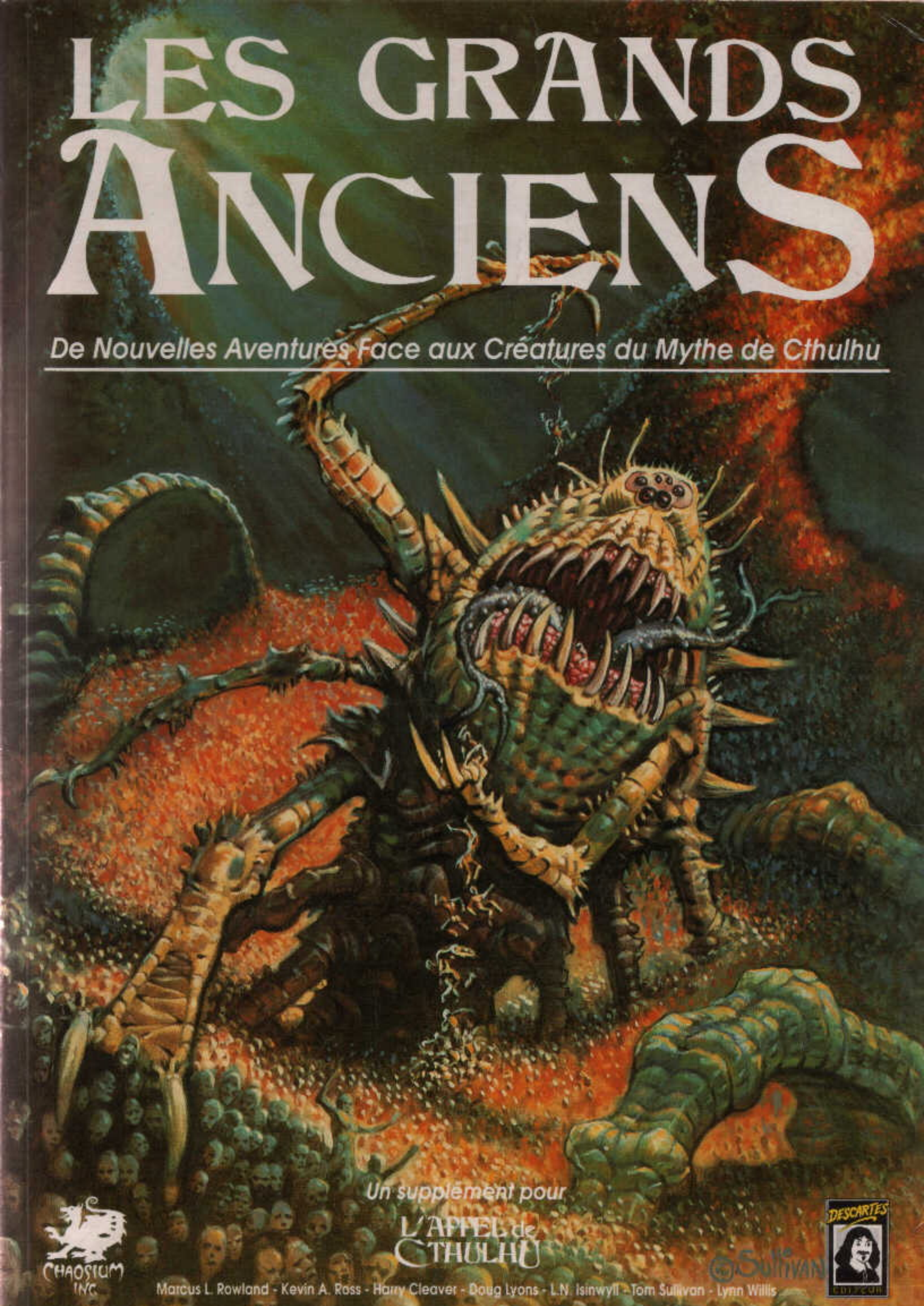
LES GRANDS ANCIENS

De Nouvelles Aventures Face aux Créatures du Mythe de Cthulhu



Un supplément pour

L'APPEL de CTHULHU

CHAOSIUM INC

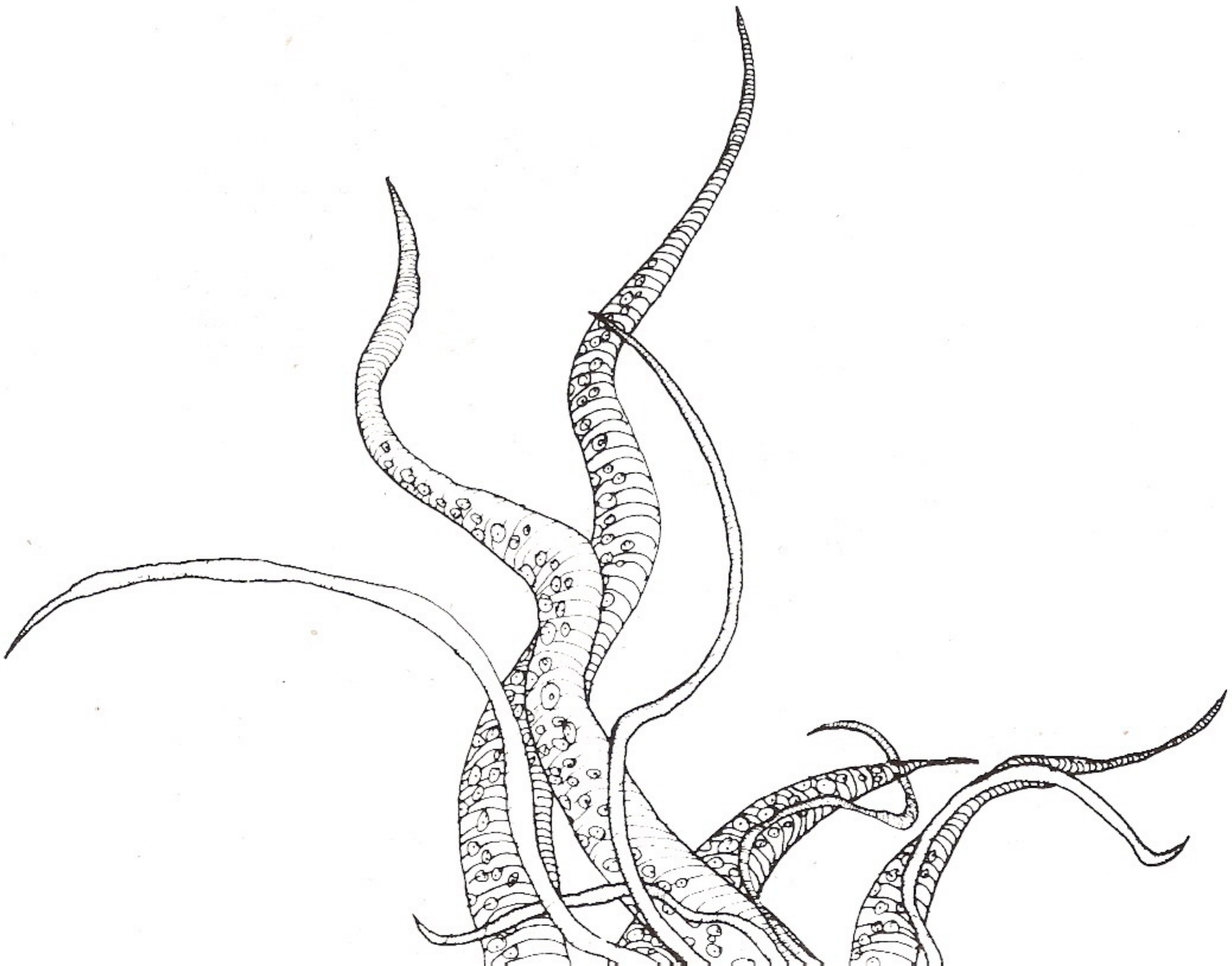
Marcus L. Rowland - Kevin A. Ross - Harry Cleaver - Doug Lyons - L.N. Isinwyll - Tom Sullivan - Lynn Willis

DESCARTES EDITEUR

scanné par sambottes
pour france rpg
(lancedragon.no-ip.com)

LES GRANDS ANCIENS

Six Aventures Terrifiantes
Mettant en Scène d'Effroyables Monstres Mythiques



Howard Phillips Lovecraft
1890-1937

LES GRANDS ANCIENS

Marcus L. Rowland

Kevin A. Ross

Harry Cleaver

Doug Lyons

L.N. Isynwill

Préface de E.C. Fallworth

Couverture, illustrations intérieures et cartes : Tom Sullivan
Illustrations complémentaires : Sean Schoonmaker, John B. Monroe, Greg Stafford
Textes, documents annexes : Lynn Willis
Documents annexes, textes, maquette : William Dunn & John B. Monroe
Mise en forme : John B. Monroe & Anne Merritt
Traduction française : Denise Caussé
Coordination de la version française : Henri Balczesak
Réalisation technique, maquette française : Guillaume Rohmer
Corrections : Dominique Balczesak, Amédée Briggen

JEUX DESCARTES 1990

Imprimé au Portugal par SIG 2685 Camarate
I.S.B.N. : 2-7408-0000-2
dépot légal : Octobre 1990

LES GRANDS ANCIENS est un supplément à L'APPEL DE CTHULHU publié par Jeux Descartes avec l'accord de Chaosium Inc.

Copyright ©1989 Chaosium Inc. Tous droits réservés.

Toute similitude entre des personnages de cet ouvrage et des personnes existant ou ayant existé serait purement fortuite.

Les œuvres de H.P. Lovecraft (copyright © 1963, 1964, 1965 August Derleth) sont citées à titre d'illustrations. Tous les documents relatifs à Shudde-M'ell, aux Chthoniens et aux autres créations que Brian Lumley a développées dans ses livres, et tout particulièrement dans *The Burrowers Beneath*, sont utilisés avec son aimable autorisation. "Before The Storm" et "Cold Print", de J. Ramsey Campbell, sont inclus dans Cold Print, copyright ©1985 Ramsey Campbell. *The King In Yellow* (copyright © 1895 F. Tennyson Neely) est de Robert W. Chamber. Citons aussi "The River of Night's Dreaming" (copyright © 1983 Karl Edward Wagner). E. C. Fallworth tient encore à remercier Kevin A. Ross et Keith Herber pour leur relecture minutieuse de ses observations.

L'illustration de couverture, les cartes et les illustrations intérieures ont été réalisées par Tom Sullivan (copyright © 1989 Tom Sullivan, tous droits réservés).

Le portrait de H.P. Lovecraft est signé Ron Leming.

La reproduction de documents figurant dans ce livret à des fins personnelles ou collectives, que ce soit par photographie, électronique, ou toute autre technique de copie, est illicite.

Si vous avez des questions à poser au sujet de ce supplément, adressez-les, accompagnées d'une enveloppe timbrée à votre adresse, à JEUX DESCARTES - 5, rue de la Baume - 75008 PARIS.

TABLE DES MATIERES

INTRODUCTION 6
E. C. Fallworth

L'ŒUF DU SERPENT 8
Harry Cleaver

L'EAU QUI DORT 42
L. N. Isynwill & Doug Lyons

DITES-MOI, AURIEZ-VOUS VU LE SIGNE JAUNE ? 59
Kevin A. Ross

LES TENEBRES QUI TUENT 80
Doug Lyons & L.N. Isynwill

LE DIEU BLEME 93
Kevin A. Ross

LA LUNE MALEFIQUE 106
Marcus L. Rowland

Table des matières des annexes 149

Calendriers Annuels 150-152

Fiche de Personnage Vierge 167

ILLUSTRATIONS, CARTES ET PLANS

H.P. Lovecraft 1897-1937 (illus.) 2
Coppertown (carte) 11
Affiche syndicale (illus.) 13
Tyler M. Freeborn (illus.) 13
José Green (illus.) 14
Les bureaux de la compagnie (plan) 17
George Fischer (illus.) 18
Norman Crawford (illus.) 18
William Tunny (illus.) 19
John Baylor (illus.) 20
Le désert de Gila (carte) 22
La fresque mutilée (illus.) 23
Awa Popeno (illus.) 24
Le site troglodytique de Gila (carte) 25
Une des étoiles métalliques (illus.) 27
Les frères Beasley (illus.) 29
La villa des frères Beasley (plan). 32
Le Grand Filon (plan) 35
Chthoniens défendant leur progéniture (illus.) 38
Claude Lareen (illus.) 45
Sunset Hall (plan) 49
Croquis du domaine de Rosethorne (carte) 50
Le Sheriff Morgan (illus.) 51
Harliss Jenkins (illus.) 52
Montmorency Jillip (illus.) 52
Rosethorne Mansion (plan) 55
Un Adorateur de Cthulhu (illus) 56
Le Signe Jaune (illus.) 60
Charles Sunstram (illus.) 60
La Nouvelle-Orléans (carte) 61
Le Professeur Tourneur (illus.) 63
Denis Bouchard (illus.) 63
Randall Fowler (illus.) 65
La villa de Randall Fowler (plan) 66-67
Papa Screech (illus.) 67
L'entrepôt de la Krewe (plan) 68
Albert Del Rio (illus.) 69
Les marais hantés (carte) 71
Mamie Goudreau (illus.) 72
Robert Swanson (illus.) 73
Hastur et sa suite (illus.) 74-75
Le Roi en Jaune (illus.) 77
Jeffrey Daniels (illus.) 82
Le lieutenant McElroy (illus.) 83
Anthony Huer (illus.) 83
Un des talismans (illus.) 84
La tablette de Digby (illus.) 84
Bertram Digby (illus.) 84
Le rédacteur en chef Webb (illus.) 85
Eddie Keyhole (illus.) 85
Ma Murphy (illus.) 85
La planque (plan) 89
Patrick Malone (illus.) 90
Capper Joyce (illus.) 90
Hannibal Barlow (illus.) 90
Ice Pick Callaghan (illus.) 90
Ross McMahon (illus.) 91
La mort de Cabot-Jenkins (illus.) 95
Bertram Chambers (illus.) 96
Marion Ramsey (illus.) 96
La maison de Martensen (plan) 99
Larve dans une éprouvette (illus.) 101
Elspeth Grant (illus.) 102
La maison d'Howard Grant (plan) 103
Howard Grant (illus.) 105
Le Professeur Moe (illus.) 108
Hans (illus.) 108
Carte côtière (carte) 109
Le coroner Polkington (illus.) 111
Le lieutenant Williams (illus.) 111
Mme Jones démentant les propos du capitaine Niles (illus.) 112
Le Docteur Garden (illus.) 113
Le capitaine Entwhistle (illus.) 113
La mine désaffectée (carte) 118
Le Mystérieux Monsieur K. (illus.) 119
Les pyramides du cratère (illus.) 120-121
La combinaison de plongée Modèle XI (illus.) 123
Le complexe de pyramides (carte) 124
Le camp de base (plan) 125
Photo souvenir de l'expédition (illus.) 129
Le complexe souterrain (plan) 132-133
Apparition des guerriers de la Grande Race (illus.) 135
La "maison" hexagonale (plan) 139
Les laboratoires (plan) 140
L'œuf de cristal (illus.) 140
Investigateur "vu de l'intérieur" (illus.) 141
La fin du monde (illus.) 144-145

INTRODUCTION

Par E. C. Fallworth, professeur honoraire, Miskatonic University

VOICI SIX NOUVELLES AVENTURES pour l'Appel de Cthulhu. Les Grands Anciens interviennent dans cinq d'entre elles; la sixième met en scène l'avatar d'un Dieu Extérieur... Qu'importe, c'est aussi une belle histoire ! Elle déroutera vos joueurs et vous fera passer un bon moment. Ces six aventures sont a priori sans lien les unes avec les autres, mais nous suggérons des enchaînements aux amateurs de campagnes.

Dans "L'Œuf du Serpent", les investigateurs se trouveront plongés dans un conflit historique opposant des indigènes dévots de Yig à certains Chthoniens; "L'eau Qui Dort", met en scène une nouvelle race d'adorateurs de Cthulhu; dans "Le Signe Jaune", Hastur s'agite près du sombre lac de Hali tandis que son avatar descend sur Terre; dans "Les Ténèbres Qui Tuent", nos héros se trouvent nez à nez avec une incarnation de Nyarlathotep; dans "Le Dieu Blême", ils découvrent qu'il est préférable de ne pas se mêler des affaires des dieux (ou, tout au moins, de celles des Grands Anciens); dans "La Lune Maléfique", enfin, nous apprendrons quel destin attend l'espèce humaine et le reste de l'Univers (y compris les Grands Anciens !).

Bien qu'il soit maintenant possible d'identifier un nombre croissant d'entre eux, on a peu écrit sur les Grands Anciens depuis les colossaux travaux de recherche de Lovecraft, présentés de manière approfondie dans *L'Appel de Cthulhu* et *Les Montagnes Hallucinées*.

Dans ces livres, il décrit des forces terrifiantes venues des confins du temps et de l'espace, qui se dissimulent en attendant que la disposition des astres soit de nouveau favorable à leur retour sur le trône Terrestre. Pour les besoins du jeu, Sandy Petersen a résumé l'essentiel des connaissances actuelles sur ce sujet dans les règles de *L'Appel de Cthulhu* et les *Guides* publiés à titre de suppléments.

C'est August Derleth qui a apporté le complément le plus notable aux idées de Lovecraft, en émettant l'hypothèse que les Grands Anciens avaient perdu une guerre contre les Dieux Très Anciens, et avaient ensuite été confinés sur Terre. (Certains lecteurs trouveront peut-être que c'est chose facile à faire mais difficile à croire : quelle menace pourrait effrayer des dieux ? Comment menèrent-ils leur guerre – à l'aide de lances ? de vaisseaux spatiaux ?

Pourquoi la Terre leur parut-elle une geôle idéale ? Lovecraft recommandait de se garder d'attribuer des sentiments et des concepts humains – tels que celui de guerre – à des créatures qui dépassent notre entendement. Il avait le sentiment que cela ne faisait qu'entraver la perception de l'Etrange (au sens étymologique) qu'il s'efforçait d'atteindre; c'est pourquoi il s'abstint souvent de définir ou de décrire certains traits mystérieux ou terrifiants des créatures qu'il étudiait. A tel point que Stefen E. Dziemianowicz a pu écrire que "l'un des aspects délibérément ironique des romans de Lovecraft, c'est que les humains s'y efforcent toujours d'interpréter les actes des Grands Anciens en des termes d'une inadéquation affligeante... (et) d'enfermer ces incarnations de forces dépassant l'entendement humain dans un schéma mental qui ne représente qu'une facette d'une vérité cosmique bien plus large."

Par ses efforts, Derleth permit de préserver les travaux de Lovecraft, en les rendant accessibles à plusieurs générations de lecteurs et en créant Arkham House, refuge du roman fantastique noir, à une époque où ce genre était totalement négligé. C'est également lui qui inventa le terme de "Mythe de Cthulhu", et c'est peut-être un bien si ses efforts pour l'expliciter le conduisirent à des questions sans réponse : les dépositaires du savoir peuvent traiter tous les sujets à leur gré, sans qu'apparaisse jamais aucune conclusion définitive.

Que Savons-Nous Des Grands Anciens ?

Le Grand Cthulhu et sa progéniture arrivèrent sur Terre il y a de cela des centaines de millions, voire de milliards, d'années. Cthulhu fut sans doute parmi les premiers Grands Anciens à débarquer sur notre planète, et aucun de ses frères de race ne remit ensuite sérieusement en question sa domination. Au fil des millénaires, d'autres Grands Anciens firent leur apparition; les règles de *L'Appel de Cthulhu* n'en mentionnent que quinze, mais il en existe d'autres – que d'ambitieux créateurs d'aventures pourraient très bien introduire dans ce jeu ! De fait, il n'est pas de limite à leur nombre.

Il semble que la colonisation de la Terre par les Grands Anciens se soit faite de manière lente et incomplète. Le siège du pouvoir de Cthulhu se trouvait sur R'lyeh, un continent aujourd'hui submergé. Pendant plusieurs millions d'années, les descendants mortels de cette entité combattirent sans grand succès les Dieux Très Anciens (ou Anciens, dénomination que nous avons abandonnée dans ce jeu afin d'éviter toute confusion). Bien qu'affaiblis, ces derniers ne furent jamais asservis ni éliminés. Contrairement au jadis puissant Peuple Serpent, rien ne laisse penser que les Dieux Très Anciens aient jamais adoré les Grands Anciens ou les Dieux Extérieurs.

La Grande Race de Yith vécut de même dans une relative indépendance pendant des millions – voire des centaines de millions – d'années, avant d'être décimée, non par le fléau des Grands Anciens, mais par les Polypes Volants (oppresseurs des créatures coniques indigènes qu'avaient supplantées les membres de la Grande Race) et par d'autres créatures qui semblent n'avoir adoré aucune des déités Cthulhiennes.

L'indépendance et la longue prospérité de ces civilisations démontrent la relative faiblesse des Grands Anciens, tout juste capables de protéger les leurs contre les attaques de créatures matérielles.

Si l'absence d'appétit hégémonique ne constitue pas leur grand point faible, les Grands Anciens ont dû faire preuve de moins de virulence et d'agressivité qu'on ne l'imagine, et limiter considérablement leur convoitise à l'égard des continents dominés par d'autres espèces. Lorsque Cthulhu et ses frères déchaînaient leurs barbares hymnes guerriers, ce n'était jamais à très grande échelle. Les Grands Anciens n'ont-ils donc jamais régné que sur certaines régions Terrestres ? Mystère... Quoi qu'il en soit, leur puissance et leur influence demeurèrent toujours limitées, ce qui n'est guère caractéristique des dieux !

D'après certaines prophéties, les Grands Anciens sortiront un jour de leur sommeil pour régner à nouveau, mais les membres de la Grande Race ayant réussi à projeter leur esprit dans un avenir libre de leur domination, on peut penser que ce règne ne sera pas éternel. Soit les Grands Anciens sont absents de cet avenir, soit ils y sont inactifs. Peut-être, les astres ne leur étant pas favorables, ont-ils replongé dans leur long sommeil... Peut-être ont-ils quitté la Terre pour quelque obscure raison... Toujours est-il que si les prophéties ne se trompent pas en affirmant que les Grands Anciens demeureront sur Terre, il semble qu'ils y seront encore une fois détrônés.

Lovecraft ne renonça jamais à mêler l'expérience vécue à ses fictions terrifiantes. C'est ainsi qu'il s'étendit longuement sur les desseins et les besoins des "races extra-terrestres" de notre planète – la Grande Race de Yith et les Dieux Très Anciens. Il retraça l'histoire de ces civilisations indépendantes et hautement évoluées dans deux récits : "Les montagnes hallucinées" et "The Shadow out of time". Ces deux races trouvent leur gloire dans le cadre de la science, de l'architecture et de l'art... non dans la magie ou l'adoration de divinités monstrueuses.

Les Pouvoirs Des Grands Anciens

Ces entités ont, entre autres pouvoirs télépathiques, la faculté de projeter mentalement – parfois par inadvertance – des rêves fatals à l'équilibre psychique de qui les reçoit; elles sont immortelles, immenses et douées d'une force stupéfiante; leur Pouvoir équivaut presque au double du potentiel maximum d'un humain et elles se déplacent avec une célérité remarquable pour des créa-

tures souterraines, ou sous-marines, aussi colossales. Vu leur mystérieuse léthargie, on ne peut dire grand-chose de l'étendue de leurs territoires, sinon que Ithaqua, par exemple, peut se déplacer librement sur Terre et peut-être ailleurs.

De même que les Dieux Extérieurs, les Grands Anciens sont incroyablement différents les uns des autres. Ils présentent souvent de nombreux tentacules, mais leur aspect et leurs mœurs varient tellement que même un observateur attentif a du mal à discerner des points communs. Tout ce qu'on peut en dire se rapporte plutôt à leur comportement.

* Caractéristique essentielle, les Grands Anciens sont, au sens propre, inhumains : ils ne ressentent aucun sentiment humain, aucun besoin humain, et, ajoute Kevin A. Ross, "il semblerait que la structure même de leurs corps présente peu de similarités avec notre physiologie. Il se pourrait que ces êtres soient constitués d'un type de matière qui nous est inconnu."

* Ce sont pour la plupart des créatures solitaires qui n'obéissent à aucune hiérarchie et ne sont pas servies par d'autres espèces.

* Il semblerait qu'ils apprécient les contacts directs – les investigateurs les rencontrent souvent en personne, sans passer par leurs serviteurs ou leurs intermédiaires.

* Bien que ce ne soit pas un critère absolu d'identification, chaque Grand Ancien possède une forme unique et reconnaissable, contrairement à la plupart des Dieux Extérieurs, qui peuvent prendre des apparences diverses ou demeurer totalement informes.

* Bien qu'ils n'habitent pas de maisons au sens prosaïque du terme, la plupart des Grands Anciens ont un lieu de prédilection, fixe et unique : Cthulhu hante sa cité fantôme au fond de la mer; Ithaqua vit dans l'hémisphère Nord (de préférence dans la neige ou au milieu des glaces); Hastur demeure dans les profondeurs ou aux alentours du Lac d'Hali, sur une horrible planète en orbite autour d'Aldebaran; Tsathoggua vit sous terre, Shudde M'ell hante les dédales souterrains de la Terre, etc... A l'opposé, les Dieux Extérieurs n'ont aucune demeure fixe, à moins qu'on ne puisse considérer le centre de l'Univers comme celle d'Azathoth.

* Bien qu'il puisse en être autrement sur d'autres planètes, les Grands Anciens ont, sur Terre, rarement recours à des avatars. Chez les Dieux Extérieurs, c'est pratique courante si l'on excepte Nodens et Azathoth.

* Lorsqu'ils se reproduisent – pour ceux qui le font – les Grands Anciens donnent naissance à une lignée de serviteurs uniques qui par certains côtés jouent le rôle d'enfants. Parmi les Dieux Extérieurs, seuls Shub-Niggurath et Abhoth (que l'on peut par là même confondre avec des Grands Anciens) se reproduisent, mais ils le font sans trêve ni repos, et sans but apparent.

* La disposition des astres – ainsi que des facteurs environnementaux, ou des préférences de milieux – peut limiter la liberté de mouvement des Grands Anciens. Par contre, à l'exception d'Azathoth, dont la malveillance aveugle résume bien la vision Lovecraftienne de l'Univers, les Dieux Extérieurs se déplacent librement quand et où ils le veulent. Si bien que les Grands Anciens semblent confinés à certains lieux par leur nature intrinsèque, tandis que les Dieux Extérieurs jouissent d'une liberté illimitée à laquelle seule leur volonté peut fixer des bornes.

Tentative d'Interprétation Théorique.

Contrairement aux Dieux Extérieurs, les Grands Anciens sont tributaires des conditions matérielles qui règnent dans notre univers. Ils ressemblent à des dieux, mais n'en sont pas, car les dieux, par définition, commandent et ne se plient à rien.

Les personnalités, les pouvoirs et les penchants des Dieux Extérieurs et des Grands Anciens ont coexisté pendant tant de millénaires qu'il paraît impossible de différencier ces deux types d'entités. Cependant, les Dieux Extérieurs semblent être nés en même temps que l'Univers, tandis que les Grands Anciens se seraient développés à partir de cet univers déjà existant, en "réaction" : la nature et le surnaturel peuvent donner naissance à des monstruosités similaires. C'est un monde sombre que celui de Lovecraft; lui-même était un doux nihiliste qui estimait que ni la vie ni l'humanité n'avaient de sens. Si le fantastique eut une telle influence sur sa vie, c'est peut-être qu'il craignait que la force aveugle et le désir maniaque – qu'incarnent bien les Grands Anciens – soient, en dernière analyse, seuls maîtres de notre réalité.

Arthur C. Clarke a dans le passé proposé une théorie, facétieusement intitulée Loi de Clarke, selon laquelle les technologies de pointe sont indifférenciables de la magie pour qui n'a qu'une maîtrise rudimentaire de la science. Rien ne prouve que les Grands Anciens aient jadis été des créatures matérielles comparables à nous, qu'une longue évolution a progressivement dotées des pouvoirs qu'ils exercent aujourd'hui; mais cette théorie semble confirmée par les limites de leur puissance sur Terre. Si l'on naît Dieu, on ne devient pas scientifique; en revanche, le rêve de tout scientifique est d'acquérir le savoir absolu d'un dieu.

Dans le jeu de *L'Appel de Cthulhu*, la quête de la connaissance est une arme à double tranchant : pour survivre, l'investigateur doit chercher à percer le mystère de l'inconcevable et risquer dans le même temps que sa connaissance du Mythe de Cthulhu ne le fasse lentement sombrer dans la folie et devenir ce qu'il exècre. Est-ce trop s'avancer que d'imaginer le même processus reproduit à l'échelle de millions d'années dans le sombre univers de Lovecraft, chaque espèce se lançant dans une évolution glorieuse pour être à son tour anéantie et convertie par les terribles vérités qu'elle met à jour ? Il y a plus d'un million d'années, peut-être les ancêtres de Cthulhu étaient-ils semblables à nous, petits être fragiles qui luttons pour surmonter les grands problèmes existentiels ? Leurs pouvoirs s'accroissant, on peut imaginer que ni leur obstination ni leurs capricieux désirs ne s'apaisèrent.

Qui peut savoir quelles mutations, quelles découvertes ponctuelles dans les domaines de la biologie, du traitement de données, et des mathématiques pures ont donné aux Grands Anciens leur liberté aujourd'hui terrifiante ? Peut-être sont-ils issus d'une espèce unique ? Peut-être sont-ils l'élite de plusieurs races, et n'ont-ils en commun que leur nature de bannis et leur immense savoir ? Qu'elles appartiennent ou non à une espèce unique, des créatures possédant le pouvoir de se transformer à leur gré n'auront pas manqué de l'utiliser pour satisfaire leurs désirs individuels... Ce qui pourrait expliquer pourquoi les Grands Anciens sont aussi dissemblables. On peut aussi raisonnablement penser que leur évolution n'est pas terminée et qu'elle ne connaîtra pas de fin.

En l'absence de nouvelles données sur le Mythe de Cthulhu, il est impossible d'expliquer le processus qu'a suivi – ou que suit encore – cette évolution. Nous pouvons cependant remarquer que ces mineurs et pillards de l'espace que sont les Mi-Go, sont à la fois des techniciens accomplis et des adorateurs des divinités du Mythe; Lovecraft ne s'est malheureusement jamais étendu sur cette coïncidence des plus mystérieuses. Constituent-ils la relève des Grands Anciens, un peuple de scientifique déjà corrompus par de terrifiantes découvertes ? Leur culte d'Azathoth (Père Dévorant, Principe de la Versatilité, Inconscient Collectif) demeure mystérieux. Quelles découvertes Lovecraft n'aurait-il pas ramenées d'un voyage à Yuggoth et au-delà ?

Dans une de ses lettres, M. Ross me suggérait que les "Grands Anciens ne sont pas des monstres tramant des complots de domination mondiale ou de simple vengeance. Ils sont bien au-dessus de desseins aussi prosaïques. Ce sont des entités posées, sans âge, ignorant la notion de temps; ce sont leurs impatients serviteurs humains – éphémères et donc toujours avides de satisfactions immédiates – qui s'efforcent continuellement de provoquer le retour prématuré de leur gloire et de leur abomination". Cet élégant raccourci, qui nous fournit une explication séduisante tout en nous ouvrant les yeux sur de nouveaux mystères, aurait sans nul doute plu à Lovecraft...

L'œuf du serpent

Où l'on voit les investigateurs, partis au Nouveau-Mexique pour y enquêter sur un meurtre et de féroces luttes sociales, se heurter à de mystérieuses forces malveillantes.

Notes Sur Le Scénario

Yig – ici particulièrement bienveillant et charitable sauveur de la tribu Xuntani - hante la toile de fond de cette aventure.

Ce scénario convient à une équipe de 3 à 5 investigateurs modérément expérimentés. La durée de jeu peut varier, mais deux sinon trois parties seront nécessaires à une exploration complète des péripéties du scénario.

Si le Gardien entend présenter Les Grands Anciens à ses joueurs sous forme de campagne, qu'il commence par lire ce qui suit. Bien que les liens entre les différentes aventures se résument à une certaine unité géographique, l'année et la saison qui servent de cadre à l'action ont leur importance.

Cette aventure est censée se dérouler en 1920, année durant laquelle le I.W.W. est encore très actif. Bien que cette organisation ait continué d'exister pendant encore quelques années, elle ne constituait plus par la suite qu'une force négligeable au sein du monde syndical américain. Si, en tant que Gardien, l'aspect historique vous intéresse peu, rien ne vous interdit de modifier le nom de l'organisation.

L'aventure se déroule normalement durant la saison chaude, mais si vous l'incluez dans une campagne, faites bien sentir aux joueurs que l'hiver n'est pas loin. Les vents frais, les pics enneigés, les petits matins glacials et les arbres nus, renseigneront les investigateurs sur la saison, sans que vous soyez contraint de donner trop de précisions sur le mois exact.

A Coppertown même, les sources d'informations sont rares. C'est un endroit où l'on "fait de l'argent", pas une cité de villégiature. Il n'y a ni bibliothèque, ni journaux, ni club d'historiens amateurs, juste un bureau où l'on peut faire analyser les minerais. Si les investigateurs ne procèdent pas à des recherches préliminaires à Arkham ou dans quelque autre lieu plus civilisé, ils devront se baser sur le seul bouche à oreille ou retarder leur enquête pour glaner des informations dans une ville plus importante, telle que Santa Fe ou Silver City.

Les investigateurs décideront peut-être de dissimuler leurs véritables intentions, comme le leur suggère la lettre de José. En la matière, les femmes auront un avantage certain. Des couvertures peuvent également s'avérer utiles (missionnaire, acteur en tournée, touriste, journaliste s'intéressant aux célèbres villes minières du Far West, etc.). Les investigateurs peuvent aussi se rendre sur place séparément et feindre de ne pas se connaître.

Si les joueurs adoptent une tactique de ce genre, incitez-les à s'y tenir. Les Beasley se méfient – et pour cause – des étrangers, ils auront tôt fait d'apprendre que des nouveaux venus posant beaucoup de questions ont débarqué en ville. Si les investigateurs ne trouvent pas de solides prétextes à leur présence, ils risquent de subir des tentatives d'intimidation, des passages à tabac, voire une visite nocturne et peu agréable des mines.

Les femmes n'ont aucune chance d'être embauchées comme mineurs, et même en jouant de toute leur séduction, elle n'obtiendront guère que de visiter au pas de course les galeries supérieures de la mine – en raison du machisme ambiant, mais aussi sous prétexte de décence et de rentabilité. Si les investigateurs n'en sont pas conscients et négligent de s'organiser en conséquence, les femmes de l'équipe risquent d'en être réduites à se tourner les pouces dans leurs chambres ou à risquer de mauvaises rencontres dans les rues de la ville. Faites en sorte que tout le monde puisse s'amuser et prendre une part active à l'aventure : expliquez le problème à vos joueurs et laissez-les le résoudre eux-mêmes, avec un petit coup de pouce si nécessaire.

Vous trouverez en page 15 un petit glossaire des termes techniques ou argotiques qui reviennent le plus fréquemment dans ce scénario. Ils en disent souvent long sur la manière dont fonctionne l'univers de la mine.

Informations Destinées Au Gardien

Coppertown est une petite ville minière située au Sud-Ouest du Nouveau-Mexique. A l'insu de tous, des Chthoniens, qui ont choisi cet endroit comme site de reproduction, contrôlent les propriétaires et les administrateurs de la Beasley Mining Company. Le climat aride et la quasi absence de nappes phréatiques permettent à ces créatures de creuser aisément des galeries où leurs descendants pourront se développer en toute sécurité.

Afin d'assurer l'approvisionnement en vivres et en énergie mentale nécessaire à la croissance des jeunes, la colonie chthonienne manipule les propriétaires de la compagnie, Edward et William Beasley.

Ces derniers sont frères et ont passé de nombreuses années à prospecter ensemble. Ils sont certes sous l'influence des projections mentales chthoniennes, mais poussés par l'appât du gain, ils ne cherchent guère à les repousser; il faut dire que les Chthoniens leur fournissent des informations très précises sur l'emplacement de gisements de cuivre toujours plus riches, dont l'exploitation a fait la fortune des Beasley. En l'espace de cinq ans – c'est-à-dire depuis qu'ils ont des contacts avec ces mystérieuses créatures – les deux frères se sont constitués une véritable cour, composée de vieilles connaissances avec qui ils partagent leur secret et une part minime, mais substantielle, de leurs fabuleux profits.

En échange des informations chthoniennes, les Beasley exploitent deux mines distantes d'environ un kilomètre et demi : la Dame de Cuivre et le Grand Filon. Les deux chantiers sont totalement distincts, bien que le minerai extrait de l'un et de l'autre soit traité dans un bâtiment unique et acheminé vers les fonderies d'El Paso par la même voie ferrée. La Dame de Cuivre est riche en cuivre, le Grand Filon non.

Il sert simplement de prétexte à l'embauche de mineurs qui viendront "améliorer l'ordinaire" – essentiellement composé d'animaux – des jeunes Chthoniens, en leur apportant la dose d'énergie psychique que seuls peuvent leur fournir des êtres doués d'intelligence.

Afin de garantir leurs profits, les propriétaires des mines exploitent férocement la main d'œuvre employée dans la Dame de Cuivre, dont le riche filon produit l'essentiel du métal extrait. Le travail de ces mineurs doit en effet couvrir non seulement leurs salaires et les profits des propriétaires, mais aussi les salaires des mineurs de l'autre site d'exploitation. D'où des payes de misère et des conditions de travail épouvantables... terrain idéal pour l'activisme syndical. Leurs collègues qui travaillent au fond du Grand Filon, mieux payés et encadrés par des contremaîtres plus "coulants", se considèrent comme des privilégiés et se montrent moins militants. Ils pensent avoir la part belle.

Afin que la production des deux mines s'équilibre et que la compagnie reste bénéficiaire, les mineurs de la Dame de Cuivre doivent travailler plus que la moyenne pour des salaires inférieurs à la normale... alors que le minerai qu'ils extraient est d'excellente qualité !

Pour ajouter à la division qui règne entre les employés des deux mines, les frères Beasley affectent surtout des Mexicains à la Dame de Cuivre et des Blancs au Grand Filon. Cette répartition des ouvriers leur permet d'expliquer les différences de salaires entre les deux sites d'exploitation (ce type de discrimination était à l'époque courant). Ils affectent également au Grand Filon des célibataires qui sont pour la plupart des vagabonds n'ayant ni famille ni ami dans la région.

