

L'île mystérieuse

Les persos vont devoir aller sur une île afin de se rendre compte par eux-mêmes de ce qui se trame. L'île se situe au bord de la côte américaine. Les persos se iront d'abord dans le village de pêcheurs côtier pour mener l'enquête dont la finalité sera l'exploration de l'île et de ses secrets.

Les persos ont rendez vous dans le village de Noria, qui est un village de pêcheurs tout ce qu'il y a de plus ordinaire. Parmi les pêcheurs les persos rencontreront un ermite qui a tendance à se tenir à l'écart : **Laone**. Il s'agit d'un Pisce qui vit loin des siens pour des raisons bien mystérieuses. Les autres villageois le considèrent avec respect, sa connaissance des fonds marins et son don pour la pêche en font une référence.

Laone sait bien des choses mais il ne se confiera pas facilement, les persos devront se montrer patients pour obtenir de précieux renseignements. En outre, **Laone** est un Psy très efficace puisqu'il est un enfant de Gaïa. Il a été envoyé par les siens en mission de surveillance de l'île et aussi pour rencontrer un groupe de dauphins mutants pour tenter d'arriver à un véritable accord de collaboration.

Sur l'île, il y a un groupe de Léviathans qui coopère avec un Fantos pour tenter de trouver un moyen de bloquer l'action des dauphins. Les Léviathans sont de deux types : certains sont totalement aquatiques d'autres sont amphibiens. Ils se nourrissent de viande y compris humaine comme pourront sans doute le découvrir les persos.

L'objectif sera de trouver un moyen de rallier **Laone** et les dauphins au combat contre les créatures maléfiques en vue de leur éradication.

Une surprise guette les persos, il y aura une éruption volcanique sur l'île s'ils ne parviennent pas à prendre le dessus sur les Léviathans. Elle sera le fait d'une créature que les persos ont bien peu de chance d'apercevoir : un **Chthonien**. Il interviendra à la demande de Leone s'il sent la situation se compliquer. Si **Laone** est tué, il y aura une éruption volcanique mais les persos n'ont aucune chance de voir le **Chthonien**.

Première partie : en route pour la joie

Les persos sont conviés par **Yull** le magicien tri élémentaliste aux cheveux blancs, membre de l'Angélu. Il leur est demandé de se rendre dans le petit village d'**Harbor** pour enquêter sur l'île proche du village. **Yull** connaît l'existence de **Laone** mais il n'en parlera pas aux persos, il préfère les tester en leur laissant mener l'enquête à leur guise.

Le chemin se passera sans encombre à part bien sûr une petite attaque de pirates de la route.

Les pirates de la route :

Ils vont attaquer les persos par derrière. Ils sont une douzaine, dans 4 buggys et un camion. Dans le camion, les persos pourront trouver des cages avec bien entendu des gens à l'intérieur dans un état catastrophique. Il y a quelques enfants, certains sont morts de faim et des suites de leur mauvais traitement ; quelques femmes qui ont du subir les pires tortures et deux hommes dans un état pitoyable. Il y a en tout et pour tout 5 enfants vivants sur 10, 4 femmes vivantes sur 5 et 2 hommes vivants sur 4. A eux de voir ce qu'il font des gens. Il y a bien sûr un village, **Mentes**, pas loin, c'est de là que viennent les prisonniers. Les persos pourront les y amener. Il n'y a rien de particulier à **Mentes**, ils pourront s'y reposer mais pas de médecin dans les parages.

FOR	RES	INT	DEX	PER	VOL	CHA
6	4	3	6	6	4	3

TAI : 1 Mêlée : 6 Tir : 5 Esquive : 4 Athlétisme : 4 BD : +3 Pilotage : 5
 Machette : init : 7 Atta : 13 Défense : 8 Dégâts : MR+3+10
 Batte : init 11 Atta : 13 Défense : 12 Dégâts : MR +6
 PM Ingram : Atta 14 Dégâts : 8 points Cadence 6 Efficacité 3 Chargeur 15
 Ils vont arriver par l'arrière du convoi des persos et une course poursuite peut éventuellement s'engager. Ils ne se rendront pas et se battront jusqu'au bout.

