

L'Odyssée du Mégalodon

Introduction :

Le dieu **Chaungnar Faugn** est un dieu immobile ressemblant à une statue d'éléphant dont le culte se faisait surtout sur les abords de l'Himalaya. Les populations tibétaines, chinoises et népalaises offraient aux adorateurs du culte des victimes pour le sacrifice au dieu (le plus souvent des vieillards ou des malades). Une sorte d'équilibre s'était installé.

Ses plus fervents adorateurs étaient constitués de Miri Nigri et de leur descendance issue de l'accouplement avec des humains, les tcho tcho.

Avec l'arrivée des Européens et leur ambition d'exploration et de colonisation, ils mirent un point d'honneur à faire cesser les sacrifices. Les sectateurs durent se cacher et devant l'appétit du dieu, la seule solution fut de se rendre à un endroit où l'homme blanc n'était pas encore présent.

Cruk, l'un des plus intelligents des Miri Nigri a trouvé une île inconnue des européens, au large de l'Asie, près de l'Indonésie.

Grâce aux chamans Miri Nigri, tout le peuple fut transporté magiquement vers l'île. Cette dernière était déjà habitée par des autochtones, ce qui permettait au culte de continuer les sacrifices et les accouplements.

Les habitants de l'île leur ont parlé d'un lieu maudit sur leur île. Il s'agit d'une petite vallée où se dressent d'étranges monolithes. Là encore, Cruk s'y rendit et entra en contact avec les pierres noires. Il se retrouva donc dans les ruines abandonnées de la légendaire île de Mu.

Au cours de son exploration, il découvre le lieu d'emprisonnement de **Ghatanothoa**. Ce dernier lui révèle que c'est Lui qui l'a conduit sur cette île pour le libérer et qu'il lui faut un ultime sacrifice de 12 guerriers masculins et de 12 jeunes filles vierges. S'il y parvient, il fera de lui le Miri Nigri le plus puissant.

A son retour à la surface, il parle de la cité souterraine à son peuple qui en fit son nouveau lieu d'habitation. Pour trouver les sacrifices de Ghatanothoa, Cruk ourdit un plan qu'il propose à ses congénères. Alors que les humains de l'île viennent à disparaître, il arme des navires pirates pour enlever des habitants du sud-est asiatique. Les autres Miri Nigri lui donnent donc les ressources pour y parvenir.

Il entra en relation avec des criminels et des brigands pour constituer sa flotte de pirate et il commence par effectuer des raids sur des navires et des villages côtiers. Il rémunère ses équipages avec le fruit de leurs rapines et demande expressément que des otages soient faits. Il les rassemble sur sa propre jonque, le Black rock et les emmène sur l'île. Là, il sépare ceux qui lui semble de bons guerriers et celles qui sont vierges des autres qui servent de sacrifices à Chaungnar Faugn.

Aujourd'hui en 1883, Cruk est sur le point d'avoir son quota et de satisfaire son nouveau dieu. Cependant après avoir perdu plusieurs navires marchands, des entrepreneurs privés occidentaux (Anglais, Français, Allemand, Hollandais) ont armé un navire pour pourchasser ces pirates. Il leur manque les officiers qui vont mener ce navire, le Mégalodon, qui seront les PJ.

Scène 1 : Canton, nid de marchands

Lieu

Les PJ sont actuellement dans la ville de Canton en ce mois d'août 1883. La ville est celle qui contient le plus d'européens, car historiquement, c'était le seul port ouvert aux étrangers avant les Guerres de l'Opium (1839-1842 et 1856-1860). Après ces conflits qui opposèrent la Chine à l'Europe, l'Empire du Milieu fut dans l'obligation de s'ouvrir au commerce extérieur.

Cependant, Canton reste la ville chinoise avec le plus de concessions européennes (à l'exception de Hong Kong avec les Anglais).

Les PJ sont donc conviés au sein de la concession française, au siège de la Compagnie Française des Indes Orientales. C'est un grand bâtiment avec cour intérieure et dépendance, légèrement fortifié, avec des soldats à l'entrée et dans l'enceinte.

Là, ils sont reçus par 4 personnes : Jules Fabry (chef de la compagnie française), Allan Templeton (compagnie anglaise), Peter Van de Bor (compagnie hollandaise) et Karl Orstensen (compagnie allemande). Ces derniers veulent que les PJ embarquent sur un vaisseau de ligne de classe Napoléon : le Mégalodon.