Tous ces éléments expliquent que la colère gronde au fond de la Dame de Cuivre et que les mineurs du Grand Filon se tiennent à l'écart de leurs collègues surmenés et sous-payés qui ont fini par s'organiser en demandant l'aide des délégués du I.W.W. de Santa-Fe.

Lorsqu'un mineur est embauché dans le Grand Filon, il travaille généralement pendant un certain temps soit en surface, soit dans les galeries supérieures de la mine. Cette période d'essai est censée tester sa fiabilité et son endurance; en fait, elle permet aux Chthoniens de mesurer son degré de sensibilité à leurs tentatives de contrôle mental. Si le test se révèle positif, l'ouvrier est affecté à une galerie plus profonde, où les monstres asseyent leur emprise sur lui, et le malheureux finit par servir de pâture à leur progéniture. Si le mineur résiste à ces tentatives de manipulation, il est soit licencié, soit transféré dans la Dame de Cuivre. Afin que cette chaîne implacable ne puisse être découverte, les Beasley licencient parfois un ouvrier qu'ils kidnappent ensuite pour le ramener de nuit dans les profondeurs du Grand Filon, où il ira apaiser la faim dévorante des jeunes Chthoniens.

C'est en avril que Green et Thornton, vieux routiers du I.W.W., sont envoyés à Coppertown. Ils sont vite embauchés par la compagnie des frères Beasley et on les affecte l'un à la Dame de Cuivre, l'autre au Grand Filon. Pour commencer, ils se lient avec les autres mineurs.

Green, qui travaille dans la Dame de Cuivre, prend contact avec les ouvriers qui lui ont écrit et met rapidement sur pied un réseau destiné à organiser les mineurs en syndicat. De son côté, Thornton se heurte à un mur. Il confie à Green, qu'il retrouve toutes les semaines, son étonnement devant la béatitude apathique et insidieuse qui règne chez les ouvriers du Grand Filon. Pour finir, il est lui-même livré aux Chthoniens.

Le groupe I.W.W. de Santa Fe ne pouvant lui apporter aucune aide, Green décide de s'adresser à un investigateur. Sachant que son vieil ami n'approuvera pas forcément son activisme syndical radical, Green lui envoie non seulement ses amitiés mais aussi de l'argent. Les 250 dollars joints à sa lettre ont été réunis en partie grâce à une collecte auprès des mineurs, en partie grâce à la vente de blocs de minerai particulièrement riches, dérobés dans la mine (pratique illégale appelée "carottage").

Les investigateurs vont avoir pour mission de réunir suffisamment d'indices prouvant que Thornton a été assassiné pour traîner les frères Beasley devant un tribunal fédéral. Leur tâche ne sera pas simple. Il leur faudra faire preuve de beaucoup d'audace et d'imagination pour déjouer les ruses des Beasley et des Chthoniens... et sortir vivants de l'aventure.

Informations Destinées Aux Investigateurs

L'un des membres de l'équipe reçoit la lettre reproduite ci-dessous d'un ami dont il n'a plus de nouvelles depuis au moins deux ans. L'enveloppe contient également un chèque de 250 dollars (vous trouverez une version manuscrite de la lettre dans l'encart détachable).

Les Recherches

Si les investigateurs décident d'enquêter sur la situation de l'industrie du cuivre, voici ce que leur révélera un jet de Bibliothèque réussi ou une visite à un expert (courtier en bourse ou ingénieur de l'Ecole des Mines de Socorro) : Après un grand boum durant la Première Guerre mondiale, le prix du cuivre n'a cessé de chuter. Au cours de la seule année 1920, il est passé de 19 cents la livre à 12 ou 13. Pour faire face à cet effondrement des cours et maintenir leurs profits, les producteurs ont tous cherché à accroître la rentabilité de leurs mines... Ce qui s'est traduit par une exploitation accrue des mineurs et des conflits sociaux dans tout le Sud-Ouest des Etats-Unis.

Si les investigateurs cherchent des informations plus précises sur la Beasley Mining Company, un jet en Bibliothèque réussi leur permettra de consulter *L'Edition Internationale du Registre des Mines*, imposant ouvrage édité par

LETTRE DE JOSÉ GREEN

A mon vieil ami,
Il y a longtemps que je te laisse sans nouvelle et je dois reconnaître que je ne suis pas un correspondant bien bavard, mais cette fois, il fallait absolument que je t'écrive. J'ai grand besoin de ton aide.
Depuis le fiasco de Bisbee, je travaille pour le I.W.W. dans le Nouveau-Mexique. Avec un ami très proche, John Thornton, nous nous sommes rendus à Coppertown il y a quelques mois pour répondre à l'appel d'un groupe de mineurs de la Beasley Copper Mining Co. qui cherchait à monter une cellule syndicale.
Comme nous connaissions le travail de la mine, nous nous sommes faits engager sur place. Si je t'écris aujourd'hui, c'est que John a trouvé la mort dans un "accident" la semaine dernière.
Je suis certain que c'est la compagnie minière qui l'a fait assassiner en raison de son activité syndicale, mais j'ai besoin de ton aide pour le prouver. Comme d'habitude, les propriétaires de la mine ont la police locale dans leur poche et il n'y a rien à espérer de ce côté là. Si nous parvenions à prouver que John a bien été assassiné, nous pourrions faire intervenir la police fédérale avec quelqu'espoir d'obtenir justice. Peux-tu nous y aider ? Je sais que tu as développé une sorte de don pour découvrir des indices que les autres négligent. Par ailleurs, je réalise parfaitement que cette enquête s'annonce assez terre à terre comparée à celles dont tu as l'habitude.
S'il t'est possible de venir ici, j'espère que tu le feras, sinon pour la modeste somme que nous avons réussi à réunir, du moins en souvenir du bon vieux temps. En tous cas, sois prudent ! Coppertown est une petite ville, et ton arrivée n'y passera pas inaperçue. Je ne sais vraiment que te conseiller - le mieux serait peut-être que tu te présentes comme un vagabond qui cherche à se faire embaucher, d'un autre côté tu parviendras sans doute à glaner plus d'informations en te faisant passer pour un homme d'affaire ou un riche touriste. Cela dit, j'ai bien l'impression que les propriétaires de la mine n'ont que faire des investisseurs, et mon idée n'est peut-être pas brillante. Mais tu t'y connais mieux que moi en la matière.
Je suis au Silver Spur Saloon le samedi soir, jour de paye. Sinon, tu peux me trouver chez moi, dans les baraquements ouvriers de la Dame de Cuivre. N'oublie pas que la Beasley Company doit à tout prix ignorer que j'appartiens au I.W.W. Surtout, n'en parle à personne ici. Ils ont découvert la véritable identité de John, mais ça ne veut pas forcément dire qu'ils sachent qui je suis. Par les temps qui courent, nous avons tout intérêt à "marcher à l'ombre" !

En espérant recevoir bientôt de tes nouvelles,

Ton ami, José Green

Walter Harvey Weed, E.M., qui correspond à peu près à un registre de chambre du commerce spécialisé. Ils en retireront les informations suivantes : (cf. annexe)

Le Voyage

Coppertown est une petite ville minière isolée, implantée dans une zone montagneuse au Sud-Ouest du Nouveau-Mexique; les moyens de transport qui permettent d'y accéder sont donc peu nombreux. Si les investigateurs viennent

BEASLEY MINING COMPANY

Siège : 28 Main Street, Coppertown, New Mexico.
Direction : Président Directeur Général : William Beasley; Vice-Président : Edward Beasley.
Dépôt des Statuts : 19 Mai 1912, New Mexico.
Capital : Environ 5 millions de dollars (pas d'actionnaire).
Propriétés : 20 concessions non brevetées, 1 train de laminage, environ 560 acres de terrain sur le versant nord de la Montagne du Diable, à 8 km de Coppertown, Nouveau-Mexique.
Nouveaux Sites d'Exploitation : Dame de Cuivre, Grand Filon; deux puits inclinés forés dans une zone de résidus porphyriques riches en cuivre.

de loin, ils devront prendre un train qui les conduira sur la ligne d'Atchison, Topeka & Santa Fe, au nord de Deming. Ils traverseront ensuite 45 km de bush avant d'atteindre la petite gare de Whitewater. Une fois là, ils pourront soit continuer jusqu'à Silver City (terminus de la plupart des trains), soit attendre - plusieurs heures - une correspondance pour Hurley, Bayard, Vanadium et Hanover, ce qui les rapprocherait de Coppertown. Quel que soit l'itinéraire choisi, ils quitteront la plaine peu après Whitewater pour s'engager dans un paysage de piémont aride. Selon la saison, ils seront accablés par une chaleur étouffante ou gelés jusqu'aux os par les vents glacials.

Si les investigateurs empruntent le premier itinéraire, ils traverseront Silver City, la capitale minière du Nouveau-Mexique, qui a poussé comme un champignon en 1876, au moment des Guerres Apaches et de la ruée sur l'argent. Ils pourront y recueillir des informations concernant l'industrie du cuivre et la Beasley Mining Company.

S'ils passent par Hurley, ils devront descendre à Hanover pour prendre la petite micheline qui s'enfonce dans les montagnes. Hurley à peine franchi, ils découvriront à l'horizon des falaises de grès rouge. Les collines qui les entourent sont parsemées de mesquites, de touffes de créosote, et de yuccas. En traversant Vanadium, ils apercevront l'impressionnante mine à ciel ouvert de Chino. S'ils prennent le temps de visiter ce site d'exploitation, ils verront à l'œuvre les énormes pelles mécaniques montées sur rails qui grignotent peu à peu la montagne pour déverser le minerai de cuivre dans des wagonnets.

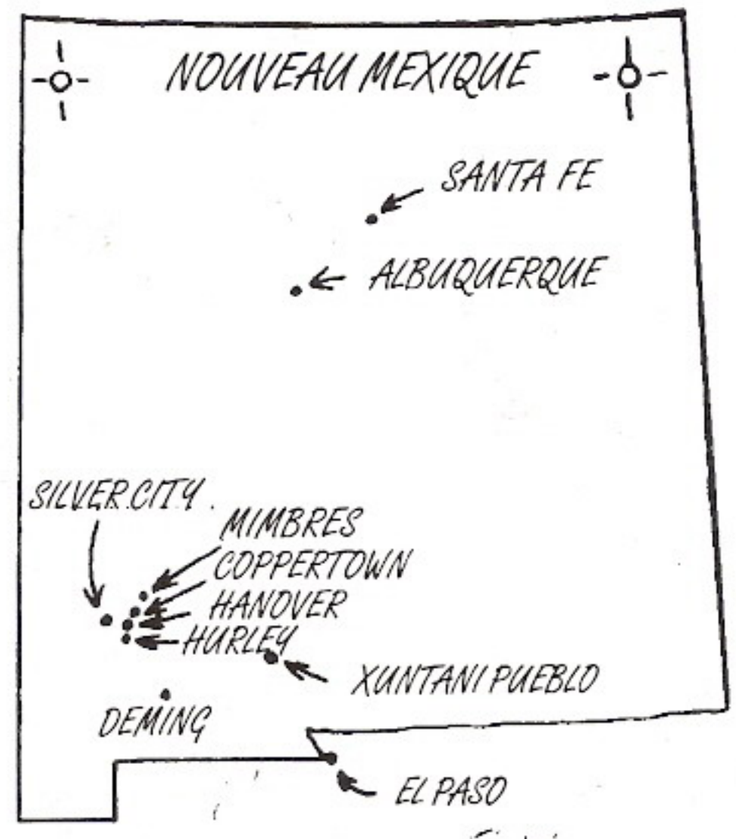
Lorsque nos amis quittent Hanover pour Coppertown, que ce soit en voiture ou en micheline, leur route serpente lentement dans un paysage de plus en plus montagneux, où la forêt de cèdres et de résineux se fait plus dense à mesure qu'ils prennent de l'altitude. Ces étendues boisées, qui ont à peine changé depuis la préhistoire, ne cèdent la place qu'à de rares clairières, correspondant souvent à des mines abandonnées. Leur ombre dense laisse à peine filtrer le rude soleil du Sud-Ouest. Bercés par leur lente ascension, les investigateurs ont tôt fait de plonger dans de longues méditations silencieuses.

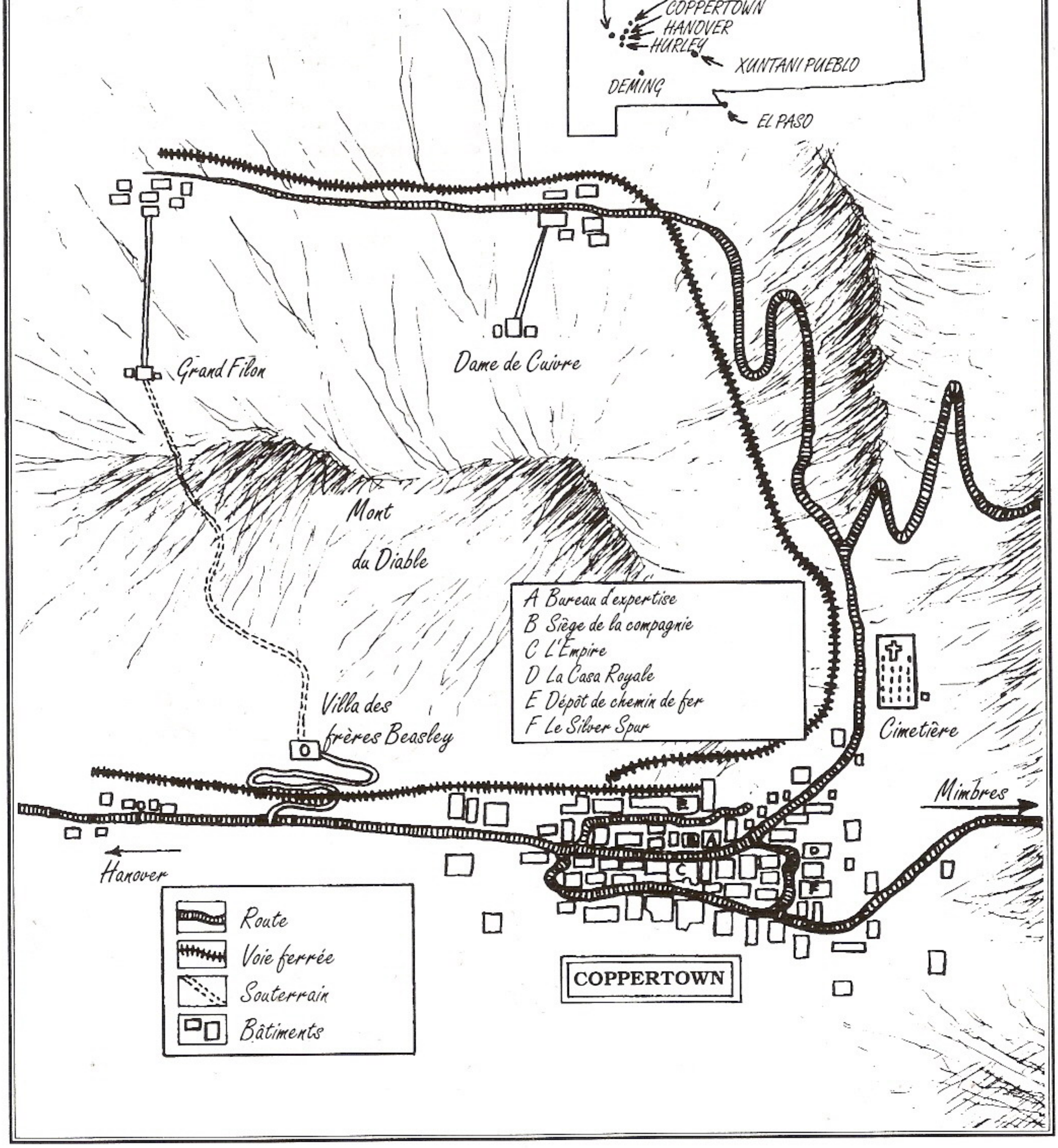
COPPERTOWN

Coppertown est un gros village qui subsiste grâce à de petites mines dont les plus importantes appartiennent aux frères Beasley. La ville compte 800 habitants, dont environ 300 Mexicains qui pour la plupart travaillent dans les mines ou les industries annexes. Le reste de la population est composé de Blancs, Américains ou émigrants européens de toutes

CARTE DE COPPERTOWN

REALISEE PAR CLEAVER & SULLIVAN





LE I.W.W.

Le I.W.W. (Industrial Workers of the World) était une organisation syndicale américaine de tendance radicale. Fondée en 1905, elle fut très active jusqu'au début des années vingt. Ses membres, connus sous le nom de Wobblies, se distinguèrent des autres militants ouvriers en appelant tous les travailleurs américains à se regrouper au sein d'un "Grand Syndicat Unique". Ils réussirent à rallier à ce mot d'ordre nombre de ghettos d'immigrants de l'Est et eurent une certaine influence sur la masse mouvante des travailleurs itinérants, souvent au chômage, qui suivaient le chemin de fer, de cités industrielles en champs à récolter, de mines en scieries, s'arrêtant entre temps dans les campements de clochards. Bien qu'ils aient généralement rejeté toute idéologie pour adopter le langage direct des ouvriers, les Wobblies s'inspirèrent des Marxistes, des anarcho-syndicalistes et des revendications spontanées des classes laborieuses. Dans leurs chansons, leurs tracts et leurs journaux, ils mettaient l'accent sur l'action directe (grèves générales, ralentissement des cadences, grèves sauvages, voire sabotages), rejetant la bureaucratie syndicale et les concertations organisées avec le patronat. Leur objectif était de créer une société nouvelle, basée sur le contrôle de l'industrie par les ouvriers eux-mêmes.

Ils sont surtout connus pour les grèves qu'ils organisèrent dans les usines textiles de Lawrence (Massachusetts) et de Paterson (New Jersey, dans les fonderies de Masabi (Minnesota), dans les mines de cuivre de Butte (Montana) et de Bisbee (Arizona), dans les scieries du Nord-Ouest et du Sud, et parmi les saisonniers travaillant aux récoltes dans l'Ouest et le Middle West. Dans toutes ces régions, les Wobblies se heurtèrent violemment aux vigiles payés par le patronat et souvent aux forces de police appuyées par la Garde Nationale ou les troupes fédérales.

Il faut dire que leur programme radical donnait au patronat ainsi qu'aux autorités d'excellents prétextes pour les combattre. Les Wobblies s'opposaient en effet à l'effort de guerre et comptaient dans leurs rangs nombre d'immigrants (des étrangers !), ce qui permit souvent de légitimer une répression féroce.

On les accusa – à tort – d'être des espions à la solde de puissances étrangères. Pendant la guerre, le bruit courut qu'ils travaillaient pour les Allemands. Peu après, durant la grande chasse aux sorcières visant à éliminer tous les syndicalistes radicaux, on en fit des Bolcheviks. Prenant prétexte de violences ouvrières sporadiques, le processus de répression était à peu près toujours le même qu'il soit l'œuvre des vigiles qui lynchèrent Franck Little à Butte et Wesley Everett à Centralia, du petit juge qui envoya Joe Hill à la potence, ou encore du Procureur Général Palmer qui fit arrêter des milliers de travailleurs immigrés et en fit expulser des centaines.

Le I.W.W. fut un phénomène purement américain, qui prit racine dans les conditions de vie et de travail très particulières d'une industrie dynamique et en pleine expansion. Si les Wobblies apportèrent leur soutien aux luttes ouvrières qui se déroulaient dans d'autres pays, ils adoptèrent toujours une attitude indépendante et critique à leur égard. C'est ainsi qu'ils réagirent avec enthousiasme à la Révolution d'octobre, car il leur semblait que les Soviets venaient de réussir ce à quoi le I.W.W. aspirait depuis longtemps. Mais la centralisation du pouvoir instaurée par les Bolcheviks en Union Soviétique ne fit que renforcer leur méfiance à l'égard des politiciens de tous bords, socialistes y compris. Décidément, il n'était pas question qu'ils quittent le monde des usines pour se plier aux "politicards", d'où qu'ils viennent.

Les représentants du I.W.W. commencèrent d'être victimes de rafles dès 1917, la répression culmina avec les "raids Palmer" le 2 janvier 1920. Au moment où est censée se dérouler cette aventure, de nombreux Wobblies étaient emprisonnés, et le I.W.W. tentait de les défendre dans les nombreux procès qui se déroulaient dans tout le pays.

L'énergie et les fonds consacrés à ces procès faisaient défaut à l'organisation sur le terrain des luttes ouvrières. La répression visant les ouvriers des mines de cuivre du Montana et du Sud Ouest se poursuivait. A tel point que des troupes fédérales demeurèrent stationnées à Butte et à Bisbee jusqu'au milieu des années vingt. Vu la situation, il n'y a rien d'étonnant à ce que Green et Thornton ne se soient pas vantés d'être des Wobblies à leur arrivée à Coppertown.

nationalités, qui sont pour l'essentiel mineurs ou artisans. La ville comporte deux restaurants, une prison, une banque, une épicerie, plusieurs magasins de matériel de prospection, une petite gare, quatre saloons, trois "cantinas", un bureau d'expertise, une blanchisserie, une quincaillerie et deux hôtels, l'Empire et la Casa Royale, entre lesquels les investigateurs devront choisir pour se loger.

Pour rencontrer Green, nos amis devront soit lui écrire à la Dame de Cuivre, soit attendre qu'il descende en ville pour toucher sa paye. Peu après leur arrivée à Coppertown, les investigateurs rencontrent le Professeur Tyler M. Freeborn, un jeune anthropologue qui travaille dans la région. Celui-ci peut les aider à découvrir non seulement la possible présence de Chthoniens mais également le moyen de lutte contre eux (voir ci-dessous "Les Ruines").

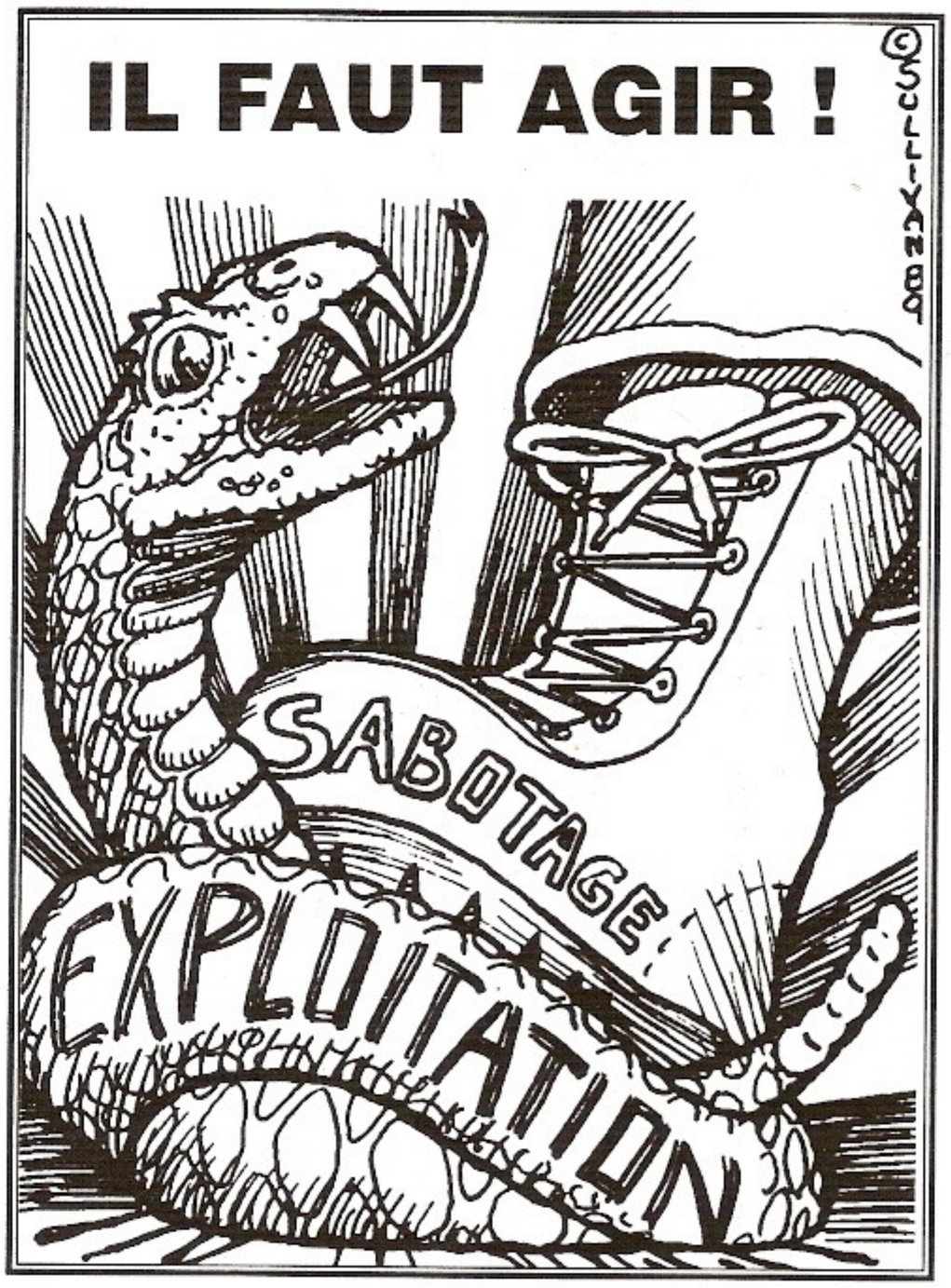
L'Empire

Si nos amis se font passer pour des universitaires aisés ou de respectables hommes d'affaires, il serait de bon ton qu'ils descendent à l'Empire, dont les propriétaires sont les frères Beasley. C'est un établissement assez cher et sans fioriture, mais qui offre des chambres confortables. Il se trouve juste en face du siège de la Beasley Mining Company. Si nos amis sont assez futés pour obtenir des chambres donnant sur la rue au deuxième étage, ils seront bien placés pour voir ce qui se passe dans les bureaux de la compagnie et éventuellement y préparer une "descente" nocturne.

Bien que les frères Beasley soient propriétaires de l'hôtel, seul le gérant appartient à leur petite coterie, et lui seul risque de signaler à ses patrons le curieux comportement de ses clients. Les femmes de chambre, les cuisiniers et le reste du personnel sont pour l'essentiel des Mexicains. Mal payés, ils sont aisément corruptibles. Les propriétaires des magasins et les artisans américains de la ville fréquentent le petit restaurant qui se trouve au rez-de-chaussée de l'hôtel. Une arrière-salle de l'Empire sert de lieu de réunion à l'Association des Propriétaires Miniers de Coppertown.

La Casa Royale

Contrairement à ce que pourrait laisser penser son nom, le standing de la Casa Royale est bien inférieur à celui de l'Empire. Ses prix aussi, d'ailleurs. Cet hôtel est tenu par



Affiche syndicale

des Américains d'origine mexicaine et sa clientèle se compose essentiellement de voyageurs et ouvriers mexicains, ainsi que de prospecteurs blancs un peu originaux et de mineurs fraîchement arrivés en ville. Ce n'est pas un hôtel luxueux, mais il n'y a pas de cafards et on trouve un lit et une chaise dans chaque chambre. Si les investigateurs se font passer pour des prospecteurs désargentés ou des vagabonds en quête de travail, c'est ici qu'ils ont intérêt à descendre. L'hôtel ne comporte pas de restaurant, mais il y a une "cantina" juste à côté.

Tyler M. Freeborn

Peu après leur arrivée à Coppertown, les investigateurs rencontrent le Professeur Freeborn, un jeune anthropologue de l'université du Nouveau-Mexique installé à Albuquerque. Il étudie les sites troglodytiques qui se trouvent dans les montagnes au Nord-Ouest de Coppertown.

La première fois que nos amis se rendent dans un restaurant de la ville, la salle est bondée, et le serveur les installe, en s'excusant, à la même table que le Professeur Freeborn. Celui-ci est un homme affable et ils ne tardent pas à lier conversation.

Le jeune anthropologue, qui a un bras dans le plâtre, explique qu'il se l'est cassé en faisant une mauvaise chute dans les montagnes. D'un tempérament enthousiaste, il exposait volontiers ses théories à tous ceux qui voulaient bien l'écouter, mais il a récemment fait une étrange découverte qui l'a quelque peu refroidi. Il faudra donc que les investigateurs insistent pour qu'il se mette à parler sérieusement de son travail.

Il leur sera cependant facile de se lier d'amitié avec le chercheur – il y a des siècles que le pauvre garçon n'a pu tenir de conversation intelligente avec qui que ce soit ! Si les investigateurs insistent un peu, ils parviendront sans mal à le convaincre de leur montrer les ruines troglodytiques et ce qu'il y a découvert (un ou deux repas en commun devraient suffire).

A l'origine, Freeborn étudiait les us et coutumes des Indiens, mais il s'est vite intéressé à la grande énigme archéologique de la région : Pourquoi les tribus indiennes locales ont-elles déserté leurs montagnes d'origine aux alentours de 1300 après J.C. pour venir se concentrer dans une large vallée alluviale ? C'est pour tenter de répondre à cette question que le jeune anthropologue explore depuis un an les vestiges d'habitats troglodytiques que renferment les montagnes.

Bien qu'il n'existe apparemment aucun lien entre ses découvertes et la mort de Thornton, certains indices laissent penser que les deux affaires ne sont pas sans rapport. Lorsque les investigateurs auront établi une corrélation entre elles, Freeborn, horrifié, ne demandera qu'à les aider.

Si l'anthropologue expose ses découvertes au tout début de l'aventure, les investigateurs seront peut-être intéressés mais ils ne voudront sans doute pas se laisser détourner de leur enquête à Coppertown même. Arrangez-vous donc pour que Freeborn reste en contact avec eux jusqu'à ce qu'ils établissent un lien entre leurs recherches et celles du jeune homme : la découverte de galeries parfaitement lisses au fond du Grand Filon, ou la description faite par Crawford d'êtres ressemblants à ceux représentés sur les peintures qu'à découvertes Freeborn, devraient servir de déclic.

Professeur Freeborn

Tyler M. Freeborn est professeur assistant, il a passé une licence de lettres à l'université du Nouveau-Mexique et un doctorat de philosophe à Princeton; il a effectué des recherches dans des domaines très variés. C'est un homme d'une trentaine d'années, grand, mince, aux yeux bruns et aux cheveux châtain clair, un intellectuel toujours ouvert, enthousiaste dans son travail et qui adore résoudre des énigmes. S'il prête une oreille attentive à ses amis indiens, il considère leurs croyances comme de simples superstitions.
Freeborn survivra à cette aventure et ses recherches lui vaudront une chaire à la Miskatonik University d'Arkham, dans le Massachusetts. En 1935, il participera à une expédition en Australie organisée par la faculté (cf. H.P. Lovecraft, "*Shadow Out Of Time*"). Vous trouverez les caractéristiques de ce personnage en page 39.

Le Silver Spur.

Ce "restaurant", qui jouxte la Casa Royale, est en fait un saloon, un saloon comme on en trouve dans presque toutes les villes minières : une grande salle, un bar tout en longueur et une vingtaine de tables. On n'y sert théoriquement que des repas et des boissons non alcoolisées, mais il suffit de connaître le barman pour obtenir de l'alcool de contrebande, importé du Mexique et servi dans des cruchons opaques, de manière à ne pas choquer les clients anti-alcooliques. Le Silver Spur sert également de lieu de rendez-vous aux militants syndicalistes de la Dame de Cuivre.

Dès que les investigateurs rencontrent Green, celui-ci insiste sur le contraste entre son expérience de syndicaliste dans la Dame de Cuivre et celle de Thornton avec les mineurs du Grand Filon. Green a retrouvé dans la mine où il travaille des tensions et des conflits qu'il avait connus ailleurs, au Nouveau-Mexique, dans le Nevada, l'Arizona ou le Montana... (Les discriminations entre Blancs et Mexicains, les contremaîtres hargneux et l'exploitation accrue sont choses communes à l'époque). Green n'a donc eu aucun mal à se faire accepter par les mineurs de la Dame de Cuivre, dont certains connaissaient déjà les I.W.W.; ils en avaient assez de leurs conditions de travail, des salaires de misère et de leurs patrons; ils étaient mûrs pour la grève.

A l'inverse, Thornton n'a rencontré qu'apathie chez les mineurs du Grand Filon. A tel point qu'il s'étonnait de ce que les contremaîtres de la mine ne poussent pas plus au rendement (les cadences étaient assez lentes). Tout le monde savait que les ouvriers du Grand Filon étaient bien payés et Thornton se demandait comment leur production limitée pouvait suffire à payer leur salaire. Seule explication possible, le minerai extrait devait être extrêmement riche - mais le syndicaliste ne pouvait le vérifier, car il avait rarement travaillé dans les mines de cuivre. Thornton avait également remarqué que bon nombre de mineurs travaillant dans le Grand Filon étaient inexpérimentés, et qu'ils venaient pour la plupart d'autres secteurs d'activité.

José Green

Les objectifs de Green sont ceux de tout bon Wobblie : améliorer les conditions de vie des travailleurs grâce à la lutte des classes, renverser le système capitaliste, abolir l'Etat. S'il respecte la révolution russe, Green n'a aucune intention d'imiter le mode d'organisation des Bolcheviks, ni de singer leurs discours dogmatiques. C'est plutôt un anarchiste libertaire, d'un naturel ouvert, qui aime bien danser et faire la fête - c'est d'ailleurs ce qui explique qu'il soit resté lié avec l'un des investigateurs, alors que ce dernier n'approuvait peut-être pas ses idées politiques et son activité syndicale.

Militant acharné et réaliste, Green ne s'intéresse guère aux questions métaphysiques. S'il a fait appel aux investigateurs, c'est uniquement dans l'intention de découvrir la vérité sur la mort de Thornton. Il s'engage uniquement dans des actions susceptibles de développer le militantisme syndical dans les mines de Coppertown.

Si on lui demande comment il a appris la mort de Thornton, Green explique que les mineurs de la Dame de Cuivre ont été avertis qu'un éboulement s'était produit dans le Grand Filon et que Thornton et trois de ses camarades étaient ensevelis sous les décombres. Comme toujours dans ces cas là, les mineurs de la Dame de Cuivre, dont Green, ont alors abandonné pelles et pioches pour prêter main forte aux secours. Lorsqu'ils sont arrivés devant l'entrée du Grand Filon, le directeur de la mine les a renvoyés à leur travail en expliquant qu'il y avait déjà suffisamment d'hommes au fond.

Si les investigateurs pensent à lui demander des précisions, Green se souvient qu'aucune famille n'attendait le retour de l'équipe de secours - ce qui est peu courant. Il précise aussi que les employés des deux mines ne se connaissaient guère, d'autant moins que - autre fait étonnant - les mineurs du Grand Filon descendaient rarement en ville pour y faire la bombe les jours de paye. (Ce sont les Chthoniens qui les en dissuadaient).

Green termine son histoire en disant qu'il a fallu trois jours aux mineurs du Grand Filon pour déblayer les décombres et mettre à jour les dépouilles de leurs quatre camarades.

Les corps ont ensuite été remontés à la surface dans des sacs. Si on lui demande dans quel état ils étaient, Green expliquera qu'il n'a pu les voir, la dépouille de Thornton ayant ensuite été acheminée vers Saint Louis à la demande de sa famille, et les cadavres des trois autres mineurs enterrés sur place, aucun parent ne les ayant réclamés.

Si les investigateurs demandent quels ont été les résultats de l'enquête menée par le coroner, Green explique que le rapport concluait à une "mort par suffocation". Cependant il met en doute cette conclusion car d'après lui le coroner, tout comme le chef de la police locale, est lié avec les Beasley. Il suggère aux investigateurs de prendre contact avec la famille de Thornton et de lui demander si le médecin ou l'entrepreneur de pompes funèbres n'ont rien remarqué d'anormal qui puisse infirmer le rapport d'enquête officiel. Seul problème, il est impossible de joindre la famille par courrier ou par téléphone.

José Green

José Green a une quarantaine d'années. Cadre du I.W.W., c'est un syndicaliste expérimenté. Il est grand (plus d'un mètre quatre-vingt), large d'épaules et musclé. Ses cheveux poivre et sel retombent sur des yeux gris au regard perçant. Cela fait maintenant vingt ans qu'il travaille dans des scieries et des mines. Il s'est engagé aux côtés de la Western Federation of Miners et du I.W.W. au cours de la grande grève de 1907 à Goldfield, Nevada; et le fait que Teddy Roosevelt ait utilisé les troupes fédérales pour briser le mouvement n'a fait que renforcer ses convictions radicales. Travaillant un jour ici, un jour là, comme tant d'ouvriers à cette époque, il a pris part à de dramatiques conflits sociaux : la grève des mineurs du cuivre du Michigan en 1913; celle des ouvriers des aciéries de Mesabi en 1916; les grandes luttes des mineurs du cuivre d'Arizona en 1917. Il se trouva parmi les 1186 mineurs pris dans la rafle organisée par les vigiles de Bisbee et transférés le 12 juillet 1917 vers un fortin fédéral de Columbus, Nouveau-Mexique.

Depuis, il travaille dans cet état en tant que cadre du I.W.W. C'est un vétéran de la lutte des classes qui sait comment aider les ouvriers à s'organiser efficacement. Vous trouverez les caractéristiques de ce personnage en page 39 .

Les Représentants De l'Ordre A Coppertown.

Coppertown peut se vanter d'avoir à la fois un sergent de ville et un auxiliaire de police, lesquels sont censés assurer le maintien de l'ordre à toute heure du jour et de la nuit. Cependant, comme ils s'occupent aussi de la paperasserie de la petite ville, leur combativité laisse parfois à désirer. Lorsqu'une bagarre menace d'éclater, ils attendent souvent que les citoyens les poussent à intervenir, passent des heures à recruter des volontaires, ou filent à Silver City réclamer des renforts au shérif du comté de Grant. Ces représentants de l'ordre sont recrutés et payés par les gros

JARGON ET ARGOT DE LA MINE

L'atmosphère d'une aventure ne vient pas seulement des informations fournies aux joueurs, elle dépend aussi de la manière dont le Gardien campe les personnages secondaires. Ce petit glossaire vous aidera à donner un caractère plus authentique aux dialogues dans lesquels interviennent les mineurs ou les ingénieurs de Coppertown.

Adit : Galerie horizontale creusée dans le roc à partir du flanc d'une montagne.

Berlines : Petits wagonnets utilisés pour remonter le minerai en surface.

Bohunks : Ouvriers originaires de Bohème.

Boisage : Opération consistant à placer un soutènement en bois dans une galerie de mine.

