

FORCE 5

S0 – Briefing

Tandis que le vaisseau des PJ entre dans l'orbite d'Aquablue, ils reçoivent une communication de la base de la Fondation sur Ouvéa.

Carmélia Parme et David Wang (descriptions p124) les informent qu'on va avoir besoin d'eux. En effet, une équipe d'agents en détachement sur l'île d'Aitutaki, de l'autre côté de la planète, va être frappée par une tempête et elle est injoignable.

Les PJ doivent s'y rendre et vérifier que l'équipe va bien. Les vents dépassent déjà les 150 km/h laissant craindre que la tempête ne devienne un ouragan de catégorie 5 et Carmélia est très inquiète.

Les chercheurs ont pour mission d'effectuer des prélèvements géologiques et de recenser les tribus mēumes avoisinantes. Ils ne disposent donc que d'installations légères mais il existe sur l'île quelques grottes volcaniques dans lesquelles ils sont susceptibles d'avoir trouvé refuge.

S1 – En pleine tempête

Les PJ contournent donc Aquablue. De l'espace ils ont une vue inquiétante du monstrueux ouragan qui frappe à ce moment la petite île. Leurs appareils d'observations mesurent des vents soutenus d'environ 280 km/h avec des rafales dépassant les 350 km/h. La nature se déchaîne mais heureusement, avec une telle vitesse, la tempête s'éloigne déjà vers l'ouest.

Il va tout de même falloir pénétrer la couronne extérieure du cyclone pour approcher de l'île par l'est. Quelques jets de pilotage difficiles sont à prévoir.

Alors que le vaisseau est ballotté par les vents, les PJ parviennent finalement à se poser sur une plateforme rocheuse surplombant la petite plage près de laquelle les scientifiques ont installés leur camp.

C'est sous une pluie battante qu'ils doivent descendre une petite sente naturelle en pente raide, menant à trois bungalows démontables.



Le camp a subit de plein fouet la fureur des éléments. Le bungalow le plus proche de la plage, faisant office de dortoir/douche, a été englouti par les vagues. Le plafond du second, servant de cuisine/salon, est éventré par plusieurs branches et l'intérieur est totalement inondé. Seul le troisième, destiné aux recherches de l'équipe, est à peu près intact bien qu'il soit complètement sens dessus-dessous.

S2 – Dans la vallée oh oh

L'équipe d'Aitutaki semble avoir quitté le camp avant l'arrivée de la tempête. La dernière entrée du journal de recherches date de l'avant-veille. Elle détaille le recensement de la tribu Naōru. Des notes sommaires laissent penser que les scientifiques avaient prévu de randonner la veille dans une vallée du nord de l'île.



Aitutaki fait environ 40 km du nord au sud et 50 d'est en ouest. Il ne reste que très peu de vestiges visibles de la montagne volcanique originelle. Sur chacun de ces flancs, et spécialement au nord et à l'ouest, le volcan est désormais entaillé de profondes et luxuriantes vallées, tandis que son sommet s'est érodé jusqu'à culminer à moins de 1600 mètres d'altitude. Les falaises abruptes et les perpétuels bancs de brume qui entourent l'île expliquent sans doute l'absence d'occupation mēume.

Les PJ devront redécoller pour se rendre au nord de l'île. Les nuages s'éloignent enfin et ne tarderont pas, dans les prochaines heures, à faire place au soleil.

A l'entrée de la vallée, ils découvrent un canot motorisé (p62) hissé entre deux gros rochers, en haut d'une plage étroite. Il semble avoir résisté aux assauts de l'ouragan malgré le sable et les branches qui l'encombrent.

Les PJ remontent la vallée à demi inondée vers le sud, dans un chaos de végétation malmenée par la tempête. Leur progression est lente et périlleuse. L'absence de cri d'animaux et surtout la présence de nuées de moustiques rendent l'endroit sinistre.

Après quelques kilomètres ils pénètrent dans ce qui a dû être une jolie clairière et trouvent en son centre un petit foyer et les restes de quatre rations. A quelques mètres ils aperçoivent sous un tas de branches, un sac de couleurs vives fiché de deux flèches mēumes. Il contient des rations, une corde et du matériel de randonnée.

Qu'a-t-il bien pu se passer ? Pourquoi des Mēumes s'en seraient-ils pris aux chercheurs ?

BIRUWA RAYE

Caractéristiques

Physique 4

Mental 1

Social 1

Points d'énergie : 5

Maîtrises principales : Chasse 1,

Corps à corps 2, Survie 3

Armes : Défenses 3

Protection : Peau épaisse 2



En évoluant dans la vallée dévastée les PJ pourraient prendre au dépourvu un biruwa rayé, sorte de petit sanglier au pelage brun et ras, rayé de blanc et possédant deux paires de défenses. Effrayé et perdu après le passage du cyclone, il est probable qu'il charge à vue.