Le *Mégolodon* est un navire de ligne de la marine française cédé aux compagnies des Indes des différentes nations européennes. Doté de 90 canons, il dispose de la propulsion à vapeur avec une hélice à l'arrière, pouvant atteindre une vitesse de 14 nœuds (26 km/h). Il mesure environ 73 m, large de 17 m et son déplacement était de 5 000 tonnes, avec deux ponts de canons. L'équipage se compose de 450 marins.

Avec ce navire, ils devront donner la chasse à des pirates indonésiens qui ont abordés de nombreux navires marchands. Non comptant de prendre la cargaison, ils prennent les équipages en otages dont la famille du marchand allemand (sa femme et ses deux filles) qui venaient le rejoindre depuis l'Europe.

Leur but est donc de couler les jonques des pirates, les arrêter ou les envoyer par le fond et de récupérer les otages et les cargaisons. Ramener le corps, mort ou vif, du chef pirate serait appréciable. Curieusement, aucune rançon n'a été demandée.

Ils peuvent aussi leur révéler que la jonque amirale s'appelle le *black rock* et la flotte se compose, selon leurs renseignements, de 5 bâtiments.

Enfin, ils doivent appareiller dans les 2 heures car la flottille pirate a été aperçue au large de l'île de Madura (île indonésienne au nord de la grande île de Java). Il leur faut donc partir sans attendre. L'équipage n'attend qu'eux.

En contrepartie de leur engagement, ils seront payés 1000 francs or pour chacun d'eux.



Le Mégolodon

Quand les PJ arrivent au port de Canton, ils y découvrent le grand navire qu'ils vont devoir manœuvrer. Ils devront se présenter à l'équipage et prendre connaissance de celui-ci :

- les sous-officiers (l'Anglais William Adams le représente)
- les infirmiers de bord (le chef infirmier est l'espagnol Eduardo Espinoza)
- les artilleurs (les deux chefs de rang, le Portugais Domingo Errera et l'Allemand Hans Holmer)
- les préposés aux voiles
- les machinistes (le chef machiniste, le français Clément Dionville)
- les préposés aux cordages
- les vigies
- la cuisine
- les soldats (50 hommes, dont l'officier français, Simon Daladère).

Scène 2 : Combat à Madura

Situation

Le voyage vers l'île de Madura dure 3 jours, au cours desquels, les PJ vont vaquer à leurs activités.

Une fois, Madura en vue, les PJ peuvent soit faire le tour de l'île pour trouver les jonques, soit demander aux habitants de l'île qui le leur révéleront (eux aussi ont subi des attaques). Quoiqu'il en soit, quand le Griffon Rouge arrive de nuit près des pirates.

Celui qui tient la barre devra faire son test de navigation :

Échec critique : les pirates sont avertis de l'approche du Mégolodon alors que ce dernier est à 200 mètres. Ils auront le temps de se mettre en position de combat.

Échec : les pirates ne s'aperçoivent du Mégolodon que lorsque ce dernier est presque au contact d'un d'eux.

Réussite : le Griffon rouge parvient à s'approcher de 2 jonques

Réussite critique : le navire est au contact de 3 jonques lorsqu'il est repéré.

Lors du premier round de tir, le Mégolodon peut détruire automatiquement les jonques auquel il s'est approché. Lors des rounds suivants, pour les jonques restantes (sur les 5 de départ), faites un test de Volonté pour chaque capitaine. Un échec indique qu'il ne fait pas agir son navire car il est surpris. Une fois, le test réussit, le pirate peut agir à tous les tours. Le capitaine du Black Rock lui n'est pas surpris.

Lors du round de combat naval, on commence par le Mégolodon qui a pris les pirates par surprise.

Étape 1 : le barreur doit effectuer un nouveau test de navigation :

- Échec critique, le navire n'est pas en position pour tirer avec aucun de ses flancs
- Échec, le navire n'a en ligne de mire qu'un seul navire ennemi
- Réussite, le navire peut tirer avec ses deux flancs
- Réussite critique, le navire peut tirer avec ses deux flancs et se préserve automatiquement d'un tir ennemi.

Étape 2 : le canonnier peut tirer 1 fois par navire dans la ligne de mire

- Échec critique, une mauvaise manœuvre entraîne une explosion qui ôte 1 point de Structure au Griffon Rouge.
- Échec, les navires visés perdent 1 point de structure.
- Réussite, les navires visés perdent 1d4 points de structure
- Réussite critique, les navires visés perdent 1d6 points de structure.