Boomers : Mineurs itinérants qui travaillent sur les derniers filons découverts.

Bourrer : Glisser des bâtons de dynamite dans les cavités forées à cet effet et colmater à l'aide de glaise afin d'augmenter la puissance de l'explosion.

Bure : Puits vertical reliant deux galeries qui ne débouchent pas à l'air libre.

Buzzies : Foreuses spéciales utilisées pour agrandir la zone d'exploitation, ainsi surnommées en raison de leur vrombissement assourdissant.

Calbombe : Lampe à carbure utilisée par les mineurs.

Carottage : Dans l'argot des mineurs, vol de blocs de minerais particulièrement riches en métal.

Carotte : Echantillon de roche cylindrique.

Carottier : Machine permettant de prélever des carottes.

Casques : Ouvriers spécialement entraînés pour la lutte contre le feu.

Chemineaux : Ouvriers qui parcourent les routes à la recherche de travail.

Chevalement : Charpente construite au-dessus d'un puits de mine.

Convoyeur : Appareil servant à évacuer le minerai vers les berlines.

Cousin Jacks : Mineurs originaires de Cornouailles (région d'Angleterre vouée à l'exploitation minière depuis le Moyen Âge).

Croûte : Dans l'argot des mineurs : l'heure du repas de midi.

Dépiler : Abattre les piliers réservés dans une couche exploitée.

Drift : Galerie horizontale creusée à partir du puits.

Drifting : Opération consistant à creuser des drifts à l'aide de foreuses ou d'explosifs.

Etançon : Grosse pièce de bois verticale ou légèrement inclinée destinée à étayer une galerie.

Expertiser : Analyser le minerai de manière à connaître sa teneur en métal.

Galibot : Jeune mineur de moins de 18 ans.

Gangue : Impureté qui entoure le minerai.

Gomme : Surnom de la dynamite.

Groundhog : Mineur de fond.

Hanging : Construction entourant le chevalement.

Haver : Déblayer le minerai abattu.

Haveur : Mineur employé à cette tâche.

Hercheur : Ouvrier qui pousse les berlines.

Highball camp : Chantier où les contremaîtres forcent les cadences.

Jaune : Briseur de grève.

Mange-cailloux : Mineurs spécialisés qui travaillent dans les galeries les plus profondes.

Mineur de jour : Ouvrier qui travaille en surface.

Muck : Minerai brut.

Mucker : Ouvrier qui charge le muck dans les berlines.

Mule : Se dit de toute machine utilisée à poste fixe.

Muletier : Ingénieur travaillant sur une mule.

Plugger : Petite foreuse manuelle.

Porion : Contremaître.

Quadrillage : Terme utilisé lorsqu'on creuse des galeries se coupant à angle droit dans un gros bloc de minerai.

Roche mère : Roche qui renferme le minerai.

Round : Laps de temps séparant deux explosions, au cours duquel on déblaie le minerai, procède au boisage et fore les niches des explosifs qui serviront au deuxième tir de mine.

Scabs : Jaunes, briseurs de grève.

Sèche-linge : Vestiaire où les mineurs se changent en remontant du puits.

Sondeur : Mineur qui manie la foreuse et le treuil.

Spotters : (de l'américain "to spot", repérer) Ouvriers qui servent d'indicateurs aux propriétaires de la mine.

Stope : Grosse cavité dont le minerai a été extrait.

Stoper : Foreuses mécaniques utilisées dans les stopes et les bures.

Trackmen : (de l'américain "track", rail) Ouvriers employés à poser les rails des berlines.

Travers-banc : Galerie horizontale creusée dans la roche perpendiculairement aux lignes de niveau des couches.

Trépan : Outil de forage qui attaque le terrain sur tout le fond de la cavité.

Toit : Voûte d'une galerie.

Tortues : Chemineaux qui emportent leur sac de couchage de mine en mine.

Voltigeurs : Mineurs qui creusent les premières galeries sur une concession et passent aussitôt à la suivante.

Walking delegates : Littéralement, "délégués ambulants" se disait des syndicalistes qui allaient de chantiers en chantiers.

propriétaires et les hommes d'affaires de Coppertown, qu'ils s'engagent à défendre contre les délinquants, les mécontents, les vagabonds et les clochards. Pour qu'ils acceptent d'enquêter sur d'importants propriétaires miniers comme les frères Beasley (ou leurs agents), il faudra que les investigateurs leur présentent des preuves solides. Ils sont honnêtes, mais incrédules : pour les convaincre que les Beaslay traitent avec des monstres surnaturels (ou simplement qu'ils ont commis un meurtre), il sera sans doute nécessaire de leur faire constater les faits de visu.

La prison de Coppertown fait partie du bâtiment de la mairie, dont le mur est est adjacent à celui du bureau d'expertise.

La ville peut obtenir des renforts de police en faisant appel au shérif du comté de Grant, qui se trouve à la tête de dix auxiliaires appointés et peut en recruter d'autres. Moyennant un certain délai, le Gouverneur peut aussi mobiliser les trente ou quarante hommes de la milice d'Etat qui vivent à Silver City ou aux alentours. Mais il est plus rapide de faire appel aux chefs d'équipes et aux contremaîtres des mines avoisinantes, qui ne sont généralement pas des enfants de chœur et que l'on peut rassembler en quelques heures. Vous trouverez en page 40 les caractéristiques de l'agent Hannibal McGinnis et de son auxiliaire le sergent Joshua Butley.

Les Exhumations

Une expédition nocturne dans le petit cimetière qui se trouve juste à côté de la ville permettra aux investigateurs d'exhumer les corps d'un ou plusieurs des compagnons de Thornton. Nos amis pourront ainsi se faire une idée personnelle sur les causes de leur décès. Green les aidera dans leur tâche. Les tombes, creusées dans un sol rocailleux, sont peu profondes, et il suffit d'un heure pour exhumer, examiner et enterrer de nouveau les cadavres. Au bout d'une heure passée dans le cimetière, les investigateurs ont 15 % de chances d'être surpris par des passants, 30 au bout de deux heures, 45 au bout de trois, etc... S'ils sont découverts, ils ont 70 % de chances d'échapper à leurs poursuivants (au nombre d' 1D3) et de réussir à prendre la fuite sans être reconnus – à condition qu'ils aient pris la précaution de revêtir des masques... Même si nos amis ne sont pas reconnus, les frères Beasley seront avertis qu'il se passe des choses bizarres dans le cimetière.

Si les investigateurs parviennent à exhumer le corps d'un des mineurs, ils découvriront qu'il présente de nombreuses traces de brûlures circulaires, d'un diamètre de 5 à 10 centimètres, au niveau du visage, du cou et de la poitrine.

S'ils cherchent à se renseigner auprès du médecin de famille des Thornton, et qu'ils réussissent leur jet d'Eloquence, le praticien leur apprendra que le corps du syndicaliste présentait les mêmes marques et semblait avoir été vidé de son sang et comme déshydraté – phénomène curieux qu'il attribue au climat aride des états de l'Ouest. Ils apprendront aussi que la mort avait figé sur le visage du mineur une terrible expression d'angoisse (les corps de ses compagnons enterrés à Coppertown étant déjà à demi décomposés, ce dernier indice ne peut être obtenu que du médecin ou de la famille de Thornton).

L'assistant coroner du comté de Grant qui a procédé à l'expertise des corps se trouve à Coppertown, pour des motifs n'ayant rien à voir avec notre affaire. Si les investigateurs parviennent à lui mettre la main dessus et à le baratiner avec succès (de préférence dans un saloon autour d'un verre), il admettra qu'il s'est simplement assuré que les mineurs étaient bien morts avant de signer l'autorisation d'inhumer. "Au cours de ma carrière, j'ai vu les corps de plus de cinquante mineurs morts étouffés sous des éboulis", confiera-t-il à nos amis; "Je n'allais pas passer des heures à disséquer ces quatre-là pour arriver à la même conclusion".

Les Analyses d'Echantillons De Minerai

Si les investigateurs veulent obtenir des informations sur la qualité du minerai et la rentabilité des deux mines des frères Beasley, ils ont plusieurs possibilités :

* *S'introduire de nuit dans le siège de la compagnie minière* : Les données correspondant aux expertises effectuées dans le laboratoire du rez-de-chaussée sont soigneusement enfermées dans le bureau de l'ingénieur des mines. Si les investigateurs choisissent cette option, il leur faudra préparer leur expédition avec soin, frapper de nuit, s'introduire dans les bureaux, trouver les renseignements qu'ils cherchent et s'enfuir avec. S'ils y réussissent, les frères Beasley sauront que des fouineurs rôdent en ville et ils en avertiront la police et leurs gardes personnels.

Si les investigateurs se font prendre, ils seront arrêtés pour effraction et interrogés par la police locale.

S'ils sont déguisés en chemineaux (en tortues) et n'ont aucun papier sur eux, ils pourront prétendre qu'ils cherchaient simplement un endroit où dormir. Ils passeront alors la nuit en prison et seront expulsés de la ville au matin. S'ils sont bien habillés, qu'ils logent à l'Empire ou qu'ils ont leurs papiers sur eux, ils seront emprisonnés et longuement interrogés.

Si Green les accompagne, la police découvrira son passé de syndicaliste et le fera transférer avec ses amis dans la prison du comté de Grant, arguant que ce sont de dangereux agitateurs. Il se peut que les mineurs en colère s'opposent à ce transfert et qu'ils libèrent Green et les investigateurs. Dans ce cas, Green devra immédiatement appeler à la grève ou quitter la région. De leur côté, nos amis seront contraints de se déguiser pour poursuivre leur enquête.

* *Profiter d'une grève pour prendre d'assaut les bureaux de la compagnie* : Les investigateurs peuvent aussi obtenir l'aide de Green et des mineurs de la Dame de Cuivre – qui sont sur le point de se rebeller – pour prendre d'assaut le siège de la compagnie. Dans ce cas, les ouvriers pourront occuper les bureaux pendant 24 heures (les troupes fédérales d'Albuquerque interviendront ensuite pour les en déloger). Si les grévistes pensent à séquestrer les policiers de Coppertown, coupent les lignes téléphoniques et installent des barricades sur les routes menant à Silver City, ils pourront tenir deux jours de plus.

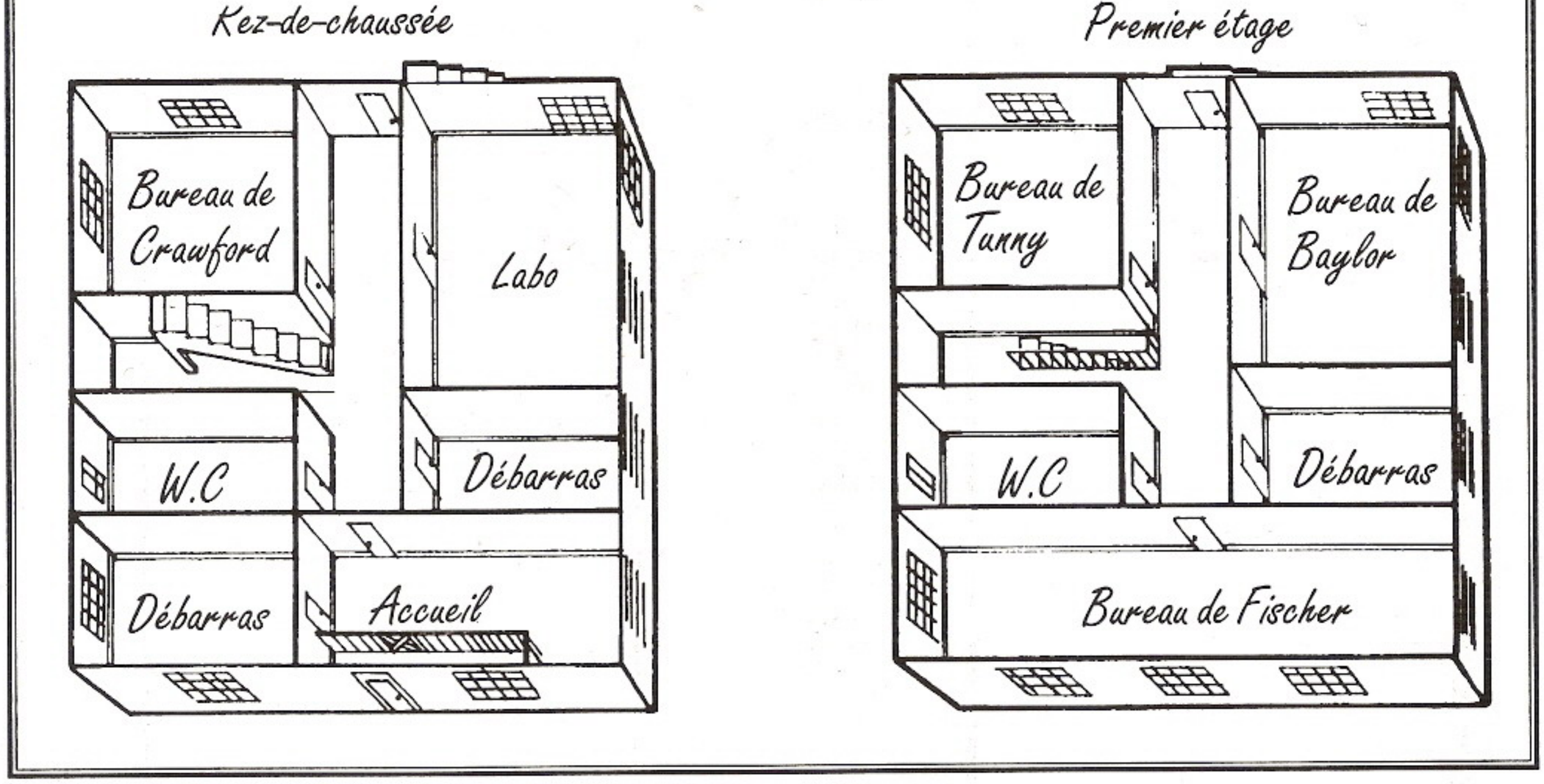
Ayant accès à de grandes quantités de dynamite, les mineurs disposent d'un énorme potentiel de destruction. Green lui-même, bien que d'un naturel pondéré et rendu prudent par sa formation de syndicaliste, est un expert en explosifs; son travail habituel consiste à superviser le "bourrage" des charges dans les galeries de mine. Les grévistes peuvent utiliser leur potentiel de destruction de diverses manières, mais n'oubliez pas que l'histoire récente leur a enseigné les limites de leur pouvoir. Ils ne cherchent pas la guerre, ils veulent simplement arracher quelques concessions à leurs employeurs.

Quel que soit le mode d'action choisi, les troupes fédérales débarquent en ville dans un délai de quatre jours, délogent les grévistes, arrêtent nombre d'entre eux et rouvrent la Dame de Cuivre. Si les investigateurs se trouvent dans les bureaux de la compagnie à leur arrivée, il y a 90 % de chances qu'ils soient arrêtés, et emprisonnés sous le chef d'inculpation de vol avec effraction (sans parler de toutes les autres charges que pourront retenir les autorités). Dans ce cas, il y a 50 % de chances qu'ils soient libérés sur caution.

La grève durera 1D8 semaines, les mineurs de la Dame de Cuivre s'efforçant d'empêcher leurs camarades du Grand Filon de descendre travailler dans l'un ou l'autre des puits. Il est probable que des troubles violents éclateront, ce qui fera diversion et permettra aux investigateurs de mener leur enquête sans être trop inquiétés.

* *Se procurer des échantillons de minerai provenant des deux mines et les faire expertiser* : Si les investigateurs choisissent cette option, ils devront soigneusement étiqueter leurs échantillons, car même un mineur expérimenté comme Green serait incapable de les différencier à l'œil nu. Le minerai produit par les deux puits contient en effet une forte proportion de cuprite (oxyde de cuivre donnant à la roche une coloration rougeâtre) et de sulfure de cuivre et de fer (d'un rouge violacé). Green n'aura aucun mal à se procurer des échantillons dans la Dame de Cuivre, mais il sera plus difficile d'obtenir des blocs de minerai provenant du Grand Filon.

LES BUREAUX DE LA BEASLEY MINING COMPANY



Si Green ou ses amis demandent à un mineur du Grand Filon de les aider, il y a 70 % de chances que ce dernier prévienne son contremaître, qui à son tour alertera les frères Beasley, lesquels ne tarderont pas à enquêter sur les investigateurs.

D'autres options s'offrent à nos amis; ils peuvent par exemple profiter de la nuit pour dérober du minerai dans une berline du grand Filon ou graisser la patte à un ouvrier des installations de triage. Dans ce cas, c'est au Gardien d'estimer leurs chances de succès.

Le bureau d'expertise : Moyennant finance, les investigateurs peuvent y faire analyser leurs échantillons, soit par électrolyse, soit par test acide. Les résultats montrent que, dans les deux cas, il s'agit de blocs porphyriques au sein desquels se trouvent disséminées des "poches" de minerai.

Les roches provenant de la Dame de Cuivre renferment automatiquement du minerai, et il y a 60 % de chances que ce minerai s'avère particulièrement riche (5 à 6 % de métal pur par unité de poids). Les chances de dépister la présence d'une forte densité de cuivre s'accroissent de 5 % par échantillon analysé. Même s'ils ne disposent pas de roches provenant du Grand Filon, les investigateurs pourront en conclure que la Dame de Cuivre est un filon particulièrement riche, pouvant à la rigueur permettre de rentabiliser les deux puits.

S'ils font analyser des roches extraites du Grand Filon, ils s'apercevront presqu'à coup sûr que le minerai produit par ce puits est de qualité bien inférieure (0,6 à 0,9 % de métal pur par unité de poids). Ces résultats ne font qu'étayer les soupçons de Green : Pourquoi les mineurs du Grand Filon, peu productifs, sont-ils mieux payés que leurs camarades de la Dame de Cuivre, dont la rentabilité est bien supérieure ? Logiquement, ce devrait être l'inverse, ne serait-ce que pour pousser les mineurs à rentabiliser au maximum le potentiel de leur site d'exploitation.

Si les investigateurs cherchent à se renseigner auprès de propriétaires miniers, d'ingénieurs de l'Ecole des Mines du Nouveau-Mexique, ou d'experts de Socorro, ils apprendront que, vu la piètre qualité du minerai extrait, il est impossible de rentabiliser un puits comme le Grand Filon à moins de verser aux mineurs qui y travaillent des salaires encore bien inférieurs à ceux des ouvriers de la Dame de Cuivre. Arrivés à ce point de leur enquête, les investigateurs devraient commencer à se demander pourquoi les frères Beasley poursuivent l'exploitation du Grand Filon et à soupçonner qu'elle sert de couverture à une autre activité.

LES BUREAUX DE LA COMPAGNIE

Le siège de la Beasley Mining Company à Coppertown se résume à un bâtiment d'un étage donnant sur la grand'rue. Il a deux entrées, l'une devant, l'autre derrière (FOR 25 pour chacune d'elles). L'escalier dissimulé derrière la bâtisse permet d'accéder à une porte donnant sur les bureaux du premier. Le siège de la compagnie ne comporte pas de sous-sol, mais il est sans doute possible de se glisser en rampant sous le plancher des bureaux du rez-de-chaussée et d'en soulever les lattes – si les investigateurs n'ont pas peur de se retrouver nez à nez avec quelque monstre ! Toutes les fenêtres du rez-de-chaussée comportent des barreaux de sécurité en acier. (*Vous trouverez un plan des bureaux de la compagnie en annexe*).

Si les investigateurs se font passer pour des universitaires, des touristes ou des journalistes, ils pourront peut-être repérer les lieux de jour, en expliquant qu'ils veulent visiter les mines.

S'ils ont choisi de se déguiser en chemineaux, on leur demandera de se présenter directement sur les sites d'exploitation; ils s'y rendront à bord d'un wagonnet vide. (Voir "Le Grand Filon" page 33).

S'ils se font passer pour des touristes aisés et respectables, les investigateurs rencontrent Mary Hodges, secrétaire/réceptionniste de la compagnie. Elle leur explique que le manager, George Fischer, se trouve pour le moment sur

les sites d'exploitation. S'ils reviennent le lendemain matin à huit heures, ils ont d'après elle de bonnes chances de pouvoir visiter les chantiers avec lui.

Si nos amis se présentent à l'heure dite, ils font la connaissance de Fischer, un homme poli, courtois... et soupçonneux – il fait partie de la petite coterie des frères Beasley. En tant que manager, il est censé s'occuper des relations publiques; mais comme ça ne lui plaît guère, il en fait aussi peu que possible dans ce domaine. Il propose cependant aux investigateurs une rapide visite des bureaux (qui leur permettra de repérer le terrain s'ils veulent revenir de nuit).

Il leur offre également de faire un tour à la Dame de Cuivre le lendemain. Une fois sur place, moyennant un jet de Baratin réussi, les investigateurs parviendront à le convaincre de leur faire visiter les profondeurs de la mine. Fischer profitera de l'occasion pour tenter de les effrayer en leur racontant d'horribles histoires d'accidents et de coups de grisou. Le Grand Filon est d'ailleurs encore en cours de réparation, leur confiera-t-il, il n'est pas question d'y amener des visiteurs.

George Fischer

George Fisher : Il est corrompu, peu compétent, et maladivement enclin à risquer sa vie et celle d'autrui. Il a d'ailleurs été exclu de l'Ecole des Mines du Colorado après avoir causé la mort de deux autres étudiants pendant une séance de travaux pratiques au fond d'une galerie. Depuis, toute une série de propriétaires miniers incompétents ou de mauvaise réputation l'ont laissé superviser l'exploitation de leurs concessions en négligeant systématiquement les mesures de sécurité les plus élémentaires. Partout, il méprisait les mineurs dont il était responsable – il faut dire qu'ils le lui rendaient bien ! Accidents du travail et troubles sociaux se déchaînent partout où il passe.

Les frères Beasley ont fait appel à ses services en raison de sa pathologique indifférence à la mort d'autrui. Au bout de quelques semaines, ils avaient sans mal converti à leurs curieuses pratiques "mystiques" l'ingénieur Fischer, vite séduit par l'idée de traiter avec des forces mystérieuses et de disposer d'un véritable pouvoir de vie et de mort sur les mineurs.

Fischer s'arrange pour que l'un dans l'autre les deux mines restent rentables, et veille à ce que les relations de ses employeurs avec les Chthoniens ne soient pas découvertes. Toujours sur ses gardes, il remarque vite les comportements suspects. Il est possible qu'aidé de ses hommes de main il surveille, identifie et attaque les investigateurs.

Fischer est un flambeur. Mais il parvient à dissimuler ce dangereux penchant et, depuis qu'il est entré dans le cercle d'influence des Chthoniens, il ne mise plus de sommes folles sur ses parties de poker. Moyennant un jet de Psychologie réussi, les investigateurs découvriront cependant qu'il lui est pratiquement impossible de résister à la tentation lorsque de grosses sommes sont engagées sur une partie.

Le Rez-de-chaussée

Le bureau d'accueil : A environ trois mètres de la porte donnant sur la grand'rue derrière une petite rambarde en bois, se dresse le bureau de Mary Hodges. Cette secrétaire ignore tout de la véritable nature des activités des frères Beasley et les investigateurs n'en tireront aucune information utile. Son bureau ne renferme aucun document intéressant.

Le laboratoire d'expertise : On y trouve tous les instruments d'analyse de l'époque, que la compagnie utilise essentiellement pour effectuer elle-même des tests sur des échantillons de minerai prélevés aux différents stades de production. Si les investigateurs réussissent un jet de Chimie ou de Géologie, ils reconnaîtront sans mal les instruments nécessaires aux tests par électrolyse ou utilisant des acides : vases à bec, piles, fils de platine, feuilles d'aluminium, arsenic, acides divers (nitrique, chlorhydrique, acétique, etc...).

C'est dans ce laboratoire que travaille Norman Crawford, l'ingénieur en chef de la compagnie. Si les investigateurs réussissent un jet de Pharmacologie ou de Soins d'Empoisonnement, ils découvriront que certaines fioles renferment des substances ne pouvant servir qu'à concocter des poisons violents. Un jet d'Occultisme réussi leur révélera aussi de mystérieux signes alchimiques tracés sur les étiquettes de certains flacons.

Le bureau de l'ingénieur métallurgiste : Le bureau où Crawford établit ses rapports et range ses dossiers se trouve juste en face du laboratoire. Le tiroir supérieur de sa table de travail renferme les résultats des analyses d'échantillons correspondant aux puits du Grand Filon et de la Dame de Cuivre. Ces données sont exactes, contrairement à celles communiquées au monde extérieur, et si les investigateurs parviennent à mettre la main dessus, il leur faudra à peine dix minutes pour découvrir la vérité concernant la richesse des deux gisements.

Le tiroir du bas est fermé à clef. Il renferme des carnets, pour certains vieux de plusieurs années, remplis de notes sur des expériences de chimie, des découvertes scientifiques, mais aussi d'antiques traités d'alchimie (dont la plupart des extraits sont consignés en latin).

La plupart des expériences effectuées par Crawford portent sur les métaux lourds, essentiellement sur l'or et le plomb. Un jet de Latin réussi confirmera aux investigateurs que l'ingénieur étudie la transmutation des éléments fondamentaux, ce qui est assez curieux vu sa formation scientifique. Si nos amis visitent la maison de Crawford, ils découvriront aussi un petit bureau de travail où s'empilent des originaux ou des traductions de traités d'alchimie sur des sujets divers.

Si les investigateurs prennent soin de remettre à leur place exacte les documents qu'ils ont consultés et de refermer le tiroir à clef, l'ingénieur ne s'apercevra pas qu'on a fouillé dans ses papiers. S'ils préfèrent emporter certains dossiers pour les examiner à loisir, Crawford le découvrira au bout d'1D4 jours et signalera aussitôt leur disparition à Fischer et aux frères Beasley.

Norman Crawford : C'est un sexagénaire grand et maigre, au visage presque squelettique et aux cheveux grisonnants. Cela fait plusieurs années qu'il s'adonne en secret à l'étude de l'alchimie. Fasciné depuis son plus jeune âge par le mystère des réactions chimiques, il cherche à redécouvrir les secrets depuis longtemps

perdus de la transmutation des éléments. C'est à partir du moment où il a découvert que les frères Beasley étaient en contact avec des intelligences extra-humaines douées de pouvoirs surnaturels que Crawford est devenu l'un des personnages centraux de leur petite coterie. Très intelligent en dépit de son étrange obsession, il est intellectuellement supérieur à ses employeurs, avec lesquels il ne coopère que dans l'espoir d'atteindre ses propres objectifs.

Le Deuxième Etage

Le bureau du Manager : Cette pièce donnant sur la grand'rue se trouve au fond du couloir, derrière une porte verrouillée (FOR 18). Elle ne renferme guère qu'un coffre, un bureau aux tiroirs fermés à clef et des documents sans intérêt pour les investigateurs.

**Sur le bureau*, est posée une statuette haute d'une quinzaine de centimètres. Au premier abord, elle semble représenter un gros vieillard voûté avec de longs cheveux et une barbe impressionnante; mais si on y regarde de plus près, on s'aperçoit que ces pilosités ressemblent plutôt à des serpents ou à des tentacules. Les mains elles-mêmes rappellent des pieuvres et les jambes se terminent par des sortes de queues de poissons et non par des pieds humains. Si l'un des investigateurs prend la statuette dans sa main, il éprouvera une répulsion inexplicable au contact de la pierre, sèche en apparence, mais qui s'avère gluante et modelable au toucher.

Si on le questionne sur l'origine de cet objet, Fischer répond qu'il l'a acheté dans un magasin de curiosités locales, il ne se rappelle plus où. Peut-être était-ce à Castronegro, une petite ville située soixante kilomètres au Nord de Silver City. Si les investigateurs réussissent un jet de Mythe de Cthulhu, ils s'apercevront que la statuette représente une Larve Stellaire, voire Cthulhu en personne.

* *Le coffre* est d'un modèle spécial; il faudra un expert pour parvenir à l'ouvrir. Si les bureaux de la compagnie sont pris d'assaut par les mineurs, il y a 30 % de chances qu'il se trouve parmi les grévistes un ouvrier capable de le forcer. Si les investigateurs ont envisagé cette possibilité à l'avance, cette probabilité passe à 50 %.

Le coffre renferme divers actes notariés, tels que les titres de propriété de la résidence des frères Beasley et du siège de la société à Coppertown. Du vendredi soir au samedi midi, on y conserve aussi la paye des mineurs (en liquide).

Les investigateurs pourront également y trouver les registres de la compagnie, soigneusement tenus à jour par le comptable Baylor. Celui-ci tient aussi les livres de comptes où sont consignés les pertes et profits réels de l'entreprise (il y en a deux dans le coffre) ainsi que des cahiers truqués, ceux qu'il présente aux visiteurs, et dans lesquels il fausse les données correspondant à la production des deux puits.

* *Les tiroirs du bureau* sont eux aussi verrouillés (FOR 10), mais il est beaucoup plus facile d'en venir à bout. On y trouve des documents concernant le fonctionnement des deux mines. Un jet de Trouver Objet Caché réussi révèle également la présence d'une facture de foreuses mécaniques utilisables par un homme seul; une note manuscrite précise qu'elles seront introduites d'ici une semaine dans la Dame de Cuivre.

Si Green se trouve avec les investigateurs, ou s'ils lui parlent de leur découverte, il leur expliquera que l'arrivée de ces machines risque d'être mal acceptée par les mineurs, car elle entraînera des licenciements. De fait, la nouvelle de leur mise en service peut être utilisée pour déclencher une grève.

Le tiroir du bas renferme une grande enveloppe contenant des coupures de journaux de Silver City se rapportant aux accidents survenus dans les deux puits des frères Beasley. Si les investigateurs prennent le temps de les lire, ils s'apercevront qu'il y a eu bien plus d'accidents mortels dans le Grand Filon que dans la Dame de Cuivre.

Le bureau du Chef du personnel : C'est ici que se trouvent les dossiers et la table de travail de William Tunny. Celui-ci ne fait pas partie de la petite coterie des frères Beasley et d'ailleurs, depuis de nombreuses années, ce sont les contremaîtres de la mine qui décident des embauches et des licenciements, fixent le montant des salaires et accordent les augmentations. Les dossiers du chef du personnel sont précis mais mal tenus. Il faut dire que Tunny est alcoolique – il dissimule une bouteille de whisky presque pleine derrière le casier des dossiers "B" et une autre, pratiquement vide, au fond d'un des tiroirs de son bureau.

Si les investigateurs se penchent sur les dossiers du chef du personnel, un jet de Comptabilité réussi leur montrera vite que les mineurs du Grand Filon sont mieux payés que ceux de la Dame de Cuivre, qu'ils dépensent plus d'argent au magasin de la compagnie, qu'ils quittent moins souvent leur emploi (départs volontaires et licenciements confondus), surtout au cours des premières semaines qui suivent l'embauche, et qu'ils sont plus souvent victimes d'accidents mortels. Si les investigateurs ratent leur jet, il leur faudra éplucher les documents pendant trois heures pour arriver aux mêmes conclusions.

William Tunny

William Tunny : Personnage nerveux et sans volonté, il est excessivement jaloux de Fischer et de Crawford, qui sont bien mieux payés que lui. Si les investigateurs font la tournée des saloons, ils le trouveront sans peine. Quelques verres et un jet de Baratin réussi suffiront à lui délier la langue : d'après lui, "Il y a quelque chose de louche chez les Beasley, et peut-être aussi chez Crawford et Fischer". Les rares fois où les deux frères lui ont rendu visite dans son bureau, Tunny a ressenti de curieuses nausées. Quant à Fischer et Crawford, ils s'enferment souvent dans le bureau du manager et passent fréquemment leurs soirées dans la propriété que les frères Beasley possèdent un peu à l'écart de la ville.

Le chef du personnel n'a pas de preuves précises, mais il estime que la fréquence des accidents mortels est anormalement élevée dans le Grand Filon et que Fischer semble s'en soucier comme d'une guigne. Tunny a fait quelques propositions visant à améliorer la sécurité, mais elles ont toujours été ignorées. Au bout de quelques tournées de plus, il avouera que sa femme cherche à lui faire quitter son travail. S'il évite les histoires et ne donne pas sa démission, c'est simplement par peur de ne pas retrouver un emploi aussi bien payé.

Tunny explique aussi que les frères Beasley sont des solitaires qui ne fréquentent pratiquement personne. Ils laissent à Fischer le soin de gérer les mines et ne se montrent que

rarement aux réunions de l'Association des Propriétaires Miniers – ces derniers ne les aiment d'ailleurs guère, les trouvant peu sociables.

Le bureau du Comptable : C'est ici que travaille John Baylor, le comptable de la compagnie. De même que le chef du personnel, il ignore tout des macabres activités des frères Beasley.

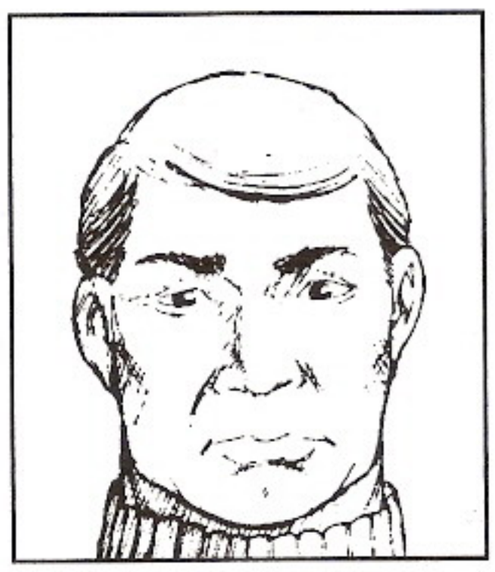
La nuit, les registres de la compagnie sont conservés dans le coffre de Fischer, mais le bureau de Baylor referme nombre de cahiers de comptes et le facturier de la société – que les investigateurs pourront consulter s'ils parviennent à s'introduire dans cette pièce.

Un jet de Comptabilité réussi et deux bonnes heures de travail permettront à nos amis d'arriver aux conclusions suivantes

* Les investissements en matériel ont été bien plus importants dans la Dame de Cuivre que dans le Grand Filon.

* Les salaires des mineurs du Grand Filon sont bien supérieurs à ceux de leurs collègues de la Dame de Cuivre.

* Le rendement de la Dame de Cuivre est presque quatre fois plus important que celui du Grand Filon.



John Baylor

John Baylor est un jeune homme intelligent, honnête, et travailleur. Cela fait peu de temps qu'il travaille pour les frères Beasley et il ignore tout de leurs macabres activités. Comme le veut l'éthique de sa profession et le simple respect de soi, il ne divulgue aucune information sans avoir l'accord préalable de ses employeurs.

Ambitieux, Baylor espère se faire embaucher par une entreprise plus importante, au sein de laquelle il aura des chances de "prendre du galon". Il veut quitter la Beasley Mining Company avec des références irréprochables.

Peu désireux de scier la branche sur laquelle il est assis, il ne se soucie guère de ce que Fischer et Crawford faussent régulièrement les registres de fonctionnement des mines. De plus, il est suffisamment raciste pour estimer que les Blancs du Grand Filon méritent leurs salaires élevés et que les Mexicains sont tous des feignants qu'il faut sans cesse houspiller.

La Maison De Crawford.

Si les investigateurs profitent de l'absence de Crawford pour visiter sa demeure, ils découvriront une petite maison avec une chambre unique, située un peu à l'écart de la ville. La seule pièce vraiment intéressante est la bibliothèque, où s'entassent des traités ésotériques pour la plupart consacrés à l'alchimie.

Leur présence vient confirmer les indices découverts dans le bureau de l'ingénieur, mais ces ouvrages ne renseigneront guère les investigateurs sur les dangers qui les menacent.

Si nos amis examinent les étagères de livres, un jet de Trouver Objet Caché réussi leur révélera la présence d'un mince carnet de notes rangé à côté d'un imposant ouvrage en hébreu. Crawford y a griffonné ses observations sur les étranges rituels chthoniens auxquels il a eu l'occasion d'assister. S'il a imprudemment conservé ces preuves accablantes de sa participation à des rites sanglants, c'est qu'il espérait en déduire des informations que ni les frères Beasley ni les Chthoniens eux-mêmes ne semblaient vouloir lui donner. Peut-être pensait-il aussi que personne ne pourrait déchiffrer sa sténo très personnelle. De fait, il faudra 1D6 heures aux investigateurs pour décoder les premiers paragraphes du carnet *(voir annexe)*.

Si les investigateurs prennent ces notes au sérieux, elles leur permettront d'en apprendre un peu plus long sur les mystérieuses activités des frères Beasley et de leurs complices, ainsi que sur les horribles scènes qui se déroulent au fond du Grand Filon. Le carnet ne comporte cependant aucune date et les noms y sont remplacés par leurs initiales. Il est de plus truffé de descriptions apparemment délirantes et, les corps des victimes ayant disparu, il ne peut avoir valeur de preuve devant un tribunal– si ce n'est pour démontrer que Crawford est fou à lier !

Si les investigateurs emportent ce précieux document, l'ingénieur s'en apercevra dans les 24 heures et alertera aussitôt les frères Beasley – tout en se gardant bien de leur parler du contenu du carnet qui a disparu.

Les Hommes de Main De Fischer.

Fischer s'est assuré les services d'une bande de gros bras qui suivent ses ordres les yeux fermés. Plusieurs d'entre eux ont participé aux rites sacrificiels offerts aux Chthoniens et ça ne leur poserait aucun cas de conscience de passer à tabac, voire d'abattre, les investigateurs. Si les frères Beasley et leur manager réalisent que ces derniers représentent une sérieuse menace, ils n'hésiteront pas à employer la violence pour les éloigner de la ville ou les éliminer purement et simplement.

Pour commencer, leurs hommes de main mettront les chambres des investigateurs sens dessus dessous. A priori, ils cherchent à découvrir les véritables motifs de leur présence en ville, mais ça ne les empêchera pas de faire main basse sur tous les objets de valeur (bijoux, armes, liquide, ouvrages de magie, etc...).

Si nos amis ne saisissent pas immédiatement l'avertissement, ceux d'entre eux qui se promènent seuls la nuit seront passés à tabac. Dans un premier temps, les gorilles de Fischer ne cherchent pas à tuer mais à impressionner ("Tirez-vous d'ici si vous ne voulez pas y rester définitivement", "La curiosité est un vilain défaut... Quittez la ville et n'y revenez plus !"). Les victimes en réchappent mais elles subissent 3 à 4 points de dommages.

Viennent ensuite les tireurs embusqués, les tarentules glissées dans la literie, etc...