vehicule			Autonomie : 600km		
Type : 4X4 petit			Modèle : 4X4PV TAI : 7		Points de modification : 10
Armure			Caractéristiques		Modifications
dégâts	protect	maxi	Vitesse	8	Moteur boosté
C	+50	1200	Accélération	6	Blindage type 2
T	+50	1400	Poids	6
P	+21	380	Maniabilité	6

vehicule			Autonomie : 950km		
Type : Camion Gros			Modèle : CGV TAI : 10		Points de modification : 18
Armure			Caractéristiques		Modifications
dégâts	protect	maxi	Vitesse	5	Blindage type 4 Malus de -1
C	+84	2350	Accélération	5	Moteur boosté
T	+84	2850	Poids	5	Cage
P	+38	800	Maniabilité	5

La suite du parcours se déroulera sans trop de soucis, mais les persos ne trouveront qu'un seul autre village sur leur parcours : **Dora**. Modeste village où il n'y a rien à part du ravitaillement et de l'eau. Les habitants ont vaguement entendu parler d'**Harbor** qui se trouve à plusieurs jours de route de là mais sans plus de détails.

Deuxième partie : un village trop tranquille

Après plusieurs semaines de route, les persos arrivent enfin à **Harbor**. Ils vont découvrir un petit village de pêcheurs tout ce qu'il y a de plus ordinaire. L'île est visible depuis la côte par beau temps, elle se situe à plus de 3 heures de bateau. Il se dégage de l'île une impression étrange pour ceux qui réussiront un bon jet de vigilance ou de démonologie.

Les persos vont faire connaissance avec le chef du village : **Georges RAST**. C'est un vieux pêcheur marqué par la mer, une épaisse barbe blanche lui mange les trois quarts du visage. Il proposera au persos un hébergement de fortune dans une maison inhabitée du village. Il semble heureux de voir arriver les persos mais ne leur expliquera pas immédiatement pourquoi à moins que ces derniers ne se montrent particulièrement chaleureux et disponibles.

De toute façon les persos devront finir par découvrir que depuis quelques temps la pêche est moins bonne et que surtout certains navires ne reviennent pas de leur expédition en mer. Les disparitions ont commencé il y a quelques semaines. Les persos vont peut être rencontré **Maëlle**, une jeune épouse de pêcheur dont le mari, **Yann**, a disparu il y a peu avec son bateau. Elle est inconsolable de cette cruelle perte et jure que toutes ces disparitions ne

sont pas normales et que **Georges RAST** cache la vérité au reste de la population. Elle parlera d'un certain **Laone** qui est le meilleur ami du chef du village. Si les persos tentent d'en savoir plus sur Leone on leur expliquera seulement qu'il est différent des autres villageois mais que c'est de loin le meilleur pêcheur d'**Harbor**. **Georges RAST**, lui, donnera plus de détails aux persos s'il se sent en confiance : **Laone** est un Pisce.

Les persos trouveront assez facilement, **Laone** il vit dans une maison en bordure du village, aux pieds de la mer. Ils peuvent également l'apercevoir au seul bar du village tôt le matin, il s'y rend pour prendre son café en compagnie des autres pêcheurs.

Peu de pêcheurs sortent encore en mer mais hélas les réserves du village s'épuisent et il est parfois préférable de braver les dangers inconnus que de rester sur place à mourir de faim. S'ils manifestent le désir de se rendre en mer, aucun pêcheur n'acceptera d'emmener les persos à part bien sûr **Laone**, à condition toutefois que les persos sachent s'y prendre avec lui. Si les persos sont passés par **Georges RAST**, la rencontre avec Leone se passera assez bien. En revanche s'ils s'y rendent sans être introduit, **Laone** risque de ne pas être des plus agréables. Il est méfiant jusqu'à ce qu'il voit une gemme sur un des persos. **Laone** fait confiance aux élémentalistes, les persos devront jouer cette carte s'ils veulent se faciliter la tâche.

Laone ne parlera pas des dauphins dans un premier temps car même s'il fait confiance aux élémentalistes il est avant tout un enfant de Gaïa et à ce titre il a le goût du secret. Il révélera toutefois aux persos qu'il est dans le village depuis plusieurs années, ce qui est exact et sera confirmé par n'importe quel habitant.