GRIFFON ROUGE : 20 points de structure

JONQUE : 5 points de structure

Les dégâts des jonques est de 1d3 / 1d4

Les jonques vont néanmoins chercher à s'enfuir, seul le Black Rock y parviendra.

La scène se termine quand le Black Rock prend la fuite et que le Griffon rouge le pourchasse. Entre temps, ils peuvent récupérer des prisonniers, qui pourront leur expliquer le modus operandi (prise d'otage, transport vers une destination inconnue) du capitaine du Black Rock mais rien de ce qui est en rapport avec le mythe.

Scène 3 : l'île mystérieuse

Lieu

Alors que le Griffon Rouge poursuit les pirates en fuite, peu à peu, il ne restera que la jonque amirale. Après 48 heures de poursuite, les deux navires se trouvent au cœur de la mer des Philippines.



Puis au matin, le Black Rock profite d'un brouillard pour chercher semer ses poursuivants. Le Griffon Rouge

n'aura d'autre choix pour le suivre que de pénétrer dans la brume. A partir de là, comme on ne pas au-delà de 50 mètres, tous l'équipage est sur le pied de guerre :

Les vigies sont tous à l'afflux, l'équipage est sur le pont, les canoniers prêts à tirer. Tous le monde fait silence pour essayer d'entendre le Black Rock et découvrir sa position.

Après 3 heures de stress dans la brume et le silence, le brouillard se lève enfin pour laisser place à la mer et à une île qui se dresse face à eux. La jonque a jeté l'ancre à une centaine de mètres de la plage et semble vide de ses occupants.

Le Black Rock

Si les PJ investissent la jonque, elle est réellement vide de ses occupants. Voici les renseignements utiles lors de cette fouille.

- les canons : ces derniers sont dans la cale et son au nombre de 20 (10 de part et d'autre). Ils sont chargés et prêt à l'emploi. Il y a encore une réserve de poudre et de boulet.

- le butin : à fond de cale, il y a donc le butin des pirates. On y trouve des caisses de porcelaine de Chine, ainsi que de la soie. On voit aussi, sur les parois des chaînes, avec lesquels les prisonniers étaient entravés. On peut voir que des otages y étaient présents, il y a peu.

- le pont : au vu du désordre et de l'absence des canots, les PJ peuvent déduire que l'équipage est parti relativement vite. Ils peuvent aussi se rendre compte que l'équipage se compose de 30 pirates.

- la chambre du capitaine : c'est la pièce la plus importante car c'est le premier contact avec les Miri Nigri. Cruk est donc le capitaine du black rock. Il s'enfermait dans sa cabine transmettant ses ordres à ses subalternes au travers de la porte. Le lit est celui d'un nain et la pièce est sale et nauséabonde. La décoration est des plus étranges, des sculptures en os et en chitine.

Ce qu'il s'est passé : une fois en vue de l'île, Cruk est sorti pour obliger son équipage à descendre dans les canots et de se rendre sur l'île. En fait, après la destruction de sa flotte, il n'a plus besoin de son équipage. Il va donc l'offrir en sacrifice à Chaugmar.

L'île

Dés que les PJ et leurs hommes accostent, un séisme les accueille. Il n'est pas assez fort pour être dangereux mais assez pour être ressenti.

La plage est jonchée de 3 canots et des traces de pas mènent vers le centre de l'île. Les PJ devront tout naturellement suivre la piste.

Après une demi-heure de marche sur cette île rocailleuse et jonchés de sources d'eau salées, ils arriveront dans un petit village inhabité. Les maisons sont en terre et ne comporte qu'une seule pièce. Il y a près de 15, suffisamment grande néanmoins pour abriter une famille de 6 personnes. L'intérieur est sommaire avec de la vaisselle en bois, des couvertures en tissus grossiers, bref des ustensiles d'indigènes. Cependant, des recherches attentives permettent de se rendre compte que le village est inhabité depuis peu mais sans traces d'évacuation.