La police écoutera attentivement les investigateurs et se risquera peut-être à agir s'ils lui fournissent une description précise des agresseurs ou quelqu'autre indice de leur identité... Mais l'enquête sera de courte durée ! Vous trouverez les caractéristiques des hommes de main de Fischer à la fin de cette aventure.

LES RUINES

Les investigateurs apprendront ce qui suit au cours d'une conversation avec Tyler Freeborn. De manière tout à fait fortuite, ce dernier a découvert dans le flanc de la montagne une cavité plus profonde que tous les vestiges troglodytiques de Gila explorés à ce jour (le jeune anthropologue la fera visiter aux investigateurs s'ils se lient d'amitié).

LE CARNET DE CRAWFORD

"Suivi les Bs dans une galerie souterraine jusqu'à une salle apparemment située sous le puits. F nous y attendait avec un ouvrier finlandais suppliant, couché à terre pieds et poings liés. Surprise de nous voir arriver, notre victime s'est mise à jurer. E l'a frappée et bâillonnée tandis que W m'expliquait que "ce crétin avait été spécialement "préparé" pour les créatures". Il a ajouté que nous devrions nous reculer et rester parfaitement immobiles lorsqu'apparaîtraient les monstres. Peu après, le premier d'entre eux s'est enfin montré.

Son approche fut annoncée par une bouffée d'air âcre et fétide échappée d'une des galeries, et par une étrange sensation d'engourdissement qui nous a tous laissés incapables du moindre mouvement. Gaz anesthésiant ? W penche pour une sorte d'hypnose.

Le monstre était terrifiant. Enorme, doté de nombreux bras, dépourvu de jambes et d'organes sensitifs visibles. Mode de déplacement reptilien. Penser que de tels mystères demeurent inviolés ! La créature était recouverte de mucosités de couleur claire, luisant à la lueur des torches. Se procurer un échantillon. Appendices octopoïdes capables de manipulations délicates. Couleur : blanc à gris clair, bleu noir au creux des ventouses. Pas de vaisseaux apparents. Le monstre s'est approché du Finlandais, puis de moi. Point commun : nouveaux venus ?

Ressenti une vive douleur cérébrale, ne se rapprochant de rien de connu. W a dit quelque chose que je n'ai pas compris et la désagréable sensation s'est dissipée. La créature a reculé en rampant et W s'est avancé avec un couteau. J'étais toujours incapable de bouger. W a tranché les liens du Finlandais, mais celui-ci est resté immobile.W a demandé à E de le déshabiller, puis tous deux nous ont rejoints.

D'autres créatures ont alors surgi des galeries, certaines plus grandes, d'autres plus petites que la première. Un énorme monstre, d'un bleu argenté teinté de noir semblait les commander. Elles ont formé un cercle autour de l'ouvrier. Difficile de voir la suite de la scène. Libéré de son hébétude, celui-ci a poussé un hurlement.

Les créatures émettaient un bourdonnement sourd. W les surnomme taupes martiennes, parce qu'il pense qu'elles viennent d'une autre planète. Ridicule, comme tout ce qu'il dit !

Pas de ligne mélodique, mais le rythme des bourdonnements varie. Chaque monstre a saisi le corps du Finlandais à l'aide d'un de ses tentacules pour le soulever et le reposer à terre. La victime hurlait de douleur. Les terrifiantes créatures semblaient moduler l'intensité de sa souffrance. Pourquoi ? Difficile de distinguer la suite : une lueur ou une brume verdâtre se dégageait du cercle et envahissait la salle.

Je commençais à ressentir l'effet de leur "fluide". Incroyablement tonique. Rien qu'à l'évoquer, je retrouve mon exaltation du moment. Chaque hurlement faisait de moi un surhomme, incroyablement viril. Impossible qu'il se soit simplement agi d'hypnose, mais je serais bien incapable de déterminer la nature de ce "fluide". Quatre heures ont passé en l'espace d'une seconde !

Les hurlements se sont finalement tus. Les créatures ont reposé la dépouille du Finlandais à terre mais leur mélopée résonnait encore. Hypnotique, exaltante. Elles ont finalement abandonné le cadavre nu sur la pierre et sont réparties comme elles étaient venues. E et deux contremaîtres ont rhabillé le finlandais – où ce qu'il en restait – et évacué sa dépouille. W était satisfait. Il me savait converti. Il nous a guidé le long de la galerie qui mène à sa maison et, une fois arrivés, nous a servi un brandy tout en parlant d'un ton neutre de ses grands projets.

(*Suit un passage très voisin du récit ci-dessus*) La sensation d'engourdissement se dissipe et cette fois, W nous propose de nous avancer pour examiner le corps. Je m'attendais à le découvrir en lambeaux, mais il semble intact. Il porte simplement de nombreuses marques de brûlures circulaires, apparemment aux endroits où les tentacules des monstres s'étaient agrippés. Le visage exprime par contre une horreur indicible. Je m'attarde discrètement et prélève un échantillon de mucosité que je glisse dans une fiole de réactif avant de rattraper les autres.

(*Un autre jour*) Les tests révèlent simplement que les sécrétions des monstres contiennent des substances minérales. Impossible de déterminer si elles sont ou non de nature organique. Il faut dire que la biologie n'est pas mon fort. Ai discuté avec F; comme les Bs, il est persuadé que le pouvoir des créatures est de nature psy. C'est difficile à déterminer. La dernière "cérémonie" semble le confirmer, mais comment le prouver de manière scientifique ? Mes livres ne m'aident guère. De Sartoris me serait peut-être plus utile, si je parviens à mettre la main dessus.

(*La nuit suivante*) Etranges créatures... Que retirent-elles de ces rituels ? Peut-être un sentiment de puissance bien supérieur à celui que nous éprouvons ? Des sensations proches de celles que procure l'opium ? Sans doute quelque chose de bien différent... Si seulement je pouvais faire autopsier les corps ! Mais ce serait bien trop dangereux. Se procurer des traités de médecine ou d'anatomie et exhumer des cadavres ? Ou plus simplement graisser la patte à E pour en obtenir un juste après le sacrifice ?

(*L'après-midi, un autre jour*) Le rituel est toujours le même. Ai maintenant mémorisé le rythme mais pas les paroles. W refuse de me les expliquer, il dit que je finirai par comprendre. La nuit dernière, je suis sûr qu'il psalmodiait avec Eux. Le fluide agit-il mieux ainsi ? F dit que ce sont les monstres qui ont indiqué à W l'emplacement du riche filon de la Dame de Cuivre. Ça fait partie du marché.

(*Une autre nuit*) Une des créatures a littéralement jailli d'une paroi de la galerie. J'ai failli ne pas m'en apercevoir tant cela a été rapide ! La chaleur était étouffante, la pierre est devenue incandescente et elle a fondu. Les tentacules agissaient si vite qu'on ne pouvait les suivre. Ils étalaient la roche liquéfiée de manière à former les parois de la nouvelle galerie. Le rocher avait-il fondu sous l'effet de la chaleur ou d'une étrange réaction chimique ? Encore un mystère ! Un acide ? Et qu'était devenue la masse minérale ? Elle n'était quand même pas partie en fumée ! Les Bs s'en fichent peut-être, mais pas moi !

(*Un autre jour*) Impossible de tirer quoi que ce soit des tests effectués sur les mucosités prélevées.

(*Un autre jour*) Certains échantillons de roche laissent penser à une transformation de type ignée, mais l'analyse révèle aussi des altérations aberrantes. Les structures cristallines ont été modifiées d'étrange manière, certainement pas par la seule chaleur. Le résultat est une substance incroyablement résistante, à rapprocher des lames de sabres japonais. Il y a là de quoi faire fortune ! C'est certainement une des clefs de la transmutation. Les Bs pensent avoir une mine de cuivre, mais ils possèdent une véritable mine d'or !

Les monstres utilisent-ils ce matériau pour ériger des monuments ou simplement pour consolider leurs galeries ? Je me demande toujours ce qu'il advient de la masse minérale manquante. Effectué toutes les expériences possibles, sans résultat !

(*Une autre nuit*) Incroyable ! Trois hommes en neuf heures ! Merveilleux sentiment de puissance et de régénération... Partageons-nous leur expérience, ou bien n'en récoltons-nous que les miettes ? Le rythme de leur mélopée s'accélérait jusqu'à la folie, la cacophonie complète. J'en sors épuisé. C'est comme une abominable gueule de bois. J'ai à peine la force d'écrire.

Les créatures sont parties en abandonnant derrière elles cinq sphères blanches. J'ai d'abord pensé qu'il s'agissait de quelque précieux présent, qu'il fallait y voir un symbole.... Mais W nous a dit que nous ne devions en aucun cas les toucher. Il a ajouté que le phénomène s'était déjà produit deux ans auparavant, avec trois sphères seulement. Il avait ordonné à l'un de ses contremaîtres d'en prendre une, mais un monstre avait aussitôt surgi et tué le malheureux".

Après avoir longuement discuté avec le sorcier du village Xuntani, Freeborn était arrivé à la conclusion que ces Indiens, aujourd'hui installés en bordure du Rio Grande, près des chutes de Fort Seldon, habitaient à l'origine les falaises de Gila, au Nord de Silver City. Cherchant à comprendre les raisons de leur migration, l'anthropologue avait alors visité les ruines de leur premier village. Tandis qu'il explorait la cavité située le plus au Nord du site déserté, le sol s'était brusquement dérobé sous ses pieds et il avait fait une chute de quelques trois mètres, se fracturant le bras en touchant le sol.

La salle dans laquelle il s'était retrouvé comportait la traditionnelle échelle de bois permettant d'accéder à une ouverture dans la voûte. Bien qu'elle fut antique, l'atmosphère fraîche et sèche l'avait conservée en parfait état... heureusement pour Freeborn !

Après une pénible escalade et plusieurs heures de marche – véritable torture pour son bras blessé – le jeune homme était rentré chez lui. Il était retourné sur place quelques semaines plus tard afin d'explorer la mystérieuse salle. Il s'agissait d'une cavité circulaire d'environ six mètres de diamètre, une *kiva* utilisée pour les cérémonies religieuses et dans laquelle débouchait une sombre galerie. Promenant sa lanterne devant les parois, l'anthropologue eut la surprise de découvrir nombre de fresques parfaitement conservées.

Si le style des fresques lui était familier, les thèmes représentés ne ressemblaient à rien de ce qu'il lui avait été donné de voir jusque là dans des livres ou sur le terrain classique. Avec une excitation et une inquiétude croissantes, il parvint à reconstituer des images d'hommes terrifiés et les silhouettes – rappelant celles de pieuvres – des monstres qui les dévoraient.

Les parois de la galerie menant à la salle couverte de fresques étaient étonnamment lisses, rappelant le basalte ou le verre fondu. A environ soixante mètres du flanc de la montagne, la voûte effondrée obstruait entièrement le passage. (Pelles, pioches et dynamite n'y pourraient rien : les Chthoniens rendus furieux par le départ des indiens, ont entièrement saccagé leur propre ouvrage).

Visite Des Ruines

Si les investigateurs décident de visiter les ruines, Freeborn les conduit lui-même sur place. Il faut compter trois jours de voyage. Au Nord de Coppertown, les routes ne sont pavées que sur une quinzaine de kilomètres. Passé Mimbres, nos amis doivent louer des chevaux pour parcourir les quelques trente kilomètres qui les séparent des vestiges troglodytiques, classés monument historique depuis 1907. Leur route, qui à présent mérite plutôt le nom de piste, quitte la vallée de la Mimbres River en un point marqué par de hautes falaises de grès rouge. Elle s'élève ensuite dans la nature sauvage, le long de la paisible vallée de Sapillo Creek. Cette partie du voyage est agréable et sans difficulté particulière *(voir carte en annexe)*.

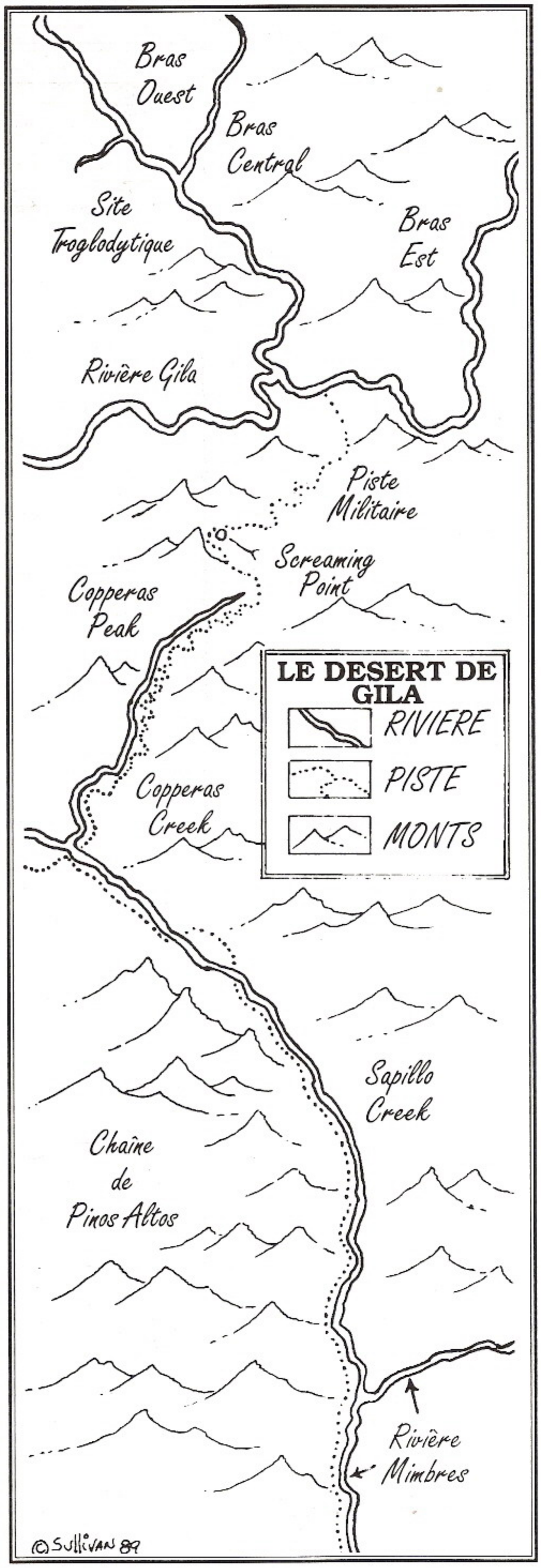
Les investigateurs découvrent un paysage de prairies parsemées de résineux, avec des collines qui s'élèvent en pente douce à partir du fond de la vallée. Le chant des fauvettes et des étourneaux à ailes rouges accompagne le pas des chevaux et l'on entrevoit parfois un chevreuil derrière les arbres.

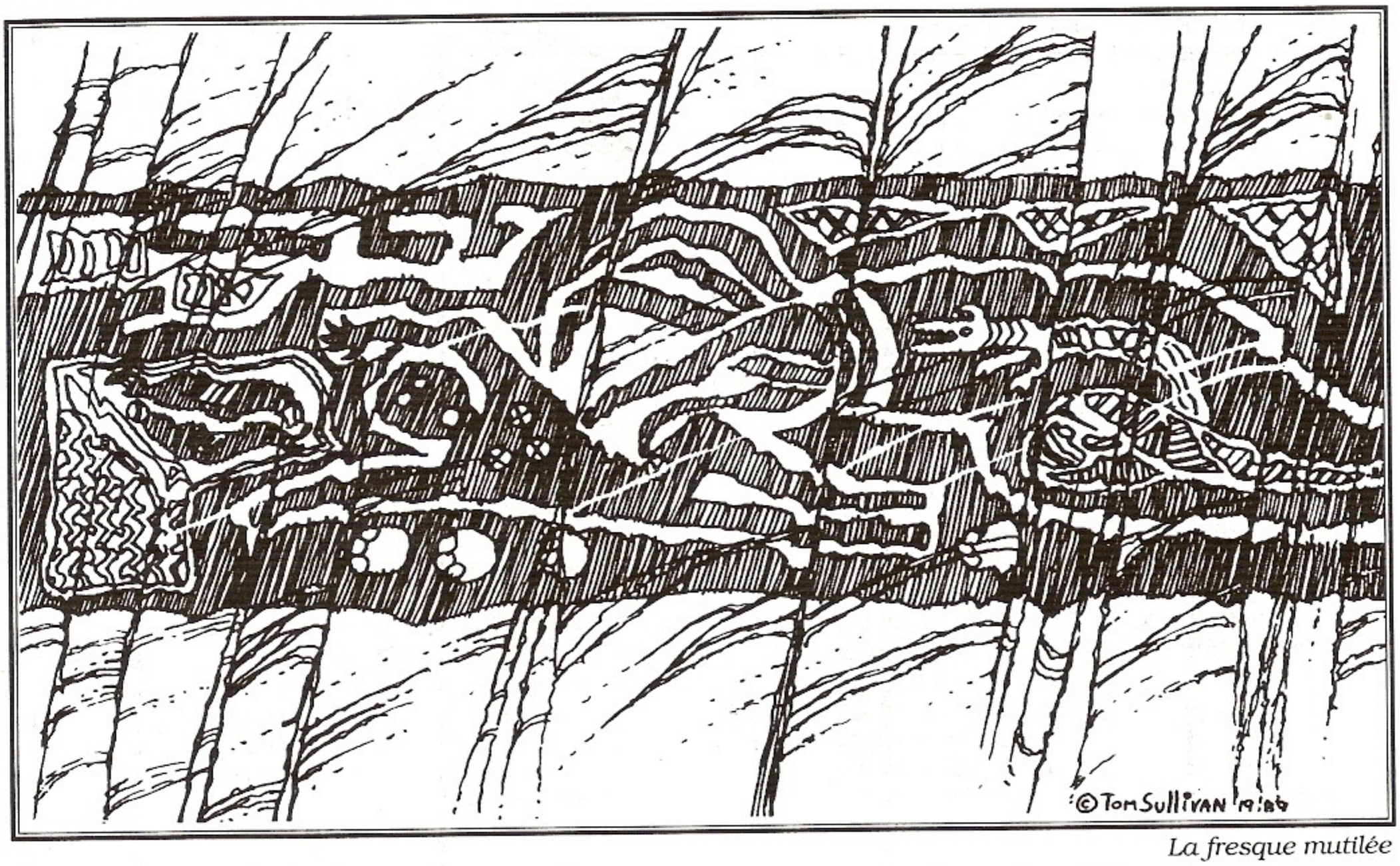
Lorsque nos amis atteignent le Copperas Creek, les choses se compliquent : la piste devient sinueuse, elle s'enfonce dans d'arides montagnes. Les investigateurs s'élèvent de quelques 600 mètres dans une végétation de bush. Lorsqu'ils approchent du sommet, pas très loin de Screaming Point, ils commencent à découvrir parmi les arbres des sentinelles de roc, qui jaillissent, isolées et nues, de la pente abrupte. Cette portion du parcours risque d'être assez pénible pour les personnages sujets au vertige.

Vient ensuite la descente, non moins acrobatique. La petite troupe suit la "piste militaire", franchit le Jordan Canyon et débouche sur le Bras Est de la Gila River. Près de l'endroit où ce cours d'eau rejoint la rivière, nos amis découvrent une série de sources chaudes, idéales pour se reposer.

La vallée devient ensuite plus étroite, les flancs de la montagne se resserrant de part et d'autre du cours d'eau.

D'impressionnantes falaises et des blocs de rochers érodés dominent la rivière et s'élèvent au-dessus de la forêt, qui se fait plus sombre et presque inquiétante. Tandis que nos amis remontent cette vallée peu hospitalière,Freeborn





La fresque mutilée

leur montre différents indices du passage des Indiens, dont un village presque entièrement détruit, juché sur une colline, près de l'endroit où se rejoignent le Bras Central et le Bras Est de la Gila River.

Freeborn et ses amis s'engagent ensuite dans un canyon situé au sud du Bras Ouest de la Gila River et dont l'entrée étroite est difficile à déceler. Ils découvrent alors une immense falaise sur leur droite et, à leur gauche, de hauts murs de pierres extrêmement abrupts, par endroits envahis d'herbes et de broussailles. Du ruisseau, il est impossible de distinguer le site troglodytique. Les investigateurs devront abandonner les chevaux à l'entrée du canyon et continuer à pied, se frayant péniblement un chemin dans le lit envahi de buissons d'un ruisseau à sec. Le torrent a érodé la roche d'un noir terne, laissant derrière lui l'espèce d'étroit couloir sombre dans lequel se faufilent nos amis.

Les investigateurs trouvent sur leur chemin plusieurs serpents à sonnette, impressionnants par leur taille. Ces derniers ne semblent nullement effrayés par les nouveaux venus, qu'ils regardent passer sans bouger d'un pouce. Ils ne font même pas crisser les écailles de leur queue, comme le font d'ordinaire les reptiles de cette espèce.

Freeborn confie aux investigateurs qu'il a trouvé ces serpents à la même place chaque fois qu'il est venu ici et suggère de les laisser tranquilles, par respect pour les croyances de ses amis indiens. Si on ne les inquiète pas, ces Enfants de Yig se montrent pacifiques. Par contre, si les investigateurs s'avisent d'utiliser contre eux des bâtons ou des armes à feu, les reptiles compensent vite leur vulnérabilité par la force de leur nombre et finissent par constituer une sérieuse menace (*pour les caractéristiques de ces animaux, voir page 40*).

Après avoir escaladé les rochers parsemés de petits chênes et de sapins de Douglas qui se dressent sur sa droite, la petite troupe aperçoit enfin le site troglodytique - une série de cavités creusées assez haut dans la pente abrupte. Freeborn guide ses amis à travers une succession de salles obscures aux parois de pierre pâle avant d'arriver sur les lieux de sa découverte. Escalader les rochers que surplombe l'étroite entrée de la kiva n'est pas chose facile. Toujours en tête de la petite troupe, le jeune anthropologue gravit une série de petites marches usées, taillées à même le roc par les premiers habitants du lieu. Une fois en haut, il conduit les investigateurs jusqu'à la kiva, dont il a soigneusement dissimulé l'entrée qu'il veut garder secrète jusqu'à la publication de son étude. En descendant l'échelle en bois, nos amis sont surpris par l'atmosphère fraîche et humide de la salle. A l'aide des torches ou des lampes qu'ils ont amenées, ils examinent les fresques.

Ils arrivent aux mêmes conclusions troublantes que Freeborn. De plus, s'ils réussissent un jet de Trouver Objet Caché, ils découvriront qu'une forme ophidienne a été hâtivement gravée sur une peinture plus ancienne représentant un monstre octopoïde. Un jet de Mythe de Cthulhu réussi leur apprendra qu'il s'agit d'une représentation de Yig, le dieu serpent (*voir l'illustration ci-dessus et l'annexe*).

C'est dans cette kiva que les Indiens Xuntani offraient leurs sacrifices aux Chthoniens - jusqu'à ce qu'ils découvrent le moyen de gagner la protection de Yig. S'ils veulent comprendre l'énigme des mines Beasley, il est indispensable que les investigateurs apprennent l'existence de la kiva et qu'ils l'explorent soigneusement; sans quoi ils ne pourront rencontrer les Chthoniens qu'en "chair et en os", au fond du Grand Filon. S'ils se trouvent nez à nez avec les monstres sans s'y être préparés, ils n'ont aucune chance d'en réchapper.

Un lieu où pendant des siècles se sont déroulées des scènes aussi atroces conserve une étrange "empreinte psychique" à laquelle sont sensibles les individus les plus émotifs. Si Freeborn et ses amis passent la nuit sur place, l'investigateur qui possède l'indice de Santé Mentale le moins élevé rêvera d'être humains livrés en pâture à des monstres aux silhouettes indistinctes et s'éveillera en hurlant. S'il

passe une deuxième nuit dans les ruines, des images de larves chthoniennes parfaitement identifiables viendront se mêler à ses cauchemars.

Ces rêves étranges amèneront sans doute Freeborn – peut-être accompagné des investigateurs – à retourner dans le village indien où il a commencé ses recherches.

Le Village Indien

Awa Popeno, le sorcier, ne se fait pas prier pour raconter une nouvelle fois l'histoire de l'exode qui a conduit sa tribu dans la vallée. Selon la légende, c'est le dieu protecteur des Indiens, Baholikonga (lisez Yig) qui l'a guidée vers de nouvelles terres; mais les raisons exactes de l'exode ont été oubliées.

Les Xuntanis ne se rappellent plus des atrocités commises par les Chthoniens à l'encontre de leur peuple; ces souvenirs sanglants se sont effacés de leur mémoire. Confrontés à la lente extermination de leur tribu, les lointains prédécesseurs d'Awa Popeno avaient découvert le moyen d'entrer en contact avec Yig (l'antique Dieu Serpent des Indiens d'Amérique) et de gagner sa protection.

Les Chthoniens sont immunisés contre le venin des enfants de Yig, aussi le Dieu Serpent apprit à ses adorateurs à se protéger par la ruse : il leur enseigna comment fabriquer des objets "conjuratoires" et leur ordonna de quitter les montagnes arides pour s'installer près du lit humide de la rivière, où il pourrait plus aisément les défendre contre les monstres.

Il leur apprit aussi une incantation magique qui leur permettrait de tenir les Chthoniens à distance. Le village troglodyte fut donc abandonné et les proies faciles que constituaient les Xuntanis échappèrent aux Chthoniens. Furieux, ces derniers provoquèrent toute une série de terribles tremblements de terre qui détruisirent nombre de villages indiens et amenèrent bien d'autres tribus à s'exiler loin des montagnes.

Les Chthoniens poursuivirent les Xuntanis jusqu'à leur nouveau campement, mais les objets magiques, l'incantation, et la nappe phréatique sur laquelle était construit le village les obligèrent à partir chercher leur pitance ailleurs. Cela fait à peine quelques dizaines d'années qu'ils ont commencé à s'intéresser à Coppertown et ses environs, où la découverte de gisements de cuivre, d'or, d'argent et de divers autres minéraux a entraîné l'afflux massif des mineurs.

S'ils veulent réussir leur mission, il est essentiel que les investigateurs rencontrent Awa Popeno – à moins que ce ne soient des vétérans particulièrement bien équipés. A défaut, Freeborn, qui s'est lié d'amitié avec le sorcier, peut se procurer un ou plusieurs objets conjuratoires Xuntani et apprendre l'incantation magique. Sans ces protections, nos amis risquent fort de trouver une mort peu agréable au fond du Grand Filon lorsque les Chthoniens s'apercevront de leur présence.

Awa Popeno

Ce sorcier plus que centenaire est vénéré par sa tribu. C'est un mince vieillard aux cheveux blancs, remarquable par sa résistance et sa finesse d'esprit. Il connaît bien l'histoire de son peuple et sait guérir nombre de maux en utilisant des plantes ou des pratiques magiques. C'est lui qui est chargé d'instruire les futurs "hommes-médecine" et d'organiser les traditionnelles cérémonies religieuses du village.

Awa Popeno

Awa Popeno apprécie Freeborn parce que le jeune anthropologue respecte les Xuntanis et leurs traditions. Le sorcier peut raconter nombre de légendes et de contes étranges se rapportant à l'histoire de son peuple. Dans son village, il est le seul à connaître les incantations permettant d'invoquer Baholikonga, d'entrer en contact avec les Chthoniens ou de se défendre contre eux – cela dit, il ignore la nature exacte de ces derniers et ne sait pas que les sorts protecteurs sont dirigés contre eux.

Vous trouverez les caractéristiques du vieux sorcier en page 39 de cette aventure.

Si Freeborn informe Awa Popeno de sa découverte dans les ruines de Gila, le vieil Indien se montre vivement intéressé : lui aussi aimerait en savoir plus sur l'exode de son peuple. Il refuse de se rendre sur place de crainte d'offenser Baholikonga, mais il demande à l'anthropologue de lui ramener des dessins précis représentant la kiva et des fresques.

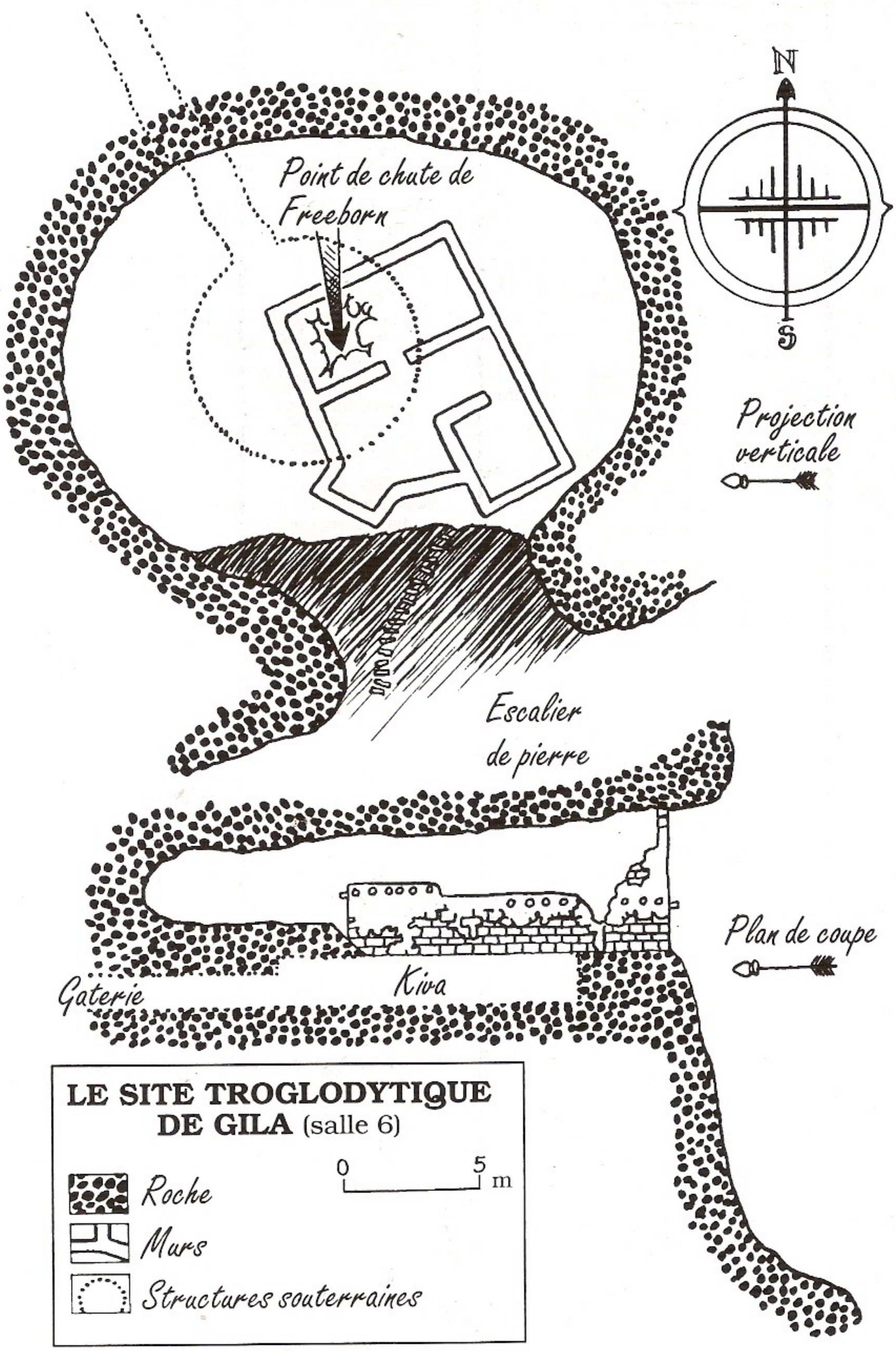
Si Freeborn lui apporte quelques croquis, le sorcier passe plusieurs jours à les étudier, les comparant avec les reliques les plus anciennes qu'il possède. Lorsque le jeune homme revient le trouver, il lui confie que les "mille cordes" (les tentacules des Chthoniens lui apparaissent comme des lassos) sont sans nul doute les monstres contre lesquels Baholikonga a jadis protégé sa tribu. Il ajoute que la gravure mystérieuse représente le Dieu Serpent, et qu'elle a sans doute été exécutée juste avant que les Xuntanis ne fuient les montagnes.

De lui-même, le vieux sorcier ne donne pas d'autres précisions, mais il est probable que soit Freeborn, soit les investigateurs, lui demanderont des détails plus précis. Dans ce cas, Awa Popeno leur indique que 1°) Les lignes stylisées tracées sur le corps du serpent représentent l'élément aquatique. 2°) Les deux mains esquissées symbolisent la faculté que possède le dieu de prendre une apparence humaine. 3°) Les deux oiseaux expriment la dualité entre la vie et la mort. 4°) Les figures dessinées au-dessus de la créature, à côté des oiseaux, sont des flammes.

Le vieil Indien peut aussi conter des légendes se rapportant aux relations qu'entretenaient les Xuntanis avec leurs dieux. Il ne mentionnera cependant pas les sacrifices humains pratiqués jadis par son peuple, bien qu'il soit excessivement troublé par cette découverte. L'étude des croquis permet également au sorcier de comprendre pourquoi Baholikonga a ordonné à sa tribu de venir s'installer sur le site du village actuel : la proximité de l'eau semble être néfaste aux "mille-cordes".

Une fois que les investigateurs auront établi une corrélation entre le mystère du Grand Filon, l'étrange mort de Thornton, et les monstres tentaculaires, nul doute qu'ils tenteront de convaincre Awa Popeno de leur prêter une ou plusieurs "Etoiles de Baholikonga" afin qu'ils puissent les utiliser comme protection contre les Chthoniens. Tyler Freeborn a beau être un ami du vieil Indien, un jet de Discussion et un jet d'Eloquence réussis seront nécessaires. Le sorcier doit avant tout penser à sa tribu, et il est toujours dangereux de se mêler des affaires des dieux !

Les investigateurs auront moins de mal à le convaincre de leur enseigner l'incantation protectrice suivante :


N
S
Point de chute de Freeborn
Projection verticale
Escalier de pierre
Plan de coupe
Kiva
Galerie
LE SITE TROGLODYTIQUE DE GILA (salle 6)
0
5
m
Roche
Murs
Structures souterraines
©Sullivan89

LES MYTHES ET LÉGENDES XUNTANI

Anthropologue de métier et archéologue d'occasion, Tyler Freeborn connaît la plupart des études publiées sur l'histoire et les croyances des Indiens. Les légendes traditionnelles contées par Awa Popeno rappellent celles que les chercheurs ont collectées auprès des Zunis, des Tusayans, des Tewas, des Hopis et des Navajos. Lorsqu'il campera le personnage du jeune anthropologue, le Gardien peut utiliser ces connaissances pour donner des informations aux joueurs ou au contraire les lancer sur de fausses pistes. Dans nombre de légendes collectées avant 1920, transparaissent des visions d'étranges mondes infernaux qui ne sont pas sans rappeler l'esprit et l'atmosphère des aventures de l'Appel de Cthulhu.

MYTHES DES MONDES INFERIEURS

D'après la plupart des légendes indiennes relatives à la création du monde, les hommes sont nés au plus profond des entrailles de la terre et ont dû lutter âprement pour franchir les frontières de trois mondes souterrains successifs, avant d'émerger à la lumière du soleil. Les citations ci-après sont extraites des travaux de plusieurs anthropologues et ethnologues ayant travaillé dans le Sud-Ouest des Etats-Unis avant 1920.

Si l'on en croit les vieux mythes indiens, l'endroit où furent créés les êtres humains – le premier et le plus profond des trois mondes souterrains – était plongé dans des ténèbres éternelles. Cosmos Mindeleff, qui a collecté nombre de légendes auprès de différentes tribus dans les années 1880, en donne la description suivante, empruntée aux Tusayans : "Tous les hommes vivaient entassés au plus profond des entrailles de la terre, dans une région sombre et humide. Leur corps était difforme et horrible à voir; ils vivaient dans d'atroces souffrances et l'air résonnait de leurs plaintes et de leurs lamentations incessantes".(1)

Frank Cushing, qui fit également des recherches sur le terrain dans les années 1880, nous fournit cette autre description : "Ce monde grouillait de créatures inachevées, qui rampaient dans les ténèbres et les immondices telles des reptiles; elles se piétinaient mutuellement, crachaient les unes sur les autres, et commettaient tant d'abominations que l'écho de leurs gémissements plaintifs emplit bientôt l'atmosphère et poussa les plus sages, lointains ancêtres des humains, à fuir cet enfer" (2).

Les légendes relatées par Awa Popeno recoupent ces grandes lignes, mais insistent plus particulièrement sur le caractère reptilien ou batracien de certains des monstrueux démons que les hommes cherchèrent à fuir après les avoir adorés.

Le vieux sorcier affirme aussi que les humains furent grandement aidés dans leur fuite vers la lumière par Baholikonga, le Grand Serpent à Plumes, dieu des Xuntanis. D'après lui, ceux qui ne voulaient ou ne pouvaient suivre Baholikonga sont demeurés dans les profondeurs souterraines, se transformant peu à peu jusqu'à devenir les "horribles et mystérieuses créatures des temps anciens" (2).

Du deuxième monde, Awa Popeno explique qu'il baignait selon les légendes dans une éternelle lumière rouge, et que lui aussi était trop immonde et trop dangereux pour que les humains puissent y prospérer.

C'est là, affirme le vieux sorcier, que s'est déroulé le terrible combat entre les adorateurs de Baholikonga, qui voulaient poursuivre leur ascension vers la lumière du jour, et les serviteurs des démons reptiliens, qui cherchaient à les en empêcher. Arrivé à ce point, il est bon de revenir aux légendes collectées par Cushing, où l'on trouve des descriptions de ces "pré-hommes" au sang froid comme celui des reptiles, dont "la peau squameuse ressemblait à celle des créatures des étangs. (...) Leurs yeux globuleux rappelaient ceux des chouettes; leurs oreilles membraneuses, celles des chauves-souris; leurs pieds palmés, ceux des bêtes qui foulent la terre spongieuse des marais... et selon qu'ils étaient jeunes ou vieux, leur queue était plus ou moins longue". (2).

Du troisième monde souterrain, Awa Popeno dit que c'était une vaste zone aride, peuplée de toutes sortes d'étranges créatures, dont des espèces de bisons et de chevreuils, paresseux et faciles à capturer. C'est pour cette dernière raison que nombre de "pré-hommes" s'écartèrent du chemin tracé par Baholikonga. Au lieu de poursuivre jusqu'à la vive clarté du soleil, ils restèrent en arrière, adorant de vieux dieux et construisant des cités primitives sous l'éternelle lumière bleue de leur monde désertique.

