l'entrée, et Albert laissera échapper qu'il veut dire "Croatan" (voir plus loin) puis se taira, en jetant un coup d'œil inquiet à Chris (oui, c'est un indice).

Pendant la fouille, les étudiants demanderont la plupart des consignes à Chris, même si un professeur veut en donner. C'est lui le chef.

Et le groupe est content comme ça.

Les fouilles de nuit:

La nuit tombe, tous le monde se rassemble autour du feu, mange et parle. Rien de plus normal. Plus tard dans la nuit, tous le monde va se coucher. Lyja va dans une tente avec Chris (sous le regard entendu des autres!), pendant qu'Albert et Marcia restent près du feu, et discute des fouilles. Les PJ doivent se sentir à l'aise. Si les PJ restent tard, ou se demandent pourquoi Albert et Marcia sont encore debout, ils pourront voir qu'Albert parle avec Marcia jusqu'à ce que Lyja et Chris aient fini. Puis Lyja retourne à sa tente, Albert à la sienne, et Marcia dans celle de Chris. Personne ne semble trouver ça bizarre.

Le village:

C'est un gentil petit village de pêcheurs. Endroit accueillant. Se rappeler que la population (surtout le Shérif) voit les PJ comme des étrangers, et n'est vraiment prête à croire n'importe quelle histoire étrange.

Croatan

Le cœur de cette aventure est l'histoire de Croatan. Quelque part entre 9650 et 3500 av JC, l'Atlantide a disparu. Avant cet événement, la cité possédait une civilisation avancée et était dirigée par un Empereur et une Impératrice. Le dernier empereur s'appelait Croatan. Le Dieu que les Atlantes vénéraient était Neptune. Quand la femme de Croatan fut tué par un requin, Croatan ne supporta pas que le Dieu des Mers puisse accepter ceci. Pour prendre sa revanche, il extermina les dauphins, la créature préférée de Neptune.

En faisant cela, il brisait les lois naturelles, et provoquait Neptune. Ainsi, Neptune créa une grande tempête qui recouvrit l'Atlantide. Les quelques

survivants prirent pied en Crète et fondèrent la civilisation grecque. Vers 386 av. JC, Platon écrivit sur l'Atlantide (les Grecs développaient aussi la théorie de la loi naturelle). Quant à Croatan, il fut maudit par Neptune pour son crime et transformé en requin.

Neptune (la planète, découverte en 1846) a une année qui équivaut à 164.8 années terrestres, et une journée de 15.8 heures (la planète est le symbole de Neptune, dans ce jeu). Une partie de la malédiction de Croatan réside dans le fait que, si son nom est dit avec le respect qu'on doit à un Empereur, il peut rejoindre celui qui a prononcé son nom sous une forme humaine. Mais il ne peut le faire que quand les planètes sont alignées, c'est à dire tous les 164,8 ans. Pendant un an à partir du moment où son nom a été prononcé, il peut se transformer librement en humain ou en requin. Pour briser la malédiction, tout ce qu'il doit faire c'est se repentir (et s'incliner devant Neptune). Cependant, Croatan est trop fier, et pendant des centaines d'années, il est devenu plus requin qu'humain. Il vit comme un requin, pour manger et se reproduire. Il tue les dauphins pour le plaisir, pour satisfaire sa revanche contre Neptune. L'idée de se repentir (comme sauver un dauphin en détresse) est difficile à imaginer pour lui sans un sourire, tellement il hait Neptune, pour la perte de sa femme.

Quand les étudiants commencèrent à travailler sur la fouille, ils trouvèrent les restes de la porte et virent le mot Croatan. Le prononcer à voix haute, en ressentant un grand respect pour le site a suffi à transformer Croatan en homme pour un moment. Il prit alors facilement le commandement du groupe, tuant le Dr Adamiak

vos notes

(en requin) pour assurer ses arrières. Il fait l'amour avec les femmes pour être sûr qu'elles seront enceintes. Quand les fouilles du temple seront assez avancées pour lui, et qu'il sera sûr que les femmes sont enceintes, il enverra un homme avec chacune pour les garder, puis mangera le reste, célébrera sa sombre messe contre Neptune (voir

"la tempête finale") et retourna dans la mer... C'est du moins son plan. Il se passa la même chose à la fin de l'année précédente quand il trouva la colonie Roanoke en Caroline du Nord, où il finit par tuer les hommes du groupe (bien que certains réussirent à graver son nom sur des arbres environnants, comme un avertissement). Cette fois, les ruines proviennent d'un autre groupe, bien plus ancien, mais qui l'a aussi vénéré. Il trouve ça assez drôle et ironique d'exhumer son passé de cette manière.

Une note sur les requins: les requins et les dauphins ne font pas bon ménage. Un dauphin est une bonne nourriture pour un requin. Pour cette raison, les dauphins attaquent les requins à vue, surtout si ils sont en groupe. En groupe, les dauphins peuvent facilement tuer un requin. Les requins considèrent les dauphins comme une de leur nourriture, sans les rechercher spécialement. Ainsi, si Chris et Ty se rencontrent (par ex si les PJ organisent une rencontre), Ty deviendra fou de rage et essaiera de tuer Chris à vue, pendant que Chris essaiera de se défendre calmement sans riposter. C'est très utile pour faire apparaître Ty comme le méchant de l'histoire.