C'est alors qu'après quelques minutes exploration et un jet d'Écouter, que des silhouettes bondissent sur l'équipage. Il s'agit d'enfants Tcho-tchos au nombre de 5. Leur apparition provoque des jet de SAN :

- Si surprise, 1d3/1d4
- Sans surprise, 1/1d3

Carac		App	7
For	7	Educ	5
Con	7	San	25
Tai	6	Mouv	6
Int	10	PV	10
Pou	10	Impact	0
Dex	12		

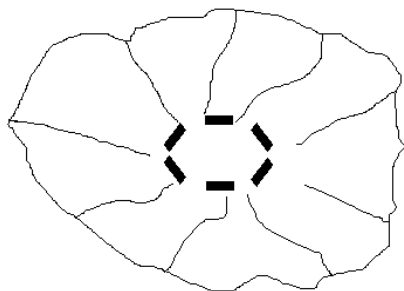
Armes : morsure (40%) et griffure (25%)

Les enfants attaquent pendant 2 ou 3 rounds puis prennent la fuite vers l'intérieur de l'île. Que les PJ les poursuivent ou pas, ils devront à un moment ou à un autre, ils continuent leur chemin.

Scène 4 : A-M-I (Anomalie magnétique d'Indonésie)

Le cratère

Que les PJ poursuivent les enfants ou continuent tout simplement leur chemin, ils parviennent au centre de l'île qui est en fait un cratère (fait par une météorite il y a des millions d'années). Au centre de ce cratère, il y a des monolithes noirs hautes de 3 à 5 mètres se dressant de toutes leurs hauteurs comme des menhirs (pensez à monolithes noirs ou AMT du film 2001, l'odyssée de l'espace de Stanley Kubrick). Il y a en à 6 disposés comme ceci :



S'ils ont poursuivi les Tch-tchos, ils voient ces derniers arriver près des monolithes et poser la main dessus. Un nouveau séisme se déclenche déstabilisant les PJ et leur équipage. Ce qu'il faut c'est que les PJ glissent dans le cratère à cause des secousses et soient happés par la téléportation des monolithes.

Si les PJ n'ont pas poursuivi les enfants, ces derniers attendront que les PJ s'approchent des monolithes pour les étudier pour sortir de leur cachette et toucher les pierres, provoquant le séisme.

La cité de Mu

Les PJ sont donc téléportés dans la cité souterraine de Mu en dessous de l'île, dont voici une représentation :



Tout autour d'eux, des Tcho-tcho et des Miri Nigri les encerclent. C'est alors qu'ils font des tests de SAN (1d3/1d6). Puis après un test de Volonté raté, le personnage est tellement apeuré qu'il n'a pas la force de se défendre quand les Tcho-tcho les agripperont pour les déplacer.

Si le test de volonté est réussi, et que les personnages cherchent à se défendre, la pénombre entraîne une pénalité de -20%, un chaman présent utilise un sort de sommeil contre lui. A terme, il faut qu'il soit entravé par tellement d'ennemis qu'il ne puisse plus rien faire.



Tcho-tcho

Miri Nigri

Ils sont ensuite conduits dans une tour. Sur le chemin, ils entendent des cris d'humain horribles et ils passent devant des geôles pourries et moisies qui pue le sang. Des corps jonchent les salles que les PJ observent (fou ou en torpeur). Alors qu'ils longent un rebord, ils aperçoivent des Miri Nigri qui jettent dans une fosse des corps exsangues, par dizaine. Les corps sont données aux Tcho-tchos qui s'en délectent avec voracité, des bruits de mastications à glacé le sang se répercutent dans les couloirs.

A terme, les PJ sont laissés, non entravés dans une pièce vide. Ils sont placés à 3 ou 4 par cellule. Ces pièces ne sont pas fermées par des portes et sont à taille humaine. En fait, les Miri-Nigri savent que les humains n'ont pas les moyens de fuir ce lieu et qu'à terme, ils deviendront fous et donc facilement retrouvable.

A partir de là, les personnages peuvent faire l'une des 3 actions suivantes : explorer, parler à d'autres gens ou rester dans la salle.

Rester dans la salle

Par peur, par flemme ou par esprit de contrariété, le personnage peut décider de tout simplement attendre sans bouger. C'est alors que peu à peu ses sens s'habituent à l'obscurité et il voit alors plus nettement les contours de la salle, dont l'architecture extra-terrestre met à mal sa raison. Par la suite, l'odeur nauséabonde du lieu assaille ses narines et son ouïe entend les cris des sacrifiés que l'on tue, des hommes et des femmes violentés et torturés, et les plaintes de ceux qui ont sombrés dans la folie.