Si les investigateurs réussissent un jet de Mythe de Cthulhu, ils s'apercevront que ces légendes décrivant une succession de mondes souterrains ne sont pas sans rappeler celles des Indiens de l'Ouest de l'Oklahoma. A ce propos, les Gardiens anglicistes pourront lire l'interprétation faite par Zealia Bishop d'un manuscrit Zamacona du XVIème siècle découvert en 1928 près de Binger, Oklahoma ("The Mound" extrait de "The Horror in the Museum and Other Revisions"). Les trois univers souterrains y sont décrits sous les noms de N'Kai (où règnent les ténèbres éternelles), Yoth (domaine de la lumière rouge) et K'n-yan (région aride baignant dans un halo bleu). Le démon batracien qu'adoraient les hommes de N'Kai et de Yoth – mentionné par Awa Popeno et qui revient dans nombre de légendes indiennes – est en fait Tsathoggua.

Parce qu'ils évoquent d'horribles scènes se déroulant sous terre, ces récits devraient vivement intéresser les investigateurs, qui ne manqueront pas de faire des rapprochements avec leur enquête. Ainsi, peut-être s'imagineront-ils découvrir l'entrée du mythique K'n-yan dans les mines des frères Beasley... Naturellement, il n'en sera rien, mais les horreurs qui les attendent au fond du Grand Filon n'ont rien à envier à celles qu'ils auront pu imaginer !

BAHOLIKONGA, LE GRAND SERPENT A CORNE

Yig (ou Baholikonga pour les Indiens), protecteur des Xuntanis, est aussi décrit par Awa Popeno et dans diverses autres légendes comme le dieu qui règne sur les Eaux de la Terre et le gardien des Sources Sacrées. C'est d'ailleurs en partie pour cette raison qu'il a pu faire face aux Chthoniens. Les Indiens du village se le représentent comme une immense créature portant une corne unique au milieu du front. Il peut selon eux prendre l'apparence d'un homme et même, comme nombre d'autres dieux de part le monde, s'éprendre de femmes humaines.

YIG ET LES XUNTANIS

Bien qu'il prenne, selon les cultures, des formes diverses, Yig occupe une place importante dans la mythologie de tous les Indiens du Sud-Ouest des Etats-Unis. Ses "enfants" sont l'objet d'un grand respect et les "danses du serpent" sont traditionnelles dans nombre de tribus. Les Xuntanis les pratiquent régulièrement et le Gardien peut, s'il le désire, mettre en scène une cérémonie de ce genre au cours de l'aventure. Le point essentiel reste qu'Awa Popeno possède le pouvoir et les connaissances nécessaires pour entrer en contact avec Yig.

KOKOPELLI, LE JOUEUR DE FLUTE BOSSU

Pour finir, il nous faut encore mentionner le dieu de la fertilité, auquel les tribus du Sud-Ouest des Etats-Unis donnent quantité de noms différents, dont celui de Kokopelli. Représenté dans l'art indien sous les traits d'un joueur de flûte bossu, il est intimement associé avec la sexualité et la fertilité. Certaines légendes affirment que sa bosse est remplie de graines de fleurs et de plantes. La mythologie Xuntani, plus proche de la véritable nature de Shub-Niggurath, en fait une créature femelle, en perpétuelle gestation, connue sous le nom de "mère-aux-mille-enfants".

Awa Popeno connaît plusieurs légendes se rapportant à Kokopelli, mais il refusera catégoriquement d'invoquer cette divinité. Etant jeune, il avait tenté de le faire et l'expérience avait failli lui coûter la vie.

Si un investigateur réussit un jet de Mythe de Cthulhu, il reconnaîtra immédiatement Shub-Niggurath dans la description de Kokopelli faite par le vieil Indien. Là encore, le Gardien peut utiliser les connaissances mythologiques de Freeborn et les légendes contées par Awa Popeno pour maintenir les joueurs dans le doute et tester leur aptitude à choisir entre différentes pistes.

(1) (C. Mindeleff, "Traditional History of Tusayan", 8ème rapport annuel du *Bureau of American Ethnology*, 1886-1887. Washington, 1891).

(2) (Frank Hamilton Cushing, "Outlines of Zuni Creation Myths", 16ème rapport annuel du *Bureau of American Ethnology*, 1891-1892. Washington, 1896).

Ya na kadishtu nilgh'ri stell'bsna Shudde-M'ell,
K'yarnak phlege thor l'ebuma syha'h n'ghft
Ya hai kadishtu ep r'luh-eh Shudde-M'ell eeh,
S'uhn-ngh athg li'hee corr'e syha'h.

Awa Popeno ignore la signification de cette incantation, mais il sait qu'elle est censée éloigner les "mille-cordes". En fait, il s'agit d'une variante du Vach-Viraj, et les investigateurs qui la connaissent bénéficient d'un bonus de 10 % en Mythe de Cthulhu.

Si le vieux sorcier indien décide d'aider nos amis, il invoquera Baholikonga à leur insu et demandera au Dieu Serpent de leur accorder sa protection.

Si Tyler Freeborn se rend au village accompagné de Green, Awa Popeno refusera d'adresser la parole à ce dernier. Lorsque l'anthropologue reviendra seul, il lui expliquera que le peuple élu de Baholikonga ne peut avoir de relations avec les membres du I.W.W., car les affiches de cette organisation sacrilège représentent un serpent écrasé par

une botte, symbole offensant pour les Enfants de Baholikonga. Informé de ces réticences, Green commencera par se moquer des superstitions Xuntanis, mais, en bon syndicaliste, il transmettra l'information à ses camarades, de manière à ce qu'ils évitent d'utiliser les affiches en question dans les zones de peuplement indien.

Les Etoiles Métalliques

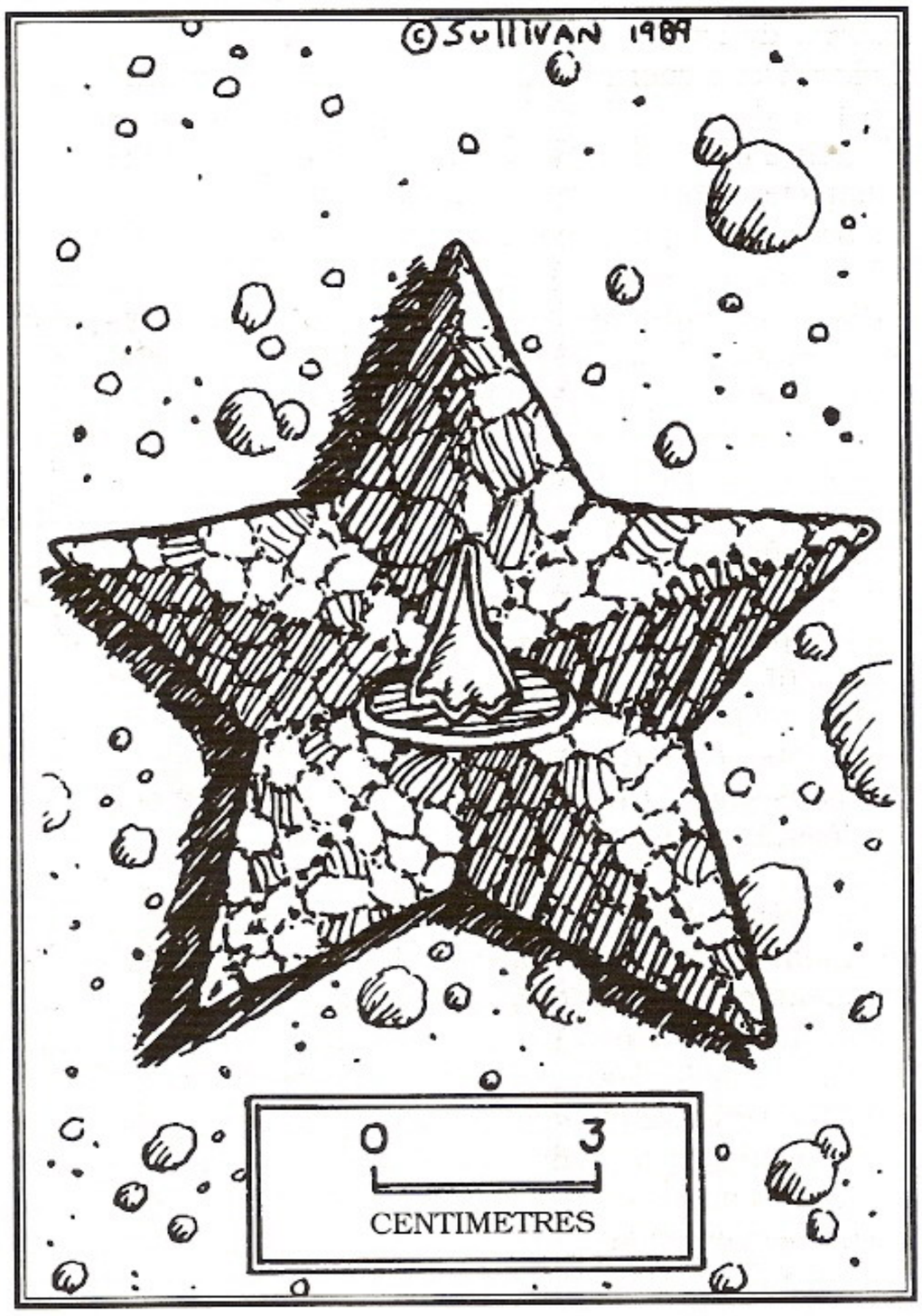
Les objets conjuratoires dont nous avons parlé plus haut sont des étoiles à cinq branches grossièrement martelées dans un métal très dur; Awa Popeno explique que de telles étoiles ont été enterrées dans le sol tout autour de son village. Chacune d'entre elles porte en son centre un étrange symbole, profondément gravé dans le métal. Un jet de Mythe de Cthulhu réussi permettra aux investigateurs de reconnaître dans ce signe mystérieux la Marque des Anciens et d'apprendre que ce symbole magique ne peut constituer une protection individuelle fiable, sauf dans des circonstances très particulières. Si nos amis prélèvent un peu de métal sur une des étoiles et font analyser cet échantillon par un expert, ils découvriront qu'il s'agit d'uranium.

Il y a de cela plusieurs centaines d'années, Yig a ordonné aux hommes-médecins des Xuntanis de partir vers le Nord et d'en ramener des minéraux provenant des curieux affleurements rocheux que l'on rencontre dans les collines situées à l'Est de ce qui est aujourd'hui Gallup (Nouveau-Mexique). Les Indiens en rapportèrent de la carnotite, roche de couleur jaune canari que l'on trouve dans le grès et d'autres roches sédimentaires. L'oxyde d'uranium qu'elle renferme est essentiellement composé d'U-238. Baholikonga ordonna ensuite aux Indiens de faire fondre ce minerai et de façonner le métal brut ainsi obtenu à l'aide de leurs grossiers outils de pierre. Le Dieu Serpent ne s'arrêta pas là, il soumit les étoiles sacrées à un bombardement de neutrons, transformant ainsi une partie des atomes d'uranium en atomes de plutonium (U-239).

Or le plutonium est un poison radioactif mortel, utilisé dans la fabrication des bombes nucléaires, et qui constitue une arme efficace contre les jeunes Chthoniens. A leur premier stade de développement, l'ingestion de cette substance ou l'exposition prolongée à ses radiations leur est fatale au bout de quelques semaines. Le plutonium a une demi-vie de quelques 24 000 ans, ce qui explique que les étoiles sacrées soient en 1920 aussi efficaces que lors de leur fabrication, 700 ans plus tôt.

Un Chthonien adulte peut sans danger attaquer le porteur d'une étoile radioactive, mais il y renoncera sans doute, de crainte de contaminer par la suite un individu plus jeune et moins résistant que lui. Cela dit, les agressions mentales ou les attaques physiques indirectes (secousses sismiques, éboulements, etc...) restent possibles, et les Chthoniens, même jeunes, n'hésiteront pas à y avoir recours.

D'après les croyances Xuntani, on doit toujours envelopper l'étoile sacrée d'une peau de daim avant de la porter sur soi, et il est préférable de la transporter dans un panier si l'on doit parcourir une distance importante. Si on néglige ces précautions, on souffre vite de graves brûlures. Malheureusement pour les indiens, les étoiles soigneusement enfouies dans le sol et la nappe phréatique tout autour de leur village n'ont pas eu pour seul effet d'éloigner les Chthoniens, leurs radiations ont au fil des siècles provoqué la naissance de nombreux enfants anormaux – les Xuntanis attribuent ce phénomène à Baholikonga, lequel est censé punir de la sorte tous ceux qui, d'une manière ou d'une autre, enfreignent ses règles. La crainte de cet horrible châtiment entretient une ferveur religieuse aveugle chez les habitants du village et contribue à renforcer l'autorité des sorciers.



Une des étoiles métalliques

L'Association des Propriétaires Miniers

Si les investigateurs cherchent à rencontrer les frères Beasley en passant par le siège de leur société, ils se heurteront à un mur. Du moins apprendront-ils que les deux hommes sont des originaux qui ne quittent que rarement leur propriété, évitent toute relation avec des étrangers, et se déchargent des corvées de relations publiques sur George Fischer, le manager de leur compagnie.

Si nos amis poussent leur enquête un peu plus loin, ils découvriront que les frères Beasley se montrent parfois aux réunions de l'Association des Propriétaires Miniers, lesquelles se tiennent tous les samedis soirs à l'Empire. Moyennant de les attendre le soir dit dans le hall de l'hôtel, les investigateurs ont 50 % de chances de les croiser. S'ils cherchent à les approcher ou à leur parler sans introduction préalable, on les renverra à Fischer. Mais s'ils ont eu la bonne idée de se lier avec d'autres propriétaires miniers et sont là en qualité d'invités, ils auront de bonnes chances de pouvoir causer avec les deux frères. En sa qualité d'universitaire, Freeborn est le bienvenu dans les réunions de l'association; s'il s'y rend accompagné des investigateurs, la nouvelle de ses découvertes archéologiques viendra tout naturellement sur le tapis.

Les réunions de l'association se tiennent dans une grande salle lambrissée, agréablement meublée d'un côté par une élégante table de dîner entourée de chaises confor-

tables, de l'autre par un billard de luxe et une table de poker. Deux énormes cheminées de pierre se dressent de part et d'autre de la pièce, de grands fauteuils de cuir, quelques tables basses, des crachoirs et une estrade venant compléter le décor. Pour la touche culturelle, notons encore la présence d'un grand portrait de William Howard Taft (dans un imposant cadre doré), d'une lettre de Woodrow Wilson félicitant l'association pour sa production record tout au long de la Grande Guerre (mise sous verre et pendue au mur) et d'une maquette de locomotive AT&SF.

L'association constitue pour les propriétaires miniers une coûteuse alternative aux saloons de la ville. Elle leur permet de se retrouver – généralement entre hommes – pour parler affaires, échanger deux ou trois plaisanteries, quatre ou cinq vantardises, et, de manière plus générale, marquer leur appartenance de classe. La conversation tourne généralement autour des mêmes thèmes : les dernières techniques de prospection, le mauvais esprit des ouvriers et des syndicats, les derniers cancans de la ville... plus quelques histoires salées, car ces importants personnages peuvent ici se détendre sans souci du qu'en-dira-t-on.

Les frères Beasley, qui autrefois ne manquaient pas une réunion, ont espacé leurs visites à l'Empire depuis qu'ils fréquentent plus assidûment les Chthoniens. Ils ont tendance à rester dans leur coin et prennent des airs supérieurs vis-à-vis des autres propriétaires miniers. Edward Beasley, véritable manne pour ses partenaires de jeu, continue cependant à perdre de coquettes sommes au poker. Toutes les discussions portant sur les projets de développement, la production ou les profits dégagés, témoignent que les deux frères roulent sur l'or, et ce malgré l'effondrement des cours du cuivre. Tout le monde s'accorde à penser – sans preuve d'ailleurs – que leurs concessions doivent être exceptionnellement riches.

Si les investigateurs utilisent avec succès leur compétence en Baratin, ils apprendront aussi que les frères Beasley se couchent fréquemment à des heures indues et que, si l'on en croit les ragots d'un de leurs anciens domestiques, ils s'adonnent à la magie noire. Un des membres de l'association ajoute en plaisantant que si Edward se débrouille aussi bien avec le diable qu'avec ses partenaires de poker, son âme court le plus grand danger. Parmi les ricanements appréciateurs, une voix s'élève cependant pour faire remarquer qu'Edward paie toujours ses dettes rubis sur l'ongle, seul indice permettant de nos jours de reconnaître un vrai gentleman (il faut dire que pour ces nouveaux riches, l'origine, l'éducation, l'éthique et les goûts d'un homme sont de peu d'intérêt comparés au solde de son compte en banque !).

Si les frères Beasley se montrent à la réunion, d'éventuelles allusions aux pratiques occultes ne provoqueront chez eux que des sourires amusés : leurs sanglantes activités font qu'ils regardent avec mépris ces "simples superstitions". Par contre, si les investigateurs font étalage de leur connaissance du Mythe de Cthulhu, les propriétaires du Grand Filon réagiront aussitôt (mais ils retrouveront vite leur calme et ne se laisseront plus prendre à des provocations de ce genre).

S'il est question de la découverte de Freeborn dans les falaises de Gila, les deux frères tendent aussitôt l'oreille. Ils font montre d'un grand intérêt pour la question et ne cessent de réclamer des détails. Ils cherchent visiblement à connaître les théories et les projets des investigateurs, tout en prenant soin de ne leur livrer aucune information importante. Si nos amis réussissent un jet de Psychologie, ils comprendront cependant que les propriétaires du Grand Filon en savent sans doute plus qu'ils ne veulent le laisser paraître. Que les investigateurs mentionnent les étranges fresques de la kiva et ils seront aussitôt invités à déjeuner chez les frères Beasley le lendemain même – événement sans précédent qui ne manquera pas d'étonner les autres membres de l'association.

Les Frères Beasley

Ces deux hommes ont environ la cinquantaine. Lointains parents des Bishop de Dunwich, ils sont nés et ont grandi dans les forêts des monts Appalaches, dignes produits d'au moins quatre générations de mariages entre cousins et petits cousins. Chassés de Virginie après une affaire louche, ils émigrèrent vers l'Arizona puis le Nouveau-Mexique. Avant leur rencontre avec les Chthoniens, ils avaient prospecté sans succès pendant presque vingt ans. Incapables de découvrir le moindre filon, ils avaient survécu durant toutes ces années en empiétant sur les concessions des autres, ne reculant ni devant le vol ni devant le meurtre. Emprisonnés pour vol par deux fois, ils étaient connus comme le loup blanc dans le milieu des prospecteurs. Leur haine pour ces derniers ne fit qu'empirer au fil des années, et bientôt ils en vinrent à éviter tout contact social, exceptées les parties de poker et les bombes qu'ils se payaient avec le fruit de leurs larcins.

Si les frères Beasley admirent les Chthoniens, ce n'est pas tant pour la vitalité qu'ils puisent à leur contact que pour le sentiment de supériorité qu'ils ont pu acquérir grâce à eux. S'étant volontairement coupés des hommes, ils sont excessivement fiers de traiter avec ces puissances mystérieuses.

A l'origine, les Chthoniens se sont présentés à eux comme étant des dieux terrestres connaissant toutes les richesses secrètes du monde souterrain – richesses dont les frères Beasley rêvaient depuis des années. Les monstrueuses créatures comblaient aussi la soif de vengeance qu'ils ressentaient à l'égard du genre humain. Les sacrifices rituels qu'elles réclamaient ne faisaient que stimuler les appétits sanguinaires des deux frères, qui voyaient dans leur terrible pouvoir de vie et de mort la preuve incontestable de leur supériorité sur les autres hommes. Pour résumer, les propriétaires du Grand Filon sont prêts à tout pour conserver les faveurs des Chthoniens, car ils tiennent de ces créatures tant leur fortune que leur sentiment de supériorité.

Vous trouverez les caractéristiques des frères Beasley et de leurs hommes de main en page 40 de cette aventure.

Edward Beasley : Une cicatrice au couteau barre la joue droite de ce petit homme aux yeux fuyants et aux cheveux noirs, légèrement gras. C'est le moins intelligent des deux frères; il ne sait ni lire ni écrire. Toujours en retrait et faible de caractère, il prend plaisir au jeu, à l'excès de boisson et aux souffrances d'autrui. Il est cependant capable de menacer voire d'agresser physiquement quiconque contrarie ses désirs. La grossièreté de son langage et de son comportement choque la plupart des gens, et si William Beasley continue de se rendre de temps à autre aux réunions de l'association des propriétaires miniers, c'est essentiellement en raison du penchant de son frère pour le jeu.

Bien que peu intelligent, Edward est doué d'une grande sensibilité psychologique. C'est lui qui, le premier, s'est aperçu de la présence des Chthoniens (ils hantaient ses rêves). De leur côté, les monstres ont vite compris le parti qu'ils pouvaient tirer de cet homme faible et de ses penchants sadiques.

Les frères Beasley

William Beasley : C'est l'aîné. Plus grand et plus intelligent qu'Edward, il a cependant hérité des mêmes cheveux noirs et du même caractère peu recommandable. Son esprit moins fruste lui permet toutefois de présenter une image plus convenable aux étrangers et de mieux dissimuler le mépris haineux qu'il éprouve pour autrui.

William est vite devenu un fervent disciple des Chthoniens. Il s'est même arrangé pour glaner un peu de leur étrange roche noire et la faire analyser. Si Edward se contente d'observer avec délectation les sacrifices humains offerts aux monstres, son frère a compris l'importance des rituels associés à ces sacrifices et saisi quelques allusions à Shudde M'ell, Yig et Nyogtha.

Sachant à peine lire et écrire, William tire tout son savoir des Chthoniens eux-mêmes qui, pour quelque mystérieuse raison, ont jugé bon de lui expliquer un peu plus que le strict nécessaire. Il n'a aucune connaissance directe du Mythe de Cthulhu, ni des ouvrages ésotériques qui peuvent s'y rapporter, mais il rêve d'accroître son savoir et compte pour cela sur l'aide de Norman Crawford. Il espère ainsi acquérir un pouvoir extraordinaire.

S'il réalise que les investigateurs cherchent à fourrer leur nez dans ses affaires, William Beasley n'hésitera pas à les faire capturer et torturer par ses gros bras, voire à les livrer aux Chthoniens.

S'il rencontre les investigateurs à l'occasion d'une réunion de l'association des propriétaires miniers et apprend la découverte archéologique de Freeborn, William essaiera sans doute, dans un premier temps, d'attirer l'anthropologue et ses amis dans son cercle de complices. S'il n'y parvient pas, il s'efforcera de les éliminer afin de préserver le secret de ses activités peu catholiques.

LA VILLA DES FRERES BEASLEY

Cette maison, au demeurant assez quelconque, mérite à Coppertown le nom de villa. Construite suivant les plans des deux frères peu de temps après la découverte du riche filon de la Dame de Cuivre, elle ne possède qu'un étage. Située 700 mètres à l'Ouest de la petite ville, elle se dresse sur la colline où ont été forés les deux puits de la Beasley Company, séparée d'eux par la ligne de crête. Une route sinueuse, grossièrement empierrée, débouche devant la façade de la maison. Sur la droite se dresse la bâtisse qui abrite la voiture des deux frères et le logement de leurs domestiques, Miguel et Estrellita, un couple de Mexicains qui se chargent de la cuisine et du ménage. Un mur de pierre haut de deux mètres cinquante entoure les deux bâtiments. Il n'y a qu'une seule entrée, un portail donnant sur la façade de la maison.

Le Rez-de-Chaussée

La véranda : Elle prolonge le rez-de-chaussée sur toute la façade de la maison et pratiquement toute la longueur d'un des murs adjacents. Seule la porte d'entrée donne sur cette véranda, et on n'y voit jamais les deux frères prendre le frais, même par temps de canicule. La vue qui s'ouvre au Sud est pourtant magnifique.

Le couloir d'entrée : Il est muni de portemanteaux et ses portes coulissantes protègent la maison contre les vents glacials qui soufflent en hiver.

Le vestibule : Cette pièce comporte deux portes, l'une donnant sur le salon, l'autre sur la salle à manger. Un escalier permet d'accéder au premier étage, et un deuxième de descendre dans la grande cave.

A gauche de la porte donnant sur la salle à manger, se dresse un imposant buffet sculpté, de style hispano-mexicain; les deux frères y dissimulent plusieurs pistolets chargés et un impressionnant stock de munitions.

Le salon : Cette grande pièce est dominée par une énorme cheminée qui sépare le salon proprement dit du cabinet de travail. Tous les rideaux sont tirés, de sorte qu'il faudrait allumer la lumière pour pouvoir lire confortablement. La pièce est meublée de fauteuils, de sofas et de tables où l'on retrouve le style chargé de la fin de l'ère Victorienne et celui, plus sobre et plus massif, de l'époque Edwardienne. Il y a également deux buffets mexicains couverts de sculptures complexes et plusieurs épais tapis Hopi dont les motifs représentent pour la plupart des crotales ou la traditionnelle danse du serpent.

A gauche de la porte donnant sur le vestibule, le mur supporte un lourd râtelier où sont rangés une dizaine de fusils de chasse et de carabines (dont plusieurs munies de viseurs), ainsi que deux mitrailleuses dans lesquelles sont engagés des rubans de munitions. Une petite vitrine renfermant des couteaux disposés en éventail est fixée au-dessus de la cheminée. Les armes qui y sont rangées vont du simple canif au couteau de trappeur long d'une bonne trentaine de centimètres. La vitrine s'ouvre aisément et, si les investigateurs réussissent un jet de Trouver Objet Caché, ils découvriront que plusieurs de ces armes blanches portent des traces de sang à peine visibles. Dans l'ensemble, la décoration de la pièce est assez hétéroclite. Il est évident que personne ne s'est soucié d'harmoniser les couleurs. Ici et là, les tapis portent des empreintes de bottes boueuses.

Le cabinet de travail : Il est séparé du salon par la grande cheminée centrale. Un canapé et deux lourds fauteuils de cuir sont disposés devant l'âtre.

Un bureau et de nombreuses étagères de livres viennent compléter le décor de la pièce.

La plupart des rayonnages sont occupés par les volumes reliés de cuir d'encyclopédies du XIXème siècle. Souvent, les pages n'ont même pas été coupées, personne n'a donc lu ces ouvrages. Il faut dire que William Beasley les a achetés à l'unique librairie de Coppertown pour se donner une image de marque et non pour s'en servir. Edward est illettré et son frère sait à peine lire; ni l'un ni l'autre ne cherchent à se cultiver par la lecture.

Il y a cependant une exception : moyennant un jet de Trouver Objet Caché réussi, les investigateurs découvriront un livre qui visiblement a souvent été feuilleté. Il s'agit du texte original de Sade des *120 Jours de Sodome*, en français, publié en série limitée par un éditeur de Bruxelles.

Si nos amis passent une dizaine de minutes à étudier les notes manuscrites griffonnées en anglais en marge du texte, ils s'apercevront que leur auteur a des goûts pour le moins curieux.

S'ils utilisent avec succès leur compétence en Psychologie, ils en arriveront à la conclusion troublante que cette personne a sans doute un réel penchant pour les abominations qui n'étaient pour Sade que de simples phantasmes.

Un des tiroirs du bureau renferme une lettre d'Elias Peabody, entrepreneur de pompes funèbres de la région de Coppertown, à M. George Fischer, manager de la Beasley Mining Company. Peabody y informe Fischer que l'état des corps des mineurs retirés du Grand Filon semble suggérer une mort accidentelle par suffocation; mais il note la

présence troublante de traces de ponction et d'étranges brûlures circulaires sur les dépouilles des malheureux. Une note manuscrite est griffonnée au bas de la lettre : *Ai payé cet imbécile assez cher pour qu'il se taise, G.F.*

De fait, l'entrepreneur de pompes funèbres a jusqu'ici conservé le silence, mais le Gardien peut au besoin l'utiliser pour fournir des indices supplémentaires à ses joueurs.

La salle à manger : On y trouve douze chaises entourant une grande table rectangulaire au centre de laquelle se dresse un imposant chandelier en argent massif. Deux chandeliers semblables sont disposés sur les buffets installés de part et d'autre de la table. La porte entrouverte d'un de ces meubles laisse entrevoir une pile de plats de service, eux aussi en argent massif. Sur huit des douze chaises, s'entassent des chemises, des chapeaux et des bottes. Un jet d'Idée réussi permet d'en conclure que les frères Beasley reçoivent rarement plus de quatre invités à la fois. Une grande cheminée occupe le fond de la pièce.

Le cellier : Il y a là toutes sortes d'épices et de denrées alimentaires typiques du Nouveau-Mexique. Juste en face de cette petite pièce, on trouve une deuxième porte donnant sur l'extérieur.

La cuisine : Elle renferme une grande cuisinière, deux fours et divers ustensiles culinaires. Une trappe permet d'accéder aux deux volées de marches qui descendent dans la resserre.

La resserre : Cette petite pièce en sous-sol contient des stocks de denrées usuelles (sucre, farine, etc...), de nombreuses caisses de vin et de whisky, ainsi que deux cartons de cigares de la Havane à bouts coupés. C'est surtout Edward qui boit du whiskey, son frère préférant le vin. Les deux frères fument le cigare.

Le Premier Etage

La chambre d'Edward : C'est dans cette pièce crasseuse, envahie de chemises sales, de statuettes mutilées, de cadavres de bouteilles et d'assiettes où moisissent des restes de nourriture, qu'Edward se saoule tous les soirs avant de s'effondrer sur son lit. Il n'autorise pratiquement jamais les domestiques à y faire le ménage et ceux-ci sont loin de s'en plaindre. Le tiroir du haut de la table de nuit renferme une petite fiole où une oreille humaine macère dans du vinaigre comme un vulgaire cornichon (son propriétaire avait eu le malheur de ne pas écouter Edward assez attentivement à son goût). Les investigateurs y trouveront aussi 3500 dollars en pièces d'or, et une patte de lapin ornée d'une petite plaque d'argent. Celle-ci appartenait à Thornton; Edward l'a trouvée en faisant les poches de son cadavre. Si Green la voit, il reconnaîtra les initiales de son ami gravées sur le métal du porte-bonheur.
La chambre d'Edward donne sur un débarras où s'entassent des cartons de vieux vêtements, quelques chaises bancales, et un fauteuil adossé à la fenêtre. Un vieux fusil à bisons à un seul coup est posé dessus. Quand il est d'humeur facétieuse, Edward monte sur le fauteuil et s'amuse à tirer sur les oiseaux ou les écureuils qui ont la mauvaise idée de s'ébattre sous la fenêtre.

La chambre de William : Au contraire de celle d'Edward, elle est impeccablement propre, jusqu'aux vitres qui sont régulièrement nettoyées. William exige des domestiques qu'ils y fassent le ménage tous les matins à la première heure. L'armoire renferme un gros carton contenant une impressionnante collection de revues pornographiques, certaines amusantes et originales, mais la plupart d'une vulgarité désespérante. Certains titres sont assez curieux. William a fait l'acquisition de ces revues dès qu'il a commencé à gagner de l'argent mais, ses relations avec les Chthoniens devenant de plus en plus prenantes, il s'en est vite désintéressé. Tous les hommes riches révèlent leur véritable nature lorsqu'ils acquièrent du pouvoir sur autrui, mais chez l'aîné des Beasley, authentique psychotique, ce phénomène a pris une ampleur particulière : totalement coupé de la réalité, il n'agit plus qu'en fonction de ses désirs maniaques.

Ces derniers temps, déçu par la routine des sacrifices de mineurs (tous soigneusement sélectionnés par Fischer), il a par deux fois choisi ses victimes parmi des prostituées, lesquelles se sont montrées plus résistantes au pouvoir de suggestion des Chthoniens. Peu avant l'arrivée des investigateurs à Coppertown, William s'est également mis dans la tête que les jeunes domestiques qu'il venait d'engager et leur petite fille de cinq ans pourraient constituer un gibier de choix pour les monstres, tout en offrant un spectacle original et excitant aux témoins du sacrifice. Les Chthoniens n'ont pas encore compris la menace que les nouveaux goûts de William Beasley font peser sur le secret de leur entreprise.

L'état actuel de la situation offre de nombreuses possibilités de rebondissements. Miguel et Estrellita peuvent par exemple s'enfuir et dénoncer leurs employeurs, entraînant leur arrestation et la colère des citoyens de Coppertown. Le Gardien peut aussi s'arranger pour que les investigateurs pénètrent dans la "salle de jeu" de William Beasley au moment où celui-ci est en train de torturer ses domestiques.

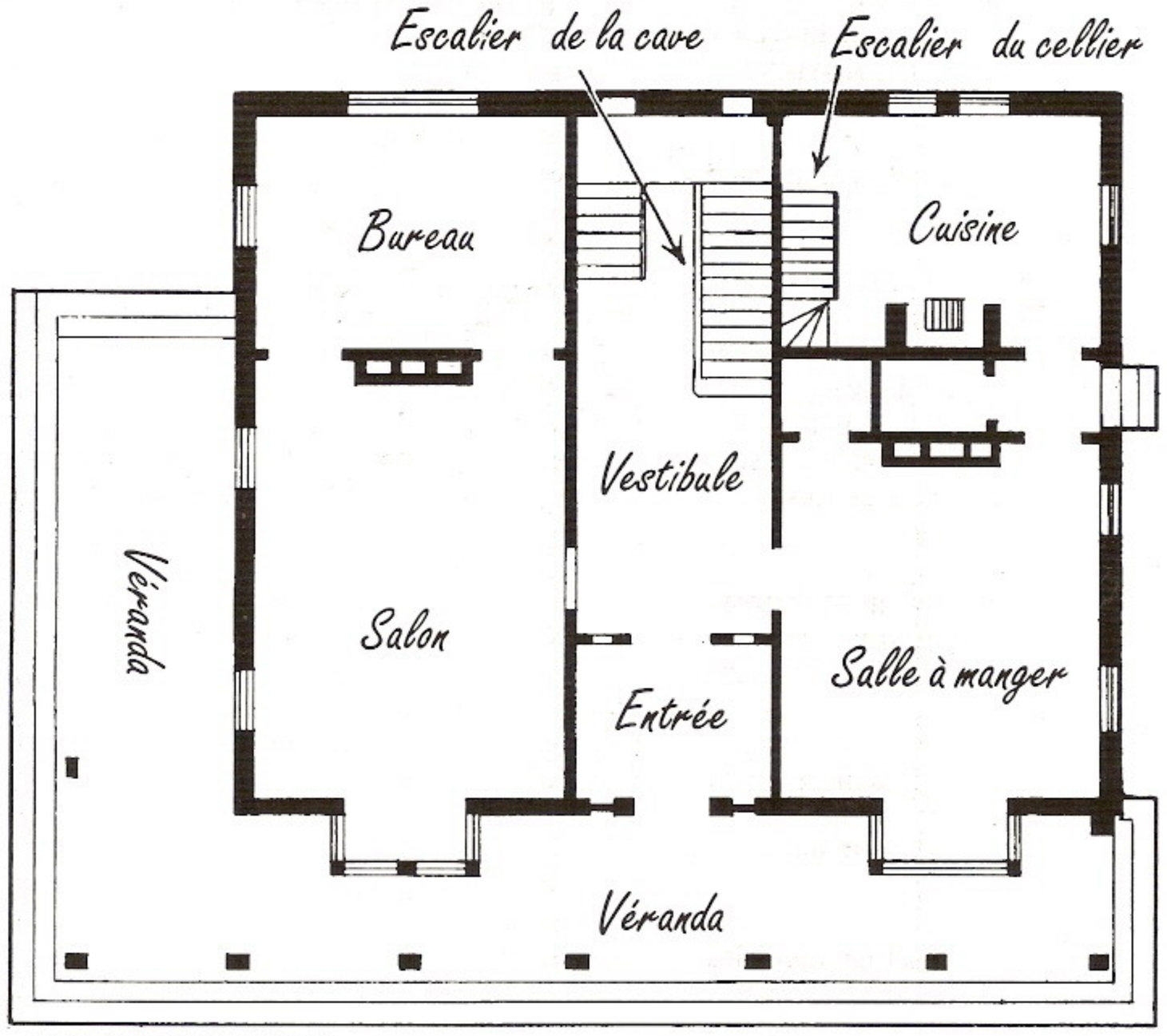
La salle de jeu : C'est ici, confortablement au chaud et loin de la puanteur des galeries creusées par les Chthoniens, que les frères Beasley - tout particulièrement William - passent des heures voire des journées entières à tourmenter leurs malheureuses victimes. Inutile de préciser qu'en 1920, au fin fond du Nouveau-Mexique, il était facile de se procurer chaînes, sangles, manches d'outils, fers à marquer le bétail, cordes, fouets et fil de fer barbelé. Pour compléter son arsenal, William s'est en outre fait construire par un forgeron une énorme cage métallique, un chevalet et divers autres instruments de torture dignes des inquisiteurs du Moyen Âge.

Le débarras : Il est encombré de meubles presque neufs dont les deux frères se sont lassés. Un jet de Trouver Objet Caché réussi révélera aussi la présence de coupures de journaux se rapportant à trois des vols commis par Edward et William Beasley (elles sont dissimulées au fond d'un carton). Ces délits ont tous été commis dans d'autres Etats que le Nouveau-Mexique et ils ne peuvent de toutes façons servir à faire condamner les deux frères car il y a prescription. Cependant, les coupures de journaux mentionnent nommément les coupables.