Suggestion de progression

La première nuit ou le premier jour, les PJ visiteront les fouilles et rencontreront Chris. Ils voudront aussi certainement recueillir des informations sur le Dr. Adamiak et rencontrer Ty. La fouille révélera des indices, tout comme des recherches en bibliothèque.

Tôt ou tard, Chris and Ty se rencontreront (si les PJ ne font rien, ils ne se rencontreront pas, mais cela veut dire que les PJ seront quand même au courant de beaucoup de choses). A ce moment, ils réaliseront chacun qui est l'autre. Chris réalisera que Ty est un "dauphin-garou", et Ty comprendra que Chris est un requin, mais PAS qu'il vient de l'Atlantide ou qu'il est Croatan. Le dauphin moyen ne connaît pas cette légende, bien que les grands prêtres dauphins le peuvent, spécialement si les PJ ont besoin d'indices. Ty ne parviendra pas à tuer Chris à son premier essai, son plan sera donc de rassembler un groupe de dauphin cette nuit pour l'attraper. Ty est sûr qu'ils vont gagner, car un groupe de dauphins a toujours battu un requin seul. Cependant Chris est bien plus puissant que ne le pense Ty, et viendra facilement à bout de ses assaillants. Cela mène tout droit à la tempête finale.

La tempête finale

La nuit avant la tempête, Chris quittera le camp à minuit, ou dix minutes avant que les PJ n'arrivent (il ne veut pas les voir). Si les PJ insistent pour rester au camp toute la nuit, il y aura un ou deux étudiants qui trouveront bien un motif pour les éloigner. Chris mangera alors Drew Carson. Les autres étudiants l'ignorent. Maintenant qu'il a retrouvé des forces, Chris ordonnera à Albert de prendre soin de Marcia et de l'emmener en lieu sûr, et à George de faire pareil avec Lyja. Ces deux couples iront dormir, et vers 6h00 feront leurs sacs et partiront pour l'arrière pays. Ils sont dans une profonde transe hypnotique, avec seulement deux ordres: Protéger les Femmes et

Retourner en Ville (ils ont des pioches pour se défendre).

Le matin, la plage sera recouverte par des morceaux de dauphins morts provenant du combat de la veille. Chris est introuvable. Une tempête commence à se former (invoquée à cause du massacre de Chris). La tempête est repérée au village, "bon sang, rien ne laissait supposer qu'une tempête allait se former, mais on dirait que ce sera une grosse, qui durera au moins une demi journée!". La tem-

pête va durer en fait 16 heures. Après quelques heures, elle ressemble à un ouragan, et continue à grossir en puissance. Chris est assis nu, les jambes croisées devant les ruines. Ty, en dauphin, a été pris dans les barbelés de la partie immergée des ruines, et il agonise lentement.

Chris restera dans cette position alors que la tempête sera de plus en plus forte, aiguillonnant la colère de Neptune. Finalement, la tempête sera assez forte pour détruire le village, Chris sera satisfait et partira sous la forme d'un requin. Tout cela bien sûr si les PJ ne font rien.

Une note à propos de la tempête: à cause du vent et des embruns, la portée des armes est limitée à bout portant, à moins d'avoir une arme vraiment puissante. Le tir est à 25% pour le premier round, 50% pour le suivant, 75% pour le suivant et normal ensuite car il y a acclimatation à la violence du vent.

La seule manière d'arrêter la tempête est de secourir Ty. Si il est secouru, la tempête s'arrête immédiatement. Sinon, elle rase Fal-mouth. Pour le secourir, il faut aller sous l'eau. La visibilité est pratiquement nulle, le courant est très fort, et les vents sont très violents. Pour pouvoir garder son équilibre il faut un jet sous FOR*5, et ensuite pour pouvoir avancer, il faut encore un jet sous FOR*5. Il faut faire une séquence pour descendre les marches, puis deux séquences sous l'eau pour arriver jusqu'à Ty. A cause des fils de fer barbelés, il est très dur de libérer Ty. Il faudra un jet de FOR*2 pour y arriver. Si le jet est raté, on peut en tenter un autre. Si le jet est réussi, le risque est de se faire gravement lacérer par les barbelés, ce qui entraînera 4d10 de dégâts. Et si les pv tombent sous 0, le PJ mourra avant de pouvoir revenir à la surface (mais il aura libéré Ty!). Bien sûr, on peut ajouter des modificateurs si il y a plusieurs PJ, si un PJ est resté sur terre pour assurer les autres avec une corde, et pour toute autre bonne idée.

Chris en combat: il a 90% en couteau, il a 2 attaques par round, et peut dégainer sans pénalités. Il a 35 pv en requin comme en humain, il peut changer de forme en deux minutes et gagne la moitié de ses pv quand il fait une telle transformation. Il est donc très difficile à

tuer. Cependant, si on vise la tête, les dégâts ne seront pas regagnés pendant une transformation (seulement après plusieurs heures). Sous la forme d'un requin, il reprendra tous ses pv en 4 heures (si il est sous l'eau).

Répercussions

Voir si les PJ recherchent les étudiants qui sont retournés à la ville, et les possibles descendants de l'Atlantide. Noter que, comme Chris était dans sa forme humain, ses enfants seront de pures humains et pas des "requin-garou". Cette malédiction n'était pas génétique.