Chaque heure passée oblige à un jet de SAN (1d6/1d10) jusqu'à ce que le personnage devienne fou. Pour les actions suivantes, les PJ ont les mêmes perceptions mais le fait de faire quelque chose qui occupe, abaisse la perte de SAN (1d4/1d8).

Comme les jets ont lieu toutes les heures, cela soit inciter les PJ à se presser.

Explorer

Les Miri Nigri et les Tcho-tcho laissent les humains errer dans la cité à leur guise. Ils peuvent donc explorer à leur guise. On a plus de chances de rencontrer des Tcho-tcho plus nombreux que les Miri Nigri. Ils sont souvent 2d6 accompagné ou non d'un Miri Nigri. Ils ne font pas cas des humains sauf pour les transporter en sacrifice ou pour l'accouplement.

Utilisez la table de rencontre suivante pour l'exploration :

1	une salle vide
2	les PJ entendent des bruits de mastications et tombent sur un groupe de Tcho-tchos dévorant les restes d'un cadavre humain (SAN, 1d3/1d6). Un test de médecine permet de constater que le corps est vide de son sang lorsqu'il est mangé (en fait le sang a été aspiré par Chaungnar Fagn et le corps est laissé aux Tcho-tho)
3	(rencontre avec une créature inintelligente du mythe)
4	les PJ voient un Miri Nigri commander à des Tcho-tcho d'agripper un humain et de le conduire dans les tréfonds de la cité. L'humain se défend mais il est entravé. Les PJ peuvent les suivre (voir alors événement 10 de cette table). Le Miri Nigri qui les dirige possède une pierre provenant du monolithe.
5	une salle vide
6	les PJ rencontrent un Miri Nigri et des Tcho tcho faire des choses inavouables avec des êtres humains (SAN 1d3/1d6).
7	les PJ trouvent un charnier, où il ne reste plus que des os rongés et des affaires personnelles très variés. Des jets de TOC permettront de trouver des objets nécessaires au rituel (dont une montre gousset en

	cuivre), voir des couteaux ou des armes à feu (en cas de critique). SAN (1/1d3)
8	les PJ tombent à un endroit où des humains fous ou complètement apathique vivent. Ils ne font que vivre dans leur monde imaginaire ou attendent simplement la mort.
9	salle vide
10	les PJ découvrent la statue de Chaungnar Faugn. Il peut être en train d'aspirer le sang d'un sacrifié ou non. Si les PJ s'en approchent trop, le dieu en fera alors un compagnon (voir description du dieu). La divinité se méfie de Cruk et le soupçonne de jouer un double jeu. Le dieu va obliger le PJ à découvrir ce qu'il cache. Lors de ses explorations, le Compagnon ne subira plus de perte de SAN.

Communiquer

La plupart des êtres humains sont fous (avec divers pathologie), cependant certains sont encore saint d'esprits ou certains fous peuvent être utiles.

De nouveau utilisez la table de rencontre suivante :