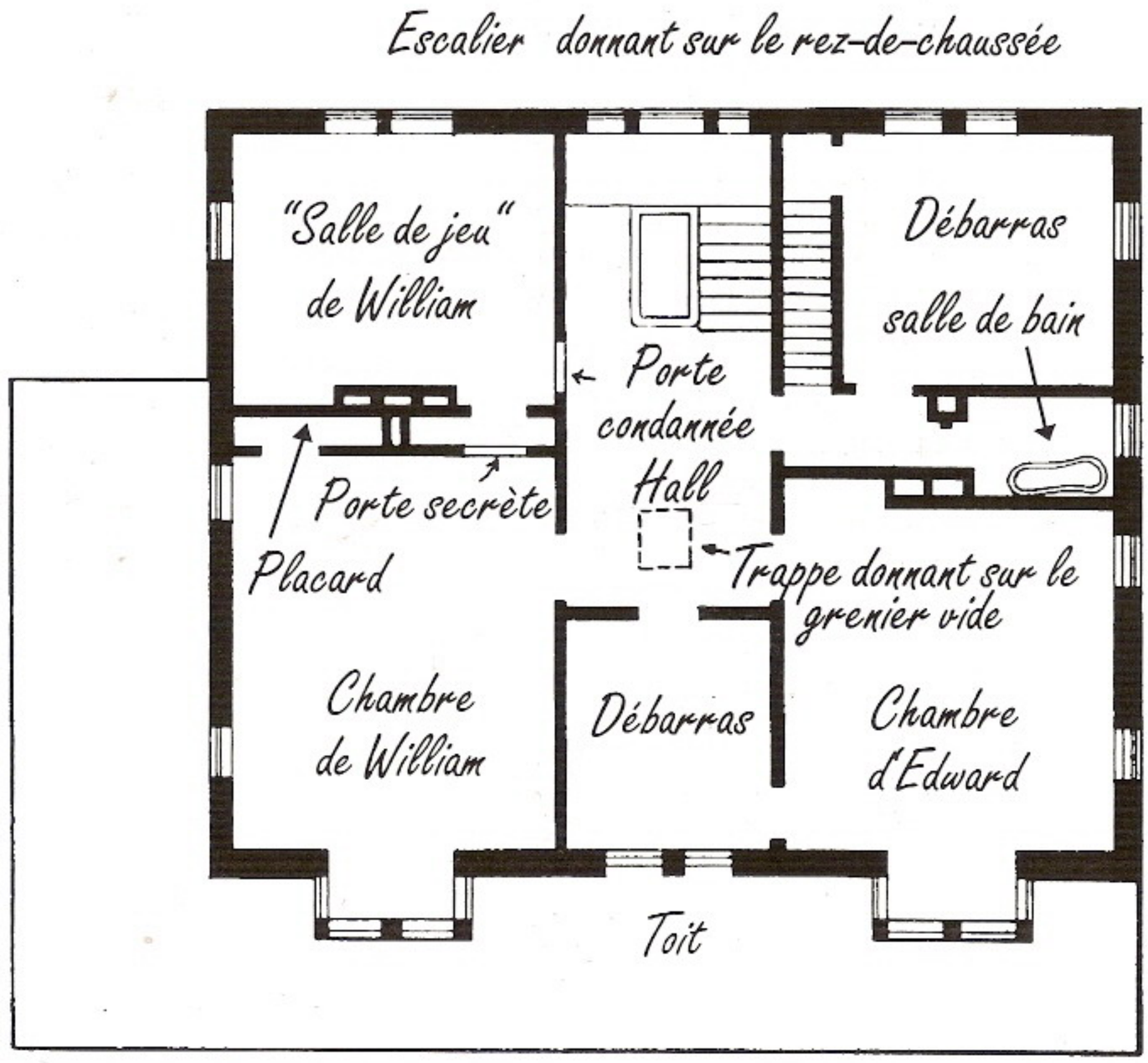
Le Sous-Sol

La villa des frères Beasley comporte deux pièces en sous-sol : une resserre accessible à partir de la cuisine, via deux volées de marches dissimulées par une trappe (cette pièce a déjà été décrite plus haut), et une cave plus grande située sous le salon. On accède à cette deuxième pièce par des escaliers donnant sur le vestibule.

PLAN DE LA VILLA DES FRERES BEASLEY



REZ-DE-CHAUSSEE



PREMIER ETAGE

Une porte blindée (FOR 18), toujours fermée à clef, en interdit l'entrée.

La cave : C'est une pièce d'assez grandes dimensions, pratiquement vide à l'exception de deux lourdes chaises en bois et d'une table massive. Un ensemble de chaînes et de menottes artisanales sont scellées dans le mur Est à hauteur de poignets et de chevilles. Une douzaine d'autres entraves de ce genre pendent à une longue barre en bois. Trois gros anneaux de fer sont scellés dans le mur opposé. Les murs et la porte de cette cave sont extrêmement épais, de sorte que les cris et les plaintes des malheureux qui y sont torturés ne peuvent être entendus de l'extérieur ni même des autres pièces de la maison.

C'est ici que les deux frères séquestrent les malheureux qui, par ruse ou suggestion mentale, ont été capturés pour servir de pâture aux Chthoniens. De temps à autre, une fois les domestiques couchés, un prisonnier particulièrement "intéressant" est conduit jusqu'à la "salle de jeu" de William, plus confortable que la cave, où les deux frères peuvent le torturer à loisir en attendant de le livrer aux monstres.

Une tenture Hopi est pendue sur le mur Nord de la cave; quatre lampes tempête, une réserve de mèches, et un gros bidon de pétrole sont rangés à côté. La tenture dissimule l'entrée d'un passage souterrain d'environ deux mètres cinquante de diamètre, entièrement plongé dans l'obscurité. Si les investigateurs ont vu la galerie qui conduisait dans la kiva découverte par Freeborn, ils ne pourront manquer de noter leur ressemblance frappante. La puanteur qui émane du passage souterrain envahit toute la cave.

D'abord rectiligne, la galerie s'incurve pour s'enfoncer profondément dans les entrailles de la montagne. Elle débouche sous le Grand Filon, dans la salle où les mineurs sont livrés aux Chthoniens, et, de là, permet de rejoindre les galeries inférieures de la mine elle-même. Il faut environ une heure pour atteindre la salle aux sacrifices (avec 20 % de "chances" de rencontrer un Chthonien en cours de route).

LE GRAND FILON

La Dame de Cuivre et le Grand Filon sont conçus suivant le même modèle; ces puits profonds ont été forés à l'oblique dans le flanc de la montagne, parallèlement aux couches de minerai (voir carte page 35, également reproduite en annexe).

La partie aérienne, située assez haut sur la montagne, est typique des mines de cuivre de la région : un chevalement construit à l'aplomb du puits et à côté une bâtisse abritant le moteur (la mule) qui permet de remonter le minerai et les cages utilisées par les mineurs.

Une fois arrivé à la surface, le minerai fraîchement extrait est acheminé le long de la pente jusqu'à un autre bâtiment, où il sera broyé en prévision du tri. Cette dernière étape permettra de séparer le cuivre et l'argent de la roche mère.

Les bâtisses où se déroulent ces deux opérations sont voisines.

Le vestiaire des mineurs (surnommé le "sèche-linge") se situe à l'entrée de ce petit complexe de transformation, près d'une énorme pile de troncs débités qui serviront à étayer les nouvelles galeries. Dans la même zone, on trouve aussi le bureau de réception des marchandises, le foyer des ingénieurs et des contremaîtres, et le bureau d'embauche (c'est ici que les investigateurs devront se présenter s'ils veulent travailler dans la mine).

Un peu plus loin, se dressent les grands bâtiments en planches où la compagnie loue des chambres aux mineurs.

Les logements et les bureaux des contremaîtres et des chefs d'équipes sont construits un peu à l'écart. Fischer, le manager de la compagnie, qui dispose d'un appartement en ville, ne dort que rarement sur place.

A supposer que les investigateurs cherchent à se faire embaucher dans les puits, le chef du personnel les affectera au Grand Filon s'ils se présentent individuellement et n'ont que peu d'expérience du travail de la mine. S'ils arrivent au bureau d'embauche en groupe, les plus forts seront expédiés dans la Dame de Cuivre et les plus faibles dans l'autre puits. Si l'équipe compte des femmes, celles-ci n'ont aucune chance d'être embauchées.

Dans La Mine

Le puits principal, profond d'environ 300 mètres, s'enfonce dans les entrailles de la montagne suivant une pente de 75 degrés. Tous les 30 à 45 mètres, des travers-bancs (galeries horizontales creusées perpendiculairement aux couches de minerai) partent de ce puits, étayés par de lourds étançons (pièces de bois destinées à éviter les éboulements).

Les forages successifs effectués dans le "toit" (la voûte) des travers-bancs aux endroits où ces galeries coupaient des veines de minerai ont peu à peu créé ce que les mineurs appellent des "stopes". Les "muckers" chargent le minerai (ou "muck") extrait de ces cavités dans des berlines, que les hercheurs poussent sur des rails jusqu'au puits principal. Le contenu des berlines est ensuite déversé dans des bennes que l'on remonte à la surface.

Il existe deux moyens d'atteindre le fond du Grand Filon. Le plus direct, que choisiront sans doute les investigateurs s'ils se font embaucher comme mineurs, consiste à emprunter le puits principal. Mais nos amis peuvent aussi suivre un "adit" (galerie horizontale creusée à partir du flanc de la montagne) désaffecté, à l'origine destiné à la ventilation de la mine, et qui débouche assez profond dans le puits. Green soupçonne son existence car il existe une galerie semblable au fond de la Dame de Cuivre. Les investigateurs devront cependant effectuer des recherches pendant 1D3 jours avant d'en découvrir l'entrée. S'ils explorent la mine en dehors des heures de travail, la mule ne fonctionnant pas, ils devront utiliser les échelles de secours pour se déplacer le long du puits principal. S'il y a parmi eux des personnages sujets au vertige, ceux-ci devront réussir un score d'au plus trois fois leur Pouvoir avec 1D100 pour échapper à une chute mortelle.

Si nos amis sont embauchés dans le Grand Filon, ils logeront dans les chambres que loue la compagnie à proximité de ce puits. Ces constructions en bois sont d'assez bonne qualité, en tous cas bien plus confortables que celles où vivent les mineurs de la Dame de Cuivre (les investigateurs ne manqueront pas de s'en rendre compte s'ils visitent ces baraquements ou en parlent avec Green). Il y a même une épicerie – tenue par la compagnie, naturellement – et un foyer où les ouvriers peuvent trouver quelques dizaines de romans à quatre sous et deux tables de billard. Les frères Beasley ont fait ces aménagements afin de réduire au maximum le temps que les mineurs du Grand Filon passent à Coppertown, loin de l'influence des Chthoniens. Les employés de la Dame de Cuivre n'ont naturellement pas droit à un tel luxe.

Les investigateurs embauchés dans le Grand Filon débutent comme hercheurs dans les galeries supérieures de la mine.

Les Chthoniens

Au bout de quelques jours à peine, les Chthoniens commencent à sonder psychiquement les investigateurs. Moyennant un jet d'Idée réussi, ces derniers peuvent s'en rendre compte et donc tenter de résister (effectuer un jet POU contre POU sur la Table de Résistance afin de déterminer leur degré de succès). Si nos amis suspectent la présence des Chthoniens avant même de descendre dans le puits, ils s'apercevront automatiquement que "quelque chose" cherche à pénétrer leur esprit et pourront tenter de s'y opposer sans jet d'Idée préalable. N'oubliez pas qu'un personnage ne peut être sondé que par un Chthonien à la fois, et que ces examens psychiques sont malgré tout espacés.

Lorsque les Chthoniens parviennent à sonder un individu, ils ne peuvent en déduire que son degré de réceptivité à une éventuelle tentative de contrôle mental (lequel est fonction de l'indice de Pouvoir du personnage). Les investigateurs dont l'indice de Pouvoir est inférieur ou égal à 13 sont automatiquement transférés vers les profondeurs de la mine au bout de quelques semaines voire de quelques jours; les autres restent dans les galeries supérieures, à moins que les Chthoniens ne parviennent à sonder leur esprit.

Les personnages à fort indice de Pouvoir qui résistent avec succès à plusieurs tentatives d'examen mental ne tardent pas à être victimes d'étranges accidents : d'énormes rochers leur tombent dessus, des berlines chargées de minerai manquent de les écraser, ils sont souvent bousculés lorsqu'ils se trouvent devant une fosse béante, etc... Ce n'est pas un hasard : les Chthoniens ont averti les frères Beasley de la présence de "fortes têtes" et Fischer a pris les mesures nécessaires pour se débarrasser de ces indésirables. Les investigateurs peuvent échapper à ces tentatives de meurtre en réussissant des jets d'Esquive. En cas d'échec, comptez 1D6 à 3D6 points de dommages, ou éliminez carrément le personnage. Si un investigateur perd plus de la moitié de ses PdV, il devra garder la chambre pendant une semaine, laps de temps au bout duquel il sera licencié par la compagnie, sans indemnité aucune.

Quant aux victimes potentielles choisies par les Chthoniens, leur libre arbitre est progressivement "vampirisé" par les monstres. Chaque journée passée au fond de la mine leur fait perdre deux points de Magie. Au bout d'une semaine grand maximum, elles ne peuvent plus s'éloigner du Grand Filon et de ses environs sans réussir un jet POU contre POU sur la Table de Résistance. A ce stade, ces personnages se désintéressent de leur enquête : ils acquiescent si leurs camarades leur proposent d'agir, mais ils n'entreprennent plus rien de leur propre initiative.

Pour se libérer du contrôle psychique des Chthoniens, ils doivent réussir un jet de Pouvoir ou être éloignés de force du Grand Filon (d'au moins un kilomètre et demi).

Sha'Hudde T'Eelka est un vieux Chthonien plein d'expérience, c'est lui qui fait office de chef dans la colonie. Né bien avant qu'aucun homme blanc ait posé le pied sur le continent américain, il n'a guère prêté attention aux invasions successives des conquistadors, des guerriers apaches, des Blancs et des mineurs mexicains : elles ne se traduisaient après tout que par de légères modifications de son régime alimentaire. C'est Sha'hudde T'eelka qui, le premier, a contacté les frères Beasley, et c'est avec lui que ceux-ci traitent encore aujourd'hui. En échange d'un approvisionnement régulier en proies humaines, le vieux Chthonien leur a donné de vagues informations sur quelques créatures du Mythe et des renseignements précis, mais sans intérêt pour lui et ses frères, sur l'emplacement des gisements de minerai.

Vous trouverez les caractéristiques des Chthoniens en pages 40 et 41 de cette aventure. Lire également le chapitre qui est consacré à ces créatures dans les règles de base, et "Quelques Données Nouvelles Sur Les Chthoniens" (encart page 37).

En Explorant Le Grand Filon

Si les investigateurs entreprennent l'exploration des profondeurs de la mine dès leur première semaine de travail, ils ont 60 % de chances de se faire prendre et d'être réexpédiés vers les galeries supérieures. S'ils prétendent s'être égarés, ils ne seront cependant pas licenciés. En cas de récidive, ils recevront un simple avertissement mais les frères Beasley seront avertis du comportement suspect de leurs nouveaux employés, et ces derniers seront la cible d'"accidents" à répétition.

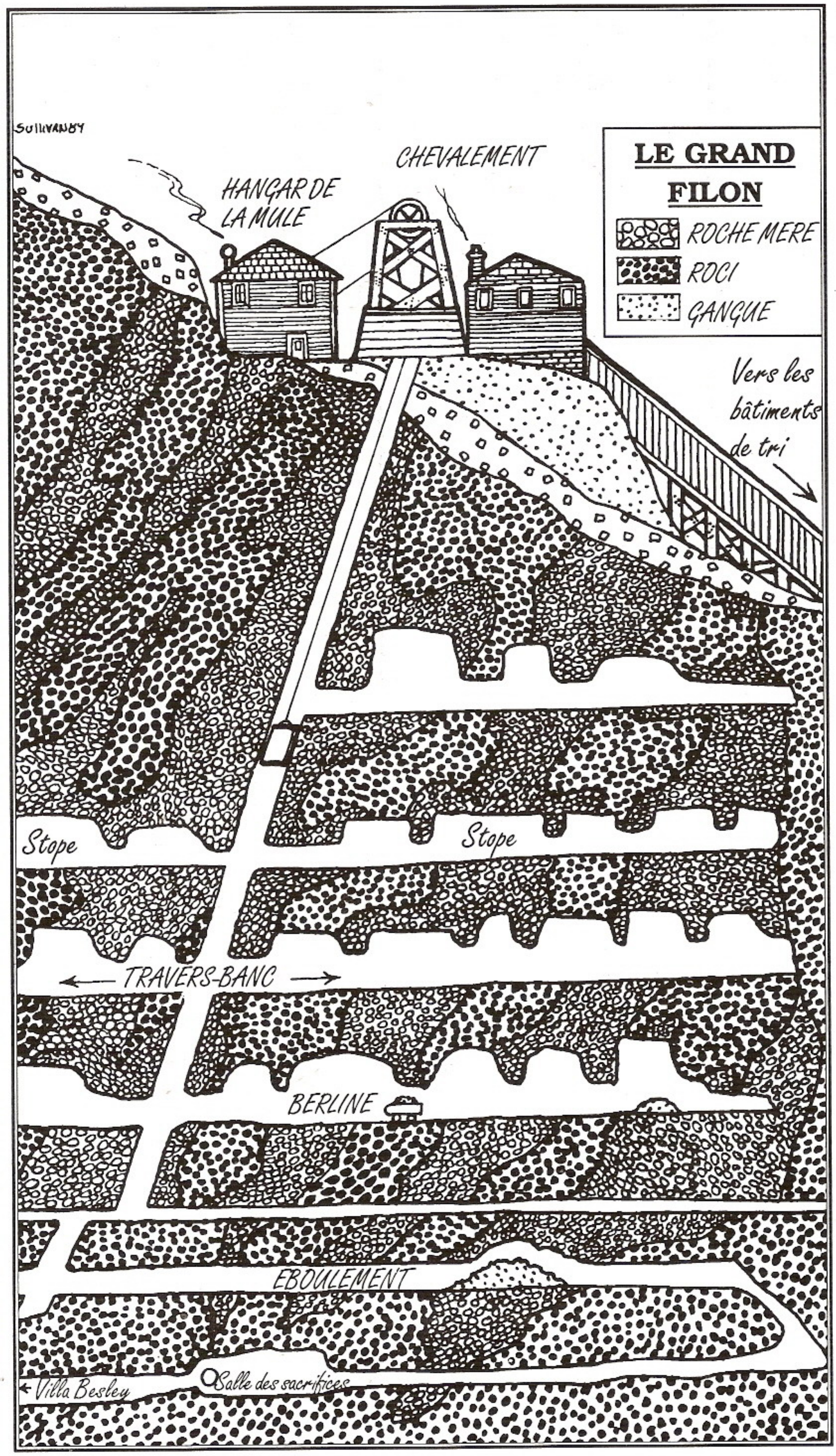
D'une façon ou d'une autre, les investigateurs finissent cependant par découvrir que les galeries inférieures du Grand Filon sont entretenues avec beaucoup moins de soin que celles proches de la surface. Moyennant quelques jets de Trouver Objet Caché réussis, ils s'aperçoivent que les étançons et les rails des berlines y ont été posés à la vavite. Les caisses de poudre vides utilisées comme latrines dans les galeries supérieures (et régulièrement remontées à la surface) cèdent ici la place aux sacs de chaux vive traditionnellement utilisés dans les mines de jadis pour éliminer les excréments. Cette marque de négligence se traduit par une puanteur aisément identifiable.

Dans les travers-bancs les plus profonds, nos amis découvrent que même les mesures de sécurité les plus élémentaires (chaînes tendues à la jonction des galeries et du puits, etc...) sont négligées ou mal respectées. Plus on s'enfonce dans la mine, plus les extincteurs et les portes pare-feu se font rares. Quant au dispositif d'aspersion anti-incendie, il est carrément inexistant. Si les investigateurs visitent les lieux en compagnie de Green, les jets de Trouver Objet Caché deviennent superflus : le syndicaliste remarquera automatiquement ces détails.

Seul le délégué de l'I.W.W. peut noter les deux indices suivants : Premièrement, le Grand Filon est équipé d'un système de pompage bien plus performant que celui de la Dame de Cuivre, ses galeries sont donc notablement moins humides. Green fait remarquer à ses amis le nombre exceptionnellement élevé de pompes lourdes et l'importance du réseau de conduits d'évacuation. Deuxièmement, les fragments de mèches découverts au fond du puits sont faits d'acier plein, ce qui indique qu'on n'emploie pas ici les foreuses hydrauliques utilisées dans la Dame de Cuivre (pourtant très performantes). Si, grâce à leurs conversations avec Awa Popeno, les investigateurs connaissent l'aversion des Chthoniens pour l'élément liquide, ils réaliseront que l'atmosphère sèche des profondeurs du Grand Filon est propice à la présence de ces créatures.

Au fur et à mesure que nos amis s'enfoncent dans la mine, ils remarquent que l'odeur des excréments humains cède le pas à une puanteur encore plus insupportable. S'ils s'aventurent dans la toute dernière galerie, ils seront également agressés par des ondes psychiques négatives.

Au bout d'1D6 heures d'exploration, nos héros découvrent un travers-banc exceptionnellement long. Visiblement, un éboulement s'y est produit assez récemment (c'est


SULLIVAN 84
HANGAR DE LA MULE
CHEVALEMENT
LE GRAND FILON
ROCHE MERE
ROCI
GANGUE
Vers les bâtiments de tri
Stope
Stope
TRAVERS-BANC
BERLINE
EBOULEMENT
Villa Besley
Salle des sacrifices

ici que Thornton et ses camarades ont été capturés par les Chthoniens). Après ces éboulis, la galerie, jusqu'ici creusée dans une veine de minerai, se prolonge dans une roche plus dure. S'ils poursuivent leur chemin, les investigateurs découvrent bientôt l'entrée d'un passage dont les parois lisses ne sont étayées par aucun étançon et qui correspond tout à fait à la description faite par Freeborn de la galerie débouchant dans la Kiva Xutani. A supposer que nos amis empruntent ce passage, ils ont 20 % de "chances" d'y rencontrer un Chthonien.

Au Gardien de décider s'ils tomberont sur un adulte (dont l'apparition coûtera 1D3 à 1D20 points de Santé Mentale à chacun d'eux), ou d'un jeune (1D10 points par personnage). Dans les deux cas, l'alerte sera donnée dans toute la colonie chthonienne.

S'ils ne font pas de mauvaise rencontre, les investigateurs arriveront bientôt dans une cavité circulaire, sacrée pour les Chthoniens puisque c'est là qu'éclosent leurs œufs. Ils y trouveront un énorme autel en pierre, souillé de sang, et cinq petites sphères blanches, d'environ 10 centimètres de diamètre. Si nos amis réussissent un jet de Mythe de Cthulhu, ils s'apercevront qu'il s'agit d'œufs de Chthoniens.

Plusieurs galeries partent de cette salle et s'ils n'y prennent pas garde, les investigateurs risquent d'emprunter la mauvaise en repartant. Dans ce cas, à vous de décider de leur sort. L'entrée d'un des passages est clairement signalée par une flèche barbouillée de sang ou de peinture rouge. Si nos héros s'engagent dans cette galerie, ils déboucheront au bout d'une heure de marche dans la cave des frères Beasley (avec 20 % de chances de rencontrer un Chthonien en cours de route).

Durant la première heure, les investigateurs ont 20 % de chances de se trouver nez à nez avec une de ces créatures (cette probabilité s'accroît de 10 % par heure supplémentaire passée dans la salle d'éclosion).

S'ils tentent de casser les œufs à l'aide d'une pierre ou d'une massette, les Chthoniens sont immédiatement alertés par les ondes de détresse émises par leurs larves et ils attaquent aussitôt, à moins que nos amis ne se servent de l'incantation pour les tenir à distance. Même ainsi protégés, les investigateurs n'ont pas intérêt à détruire les œufs : les Chthoniens adultes provoqueraient des éboulements qui bloqueraient toutes les issues de la salle, et c'en serait fini de nos héros.

Par contre, si ces derniers emportent les œufs avec eux, ils parviendront à sortir indemnes de la mine : les Chthoniens ne prendront pas le risque de provoquer des tremblements de terre qui seraient sans doute fatals à leur progéniture; ils se contenteront d'alerter leurs complices humains (les frères Beasley) et de leur indiquer l'endroit où se trouvent les œufs - ils sont en contact psychique constant avec les larves.

Les monstrueuses créatures n'attaqueront pas directement les investigateurs avant d'avoir réussi à prendre possession de leur esprit. Par contre, elles ne les lâcheront pas d'une semelle, où qu'ils aillent (nos amis ne peuvent trouver refuge qu'en mer, l'eau éloignant les monstres et écartant tout danger de tremblement de terre), et ne cesseront de les harceler mentalement. Si elles parviennent à les contrôler psychiquement, elles les confineront en un lieu donné qu'ils ne pourront plus quitter, creuseront des galeries pour les rejoindre, et attaqueront. Les œufs seront dans ce cas sauvés et les investigateurs condamnés à une mort atroce.

Au cas où nos amis parviendraient à semer les Chthoniens au moyen de quelque ruse, ils ne seraient pas pour autant tirés d'affaire : les frères Beasley et leurs hommes de main continueraient à les traquer. A supposer que les investigateurs en viennent également à bout, les Chthoniens se rabattraient sur d'autres humains pour assouvir leur soif de vengeance.

Quoi qu'il arrive, ces créatures ne lâcheront prise que si elles parviennent à éliminer nos héros jusqu'au dernier ou sont elles-mêmes exterminées. Il n'existe que deux moyens d'en venir à bout : attirer toute la colonie en un lieu que l'on pourra rapidement inonder, ou exécuter ses membres un par un en utilisant des explosifs. Mais attention, une caisse de dynamite explosant à quelques mètres d'un Chthonien adulte suffit à peine pour le tuer ! Balles, poisons et autres armes sont sans effet sur les adultes mais peuvent venir à bout des larves au premier ou deuxième stade de leur développement.

Après avoir découvert la salle sacrée située au fond du Grand Filon et lu le carnet de notes de Crawford, les investigateurs seront peut-être tentés d'observer une cérémonie de sacrifice ou au contraire d'empêcher son déroulement. S'ils tentent de le faire, les Chthoniens détecteront leur présence dès qu'ils seront à moins de 500 mètres de la salle et ils s'efforceront de les immobiliser par suggestion mentale. Nos amis pourraient résister aux pressions psychiques d'un individu isolé par des jets POU contre POU, ou en utilisant l'incantation magique ou les étoiles sacrées, mais ils n'ont pas la moindre chance face aux assauts répétés d'un groupe de Chthoniens adultes dont chaque individu possède un Pouvoir proche de 30. Ils finiront fatalement par être capturés et torturés à mort (s'ils ont sur eux une étoile Xuntani, les Chthoniens feront appel à leurs complices humains pour les maîtriser et éloigner la source radioactive).

S'ils veulent survivre à une rencontre avec les Chthoniens, les investigateurs doivent parvenir à éloigner ces monstres puis échapper aux griffes non moins redoutables de leurs complices humains.

Sanctions et Récompenses.

Les investigateurs ont déjà reçu une avance de quelques 250 dollars. S'ils parviennent à traîner les assassins de Thornton devant un tribunal ou à améliorer notablement le sort des mineurs, ces derniers organiseront une nouvelle collecte et leur remettront 325 dollars de plus. Mais l'argent n'est pas tout : il y a aussi la reconnaissance des ouvriers, le sentiment du devoir accompli... et une grande fête organisée au Silver Spur en l'honneur des héros.

Si le sort des mineurs a été amélioré, les responsables de l'I.W.W. d'Albuquerque enverront aussi un chèque de 100 dollars. Seul inconvénient, nos amis se retrouveront vite fichés comme agitateurs s'ils l'encaissent !

Si, connaissant les abominations auxquelles se sont livrés les propriétaires du Grand Filon, les investigateurs ont empêché ces scélérats d'en commettre de nouvelles, accordez à chacun d'eux 1D3 points de Santé Mentale (comptez un point supplémentaire par domestique des frères Beasley qui n'aura pas été sacrifié aux Chthoniens). Si nos amis ont triomphé d'un jeune Chthonien, chacun d'entre eux gagne 1D10 points de SAN. S'ils sont venus à bout d'un adulte (supposition peu probable, mais enfin...), comptez 1D20.

Tous les investigateurs qui n'ont pas rencontré de Chthoniens mais qui ont découvert la nature de leurs horribles activités perdent 1D4 points de SAN (la conscience de leur

QUELQUES NOUVELLES DONNÉES SUR LES CHTHONIENS

Vous trouverez ci-dessous quelques hypothèses portant sur des aspects jusqu'ici mystérieux du métabolisme et des mœurs chthoniens. Nous vous invitons également à relire le chapitre consacré à ces créatures dans les règles de base de *L'Appel de Cthulhu*. Les observations qui suivent ont simplement valeur de complément. Nul doute que nombre d'éléments nous échappent encore, ou que nous les interprétons de manière incorrecte.

A ce jour, l'ouvrage le plus complet paru sur le sujet est incontestablement *The Burrowers Beneath* de Brian Lumley (1974), mais, dans ce jeu, nous ne reprendrons pas certaines de ses conclusions.

Les Chthoniens Et l'Energie Psychique

Cette aventure met en lumière deux éléments nouveaux : Premièrement, les jeunes Chthoniens ont besoin d'un apport d'énergie mentale; deuxièmement, les adultes sont capables de "vampiriser" le psychisme d'être doués d'intelligence pour fournir cette énergie à leur progéniture. (Jusqu'ici, on pensait que ce phénomène constituait simplement un aspect secondaire de leurs pouvoirs télépathiques).

Les animaux, bien qu'ils possèdent un POU équivalent à celui des humains, ne présentent apparemment pas certaines caractéristiques mentales nécessaires ou simplement attractives pour les jeunes Chthoniens; d'où l'horrible commerce des monstres avec les frères Beasley.

Avant de les vider de leur énergie mentale, les Chthoniens torturent longuement leurs victimes, ce qui a pour effet d'affaiblir la volonté de résistance de ces dernières (les "duels mentaux" qui précèdent sont dans le jeu symbolisés par des jets POU contre POU).

Seul un quart (arrondissez le cas échéant au point inférieur) du POU de la victime peut être "vampirisé" et ce, uniquement sous la forme de Points de Magie. Par quelque mystérieux phénomène de transfert, ces Points de Magie sont ensuite transmis aux jeunes Chthoniens, peut-être même aux œufs; cela dit, si l'on en croit les notes exaltées de Crawford, toute personne participant à la macabre cérémonie peut capter l'énergie mentale ainsi dégagée.

Nous ignorons encore si ce vampirisme psychique a d'autres raisons d'être. La soudaine apparition de cinq œufs après la sanglante orgie dont furent victimes Thornton et ses camarades laisse supposer qu'il existe une relation entre les sacrifices humains et la reproduction des Chthoniens. Peut-être ces derniers ont-ils besoin d'une réserve d'énergie mentale assurée pour produire leurs œufs ?

Pour compléter ces données, il nous faut encore préciser que les corps des victimes offertes en sacrifice aux monstres n'ont pas tous été remontés de la mine : les jeunes Chthoniens ne peuvent se nourrir exclusivement de sang et de Points de Magie, ils ont besoin d'une pitance plus substantielle; or les proies animales sont difficiles à trouver dans l'aride désert qui entoure Coppertown. Il est donc dans bien des cas difficile de prouver qu'il y a eu meurtre, les corps ayant disparu.

Les Chthoniens Et l'Eau

Autre point important dans cette aventure (il sera déterminant pour la survie des investigateurs) : l'aversion des Chthoniens pour l'élément liquide. Comme Yig l'a appris au peuple Xuntani, ces créatures périssent au bout de quelques secondes si elles sont immergées dans de l'eau. Protégées par l'épaisse couche de mucosités qui les enveloppe, elles peuvent en revanche survivre à un certain taux d'humidité. Lorsqu'elles creusent leurs galeries dans le roc, elles évitent systématiquement les zones sédimentaires et la nappe phréatique, qu'elles détectent au moyen d'ondes répercutées différemment selon la nature du terrain.

La Colonie de Gila

Les Chthoniens qui apparaissent dans cette aventure appartiennent tous à la même colonie, composée de trois adultes et cinq jeunes (deux au premier stade de leur développement et trois au deuxième). Depuis plusieurs centaines d'années, ces créatures et leurs ancêtres creusent un immense réseau de galeries sous les étendues désertiques situées au Sud du Nouveau-Mexique et de l'Arizona; ce faisant, elles détournent délibérément les cours d'eau. Ce phénomène, ajouté à la surexploitation des pâturages, explique la désertification de ces riches prairies autrefois peuplées de bisons.

Les Chthoniens, ces créatures fouisseuses douées de puissants pouvoirs télépathiques, considèrent les frères Beasley (ainsi que tous les autres humains) un peu comme nous pouvons considérer les membres de la race canine : il est possible d'en dresser certains, nos chiens par exemple : mais d'autres, comme les coyotes prétendument nuisibles, restent farouchement indépendants. Si les Chthoniens ne traitent pas avec les humains sur un pied d'égalité, c'est que les deux espèces ne sont effectivement pas égales; elles n'entretiennent d'ailleurs que des rapports sporadiques. En règle générale, seuls les jeunes membres de la colonie rôdent à proximité du Grand Filon, ce qui devrait permettre aux investigateurs d'explorer les galeries sans être repérés. Cependant, dès que la présence d'intrus est signalée, les Chthoniens adultes convergent vers le puits, qu'ils atteignent en quelques heures.

ATTIRER LES HUMAINS

Un nouveau sort

Ce sort provoque l'apparition d'un hologramme représentant un énorme diamant merveilleusement taillé, qui se met à flotter dans les airs devant la ou les proies visées. L'illusion dure cinq minutes et coûte un Point de Magie à celui qui la provoque, ce dernier peut répéter l'opération autant de fois qu'il le désire. La portée de ce sort est d'un kilomètre et demi. Plus la proie visée approche du diamant imaginaire, plus celui-ci s'éloigne d'elle en direction de la créature qui a lancé le sort; celle-ci peut ainsi, sans qu'il lui en coûte beaucoup de Points de Magie, attirer dans ses griffes un nombre illimité de proies humaines. Comme dans une vulgaire partie de pêche, ce sont en dernier lieu les "poissons" qui décident s'ils mordront ou non à l'appât. Seuls les Chthoniens peuvent lancer ce sort.

Il en existe une variante, *Attirer les Créatures des Sables*, qui fonctionne selon le même principe, l'énorme diamant étant simplement remplacé par un cuissot humain délicieusement tendre et encore sanguinolent.

impuissance et de la précarité de la vie risque de les faire sombrer dans le désespoir).

Si nos amis sont arrêtés dans l'Etat du Nouveau-Mexique et condamnés pour sabotage des mines, activités subversives ou diffamation (des frères Beasley, par exemple), ils écoperont d'1D10x3 mois de prison – réduisez leur indice de Crédit en conséquence.

S'ils sont arrêtés dans un autre Etat sur la base de charges découlant de leur enquête, ils pourront retarder voire éviter leur extradition vers le Nouveau-Mexique moyennant des frais d'avocat s'élevant à 500 dollars par tête. Les chefs d'accusation demeureront mais nos amis ne pourront être inquiétés tant qu'ils ne franchiront pas les limites de l'Etat où ils ont été condamnés. Les investigateurs ne pouvant

Chthoniens défendant leur progéniture

se payer une défense correcte seront extradés vers le Nouveau-Mexique, puis jugés et condamnés dans cet Etat. Si les chefs d'accusation comprenaient des violences physiques, il leur faudra purger des peines de travaux forcés.

Si vous êtes généreux, vous pouvez prononcer une amnistie générale au bout d'environ six mois et offrir aux personnages qui ont été incarcérés 1D6 points à investir dans les compétences suivantes : Baratin, Esquive, Marchandage, Pickpocket (la prison, c'est bien connu, tend à développer la débrouillardise).

Suggestion De Lien Logique Pour Une Campagne.

Si vous décidez d'inclure cette aventure dans une campagne et que tous les investigateurs n'ont pas été tués ou jetés en prison à l'issue de leur enquête, ils reçoivent un télégramme à leur hôtel via un ami, un parent ou un chercheur avec qui ils ont travaillé dans le passé et qui connaît leur adresse actuelle. Au besoin, ce sera Freeborn qui servira de messager.

Ce télégramme est envoyé par un certain Professeur Georgie Brodski, ethnologue à la Miskatonic University, que Freeborn (ou le messager choisi) présente comme un scientifique détaché par l'université de Cracovie. A l'issue de longues recherches, cet érudit a découvert l'existence d'un manuscrit sanskrit très ancien dans une petite ville du Mississipi. Brodski charge nos amis de récupérer ce précieux document et de le lui remettre en main propre à la Miskatonic University; il leur propose pour ce faire une coquette avance en liquide (qui permettra peut-être aux investigateurs de payer leur caution s'ils ont été condamnés à une peine de prison).

Conclusion

On chercherait aujourd'hui en vain la mystérieuse kiva indienne aux parois couvertes de fresques représentant des Chthoniens. On peut encore visiter le site troglodytique des falaises de Gila, classé monument historique et soigneusement préservé par le service des parcs nationaux américains, mais pour la kiva sacrée, ces efforts de conservation vinrent trop tard. Au début de l'année 1921, après une longue cérémonie de purification et moult prières destinées à conjurer la colère de Yig, deux jeunes Xuntanis initiés par Awa Popeno furent dépêchés sur place par le sorcier de la tribu avec mission de détruire entièrement les fresques.

Après avoir allumé plusieurs bâtons de dynamite dont l'explosion transforma la salle sacrée et la galerie chthonienne en un chaos de pierres, ils fuirent les montagnes et regagnèrent leur village, fiers d'avoir détruit toute preuve du lien existant entre leur tribu et les monstrueuses créatures qui avaient dévoré tant de leurs ancêtres.

Explorant le site troglodytique quelques années plus tard, les époux Cosgrove, célèbres archéologues de l'époque, écrivirent que, "Selon toute vraisemblance, la salle en question, située à l'origine assez haut dans la falaise, avait été détruite par un éboulement responsable de l'effondrement de presque toute son assise et qui n'avait épargné qu'une sorte de tablette inclinée, taillée dans la pierre de la paroi du fond".*

Aujourd'hui, dans ce que les archéologues ont surnommé la "Salle 06", il ne reste plus qu'un éboulis en pente abrupte, et malgré la voûte noircie par le feu, la plupart des chercheurs estiment que cette cavité n'a jamais été habitée.

* (Cornelius Burton Cosgrove "Caves of the Upper Gila and Huecco Areas in New Mexico and Texas", *Revue du Peabody Museum of American Archaeology and Ethnology, Université d'Harvard, XXIV, No 2. Cambridge : Peabody Museum, 1947*).

CARACTERISTIQUES DES PERSONNAGES NON JOUEURS

TYLER M. FREEBORN

FOR 14	CON 14	TAI 15	INT 16	POU 15
DEX 14	APP 10	EDU 18	SAN 73	PdV 15

Armes : Automatique cal. 32, 45 %, dommages 1D8
Compétences : Anthropologie 70 %, Archéologie 60 %, Botanique 15 %, Chimie 30 %, Grimper 50 %, Discussion 60 %.