Si les persos ne partent pas en direction de l'île rapidement, il y aura une nouvelle disparition et surtout une macabre découverte.

Troisième partie : rien ne va plus

Au matin, des hurlements retentissent dans le village. Maëlle hurle de douleur sur la plage, elle coure dans tous les sens. L'origine de sa souffrance est encore sur la plage, un objet de la taille d'un ballon : une partie de la tête de son mari **Yann**. Les persos s'ils se montrent rapide et efficaces pourront se rendre compte que l'eau n'explique pas à elle seule l'état de la tête. S'ils ne remarquent rien, ils verront peut être **Laone** prendre la tête, l'examiner et tirer grise mine.

La tête de **Yann** porte d'évidentes traces de morsures mais l'origine est bien difficile à déterminer. Les persos vont peut être penser à un mutant aquatique style dent de la mer. S'il est interrogé, Leone expliquera que lui aussi pense qu'un mutant aquatique est derrière tout ça mais il ne s'étendra pas sur le sujet.

Si les persos lui demandent de les accompagner vers l'île, il refusera expliquant qu'il est encore trop tôt.

La journée va se passer dans plus de péripétie hormis les hurlements de douleurs de **Maëlle**. Si les pêcheurs sont interrogés, ils expliqueront que selon eux, il doit y avoir une bête dans les eaux qui est à l'origine de leurs malheurs.

Le soir s'ils décident de suivre **Laone** ils découvriront que le Pisce entre dans l'eau et va nager à quelques dizaines de mètres de la côte. Ils apercevront peut être des formes nageant autour de lui : il s'agit bien sûr des dauphins. **Laone** est allé les voir pour tenter de les convaincre de l'aider. Si les persos restent pour demander des comptes à **Laone** il expliquera qu'il est allé voir s'il y avait quelque chose de bizarre. S'ils l'interrogent sur la nature des formes il avouera qu'il s'agit de dauphins mais sans s'étendre davantage sur le sujet. Si un des persos tente d'entrer dans l'eau pour voir de plus près, les dauphins partiront immédiatement. Le soir Leone va parler aux persos de son projet de se rendre près de l'île et leur demandera s'ils sont d'accord pour l'accompagner.

Le départ est programmé pour le surlendemain car des travaux peuvent être effectués sur un bateau pour le rendre utilisable. En effet, Leone possède un bateau mais il est un peu petit pour accueillir tout le groupe. C'est **Georges RAST** qui se débrouille pour récupérer un bateau. L'expédition reçoit tout le soutien des habitants mais personne ne se risquera à venir avec les persos.

Quatrième partie : Hisse et oh

Normalement **Leone** et les persos vont embarquer à bord de l'Atalante, un petit bateau de pêche équipé d'un moteur puissant voir plus si les persos ont fait quelques modifications. Si les persos ont tenté d'embarquer dans un bateau en fraude, ils auront été bloqués par les dauphins mutants et obligés de retourner à Harbor.

Le voyage se passe sans soucis, hormis un jet de RES pour ne pas vomir en raison des vagues, jusqu'à proximité de l'île. En se rapprochant, les Léviathans vont tenter une attaque. Le bateau va être abordé par plusieurs créatures marines qui tenteront de faire chavirer le navire pour mieux attaquer les persos et **Laone** dans l'eau. Les dauphins finiront toujours par venir à la rescousse du bateau, si les persos vont à la mer **Laone** et les dauphins les aideront à rejoindre les rivages de l'île.

Une fois sur l'île, il faudra en faire l'exploration afin de comprendre où se cachent les Léviathans, les persos devraient normalement avoir compris qu'ils sont à l'origine des malheurs d'Harbor.

L'île est volcanique, il y a un volcan en son centre mais il a l'air éteint, au moins pour l'instant. Le Fantos, **Chaz**, vit dans une grotte près de la mer en compagnie d'une dizaine de Léviathans. Les Léviathans sont pour moitié des crapauds noirs et pour le reste il s'agit de grosses créatures amphibies de près de 3 mètres de haut.