1	Cannibale isolé. Ces individus ont été traumatisés par l'alimentation des Tcho-tcho, à force d'entendre les bruits de mastications et après une terrible faim, ces personnes recherchent de la chair humaine et s'ils n'en trouvent pas, ils pratiquent l'autophagie. Ils sont souvent seuls car ils auraient tendance à s'entredévorer sinon.
2	Cyclothymie : il s'agit d'un groupe de personne qui change très rapidement d'humeur. Ils peuvent être joyeux, triste, colérique ou indifférent en réaction à un même stimulus.
3	Encoprésie : ces individus ont des incontinenances fécales et vivent dans leur fange. L'odeur est insupportable (SAN 1d4/1d6)
4	Le samouraï Nagisa Ōshima. Perdu en mer depuis 15 ans, il a pu survivre tout ce temps en se bouchant les oreilles et en évitant le plus possible de se promener. Il peut révéler l'emplacement du dieu Chaungnar Faugn, ainsi que celle de Ghatanothoa (que normalement seul Cruk connaît). Il sait que le chaman Tcho-tcho effectue un rituel pour sortir à la surface mais ne sais pas comment les différencier des autres. Il a réussi, pour survivre à cultiver un jardin dans un endroit isolé (qui possède de la Cardamome nécessaire au rituel).
5	hypersomnies : ces gens dorment énormément, presque 18 heures par jour. Ils sont donc très fatigués et apathique lorsqu'ils sont conscients.
6	Schizophrénie : ces individus souffrent d'hallucinations visuelles et auditives. Vous pouvez improviser toute sorte d'univers imaginaire de ces gens, soit individuellement soit collectivement, comme une cour d'école, un chevalier du moyen-âge, incorporer les PJ dans le délire.
7	Le Yogi Vivekananda (maitre du Yoga Indien), disparut en mer depuis 57 ans. Il est devenu fou mais il est parvenu à survivre tous ce temps grâce à connaissance de la sorcellerie. Il a connaissance du sort que les Tcho-tcho utilisent pour sortir. Si les personnages lui font confiance, ils pourront alors faire le rituel.
8	Violence : les personnes atteintes cherche à être violente envers quiconque elle rencontre. Elles sont souvent blessée et infectée (car elles ne se soucient pas des soins). Ces individus sont solitaires car ils s'attaquent à tout le monde.
9	Peur : ces personnes sont effrayées par tout et évitent tout le monde. Le plus souvent, ils se cachent et meurt de soif car leur peur les empêche de sortir.
10	AUTRES PNJ : un marin d'Amérique latine, un explorateur européen, un survivant asiatique, des pirates de l'équipage du Black Rock. Des gens encore sain d'esprit mais pour peu de temps, qui peuvent être des pré-tirés en cas de mort des personnages.

Le dieu Ghatanothoa

Les personnages ont deux façons de trouver le dieu Ghatanothoa, soit par le samouraï soit en étant dominer par le dieu éléphant.

En descendant dans les tréfonds de la cité de Mu, les personnages peuvent y sentir la présence du dieu. Non loin de là, il y a quelques personnes enchainées. Cruck est en train de faire le sacrifice des 12 hommes (des guerriers) et 12 femmes (vierges)

Si les PJ interviennent en tuant Cruk et en libérant les sacrifiés, le dieu reste immobile. Ce n'est que lorsque les PJ effectueront le rituel qu'il s'éveillera.

Le rituel de fuite

Pour s'en sortir, les PJ devront chercher le rituel qui leur permettra de sortir de la cité souterraine car il n'y a aucun autre moyen. Ce sort est connu des Chamans Tcho-tcho et du Yogi. Le temps que les PJ seront dans la cité, aucun chaman n'accomplira le sort.

Le rituel nécessite près de 10 minutes d'incantation et il faut des ingrédients bien précis :

- un peu de cuivre qui devra être fondu
- de la cardamome
- une pierre noire provenant du monolithe noir
- de la craie pour tracer les cercles magiques.

Il faut aussi une surface assez plane pour tracer les cercles magiques.

Scène 5 : le rituel

Situation

Cette scène commence quand les personnages débutent le rituel. Plus ce dernier durera longtemps, plus les chances succès seront importantes.

Il est fort probable que les personnages se soient mis en embuscade et dans une position avantageuse. Mais, les Miri Nigri et/ou des Tcho-tchos les repèrent et les attaquent.

Les premiers rounds seront à l'avantage des personnages (qui seront préparés) mais au fur et à mesure, ils seront de plus en plus submergés.

En somme chaque round de rituel augmente de 1% le taux de réussite. Faites en sorte que lorsque le combat commence, le rituel soit entre 35 et 50%, ainsi chaque round où les personnages tiennent accroît la réussite, mais avant d'atteindre 100%, il leur faudra trop de temps, ils devront alors prendre le risque.

Dès qu'ils mettent à exécution le rituel, chaque personnage effectue un test sous le % de réussite du rituel. En cas de réussite, il arrive sain et sauf en surface. En cas d'échec :

1	mort du personnage
2	l'un des bras du personnage en manquant
3	l'une des jambes du personnage est manquante
4	l'un des éléments du visage est absent (nez, oreille, œil)
5	mort du personnage
6	plus de mains
7	tête positionnée de travers (le visage tourné vers le dos)
8	le personnage se retrouve siamois avec une autre personne.
9	mort du personnage
10	l'esprit du personnage se retrouve dans le corps d'un Tcho-tcho

En cas de mort d'un personnage, il est remplacé par un autre pré-tiré.