JOSE GREEN

FOR 18	CON 15	TAI 14	INT 15	POU 13
DEX 12	APP 17	EDU 12	SAN 75	PdV 16

Armes : Revolver cal. 45, 35 %, dommages 1D10+2
Fusil non automatique cal. 30.30, 50 %, dommages 2D6
Compétences : Discussion 60 %, Esquive 35 %, Explosifs 90 %, Baratin 35 %, Dernier Mot 30 %, Premiers Soins 40 %, Coup de Poing 70 %, Mécanique 30 %, Armes de Poing 35 %, Eloquence 70 %, Fusil 50 %, Parler Espagnol 65 %.

AWA POPENO

FOR 10	CON 11	TAI 9	INT 15	POU 18
DEX 10	APP 15	EDU 10	SAN 60	PdV 10

Compétences : Botanique 80 %, Mythe de Cthulhu 5 %, Parler Anglais 30 %, Premiers soins 75 %, Histoire Xuntani 60 %, Art Indien 85 %, Ecouter 90 %, Parler Navajo 50 %, Eloquence 80 %, Pharmacologie 55 %, Camouflage 80 %, Parler Espagnol 40 %, Suivre Piste 80 %, Soigner Maladie 75 %, Parler Xuntani 90 %, Zoologie 30 %.
Sorts : Contacter Yig, Appeler Yig, Vach-Viraj

GEORGE FISCHER

FOR 12	CON 14	TAI 14	INT 13	POU 13
DEX 11	APP 10	EDU 14	SAN 15	PdV 14

Bonus aux Dommages +1D4
Armes : Coup de Poing, 60 %, dommage 1D3 + 1D4
Revolver cal. 45, 69 %, dommages 1D10+2
Compétences : Comptabilité 10 %, Gestion 15 %, Marchandage 55 %, Crédit 60 %, Mythe de Cthulhu 5 %, Jeux d'Argent 55 %, Géologie 15 %, Droit 10 %, Eloquence 25 %, Rentabilisation à Outrance 75 %.

NORMAN CRAWFORD

FOR 12	CON 10	TAI 14	INT 17	POU 14
DEX 12	APP 10	EDU 17	SAN 25	PdV 12

Bonus aux Dommages +0
Armes : Revolver cal. 45, 55 %, dommages 1D10+2
Compétences : Astronomie 15 %, Chimie 25 %, Crédit 40 %, Mythe de Cthulhu, 5 %, Discussion 50 %, Ingénierie 20 %, Baratin 15 %, Géologie 35 %, Lire / Ecrire Latin 40 %, Bibliothèque 40 %, Physique 35 %.

JOHN BAYLOR

FOR 14	CON 12	TAI 14	INT 13	POU 15
DEX 11	APP 13	EDU 12	SAN 60	PdV 13

Bonus aux dommages +1D4
Armes : Coup de Poing 65 %, dommages 1D3+1D4
Revolver cal. 45, 35 %, dommage 1D10+2
Compétences : Comptabilité 35 %, Marchandage 45 %, Crédit 30 %, Psychologie 15 %.

WILLIAM TUNNY
FOR 11 CON 9 TAI 11 INT 12 POU 9
DEX 12 APP 10 EDU 10 SAN 45 PdV 10
Bonus aux Dommages + 0
Armes : Néant
Compétences : Comptabilité 15 %, Marchandage 20%, Paperasserie 25 %

EDWARD BEASLEY
FOR 11 CON 11 TAI 10 INT 9 POU 15
DEX 15 APP 8 EDU 6 SAN 15 PdV 12
Bonus aux Dommages + 0
Armes : Revolver cal. 45, 70 %, dommage 1D10+2
Fusil non automatique cal. 30.06, 80 %, dommage 2D6+3
Poignard* 60 % dommages 1D4+2
** Edward ne s'en sépare jamais, il le porte à la ceinture, dans une gaine dissimulée sous son pardessus.*
Compétences : Grimper 40 %, Mythe de Cthulhu 10 %, Conduire Automobile 25 %, Se Cacher 65 %, Ecouter 40 %, Monter à Cheval 85 %, Parler Espagnol 15 %, Discrétion 55 %, Trouver Objet Caché 60 %.
Sorts : Contacter des Chthoniens

WILLIAM BEASLEY
FOR 14 CON 13 TAI 12 INT 12 POU 13
DEX 12 APP 10 EDU 8 SAN 10 PdV 14
Armes : Revolver cal. 45, 70 %, dommage 1D10+2
Fusil non automatique 30.06, 60 %, dommage 2D6+3
Poignard 40 %, dommage 1D4+2
Compétences : Grimper 40 %, Mythe de Cthulhu 15 %, Conduire Automobile 30 %, Lire/Ecrire Français 15 %, Géologie 15 %, Se Cacher 40 %, Ecouter 60 %, Occultisme 5 %, Monter à Cheval 60 %, Discrétion 60 %, Parler Espagnol 20 %, Trouver Objet Caché 70 %.
Sorts : Contacter des Chthoniens, Contacter Shudde-M'ell.

SIX DES HOMMES DE MAIN DE FISCHER

Ils sont tout à fait représentatifs des gros bras employés par le manager : féroces, mais prêts à tourner les talons s'ils rencontrent une solide résistance. Leurs tactiques pour décourager les investigateurs vont du vulgaire passage à tabac au tir à l'arme lourde avec intention de tuer. Si cela s'avère indispensable, Fischer peut réunir jusqu'à 100 de ces énergumènes.

Dommages :
Coup de poing, 1D3+1D4
Lutte
Matraque, 1D6+1D4
Fusil non automatique cal. 30.06, 2D6+3

Gros bras N°	POU	PdV	Poing	Lutte	Matraque	Fusil
1	11	13	60 %	55 %	45 %	40 %
2	10	16	80 %	60 %	30 %	55 %
3	11	13	75 %	65 %	55 %	30 %
4	12	14	83 %	65 %	50 %	48 %
5	9	11	75 %	58 %	62 %	52 %
6	10	15	75 %	55 %	55 %	31 %

SIX MINEURS MECONTENTS

Le type même des ouvriers de la Dame de Cuivre : sous-payés, prêts à l'action. Notez que tous possèdent des indices de POU exceptionnels (dans le Grand Filon, ils auraient donné trop de fil à retordre aux Chthoniens).

Tous sont des chasseurs occasionnels qui possèdent leur propre fusil; correctement encadrés, ils peuvent rendre de grands services aux investigateurs.

Dommages :
Coup de Poing : 1D3+1D4
Lutte
Matraque, 1D6+1D4
Fusil de chasse, 2D6

Mineur N°	POU	PdV	Poing	Lutte	Matraque	Fusil
1	15	12	68 %	51 %	48 %	37 %
2	16	11	76 %	49 %	33 %	51 %
3	14	14	70 %	61 %	25 %	34 %
4	14	12	85 %	58 %	33 %	38 %
5*	16	10	74 %	40 %	35 %	49 %
6	14	13	82 %	65 %	25 %	45 %

** Le mineur N° 5 a une compétence de 82 % pour Fracturer un Coffre.*

HANNIBAL McGINNIS
FOR 16 CON 12 TAI 16 INT 12 POU 11
DEX 13 APP 9 EDU 9 SAN 40 PdV 14
Bonus aux Dommages +1D6
Armes : Coup de poing, 45 %, dommages 1D3+1D6
Revolver cal. 45, 55 %, dommages 1D10+2
Matraque, 60 %, dommages 1D6+1D6
Compétences : Marchandage 15 %, Crédit 20 %, Esquive 70 %, Baratin 30 %, Premier Secours 40 %, Flagornerie 35 %, Se Cacher 20 %, Droit Pénal 35 %, Psychologie 20 %, Trouver Objet Caché 40 %, Suivre une Piste 20 %.

JOSHUA BUTLEY
FOR 13 CON 11 TAI 13 INT 10 POU 8
DEX 9 APP 9 EDU 6 SAN 44 PdV 12
Bonus aux Dommages +1D4
Armes : Coup de Poing, 55 %, dommages 1D3+1D4
Revolver cal. 45, 35 %, dommages 1D10+2
Matraque, 50 %, dommages 1D6+1D4
Compétences : Esquive 65 %, Conduire Automobile 30 %, Se Cacher 25 %, Droit Pénal 6 %, Ecouter 35 %, Discrétion 25 %.

REPRESENTANT DES ENFANTS DE YIG
(serpent à sonnettes)
FOR 3 CON 4 TAI 4 POU 4 DEX 20
Déplacement 7 PdV 4
Armes : Morsure 60 %, toxicité 1D10+6

SHA'HUDDE T'EELKA
FOR 75 CON 45 TAI 99 INT 26 POU 30 DEX 11
Armure/PdV : 5/72 + 5 PdV régénérés par round
Armes : Agression Télépathique (POU contre POU)
Tentacules 90 %, dommages 3D6, la victime perd également 1 point de FOR par round lorsque le monstre la vide de son sang.
Strangulation 85 %, dommages 10D6
Sorts : Attirer les Humains, Attirer les Créatures des Sables, Contacter Shudde M'ell, Contacter Tsathoggua.
Perte de Points de SAN : 1D3/1D20.

SHA'HUDDE T'UULKU
FOR 70 CON 40 TAI 80 INT 21 POU 28 DEX 11
Armure / PdV : 5/55 + 5 PdV régénérés par round
Armes : Agression Télépathique (POU contre POU)
Tentacules 80 %, dommages 3D6, la victime perd également 1 point de FOR par round lorsque le monstre la vide de son sang.
Strangulation 80 %, dommages 8D6.
Sorts : Attirer les Humains, Attirer les Créatures des Sables, Contacter Shudde M'ell
Perte de Points de SAN : 1D3/1D20

SHA'HUDDE T'OOLKA
FOR 65 CON 45 TAI 75 INT 24 POU 27 DEX 10
Armure / PdV : 5/60 + 5 PdV régénérés par round
Armes : Agression Télépathique (POU contre POU)
Tentacules 70 %, dommages 2D6+2, la victime perd également 1 point de FOR par round lorsque le monstre la vide de son sang.
Strangulation 85 %, dommages 8D6.
Sorts : Attirer les Créatures des Sables, Contacter Shudde M'ell
Perte de Points de SAN : 1D3/1D20

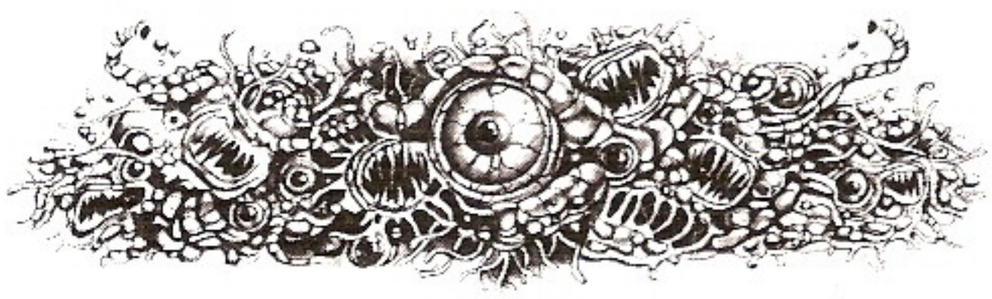
T'OOKA-MA
(Jeune au deuxième stade de développement)
FOR 17 CON 31 TAI 19 INT 24 POU 9 DEX 10
Armure / PdV : 2/25 + 2 PdV régénérés par round
Armes : Agression Télépathique (POU contre POU)
Tentacules 30 %, dommages 1D4+2, la victime perd également un peu de son sang
Strangulation 35 %, dommages 1D6
Perte de Point de SAN : 1/1D10

T'AAKLA-MA
(Jeune au deuxième stade de développement)
FOR 16 CON 32 TAI 18 INT 24 POU 11 DEX 10
Armure / PdV : 2/25 + 2 PdV régénérés par round
Armes : Agression Télépathique (POU contre POU)
Tentacules 30 %, dommages 1D4+2, la victime perd également un peu de son sang
Strangulation 35 %, dommages 1D6
Perte de Points de SAN : 1/1D10

T'EEKULU-MA
(Jeune au deuxième stade de développement)
FOR 17 CON 29 TAI 17 INT 23 POU 10 DEX 10
Armure /PdV : 2/22 + 2 PdV régénérés par round
Armes : Agression Télépathique (POU contre POU)
Tentacules 30 %, dommages 1D4+2, la victime perd également un peu de son sang
Strangulation 35 %, dommages 1D6.
Perte de Points de SAN : 1/1D10

T'UL
(Jeune au premier stade de développement)
FOR 16 CON 24 TAI 14 INT 19 POU 6 DEX 9
Armure / PdV : 1/19 + 1 PdV régénéré par round
Armes : Agression Télépathique (POU contre POU)
Tentacules 20 %, dommages 1D4, la victime perd également un peu de son sang
Strangulation 25 %, dommages 1D4
Perte de Points de SAN : 1/1D10

T'OL
(Jeune au premier stade de développement)
FOR 15 CON 25 TAI 15 INT 24 POU 6 DEX 10
Armure / PdV : 1/20 + 1 PdV régénéré par round
Armes : Agression Télépathique (POU contre POU)
Tentacules 20 %, dommages 1D4, la victime perd également un peu de son sang
Strangulation 25 %, dommages 1D4.
Perte de Points de SAN : 1/1D10.



NOTE À L'INTENTION DES GARDIENS ANGLICISTES

Les ouvrages mentionnés ci-dessous n'ont pour la plupart pas été traduits en français, ils pourront cependant être utiles aux Gardiens anglicistes désireux de se familiariser avec la région dans laquelle se déroule cette aventure. Les férus d'histoire américaine y trouveront des bibliographies permettant d'élargir leurs recherches.

En ce qui concerne l'histoire locale, les mythes et légendes du cru, consultez *Black Range Tales, 60 Years of Life and Adventure in the Southwest* de James McKenna (New York, Wilson Erickson, 1936). L'ouvrage de Dorothy Watson *The Pinos Altos Story* (The Print Shop, Silver City, 1960) donne aussi des renseignements assez complets sur l'histoire de la région de Coppertown; ses nombreuses photographies d'époque rendent bien l'atmosphère du lieu. Vous pouvez également demander de la documentation à la Chambre de Commerce de Silver City en écrivant à Chamber of Commerce, 1103 N, Hudson Street, Silver City, NM 88061, USA.

Il est possible de se procurer une carte détaillée de la région ("Gila National Forest, 1974") auprès de l'US Forest Service (n'oubliez pas que les Routes 35 et 15 reliant la rivière Mimbres et le site troglodytique n'étaient en 1920 que des pistes non carrossables, même remarque pour la portion de la Route 15 joignant Pinos Altos et la rivière Gila).

Si vous désirez vous renseigner sur les méthodes d'exploitation minière de l'époque, c'est Phelps Dodge qui a publié l'ouvrage le plus complet sur le sujet (*The Copper Queen Practical Mining Course, 1920).* Le livre de référence concernant le cuivre, ses méthodes d'extraction et les industries de transformation annexes dans les années 20 reste sans nul doute *The Porphyry Coppers* (publié en 1933 par A.B. Parsons).

Pour ce qui est des luttes ouvrières dans les mines de cuivre du Sud-Ouest des Etats-Unis à la même époque, voir *Forging the Copper Collar : Arizona's Labor-Management War of 1901-1921* (par James W. Byrkit, University of Arizona Press, Tucson, 1982); *Mexican Workers, Progressives and Copper* (par Michael. E. Parish, UC San Diego, Chicano Research Publications, La Jolla, 1979); et *Political Domination in the Labor Market : Racial Division in the Arizona Copper Industry* (par A.E.S. Montoya, 1977).

Plus spécifiquement, vous trouverez de nombreux documents historiques, chansons, poèmes et illustrations sur l'I.W.W. dans *Rebel Voices : An I.W.W. Anthology* (par Joyce L. Kornbluth, University of Michigan Press, Ann Arbor, 1972).

En ce qui concerne le site troglodytique, mis à part les livres déjà cités, l'ouvrage de référence demeure incontestablement celui d'Elizabeth McFarland : *Forever Frontier : The Gila Cliff Dwellings*, paru en 1967 (Crest Press, 5 Crestway, Silver City, NM 88061, USA). Moyennant 50 dollars, on peut également se procurer un petit guide illustré des vestiges archéologiques de Gila (s'adresser à Southwest Parks and Monuments Association, 221 N. Court, Tucson, AZ 85701, USA).

Pour finir, vous trouverez des renseignements passionnants sur la culture des Indiens Xuntani dans *Mimbres Mythology* (par Pat Carr, Southwestern Studies Monograph N° 56, Texas Western Press, El Paso, 1979).

L'eau qui dort

Où les investigateurs, partis vers l'Est pour une simple mission de routine, se trouvent plongés au cœur d'un terrifiant mystère et découvrent que les bibliophiles ne sont pas tous d'inoffensifs originaux.

Notes Sur Le Scénario

Tout investigateur ayant un tant soit peu d'expérience peut se lancer dans cette aventure. Quel que soit leur nombre, les membres de l'équipe auront cependant intérêt à faire preuve de beaucoup de prudence.

Ce scénario peut se jouer en une ou deux parties. Si vous l'incluez dans une campagne avec les autres aventures de ce livret, sachez que l'action est censée se dérouler en hiver. Dans le Mississipi, la relative douceur de cette saison peut brusquement céder la place à des vents violents et des pluies glaciales. En été, les jours et les nuits sont toujours excessivement chauds et humides en bordure du Golfe du Mexique. Quelle que soit la saison, il n'est pas rare que de violents orages éclatent en fin d'après-midi ou en soirée.

Il n'existe pas de bibliothèque importante, ni d'autre lieu propice aux recherches, dans un rayon de trente kilomètres autour de Davies Landing; mais la Nouvelle-Orléans n'est qu'à deux heures de train de la petite ville.

Informations Destinées Au Gardien

Dans cette aventure, les investigateurs vont devoir affronter des Adorateurs du Grand Cthulhu. Ces monstres aquatiques et le lieu qui sert de cadre à l'aventure permettront au Gardien de faire découvrir de nouvelles créatures du Mythe à ses joueurs, bercés par le clapotement trompeur des eaux paisibles du Mississipi.

Le Professeur Brodsky, de la Miskatonic University, envoie un télégramme à l'un des investigateurs pour lui confier une mission de routine : récupérer un précieux document auprès du célèbre historien et collectionneur d'ouvrages ésotériques Victor Davies, et le lui remettre en main propre à l'université. Les choses se compliquent lorsque l'historien et sa fille sont assassinés par des bibliophiles concurrents qui n'ont rien d'humain ! Le Professeur Brodsky et les investigateurs ignorent tout de cet assassinat.

Victor Davies, père de la jeune Philippa Davies, a longuement étudié les cas de sorcellerie marquants de l'histoire américaine.

Après avoir achevé ses recherches en Nouvelle-Angleterre, il s'est consacré à l'étude de phénomènes étranges survenus dans le Sud des Etats-Unis, et s'est installé dans sa propriété familiale de Davies Landing, au Sud de l'Etat du Mississipi; ce qui ne l'a pas empêché de beaucoup voyager, cherchant inlassablement des documents rares et insolites. Après avoir terminé ses études à la Miskatonic University et parcouru l'Europe, sa fille est venue l'aider dans ses travaux.

Les deux chercheurs ont brillamment transcrit de nombreux manuscrits et élucidé le mystère qui entourait certaines sectes étranges; mais le bruit s'est bientôt répandu qu'ils s'étaient pris au piège de leur passion et qu'ils ne reculaient devant rien pour acquérir les livres rares qui leur manquaient. D'après les rumeurs, leur bibliothèque renfermerait des dizaines, voire des centaines d'ouvrages assez peu catholiques.

Au cours de l'année qui précède cette aventure, cette passion irraisonnée pour les livres ésotériques a conduit les Davies à entrer en conflit larvé avec un autre collectionneur acharné, personnage secret et plein de ressources dont ils ne parvenaient pas à découvrir l'identité.

Environ un mois avant l'arrivée des investigateurs à Davies Landing, un chercheur travaillant pour les deux bibliophiles fit une découverte étonnante : le mystérieux rival de ses employeurs n'était autre qu'un de leurs voisins, vivant dans le domaine de Rosethorne, une grande bâtisse depuis longtemps fermée située au bord de la rivière, quelques kilomètres en amont de Sunset Hall. L'identité exacte de cet étrange personnage demeurait cependant mystérieuse.

Par des moyens peu légaux, les Davies se procurèrent les clefs de Rosethorne Mansion et, un jour avant la date prévue de l'arrivée des investigateurs, ils se glissèrent dans la maison, espérant y faire main basse sur une mine d'ouvrages rares. Ils parvinnent à détourner l'attention du gardien, mais une fois entrés, ils furent assassinés par les sœurs Rosethorne, dernières représentantes de la famille, bibliophiles acharnées et, incidemment, Adoratrices de Cthulhu (*voir encart ci-contre*). Après ces deux premiers meurtres, afin de brouiller les pistes, les deux sœurs se débarrassèrent du couple de domestiques des Davies et firent leurs préparatifs pour quitter à jamais la vallée du Mississipi.

Si les investigateurs se rendent à Rosethorne Mansion le jour de leur arrivée, ils y découvriront des traces de sang encore fraîches et ne tarderont pas à faire la connaissance

des deux sœurs. S'ils ne visitent les lieux que le lendemain, les flaques de sang auront pour la plupart été nettoyées, les livres et les objets précieux emballés et les Adoratrices de Cthulhu seront cachées, attendant le moment propice pour prendre la fuite. Le troisième jour, les deux sœurs et le gardien de leur propriété auront disparu.

Informations Destinées Aux Investigateurs

L'un des membres de l'équipe reçoit un télégramme lui confiant une mission pour le compte de Georgi Brodsky, professeur à la Miskatonic University. Le message précise que 600 dollars ont été déposés sur un compte à l'intention de l'investigateur (*le texte du télégramme est reproduit ci-contre et en annexe*); la Vale of Miskatonic Bank & Trust confirme l'ouverture du compte et le montant du dépôt.

Le Professeur Brodsky connaît l'existence de l'impressionnante collection des Davies; il sait qu'ils possèdent entre autres une précieuse relique bouddhique Vajrayana, un extrait du *Vishakhapatnam*, série de plaquettes de cuivre gravées à ne pas laisser entre toutes les mains. Chose étonnante, les Davies ont consenti à faire don de cette relique aux

LE TÉLÉGRAMME DE BRODSKY

VEUILLEZ PRENDRE DISPOSITIONS POUR VOYAGE NOUVELLE-ORLEANS STOP CONTACTEZ PROFESSEUR VICTOR DAVIES OU PHILIPPA DAVIES A SUNSET HALL DAVIES LANDING MISSISSIPI STOP VOUS REMETTRONT FRAGMENT VISHAKHAPATNAM QUE VOUS TRANSMETTREZ A GEORGIE BRODSKY MISKATONIC UNIVERSITY STOP AI DEPOSE 600 DOLLARS SUR COMPTE BANCAIRE STOP SOMME DISPONIBLE DES RECEPTION TELEGRAMME CONFIRMANT QUE VOUS ACCEPTEZ CETTE MISSION.

LES ADORATEURS DE CTHULHU

Race Inférieure de Serviteurs

Description : Ce sont des créatures de couleur grise, corpulentes, dépourvues de cheveux, et dont la forme rappelle qu'elles furent jadis humaines. Leurs grands yeux globuleux sont dépourvus de paupières. De petits tentacules entourent leur bouche, rappelant ceux des Larves Stellaires du Grand Cthulhu. Leurs dents acérées ne sont pas plus grandes que celles d'un humain. Dépourvues d'oreilles externes, ces créatures douées d'intelligence sont pratiquement sourdes, sauf lorsqu'elles évoluent sous l'eau. Elles arborent presque toujours une expression de mépris malveillante très caractéristique. Elles peuvent parler, mais leur élocution laborieuse a quelque chose de répugnant pour une oreille humaine.

Remarques : Les Adorateurs de Cthulhu sont à l'origine des êtres humains experts en magie et mentalement déséquilibrés qui rendent un culte fervent au Maître des Grands Anciens. Leur métamorphose, qui peut prendre de nombreuses années, s'effectue grâce à des rituels successifs nécessitant une disposition bien particulière des astres. L'initié y sollicite l'intervention de Cthulhu, lequel peut accepter ou refuser sa requête. L'humain qui subit la métamorphose conserve son identité, son intellect et son libre arbitre, seul son corps se transforme pour devenir éternel.

Les Adorateurs de Cthulhu se tiennent généralement accroupis. Sur de courtes distances, ils peuvent se déplacer relativement vite, mais leurs jambes courtaudes et boursouflées ne leur permettent pas de courir plus de quelques dizaines de mètres. Ces créatures amphibies sont parfaitement à leur aise dans l'eau et peuvent nager très vite, même sur de longues distances. En revanche, elles évitent toute exposition directe à la lumière du soleil.

Leur peau granuleuse et boursouflée, aux reflets luisants assez malsains, sécrète des gouttelettes gélatineuses dont l'odeur caractéristique rappelle le méthane. Lorsqu'ils se battent, il n'est pas rare que ces monstres se laissent arracher de grands lambeaux de peau, qui se déshydratent rapidement, se transformant en écailles sèches puis en poudre grisâtre.

Bien que leurs orteils (tout comme leurs doigts) se terminent par des griffes acérées, la démarche balourde des Adorateurs de Chhulhu les empêchent généralement de porter des attaques efficaces avec leurs membres postérieurs. Ces créatures conservent les caractéristiques extérieures de leur sexe d'origine, mais la terrible métamorphose qu'elles ont subie les rendent stériles.

Les Adorateurs De Cthulhu Et l'Immortalité : Lorsqu'une agression physique coûte à un Adorateur ses derniers points de vie, il se transforme en un nuage de gaz grisâtre et malodorant. Au bout d'1D8+1 rounds de combat, il reprend sa forme initiale et son corps rejette toutes les armes qui pouvaient encore y être fichées. Si son adversaire avait pris soin d'enfermer le nuage de gaz dans un récipient, celui-ci explose littéralement sous la pression du monstre qui se régénère. Seule l'utilisation d'un sort ou d'une arme magique permet de se débarrasser définitivement d'un Adorateur de Cthulhu.

Au bout de quelques dizaines d'années d'existence, cette créature perd sa faculté de régénération, sauf si elle se trouve constamment plongée dans de l'eau salée. Elle se réfugie donc dans la mer, où elle continue de servir le Grand Cthulhu. Elle reste vulnérable aux sorts et aux armes magiques et ne peut plus regagner la terre ferme.

Comment Créer Un Adorateur De Cthulhu ? Ajoutez quatre points aux indices de CON et de TAI du personnage préexistant et soustrayez 4 points à son indice de DEX (8 si celui-ci était supérieur à 14). Les indices de POU, d'INT et d'EDU restent inchangés. L'indice de SAN est ramené à zéro, et celui d'APP perd toute raison d'être. De même, certaines compétences sont ramenées à leur indice minimum (Conduire Automobile, Conduire Engin Lourd, Piloter Avion, Sauter, Ecouter, Pickpocket, Mécanique, Chanter, Discrétion et Lancer), tandis que d'autres ne peuvent plus être utilisées par le personnage (Grimper, Crédit, Baratin, Premiers Soins, Eloquence et Monter à Cheval). L'indice de Nager est augmenté de 40 points (jusqu'à concurrence de 99). Dans toutes les autres disciplines, le personnage conserve ses indices initiaux.

ADORATEUR DE CTHULHU

Caractéristiques	*Soit en moyenne*
FOR 4D6	14
CON 3D6	10-11
TAI 4D6+4	18
INT 3D6	10-11
POU 3D6	10-11
DEX 2D6	7
PdV	14-15

Déplacement : 6/10 en nageant.
Armes : Griffes 30 %, dommages 1D6+2
Armure : Néant, mais cette créature régénère ses PdV perdus à la suite d'une agression physique à raison d'1D6 par round et peut ressusciter un nombre illimité de fois. Elle demeure cependant vulnérable aux sorts et aux armes magiques.
Sorts : Un Adorateur peut utiliser les mêmes sorts qu'un humain (il conserve en effet l'INT et le POU du personnage dont il est issu).
Compétences : Nager 65 % (voir ci-dessus).
Perte de Points de SAN : 1/1D8

archives de la Miskatonic University, se faisant prêter en retour plusieurs livres rares. Brodsky, qui craint que les deux chercheurs ne changent d'avis, est impatient de récupérer le précieux document.

Le professeur a entendu parler des investigateurs dans son université, soit par Tyler M. Freeborn – qui les aura mentionnés incidemment au cours d'une conversation – soit par quelque autre connaissance commune.

Le membre de l'équipe qui reçoit le télégramme de Brodsky a déjà rencontré Philippa Davies à plusieurs reprises (il appartient au Gardien d'expliquer dans quelles circonstances en fonction du passé de l'investigateur concerné). Ce n'était pour lui qu'une vague connaissance; il en garde le souvenir d'un personnage assez peu marquant, généralement timide et effacé, mais qui parfois ne mâchait pas ses mots. Elle avait brillamment passé ses examens universitaires, mais on s'accordait à penser qu'elle était trop instable pour faire carrière dans sa branche. Elle ne parlait que rarement d'elle-même ou de sa famille. L'investigateur ignore donc qu'elle est la fille du célèbre historien Victor Davies. Il se souvient par contre qu'elle était douée d'une intelligence et d'une mémoire hors du commun.

Le télégramme annonçant l'arrivée des investigateurs ne tarde pas à recevoir une réponse enjouée de Philippa (*voir texte ci-dessous, également reproduit en annexe*).

Le Voyage et l'Arrivée à Davies Landing

S'ils partent de Coppertown, les investigateurs doivent prendre un train de l'AT&SF jusqu'à El Paso, puis emprunter les lignes de la Southern Pacific pour un long voyage à travers le Sud du Texas. Ils n'arrivent à la Nouvelle-Orléans que le lendemain soir. Il fait frais et humide lorsqu'ils montent dans la correspondance de la Louisville & Nashville Railroad Company, qui longe le Golfe du Mexique avant de s'enfoncer dans la nuit brumeuse du Mississipi. Lorsque nos amis descendent à Davies Landing, près de Biloxi, ils n'ont plus que 5 kilomètres à parcourir pour atteindre Sunset Hall.

Si le Gardien le désire, ils peuvent s'arrêter plus longuement à la Nouvelle-Orléans pour y rencontrer le célèbre mystique Etienne-Laurent de Marigny, curieux personnage né de l'imagination de Lovecraft, qui ne manquera pas de faire d'inquiétantes allusions à ce qui les attend dans les jours à venir (ses mises en garde concernent en fait l'avènement du Signe Jaune à la Nouvelle-Orléans, c'est-à-dire la troisième aventure de ce livret).

LETTRE DE PHILIPPA DAVIES

Cher ami,

Votre visite me remet en mémoire des souvenirs très heureux . Mon père et moi serons enchantés de vous accueillir. N'hésitez pas à rester chez nous aussi longtemps qu'il vous plaira.
Nous finissons d'emballer le Vish. Il sera donc prêt à votre arrivée. Une voiture vous attendra à la gare.

Votre amie
Philippa D.
Sunset Hall, Mississipi.

P.S. Au cas où vous modifieriez vos projets, n'oubliez pas de nous avertir par télégramme, il n'y a pas de téléphone dans la région.

Davies Landing est un petit port abrité de la houle par des bancs de sable et de petites îles. La Chickasway, seule rivière importante de la région, y a son embouchure. Trois kilomètres en amont de celle-ci, la Red Branch (près de laquelle est construite Sunset Hall) et la Black Branch se rejoignent et forment un dernier méandre avant de se jeter dans la mer. Quelques kilomètres en amont, en bordure de la Black Branch, se dresse Rosethorne Mansion, apparemment vide et oubliée de tous. La Red Branch doit son nom à la couleur de son eau teintée d'argile rouge. La Black Branch draine des sols tourbeux qui lui donnent une teinte plus sombre.

Les investigateurs sont les seuls voyageurs à descendre à Davies Landing. La petite gare se résume à une voie de garage avec un quai couvert, sous le toit duquel pend une unique ampoule de 40 watts, petit îlot de lumière dans un océan de ténèbres. Il n'y a pas de salle d'attente ni d'employé des chemins de fer. Seules quelques bâtisses bordent l'unique rue qui part de la gare, et on ne voit pas la moindre lumière à l'intérieur. Aucune voiture n'attend nos amis, contrairement à ce qu'annonçait la lettre de Philippa.

Demandez aux investigateurs s'ils veulent visiter la petite ville à la recherche de quelqu'un qui pourrait les conduire à Sunset Hall, ou s'ils préfèrent partir à pied. Il n'y a guère que cinq kilomètres à parcourir, et nos amis, même chargés de bagages, arriveront à destination en moins d'une heure. Ils ont des allumettes ou des lampes de poche sur eux.

Davies Landing By Night

Les rues ne sont pas éclairées. Il n'y a pas d'électricité dans la petite ville. Tout est plongé dans l'obscurité et une pluie pénétrante tombe sans discontinuer. Tandis que les investigateurs s'enfoncent dans la nuit, de sombres bâtisses surgissent de l'obscurité pour disparaître aussitôt. La pluie et l'absence d'éclairage empêchent de se repérer. Comme dans un mauvais rêve, tous les points de repère s'estompent dans une brume grisâtre, agitée de tourbillons. Dans l'air étonnamment froid et humide, flotte une légère odeur de décomposition. S'ils réussissent un jet de Trouver Objet Caché, les investigateurs, qui longent à présent les quais, distingueront une silhouette floue dans le brouillard. Sa forme a quelque chose d'inquiétant et, comme le vent change un instant de direction, l'odeur de décomposition devient tout à coup plus forte. La silhouette disparaît dans la brume et les investigateurs entendent le bruit assourdi d'un plongeon.

Trébuchant à chaque pas dans les rues boueuses et mal empierrées, nos amis aperçoivent enfin de la lumière à une fenêtre. Mais ils ont beau frapper et frapper à la porte, ils ne font que réveiller les chiens du voisinage.

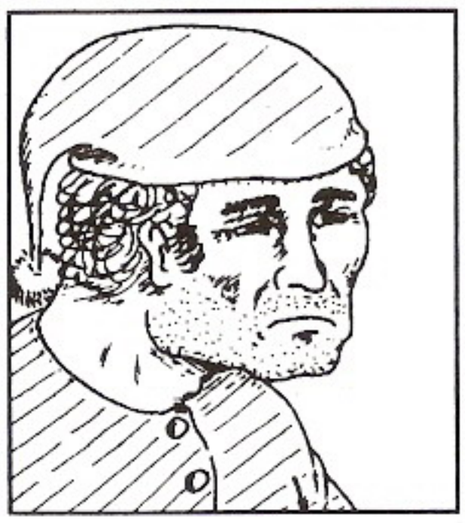
Ces derniers sont comme les hommes : ils préfèrent rester à l'abri de la pluie, mais ils s'ennuient. Chaque coup frappé à la porte réveille de nouveaux aboiements; d'abord un, puis deux, puis finalement six chiens se mettent à hurler, et les investigateurs sont bientôt cernés par six molosses qui courent autour d'eux. Leurs yeux brillent de manière inquiétante dans l'obscurité. Nos amis entendent leurs grognements sourds, de plus en plus nombreux, et, s'ils n'y prennent pas garde, la meute commence bientôt à

leur mordre les talons. Cris et gestes menaçants ne font qu'exciter les dogues, qui gagnent vite de l'assurance. Les investigateurs qui ratent leur jet de SAN croient distinguer leurs gueules écumantes (ils ne perdent cependant pas de points de SAN).

Que nos amis fassent ou non usage de leurs armes à feu, le faisceau d'une lampe de poche vient tout à coup illuminer la scène et la porte de la maison s'ouvre brusquement. Un homme blanc, vêtu d'un pyjama, en sort, tenant d'une main une puissante lampe torche et de l'autre un fusil à deux coups. Un jet de Trouver Objet Caché réussi, et les investigateurs découvrent qu'1D3 autres lumières se sont allumées dans le quartier : des voisins prêts à intervenir si les intrus se montraient trop agressifs. Si les investigateurs n'ont pas tiré, l'homme en pyjama apparaît mais aucune autre lumière ne s'allume.

"Qu'est-ce qui se passe ici dehors ?" crie l'homme "Allez les chiens ! Rafer, Blue Nose, Catch'em – allez coucher !" Les animaux, jusqu'ici féroces et décidés, filent dans l'obscurité, la queue entre les jambes. Après quelques derniers jappements, le silence retombe et une femme vêtue d'une robe de chambre et tenant une lampe tempête apparaît derrière l'homme dans l'embrasure de la porte.

Si un des animaux a été abattu, l'homme se penche sur son cadavre et dit "C'est Sam, le chien d'Harliss Jenkins. S'il apprend que c'est vous qui l'avez tué, il vous réclamera au moins dix dollars. Une balle en pleine tête... vous êtes un sacré tireur, étranger !"



Claude Lareen

"Je m'appelle Claude Lareen, poursuit-il, je pense que vous cherchez quelqu'un du pays; je me trompe ?" Si les investigateurs se sont montrés impolis ou agressifs durant ce petit préambule, Lareen les abandonne à leur triste sort et se contente de prévenir Harliss Jenkins de la mort de son chien. Nos amis devront dans ce cas se rendre à Sunset Hall à pied.

Si les investigateurs s'excusent du dérangement qu'ils ont causé et se montrent polis envers Lareen, celui-ci les invite à entrer chez lui. Ils se retrouvent dans une petite cuisine où leur hôte ranime aussitôt le feu en guise de bienvenue. Lareen connaît les Davies; il laisse entendre qu'ils ne sont pas toujours aussi accueillants qu'ils pourraient l'être. Il propose aux investigateurs de les conduire à Sunset Hall dans son charlot : il est sept heures et demie et, bon an mal an, il devrait être rentré chez lui pour neuf heures.

Mrs Lareen est bien moins enthousiaste. Moyennant un jet de Psychologie réussi, les investigateurs s'apercevront qu'elle est même excessivement inquiète à l'idée de voir son mari entreprendre cette petite excursion nocturne. Si l'équipe comprend une femme et que celle-ci réussit un jet de Baratin ou d'Eloquence, Mrs Lareen expliquera pourquoi: les légendes qui courent dans le pays sur Old Bill, le féroce alligator, lui donnent la chair de poule chaque fois que son mari sort seul la nuit. Ses inquiétudes seront aussitôt calmées si les investigateurs posent quelques dollars sur la table de la cuisine. Un bon moyen d'offrir de l'argent aux Lareen sans les braquer consiste à "faire une donation pour cette jolie petite église en bas de la rue". Si le chien de Harliss Jenkins est mort, il faudra aussi penser à laisser un dédommagement.