Il y a dans l'île des animaux étranges y compris des animaux corrompus par les sorts de **Chaz**. Les persos pourront se trouver nez à nez avec un serpent sans peau mais tout autant dangereux qu'un serpent classique. Il y a quelques singes, certains ont été corrompus mais d'autres sont tout à fait normaux et susceptibles d'aider **Laone** s'il en a besoin. La forêt est dense et luxuriante, l'exploration est laborieuse. Si les persos décident de monter en haut du volcan, ils ne remarqueront rien de particulier, sauf à observer attentivement Leone qui semble se concentrer très fortement à proximité du cratère.

La grotte est bien cachée mais les patrouilles de Léviathans autour peuvent attirer l'attention des persos. A priori **Chaz** ne sera pas dans sa grotte mais sous l'eau avec des Léviathans. Une fois à l'intérieur, les persos sentiront une odeur pestilentielle et entendront des cris de souffrance insoutenables. Un horrible spectacle s'offrira aux persos : il y a des cages avec des êtres qui devaient être humaines autrefois, et dans une partie plus renfoncée des lieux, il y a des cages dans l'eau et à l'intérieur des dauphins qui visiblement ont subi des expériences horribles. Les persos trouveront des documents d'étude sur les animaux marins et une carte précise des bas fonds environnants avec une grotte sous marine indiquée : il s'agit du repère des Léviathans.

Il va de soi que **Chaz** fera son apparition au moment le plus inattendu, il sera accompagné de Léviathans prêts à en découdre.

Quand le combat débutera, les persos vont ressentir un violent tremblement de terre, le volcan est entré en éruption.

Les persos devront fuir l'île avec l'aide des dauphins ou avec le bateau s'il est toujours intact, il y aura sans doute un ou deux jets de RES et/ou natation.

Il est possible d'apercevoir une drôle de créature dans le magma qui engloutira l'île mais il n'est pas certain que les persos la verront. Les persos, à condition d'avoir vu la créature et que **Laone** soit toujours en vie, pourront lui en parler, il leur expliquera peut être de quoi il s'agit mais là s'arrêteront ses confidences.

PNJ

Dauphin mutant :

TAI	FOR	RES	INS	DEX	PER	Mêlée
6	9	10	10	9	9	9

Il attaque en donnant des coups de rostre.

Rostre : 9 Dégâts : 10 points C BD : +6

Points de vie par ligne : 13 Points de fatigue par ligne : 10 Armure naturelle : 5

Pouvoir particulier : télépathie

Laone :

FOR	RES	INT	DEX	PER	VOL	CHA	CAP PSY	PUI PSY
7	8	8	7	9	7	4	9	8

Mêlée : 7 TAI : 1 BD : +3 Esquive : 6 Discrétion : 6 Natation : 10 Pilotage bateau : 9

Il peut respirer sous l'eau sans problème pendant 45 minutes. C'est un Pisce amphibie, il peut respirer à l'air libre sans soucis.

Griffe : Init : 20 Att : 16 Déf : 9 Dégâts : 5 points T

Rapière : Init : 19 Att : 15 Déf : 15 Dégâts : 9 points T ou P

Pouvoir psy :

Animalisme mineure :

Seuil : 10

Transe : instantanée

Durée : 3 tours

Portée : au regard

Zone d'effet : un animal

Le psy est capable de reconnaître n'importe quel animal et ainsi d'éviter d'avoir un comportement déplacé à son encontre. Les jets d'INT + zoologie reçoivent un bonus de + 15

Animalisme majeur :

Seuil : 15

Transe : 3 tours

Durée : 5'

Portée : au regard

Zone d'effet : un animal

Le psy est capable de calmer n'importe quel animal même le plus féroce, la durée de ce pouvoir laisse le temps de se trouver un abri.

Animalisme supérieur :

Seuil : 20

Transe : 5 tours

Durée : 10'

Portée : au regard

Zone d'effet : un animal

Le psy est capable de comprendre le langage des animaux et de se faire comprendre d'eux. La communication reste basique et l'animal ne répondra que si les questions ne le mettent pas en danger.

Animalisme absolu :

Seuil : 25

Transe : 8 tours

Durée : 30'

Portée : à vue, 100m

Zone d'effet : un animal

Le psy est capable de donner des ordres simples à un animal, si ces ordres impliquent la mise en danger de l'animal le psy devra en outre réussir un jet de volonté en opposition à celle de l'animal, si le jet est échoué l'animal s'en ira (en cas d'échec critique l'animal deviendra agressif).