S3 – Piste sanglante

Plus loin, les PJ font une découverte macabre. Un cadavre humain gît dans une mare de sang. L'homme vêtu d'un treillis n'est clairement pas un agent de la Fondation. Il tentait probablement de fuir mais il a pris une flèche dans le dos avant qu'on ne finisse par l'égorger. La quarantaine, bien bâtie, il ne possède rien permettant de l'identifier. Une dizaine de douilles autour du corps prouvent qu'il était armé, toutefois son fusil d'assaut a disparu. Sa mort doit dater de la veille.

Malgré les ravages de l'ouragan, un traqueur attentif pourra suivre sans peine la piste de douilles et de flèches jusqu'à un talus abrupte. En contre-bas les PJ retrouveront l'un des scientifiques. Dans sa course paniquée vers le sud l'homme a dû glisser. Il a dévalé le talus heurtant arbres et rochers, avant de finir empalé par une branche et de tomber dans un ruisseau. Le corps est dans un triste état. Chose étrange pour un agent de la Fondation, lui aussi est armé, d'un pistolet lourd (p58) pourtant interdit d'import sur Aquablue. En outre il possède une carte satellite de la vallée détaillant les strates géologiques de la zone. Le bivouaque y est annoté ainsi que l'entrée d'une grotte à quelques centaines de mètres du ruisseau.

S4 – Au fond du trou

Se dirigeant vers la grotte, et alors qu'ils escaladent un amas de troncs vrillés par le vent, l'un des PJ manquera de tomber dans une crevasse. Du fond de celle-ci monte le faible écho d'une voix qui appelle au secours. Il s'agit du technicien de la Fondation Robert Hanssen. Il a chu en tentant d'échapper aux guerriers Naōru, sa cheville gauche est cassée et il est couvert de coupures et d'ecchymoses.

ROBERT HANSSEN

Caractéristiques

Physique 1

Mental 3

Social 2

Points d'énergie : 4

Maîtrises principales : Discussion 2,

Erudition 2, Technologie 2

Armes : Aucune

Protection : Aucune

Si les PJ proposent d'aller le chercher, Hanssen tentera maladroitement de les en dissuader, prétextant pouvoir se débrouiller seul s'ils lui lancent une corde.

Qu'ils fassent fi des propos rassurants de l'homme ou qu'ils s'intéressent à l'arc brisé coincé à mi-hauteur de la cavité, s'ils descendent tout de même ils trouveront le corps d'un indigène blessé par balle à la poitrine. Le technicien niera l'avoir abattu et accusera les contrebandiers (il a pourtant dissimulé son pistolet sous un rocher). Et si on lui demande pourquoi il ne voulait pas que les PJ descendent il expliquera, tendu, qu'il voulait leur épargner cette vision funèbre.

Une fois hors de la crevasse, Hanssen racontera son histoire. Deux jours plus tôt alors que son équipe procédait au recensement d'une petite tribu vivant sur une île du sud, un vaisseau inconnu survola le village. Inquiets de ce survol insistant, loin des régions habituellement fréquentées par les humains, les scientifiques décidèrent de quitter les autochtones et d'attendre le lendemain pour s'assurer que les Mēumes n'étaient pas en danger. Au cœur de la nuit, quatre hommes en treillis, armés de fusils d'assaut, s'infiltrèrent dans le village endormi et pénétrèrent dans la case du chaman avant de se replier furtivement vers le nord. Ils ne pouvaient qu'être venus dérober la relique sacrée des Naōru :



une version primitive du collier Tumu Nao. En effet, le clan aurait engendré plusieurs élus d'Uruk-Uru des générations avant que l'arrière-grand-père de Melkeïok (p258) ne soit choisi à son tour. La tribu en garde un souvenir orgueilleux dont elle tire d'ailleurs son nom. L'équipe rejoignit son embarcation afin de regagner Aitutaki. Ils eurent la surprise en relevant les données de leur petit radar météo, de découvrir que le vaisseau des pillards s'était posé dans le cratère érodé du volcan. Conscients de la tempête à venir mais supposant que les inconnus redécolleraient sitôt celle-ci passée, ils décidèrent de s'équiper pour tenter d'aller récupérer la relique (si le pistolet a été découvert dans la crevasse ou si on lui parle de celui découvert sur l'autre scientifique, Hanssen confirmera, mal alaise, que l'équipe en possédait « pour sa protection uniquement », bien que cela soit contraire au règlement). Ils auraient bien sûr tenté de prévenir Ouvéa mais la météo aurait brouillé leur communication. Alors qu'ils faisaient une pause pour se restaurer après plusieurs heures d'efforts sous la pluie, les Mēumes auraient attaqué, croyant sans doute les chercheurs responsables du vol du collier. Dans leur course, le technicien et ses collègues surprisent les véritables coupables occupés à chasser un biruwa rayé et tous les humains se retrouvèrent finalement à fuir sous les volées de flèches. Plus loin, Karl Humboldt tomba dans une ravine, tandis que Robert bascula ensuite dans une crevasse alors qu'il esquivait une rafale de balles. Il perdit connaissance un long moment avant d'être enfin secouru par les PJ.