Scène 6 : l'ultime fuite

Situation

Les personnages sont parvenus à revenir à la surface et la terre se met à trembler jusqu'à engloutir l'île. Les personnages devront fuir vers le rivage et reprendre leurs barques pour revenir vers le Griffon Rouge. Au cours de leur course, ils devront effectuer un test de Course. En cas d'échec, le personnage sera entravé par un rocher qui lui est tombé dessus, une fissure va l'engloutir, il se casse une jambe, bref une complication dans la fuite.

Une fois près du rivage, les personnages peuvent prendre les barques et ramer jusqu'au navire. Deux immenses silhouettes émergent au centre de l'île s'affrontant, il s'agit de Chaungnar Faugn et de Ghatanothoa. Leur combat détruit l'île et provoque des lames de fond (mais pas assez pour faire chavirer le Griffon Rouge).

Une fois à bord du Griffon, si vous avez le temps, des PNJ qui auront accompagnés les PJ se révéleront être des Compagnons de Chaungnar Faugn et tenteront de s'emparer du navire (peut être aidé d'un des PJ). S'ils y parviennent, ils feront tirer les canons sur Ghatanothoa permettant à Chaungnar Faugn de prendre l'avantage sur son adversaire.

Sans intervention de la part du navire, les deux dieux s'entretuent et plongent dans les profondeurs abyssales

créant un tsunami qui fait voler en éclats le Griffon Rouge.

A plusieurs kilomètres de là, le célèbre volcan Krakatoa entre en éruption (il s'agit de l'explosion la plus bruyante de l'histoire).

Chaque personnage devra alors effectuer un test d'Athlétisme a -20%. Un échec entraine la mort. Une réussite et le personnage sera repêché par un navire passant.

PJ : Capitaine navigateur français

Meilleur ami du capitaine navigation français spécialisé dans la canne de combat

Médecin biologiste, botaniste britannique

Maître d'arme canonnier qui a les clés de armurerie.

Interprète aventurier (Jackie chan) chinois

sœur mystérieuse un peu fragile, en faite guerrière qui les éventails de guerre, le bo..

Monstres et culte :

Le peuple Tcho tcho :

Race inférieur de serviteurs. Ils ont été crée par la reproduction entre des Miri Nigri et des peuplades humanoïdes. Ils sont de taille différente et peuvent avoir sur eux des appendices d'amphibien. Les Miri Nigri font en sortent de les garder sous leur contrôle en érodant leur psychisme jusqu'à les rendent fou.

Carac	Des	Moyenne	App	2D4 + 1D6	8 ou 9
For	3D6	10 ou 11	Educ	2D6	7
Con	3D6	10 ou 11	San	½ POUx5	26 ou 27
Tai	2D4+8	13	Mouv	8	
Int	2D6+8	15	PV	11 ou 12	
Pou	3D6	10 ou 11	Impact	0	
Dex	3D6	10 ou 11			

Armes : couteau, sarbacane, lances

Armure : Aucune

Sorts (seulement pour les shamans) : 1D10 sorts liés à leur déité

Compétences : Les même que des humains normaux et pas de perte de santé mental si l'on n'en voit un sauf s'il est très affecté par l'amphibie.

Les Miri Nigri :

Races de nains noir dont la peau ressemble à la texture d'un crapaud. Ils ont été crée par Chagnar Faugn à partir de chair primitive d'amphibien. Ceux ci s'occupent de vénérer Chagnar Faugn et de lui fournir de quoi s'abreuver lors de son réveil. La plupart des miri nigri rampent autour de lui tel des adorateurs. Mais on peut également les rencontrer par groupes de 10.

Carac	Des	Moyenne	App	1D6	3 ou 4
For	2D6	7	Mouv	8/8 (nage)	
Con	3D6	10 ou 11	Pv	08/09/11	
Tai	1D4+4	6 ou 7	Impact	Acun	
Int	2D6	7	Armes	Griffes 35%, dégats : 1D3	
Pou	3D6	10 ou 11	Armure	Aucune	
Dex	3D6+6	16 ou 17			

Chaugnar Faugn :

C'est une horreur éléphanterque bouffie à tête squelettique, aux grandes oreilles et à trompe dont il se sert comme un entonnoir gigantesque. Son corps est de type humanoïde mais il est marbré et taché de sang. Pendant la journée il se tient immobile tel une statue de pierre, alors que la nuit il s'éveille en quête de proie. Il se nourrit par sa trompe en vidant de son sang ses proies ou en les pressant avec ses bras gigantesque tel des citrons.