Animalité mineure :

Seuil : 10

Transe : 1 tour

Durée : 3 tours

Portée : au regard, à moins de 5 mètres

Zone d'effet : un animal de TAI inf à 0

Le psy entre dans la tête de l'animal et c'est lui qui commande le corps. Durant ce pouvoir, le corps de l'élémentaliste est immobile mais sans protection.

Animalité majeure :

Seuil : 15

Transe : 3 tours

Durée : 1'

Portée : au regard, à moins de 20 mètres

Zone d'effet : un animal de TAI inf à 3

Le psy entre dans la tête de l'animal et c'est lui qui commande le corps. Durant ce pouvoir, le corps de l'élémentaliste est immobile mais sans protection.

Les Léviathans de l'attaque du bateau :

FOR	RES	INT	DEX	PER	VOL	CHA
9	7	4	7	7	5	1

Mêlée : 8 TAI : 3 BD : +5 Armure naturelle : 4

Natation : 9 Esquive : 7

Griffe : Init : 15 Att : 17 Déf : 12 Dégâts : 8 T

Morsure : Init : 14 Att : 15 Déf : aucune Dégâts : 10 P

Ils ressemblent à de gros crapauds noirs avec des dents, ils sont très agressifs.

Les Léviathans Bleus :

FOR	RES	INT	DEX	PER	VOL	CHA
12	9	4	6	5	4	1

Mêlée : 9 TAI : 5 BD : +7 Esquive : 4 Natation : 5 Armure naturelle : 8

Poings : Init : 11 Att : 17 Déf : 14 Dégâts : 10 C

Morsure : Init : 9 Att : 14 Déf : aucune Dégâts : 12 P

Ils font 3 mètres de haut, de couleur bleue, recouvert d'écailles.

Chaz

TAI	FOR	RES	INT	DEX	PER	VOL	CHA	RESO MAG
1	8	6	8	6	5	9	6	10

Mêlée : 7 BD : +3 Mal : 9 POT MAG : 19 Discrétion : 5 Eloquence : 5

Hache Boréenne : Init : 7 Att : 18 Déf : 13 Dégâts : 20T

Trouble des éléments mineur :

Seuil : 10

Préparation : 1 tour

Durée : 3 tours

Zone d'effet : un élémentaliste

Portée : à vue, à moins de 10 mètres.

Pour une raison étrange les pouvoirs de l'élémentaliste visé sont troublés par le Fantos. En réalité, les gemmes se contrecarrent. Tous les seuils des sorts de l'élémentaliste sont relevés de 5 points pour la durée du sort. A moins de réussir un jet de VOL+élément difficulté 15. Il y a autant de jets que de gemmes

Célérité :

Seuil : 15

Préparation : 3 tours

Durée : 2'

Zone d'effet : le Fantos

Portée : le Fantos

Grâce à ce sort le Fantos peut multiplier son

Mouvement par 5 pour la durée du sort.

Ombre protectrice majeure :

Seuil : 15

Préparation : 3 tours

Durée : 1'

Zone d'effet : le Fantos

Portée : le Fantos

Le Fantos utilise son ombre pour se protéger. L'ombre se met à envelopper le Fantos et lui apporte sa protection : +4 C, +3 P, +3 T.

Corruption absolue :

Seuil : 25

Préparation : 8 tours

Durée : 1 heure

Zone d'effet : un être vivant de TAI inf ou égale à 4

Portée : au contact

Le Fantos prend le contrôle de l'être et en échange il y a une transformation chez la victime, celle-ci prend un aspect démoniaque (couleur, forme, etc., à déterminer par le Gardien)

Peur :

Seuil : 20

Préparation : 5 tours

Durée : 5'

Zone d'effet : toute personne s'approchant du Fantos

Portée : au regard, à moins de 5 mètres

Le Fantos ne peut pas être approché sans que le fait de croiser son regard ne provoque aussitôt une grande peur chez ses victimes. Les victimes doivent faire un jet de VOL difficulté 20 pour ne pas partir en s'enfuyant. En cas de réussite du jet, la victime aura un malus de -5 sur tous ses jets s'il veut s'en prendre au Fantos.