[C'est un beau roman]

Si l'histoire est crédible, la réalité diffère quelque peu. En effet, les bandits ne sont pour rien dans le vol de la relique. L'équipe d'Aitutaki a bien recensé les Naōru mais ce sont eux qui se sont introduit furtivement dans la hutte du chaman avant de rallier leur base et il n'y a jamais eu de survol du village. Ils ont ensuite contacté les contrebandiers pour fourguer le collier (il semble que ce type d'artefact attise la convoitise d'un mystérieux commanditaire : celui-là même à l'origine des événements du cycle *Retour aux sources*). Un rdv fut organisé dans la vallée, avec l'espoir de profiter du mauvais temps pour masquer leur méfait. Les Mēumes,



guidés par leur chaman, retrouvèrent la piste des voleurs alors qu'ils quittaient le camp. Ils n'eurent qu'à filer le canot, dissimulés par la brume et attaquer pendant l'échange. Malheureusement les humains se retranchèrent dans la grotte tandis que les Naōru durent compter sur un Prodiges pour endurer le passage du cyclone.

Détail technique : les Mēumes sont arrivées en pirogues qu'ils ont pris soins de camoufler sous la végétation, à l'extrême ouest de la plage sur laquelle les PJ ont trouvé le canot. A moins de savoir quoi chercher, il est donc peu probable de tomber dessus.

S5 – Souricière

Lorsque qu'ils approchent de la grotte, les PJ sont interceptés par un guerrier mēume. Après de rapides explications celui-ci accepte de les conduire devant Vaihaēu, le chaman, qu'il faudra convaincre de leur bonne foi.

VAIHAĒU

Caractéristiques

Physique 1
Mental 3
Social 4

Points d'énergie : 4

Maîtrises principales : Chamanisme 2, Prodiges d'air 2, Prodiges d'eau 3

Armes : Bâton 1 (10 PE)

Protection : Aucune



Ceci fait, Vaihaēu expose la situation. Le clan a subi des pertes mais a finalement réussi à repousser les contrebandiers dans le cratère d'où ils ne peuvent s'échapper puisque l'ouragan semble avoir endommagé leur vaisseau. Les Mēumes occupent la grotte, mais les positions sont désormais figées. En outre ils y ont découverts le cadavre des deux scientifiques restant, apparemment exécutés d'une balle dans la nuque.

Le chaman souhaite agir promptement, avant que les bandits n'achèvent les réparations. Il prévoit d'en appeler à l'esprit de Rai (le ciel, p88) pour qu'il masque le prochain assaut de ses guerriers. On propose aux PJ de se munir d'armes prélevées sur le cadavre de contrebandiers afin d'y participer.

Bien loin de sa taille initiale, le cratère ne mesure plus que 250 mètres de longueur pour 180 de large et 100 de profondeur. Ses flans érodés sont pourtant difficiles à gravir puisqu'ils sont couverts de pierriers susceptibles de rouler. Quelques gros rochers parsèment la cuvette jonchée de fougères et d'arbustes. L'entrée de la grotte éventre le sol côté est, tandis que le vaisseau est posé 200 mètres à l'ouest. Une quinzaine de malfrats sont retranchés dans l'intervalle pendant que trois d'entre eux tentent de déblayer la rocaille qui encombre les tuyères du vaisseau et de relancer les moteurs. Les Naōru sont quant à eux au moins aussi nombreux.

CONTREBANDIER

Caractéristiques

Physique 3
Mental 1
Social 2

Points d'énergie : 4

Maîtrises principales : Armes à distance 2, Larcin 2

Armes : FA 4 ou PM 3

Protection : Gilet pare-balles 1

GUERRIER MEUME

Caractéristiques

Physique 3
Mental 2
Social 1

Points d'énergie : 5

Maîtrises principales : Armes à distance 2, Corps à corps 2

Armes : Arc 2 ou Lance 2

Protection : Armure de cuir 1

L'objectif est clair : empêcher à tout prix le vaisseau de décoller et retrouver le collier. L'offensive débutera dès que Vaihaēu aura exécuté un rituel d'eau qui lèvera un brouillard opaque dans le cratère. Il faut faire vite car on entend déjà les premiers toussotements du moteur.

Après la bataille, il pourrait y avoir des survivants parmi les contrebandiers. Mais inutile d'espérer leur arracher la moindre information, ce sont des professionnels qui ne révéleront ni leur nom ni celui de leur employeur. La Fondation sera cependant bien en peine de savoir quoi faire d'eux en attendant de les remettre aux autorités.

REUSSITES

- **Mineure :** Les PJ ont sauvé Robert Hanssen.
- **Mineure :** Les contrebandiers ont été neutralisés.
- **Normale :** Les PJ ont confondu Robert Hanssen.
- **Majeure :** La relique a été rendu aux Mēumes.

Anatt