SUNSET HALL

Le trajet jusqu'à Sunset Hall est loin d'être une partie de plaisir : la pluie tombe sans discontinuer, la carriole de Lareen n'est pas bâchée, et les chevaux n'avancent guère plus vite qu'un homme au pas. Sous les trombes d'eaux et les rafales de vent, les passagers, silencieux, s'enfoncent dans la nuit froide et noire.

Sunset Hall est exposée à l'Ouest (depuis le salon, on peut voir de magnifiques couchers de soleil). Elle est construite sur une petite hauteur dominant la ligne d'arbres qui borde la Red Branch. Son nom est peut-être un peu ronflant pour une maison en bois d'à peine un étage. Si on lui fait cette remarque, Lareen grommelle entre deux éternuements que c'est la plus grande bâtisse de la région, à part la vieille Rosethorn Mansion, en bordure de la Black Branch.

Comme les investigateurs approchent de la maison, les portes d'une dépendance, un garage à en juger d'après les traces de roues qui y mènent, se mettent à battre dans le vent. Lareen arrête sa carriole, referme le bâtiment apparemment vide et poursuit sa route le long de l'allée incurvée qui mène à Sunset Hall.

Une fois arrivés devant la porte, nos amis ont beau actionner le heurtoir de cuivre, personne n'apparaît, aucune lumière ne s'allume, aucune voix ne répond, aucun chien n'aboie.

On entend par contre distinctement le *pop-pop-pop-pop-pop* d'un moteur essence ou diesel dans un petit abri accolé à la maison. Il s'agit d'un générateur électrique puissant, relié à la maison par des câbles.Un conduit le raccorde à un gros réservoir de carburant installé dans une dépendance.

La maison est à présent ébranlée par les vagues invisibles de l'orage qui déferlent contre la façade; l'eau s'engouffre à grand bruit dans les gouttières engorgées et se répand en nappes sur la pelouse. L'entrée et la porte latérale sont toutes deux verrouillées (FOR 15), mais les portes vitrées de la façade Est (qui donnent sur la Red Branch, à l'abri de la tempête) ont été forcées, et des débris de verre et de boiserie jonchent le tapis de la salle à manger.

A l'intérieur, tout est sens dessus dessous. A la lumière des lampes à pétrole, les investigateurs découvrent des meubles renversés, leur contenu répandu à terre et souvent brisé. Il y a des impacts de balles sur deux des murs de la salle à manger et le cadavre mutilé d'un homme noir est étendu sur le sol, les mains encore agrippées à un fusil de chasse dont les deux canons tordus sont inutilisables. La vue du cadavre coûte 1D6 points de SAN à nos amis.

"C'est Raymond Brown, le domestique des Davies" murmure Lareen en se signant, avant de recouvrir le visage du mort à l'aide d'une housse de coton posée sur un fauteuil. Dans le vestibule, est étendue Adèle, la femme de Raymond, assassinée plus sauvagement encore que son mari, et dont on a ouvert le ventre pour en arracher le contenu qui est à présent "proprement" empilé sur le sol, à côté du corps. Endurcis par la vue du premier cadavre, les investigateurs ne perdent qu'1D3 points de SAN en découvrant celui-ci. Lareen se signe de nouveau et s'assied un instant pour retrouver ses esprits.

La bibliothèque se trouve de l'autre côté du vestibule; c'est la pièce la plus proche du générateur. Un jet d'Idée réussi permettra à nos amis de trouver l'emplacement des interrupteurs et d'allumer la lumière.

Cette pièce renferme un nombre impressionnant de livres (un jet de Comptabilité réussi permet d'en dénombrer environ

10.000, tous rangés sur des rayonnages hauts de plus de trois mètres cinquante et larges chacun d'un mètre vingt). Chaque étagère est indépendante des autres et équipe d'un petit verrou qui maintient fermement le battant vitré contre l'encadrement. Pour consulter un ouvrage, on soulève le battant que l'on fait ensuite glisser dans son logement, sous l'étagère supérieure.

Dans l'un des angles de la pièce, se dresse une machinerie complexe, d'où partent des tuyaux qui longent le mur jusque derrière les rayonnages. Si on ouvre le battant d'une étagère, on s'aperçoit que l'air qu'elle contient est notablement plus sec que celui de la pièce et que sa température est elle aussi légèrement différente. S'ils réussissent un jet de Physique ou de Mécanique, les investigateurs découvriront que des valves, des condenseurs, des manettes et des tuyaux forment un dispositif particulièrement ingénieux dont la seule raison d'être est de contrôler la température et le taux d'humidité de l'air afin de préserver les pages et la reliure des précieux documents conservés dans l'énorme bibliothèque.

Ceux-ci sont pour la plupart des ouvrages et des revues historiques, ou des cahiers de notes inédits, de styles très divers et rédigés en anglais, allemand, français, espagnol, latin, roumain, italien, japonais, chinois, sanskrit, finnois, et russe. Ces livres traitent de sujets extrêmement variés, mais ne peuvent guère intéresser qu'un collectionneur.

Les ouvrages restants sont familiers à toute personne ayant un tant soit peu étudié l'Occultisme ou le Mythe de Cthulhu. Citons entre autres le délirant *Image du Monde* de Gauthier de Metz, l'immoral *Sadicismus Triumphantus* de Joseph Glanvill, le terrible *Daemonolatreia* de Remigus, et les œuvres de Paracelsus, Albertus Magnus, Borellus, Trithemius, von Junzt et bien d'autres. Ces rayonnages renferment aussi des collections complètes d'importantes revues telles que *The Occult Review* ou *Enigma*.

Dans cette partie de la bibliothèque, deux étagères situées à hauteur de poitrine et conçues pour accueillir les ouvrages les plus volumineux (et sans doute les plus importants) sont vides. Leurs vitrines protectrices ont été brisées. S'ils réussissent un jet de Trouver Objet Caché, les investigateurs découvriront au milieu des éclats de verre un fragment de reliure très ancienne, dont le cuir repoussé représente un crâne humain. C'est tout ce qui reste des ouvrages diaboliques que les Davies conservaient sur ces deux étagères.

Que Faire ?

Lareen, qui a maintenant retrouvé ses esprits, aide nos amis à fouiller le reste de la villa. Les housses de coton dont sont recouverts les meubles dans presque toutes les pièces donnent l'impression de visiter une maison hantée. Il n'y a pas d'autre cadavre, et les pièces du premier étage sont toutes intactes, mais les investigateurs se trouvent pas la moindre trace de Victor Davies ou de sa fille.

Ils ne découvrent pas d'indice supplémentaire en explorant les dépendances de la villa. Il y a bien une camionnette dans la grange, mais celle-ci refuse obstinément de démarrer (un jet de Mécanique réussi et 1D3 heures de travail seront nécessaires pour la remettre en état de marche). Les investigateurs ne trouvent aucune automobile dans la propriété, bien que Lareen leur ait assuré que les Davies possédaient une belle Packard.

Nos amis peuvent attendre le lever du jour sur place – soit en prenant quelques heures de repos, soit en cherchant d'autres indices – ou bien retourner à Davies Landing avec Lareen, voyage assez lugubre par cette nuit sans lune. Malgré l'obscurité, l'horrible souvenir des cadavres, et les craintes de Lareen de voir apparaître Old Bill, le vieil alligator assoiffé de sang, le trajet se passe sans encombre.

Une fois arrivé à Davies Landing, Lareen court réveiller Joe Ben Criel, qui travaillait pour la compagnie de chemin de fer locale et sait comment faire stopper l'express de 12h40. Le conducteur de la locomotive avertira ainsi le chef de gare de Dorphia, qui alertera à son tour le shérif du comté, lequel arrivera le lendemain accompagné du coroner et d'un assistant. Le personnage de Lareen a maintenant rempli son rôle et peut quitter la scène; mais le Gardien peut, s'il le désire, le faire intervenir plus tard dans l'enquête, en qualité de témoin clef.

Le Rez-de-Chaussée

Que les investigateurs se mettent en quête d'indices dès la découverte des cadavres ou qu'ils attendent l'arrivée du shérif le lendemain, ils feront exactement les mêmes découvertes.

La cuisine : Elle est assez grande pour qu'on y prépare des banquets, mais on n'en utilise plus qu'une petite partie. La plupart des plats d'argent et de porcelaine de Chine sont d'ailleurs emballés dans du papier et, moyennant un jet d'Idée réussi, les investigateurs s'apercevront que les denrées usuelles telles que riz, semoule, farine ou café ne sont plus achetées qu'en petite quantité.

Le cellier : On y accède par un escalier dérobé situé près de la porte de la cuisine. Les investigateurs n'y trouveront guère qu'un morceau de bacon, un jambon fumé et quelques petits cageots de carottes, d'ignames et d'autres tubercules. Il n'y a là ni passage secret, ni porte dérobée permettant d'accéder à une autre pièce en sous-sol.

La salle à manger : L'immense table, les 24 chaises qui l'entourent et les buffets assortis sont tous protégés par des housses de coton couvertes d'une épaisse couche de poussière. Les portes vitrées donnant sur la rivière ont été forcées de l'extérieur avec une grande violence.

Un jet de Piste réussi permettra aux investigateurs de découvrir des traces de griffes sur l'encadrement de la porte de gauche. Une flaque de boue située entre la salle à manger et la rivière conserve l'empreinte de deux pieds griffus, humanoïdes mais certainement pas humains.

La salle de musique : Un piano et une harpe, tous deux recouverts de housses, ont été poussés dans un coin de la pièce pour laisser la place à un grand billard. Une bouteille de brandy et des cigares sont posés sur une table basse et des cendriers montés sur pieds occupent les quatre coins de la pièce. Des tableaux représentant des chevaux de course et des photos de famille décorent les murs.

Il y a entre autres un portrait de Philippa et une coupure de journal avec une photo de son père prise lors de la remise du Hutchinson Prize de 1912, qui venait cette année-là couronner ses importants travaux d'historien. Victor Davies y apparaît sous les traits d'un homme grisonnant, encore dans la force de l'âge, et débordant visiblement d'énergie. Les traits réguliers du visage de Philippa ne laissent transparaître aucune émotion. L'investigateur qui la connaissait se souvient qu'elle était grande, plus d'un mètre soixante-quinze, mais bien moins que son père, véritable force de la nature. Tous deux portent sur les photos des vêtements coûteux et bien coupés.

Le salon : Cette pièce est meublée de sofas, de tables basses et de fauteuils. Il n'y a ici aucune housse protectrice. Les tables sont encombrées de livres et de revues à l'évidence souvent feuilletés. Le journal le plus récent date de la veille, c'est un numéro du quotidien régional *New Orléans Picayune-Times*. Parmi les magazines, citons la *Revue des Deux Mondes* et *Harper's*.

La Bibliothèque

Visiblement, le ménage n'y est pas fait régulièrement : il y a de la poussière, des cendriers pleins de mégots de cigares et de cigarettes, des tasses et des assiettes sales, et même un tas de vêtements féminins à la taille de Philippa. Si les investigateurs se donnent la peine de les examiner de près, ils s'apercevront qu'il y a là trois tenues de tous les jours complètes, chaussures et corsage compris.

La petite trappe permettant d'accéder à un coffre dissimulé sous le plancher est ouverte; le coffre, dont la porte a été forcée, renferme environ 1.000 dollars en liquide et une police d'assurance-vie souscrite par Victor Davies au profit de sa fille pour un montant de 40.000 dollars.

Impossible de mettre la main sur le *Vishakhapatnam*. Les investigateurs n'en ont d'ailleurs aucune description précise; pour en obtenir une, il leur faudra envoyer un télégramme à Brodsky (le professeur leur répondra qu'il s'agit de plaquettes de cuivre gravées dont le texte en sanskrit est accompagné de schémas; l'ensemble pèse environ 25 kilos).

La bibliothèque renferme quatre indices importants susceptibles d'éclairer les investigateurs. Nos amis n'auront aucun mal à trouver les deux premiers : les dossiers d'acquisitions et le carnet de rendez-vous. Il leur faudra par contre réussir un jet de Bibliothèque pour découvrir le dossier Rosethorne et un jet de Trouver Objet Caché pour mettre la main sur la chemise marron.

Les dossiers d'acquisitions : Ces chemises remplies de lettres, de circulaires, d'accusés de réception, et de factures couvrant plusieurs années occupent des tiroirs entiers. Les dossiers les plus anciens concernent des ouvrages historiques ordinaires; les premiers livres traitant des sciences occultes n'apparaissent qu'en 1910, et c'est seulement à partir de 1917 qu'on commence à trouver mentionnés des titres vraiment curieux.

Dans ces documents, Victor Davies décrit les ouvrages peu recommandables qu'il s'efforce d'acquérir en des termes qui trahissent sa convoitise. A lire ses notes, les investigateurs peuvent presque se le représenter déchirant avidement les emballages de ces livres avec l'excitation d'un enfant le matin de Noël. Moyennant un jet de Psychologie ou de Psychanalyse réussi, nos amis reconnaîtront là les symptômes d'une obsession maniaque destructrice : de toute évidence, Victor Davies n'aurait reculé devant rien pour se procurer un livre rare.

Dans ses dernières lettres, le professeur presse les chercheurs qu'il emploie d'enfreindre la loi, voire d'exercer des violences physiques, pour lui procurer certains ouvrages. Les investigateurs trouveront peut-être même dans ces documents l'explication de plusieurs crimes mystérieux commis dans le monde des bibliophiles.

Parmi les livres dont Victor Davies a ainsi fait l'acquisition, figurent *The Book of Dzyan*, *Unausprechlichen Kulten*, *G'harne Fragments*, et *Cthaat Aquadingen*. Tous ces ouvrages ont disparu des rayonnages.

Les lettres datées des derniers mois trahissent la frustration et l'inquiétude du célèbre historien : un mystérieux bibliophile concurrent contrecarre systématiquement ses ambitions de collectionneur. Davies a beau engager de nouveaux chercheurs et augmenter leurs commissions, rien n'y fait. La dernière lettre du dossier, écrite à peine une semaine avant l'arrivée des investigateurs et signée d'un correspondant basé au Pérou, annonce cependant un heureux renversement de situation (sans fournir d'autre précision).

Le dossier Rosethorne : Ce classeur recouvert de tissu est le seul à être fermé par un ruban rouge vif. Il ne porte aucun autre signe distinctif et aucun nom n'est inscrit dessus. Il est posé sur une pile de dossiers rangés sous le bureau du Professeur Davies. Si un investigateur s'assied à la table de travail, il n'aura qu'à tendre la main pour l'attraper.

* *La première chemise* qu'il renferme contient trois objets : Tout d'abord, un médaillon d'or à trois charnières avec sa chaîne finement ouvragée, datant du milieu de l'ère victorienne. A l'intérieur, les investigateurs découvriront un portrait miniature représentant deux petites filles à l'air maussade vêtues de robes contemporaines au bijou. Deux initiales entremêlées, PR et NR, ont été gravées à l'intérieur du médaillon. Le deuxième objet est un moulage en cire d'une grosse clef ancienne, le troisième, un reçu signé d'un forgeron de Biloxi et correspondant à la fabrication d'un "double de clef ancienne".

* *La deuxième chemise* contient des notes relatives à des disparitions de bétail, des phénomènes étranges, des "illusions" auditives, des chutes de météorites, des apparitions de monstres et de curieux phénomènes météorologiques survenus en bordure du Golfe du Mexique au cours des vingt dernières années.

Les sources d'informations sont rarement fiables, mais si les investigateurs réussissent un jet d'Idée, ils noteront la fréquence peu commune des disparitions de bétail enregistrées dans les fermes situées le long des deux bras de la Chickasway River. Le légendaire alligator géant surnommé Old Bill par les autochtones est mentionné à plusieurs reprises.

* *La troisième chemise* contient des renseignements sur les Rosethorne, vieille famille de la région jadis propriétaire d'esclaves. Ces documents relatent de nombreuses rebellions et fuites d'ouvriers noirs, toujours réprimées par les Rosethorne avec une rare violence. Brophy Rosethorne, responsable du KKK local, est mort en 1885 en même temps que sa femme Amélia. Leurs deux filles, Patricia et Nathaly, ont apparemment été victimes d'une épidémie de typhoïde quelques années plus tard, alors qu'elles séjournaient chez de lointains parents vivant en Floride.

Depuis, un cabinet d'avocats de Biloxi (Johnson & Leavitt) emploie des gardiens pour entretenir la propriété, dont les champs ont été loués à des métayers.

La troisième chemise contient aussi une carte sur laquelle des traits de crayon rouge signalent l'emplacement de Rosethorne Mansion, en bordure de la Black Branch, quelques kilomètres en amont de Sunset Hall.

Pour finir, les investigateurs y trouveront un article découpé dans la revue *Ante Bellum* où il est dit que Hugh Rosethorne, l'homme qui a fait construire cette demeure, avait prévu des travaux de fortification et de défense, par crainte des révoltes d'esclaves et des attaques indiennes.

* *La quatrième chemise* renferme une lettre datant environ d'un mois avant l'arrivée des investigateurs, et une copie de la réponse de Victor Davies (écrite le lendemain du vol commis à

Biloxi chez Johnson & Leavitt). *Ces deux lettres sont reproduites ci-après et en annexe.*

* *La cinquième et dernière chemise du classeur* ne contient qu'une feuille, sur laquelle est griffonné un plan de Rosethorne Mansion et de ses environs (*vous le trouverez reproduit ci-après et en annexe*).

Le carnet de rendez-vous : Une seule ligne est griffonnée sur la page correspondant à la veille de l'arrivée des investigateurs (jour où les domestiques ont été assassinés) : "Demander à Raymond de passer prendre la caisse du VF."

La chemise brune : Coincée entre le plancher et la petite trappe permettant d'accéder au coffre, se trouve une mince chemise brune.

Les investigateurs trouveront à l'intérieur un court manuscrit de trois pages intitulé "Intelligence de Deux Etres de Même Sang", l'écriture est celle de Victor Davies et une note précise que ce texte a été composé à partir d'extraits d'un mystérieux "*Book of Darkening*" et de passages traduits du *Vishakhapatnam*.

Il s'agit de toute évidence de la description d'un sort, mais l'historien fou a noté en abrégé les objets, les gestes, les paroles et les conditions nécessaires à son accomplissement. Pour reconstituer le rituel, il faudrait 1D3+4 mois de travail (à supposer que les investigateurs aient librement accès aux archives de Victor Davies et à ce qui reste de sa bibliothèque). En revanche, l'objet du sort est clairement précisé : "Utilisé pour résoudre de grandes énigmes". Le Gardien trouvera page 50 une version abrégée et adaptée au jeu de ce curieux manuscrit.

Le Premier Etage

La première chambre : Une chambre d'amis, nettoyée de frais et égayée par un bouquet de fleurs. Les Davies projetaient sans doute d'y faire dormir un ou plusieurs de leurs hôtes. Les investigateurs y trouveront un bon lit à deux places, une commode, des tables et des chaises, mais aucun indice utile.

La deuxième chambre : Identique à la première; aucun indice nouveau.

La troisième chambre : De toute évidence, elle était régulièrement occupée par une femme. La lettre de remerciement de l'investigateur qui connaissait Philippa est posée sur la commode. L'une des armoires renferme des robes, des jupes et des chemisiers à la taille de Philippa; des vêtements masculins de même taille sont pendus dans la seconde.

La quatrième chambre : Bien que très agréable, cette pièce située à l'angle de la maison n'a visiblement pas été utilisée depuis la mort de la femme de Victor Davies, quelques vingt ans auparavant. Les domestiques y faisaient cependant le ménage toutes les semaines, et les fleurs disposées dans un vase près de la fenêtre commencent à peine à faner.

La cinquième chambre : C'est celle de Victor Davies, on y trouve d'ailleurs de nombreuses photos de l'historien, prises à l'occasion de diverses cérémonies officielles. Le tiroir du bas de la commode, fermé à clef, renferme deux albums de photos; il est facile d'en forcer la serrure. Les albums contiennent essentiellement des nus de Philippa dans diverses poses suggestives. Victor apparaît aussi sur certaines photos. Tous ces clichés ont été pris dans la bibliothèque du rez-de-chaussée, sans doute en raison du système d'éclairage électrique de cette pièce.

LA LETTRE DE CURWEN

Cher et honorable ami,

C'est avec un grand regret que je me vois contraint de vous informer que l'ouvrage de prix dont vous désiriez faire l'acquisition (réf. Ed. 6 août 1913) vient d'être acheté par votre concurrent. Mais tout n'est peut-être pas perdu. Au prix de risques considérables, j'ai réussi à m'entretenir avec la personne qui s'était chargée de l'opération, un certain Hiram Greene. Il agissait pour le compte de chercheurs dont j'ai fini par lui faire avouer le nom. Ces gentlemen possèdent un cabinet d'avocats à quelques kilomètres de chez vous : il s'agit de MM. Johnson & Leavitt, installés à Biloxi, Mississipi. Ils sont apparemment les principaux agents du véritable acheteur, dont j'ignore encore l'identité. Par malheur, M. Greene nous a quitté avant qu'il soit possible d'en apprendre plus.

En ce qui concerne l'autre ouvrage "peu catholique" (pour reprendre votre heureuse formule), il me paraîtrait regrettable d'utiliser trop hâtivement le poison, sauf en dernier recours. L'ecclésiastique qui le possède actuellement est assez haut placé dans la hiérarchie et son départ pour un monde meilleur ne manquerait pas de donner lieu à une enquête approfondie. Nous devons prendre le temps de nous y préparer.

Votre très dévoué,
Delvin Curwen
12 Greenmidden Lane
London

LA RÉPONSE DE VICTOR DAVIES

Très cher Monsieur Curwen,

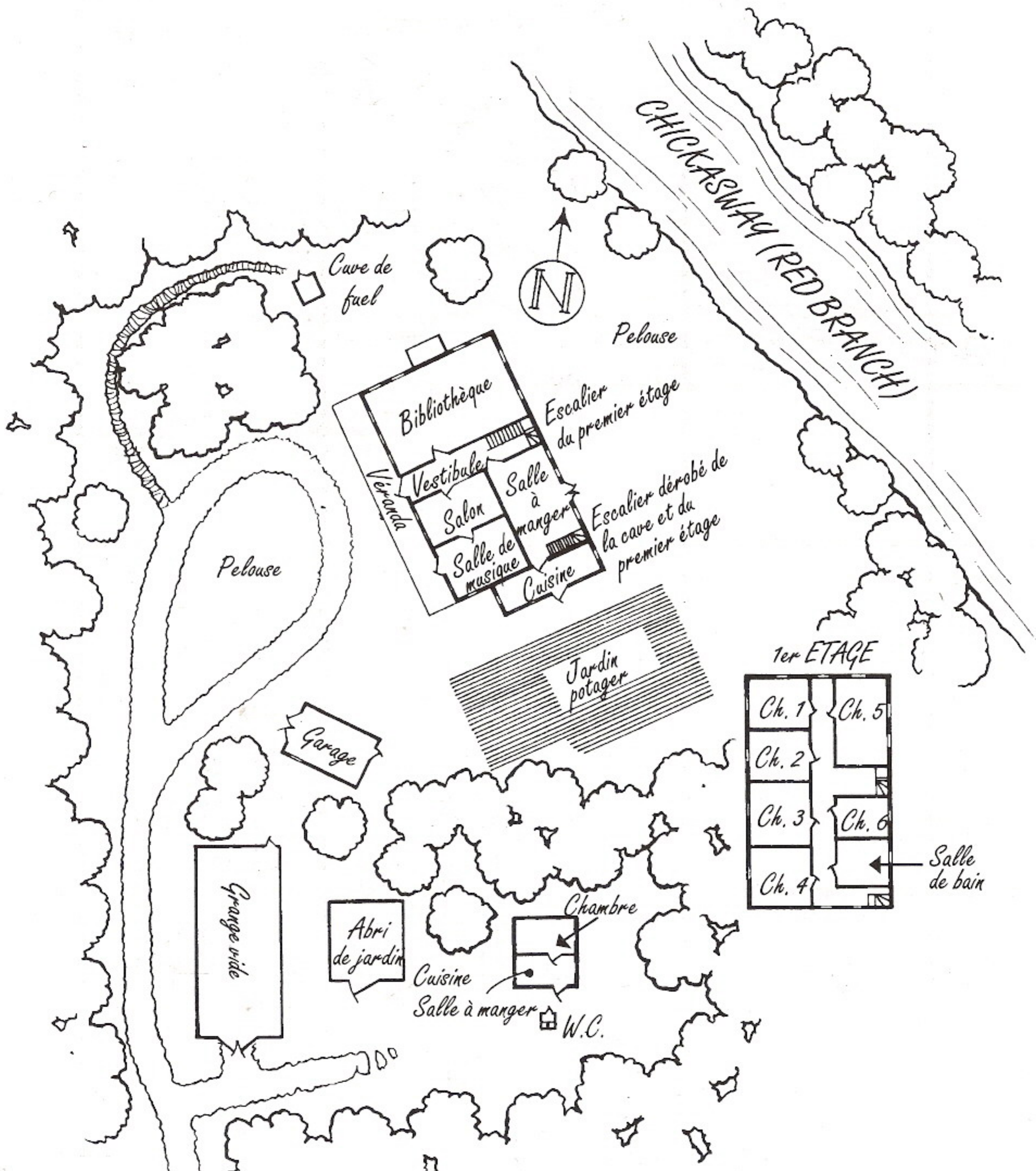
Je suis tout disposé à croire que personne ne me sert avec plus de dévouement que vous (il me semble d'ailleurs vous avoir fourni suffisamment de preuves sonnantes et trébuchantes de ma reconnaissance). Néanmoins, je ne puis que m'élever contre le manque d'audace que trahit votre dernière lettre. Ce satané archevêque n'est ni plus ni moins qu'un imbécile, qui ne devrait pas même avoir le droit d'effleurer le précieux volume qui nous intéresse (ne parlons pas de le posséder !). Si son cœur venait malencontreusement à cesser de battre, seuls ses chiens s'en apercevraient - et encore j'en doute ! Ne tergiversez plus. Si les sujets de Sa Majesté concevaient quelque soupçon à votre égard, vous seriez le bienvenu à Sunsett Hall. Rappelez-vous notre vieux mot d'ordre : Saisir le livre quitte à tuer le pitre ! Est-il besoin de vous rappeler ce qui se produirait si vous veniez à oublier cette noble devise ?

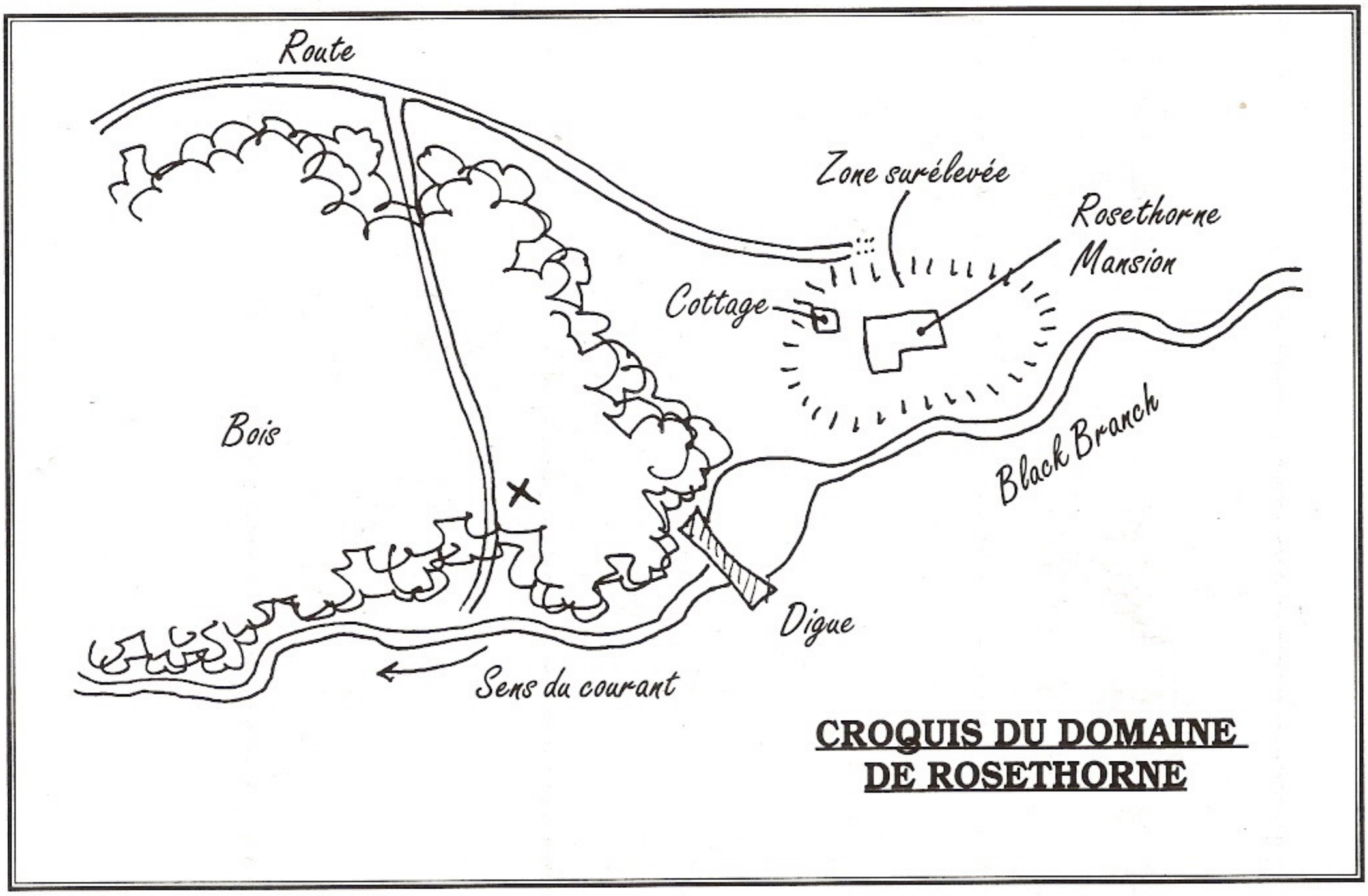
Votre impatient ami, guide de vos pensées et de vos gestes.

V. Davies

P.S. J'ai pris mes dispositions afin de modifier les règles du petit jeu qui nous oppose à notre "mystérieux" adversaire. Nul doute que vous serez agréablement surpris du résultat.

SUNSET HALL


CHICKASHAY (RED BRANCH)
N
Cuve de fuel
Pelouse
Bibliothèque
Escalier du premier étage
Vestibule
Véranda
Salon
Salle à manger
Salle de musique
Cuisine
Escalier dérobé de la cave et du premier étage
Pelouse
Jardin potager
1er ETAGE
Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Salle de bain
Garage
Grange vide
Abri de jardin
Chambre
Cuisine
Salle à manger
W.C.



CROQUIS DU DOMAINE DE ROSETHORNE

La sixième chambre : Les Davies y entreposaient des meubles inutilisés et des caisses de livres se rapportant pour la plupart à l'histoire de la Nouvelle-Angleterre; toutes ces caisses sont hermétiquement fermées et étiquetées avec soin.

La salle de bain : Les baquets d'eau chaude utilisés pour remplir la baignoire arrivent de la cuisine par une sorte de monte-plats. La salle d'eau comporte aussi un cagibi sombre dans lequel Victor Davies développait ses épreuves (de gros appareils photos et tout le matériel de tirage sont rangés dans les placards).

Les dépendances : L'exploration de ces bâtiments n'apportera aucun indice nouveau. Dans la maisonnette des domestiques, les investigateurs découvriront une lettre prouvant qu'Adèle avait de la famille à Hattiesburg, mais rien qui permette d'expliquer le double meurtre.

Le Lendemain Matin

La pluie tombe sans discontinuer pendant toute la nuit et le jour se lève sur une matinée grise, froide et humide. Le niveau des cours d'eau a nettement monté.

Les investigateurs, le coroner, Lareen, deux journalistes de Biloxi, le shérif et ses deux assistants se retrouvent à Sunset Hall tôt le matin. Un peu plus tard dans la journée, ils sont rejoints par deux reporters assez cyniques de la Nouvelle-Orléans, qui repartent après avoir pris quelques photos.

Après avoir fouillé la maison, le shérif interroge les investigateurs sur la nature de leurs liens avec les Davies et leurs domestiques, les circonstances de leur arrivée et leur emploi du temps de la veille. Il demande à nos amis de rester dans la région en attendant les premiers résultats de l'enquête, qui seront sans doute connus d'ici une semaine.

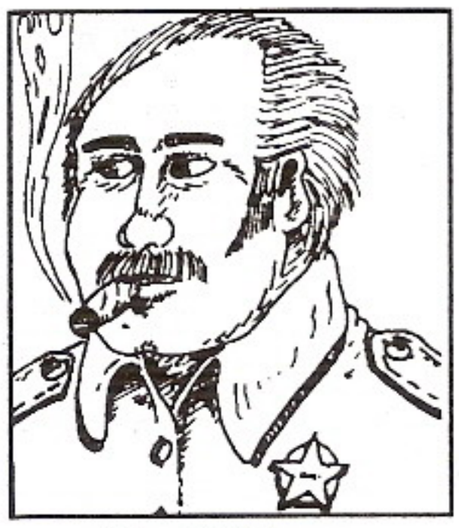
INTELLIGENCE DE DEUX ETRES DE MEME SANG

Un nouveau sort

Accroît les capacités de déduction, de mémorisation et de concentration pendant 1D4+4 heures. Ce que le sujet a perçu ou compris au cours de ce laps de temps restera par la suite gravé dans sa mémoire. Il faut une heure pour lancer ce sort, et l'opération peut éventuellement être renouvelée plusieurs fois. Elle nécessite que deux proches parents accomplissent un complexe rite sexuel (seul l'un des deux participants verra ses facultés mentales provisoirement décuplées – il bénéficiera d'un bonus de 6 points d'Intelligence jusqu'à ce que le sort cesse de faire effet). Les deux personnes qui participent à la cérémonie perdent chacune 4 points de Magie. Elles doivent également faire un jet de SAN, qui leur coûtera 1 point de SAN en cas d'échec. Si les deux jets échouent, chacun perdra 2 points de SAN.

Pour la réussite de l'opération, il est indispensable que les deux participants soient du même sang. Ce sort, à priori sans relation avec le Mythe de Cthulhu, est dérivé du Tantrisme, et l'on peut en reconstituer le cérémonial à partir de divers écrits inspirés de cette doctrine religieuse.

Le shérif Morgan est un homme de presque soixante ans, taciturne et intelligent. Il redoute cette enquête qui s'annonce difficile et risque de provoquer un scandale. Par respect pour les Davies, il évite soigneusement d'insister sur le fait que les deux chercheurs semblent avoir quitté la ville.



Sheriff Morgan

Ils n'en demeurent pas moins les seuls suspects logiques, et les photos découvertes dans la chambre de Victor Davies peuvent constituer une piste quant au mobile du double meurtre. Morgan ne croit pas une seconde à l'hypothèse fantaisiste confiée par un de ses hommes à un reporter avide d'informations, et selon laquelle les deux domestiques auraient été attaqués par un ours de taille exceptionnelle.

Si les investigateurs font preuve de bon sens et de perspicacité, le shérif sera ravi de travailler avec eux – en particulier s'ils ont un fort indice de Crédit et peuvent fournir des références aisément vérifiables par télégramme.

Le personnage de Morgan permettra au Gardien de communiquer des indices et des informations à ses joueurs; au besoin, il pourra aussi prêter main forte aux investigateurs ou au contraire sanctionner leurs maladresses; il jouera dans cette aventure le rôle d'un arbitre impartial.

Le reste du scénario est écrit comme si nos amis étaient les seuls à enquêter sur l'affaire, mais n'oubliez pas que Morgan, qui cherche lui aussi la clef de l'énigme, peut intervenir à tout instant.

Le shérif ne se déplace jamais sans un assistant qui lui sert de chauffeur. Les deux hommes ont des revolvers calibre 45, mais, par mesure de sécurité, ni l'un ni l'autre ne laissent leur arme chargée. Quand Morgan glisse des cartouches dans la sienne, c'est toujours le signe d'un danger imminent.

Les Avocats

Si les investigateurs tentent de joindre le cabinet Johnson & Leavitt par téléphone ou télégramme, personne ne leur répond. Il leur faudra se rendre à Biloxi pour que Jody Leavitt accepte de leur accorder une courte entrevue. L'avocat est un grand quadragénaire très éloquent qui arpente la pièce en parlant, comme s'il se trouvait devant un jury de tribunal. Oui, il a bien rencontré Victor Davies une dizaine de jours auparavant, mais le secret professionnel l'empêche de divulguer le contenu de leur entretien. Les investigateurs peuvent faire usage de leur Eloquence ou de leur Baratin, ils n'apprendront rien de plus (n'oubliez pas qu'ils ont affaire à un avocat).

Le shérif parvient à obtenir quelques informations supplémentaires. Leavitt lui confie que Davies voulait savoir pour le compte de qui le cabinet Johson & Leavitt avait récemment fait l'acquisition de divers livres et documents. L'avocat s'était évidemment refusé à le lui révéler.

Si Morgan le presse de questions, il précisera simplement que l'acheteur de ces ouvrages rares était un vieux client de son cabinet.

Si un juge intervient, il ajoutera que les paiements ont été effectués en liquide, via un prestigieux cabinet d'avocats new yorkais, et que les livres ont ensuite été expédiés au gardien de Rosethorne Mansion, propriété située non loin de Sunset Hall.

(*Si les investigateurs se rendent à New York, ils n'obtiendront pas la moindre information du cabinet Greenburg & Greenburg. Ils n'ont pas de motif valable pour demander un mandat de perquisition et, s'ils tentent de pénétrer dans l'étude par effraction, ils tomberont sur des coffres d'une solidité à toute épreuve*).

Si nos amis se glissent clandestinement dans l'étude Johnson & Leavitt, ils en apprendront autant que le Shérif Morgan à condition de réussir un jet de Droit et un jet de Comptabilité. Ils s'apercevront aussi que les deux avocats, bien que très soucieux de préserver les secrets de leurs clients, n'ont aucune passion pour les sciences occultes.

S'ils réussissent un jet de Trouver Objet Caché, les investigateurs découvriront un autre indice intéressant, une petite note épinglée sur la porte entrouverte du coffre : "Chers cambrioleurs, vous avez déjà fait main basse sur tout ce que nous avions la semaine dernière. Veuillez verrouiller cette porte en repartant." Les journaux et la police confirmeront à nos amis qu'un cambriolage a bien eu lieu chez Johnson & Leavitt la semaine précédente.

Davies Landing A La Lumière Du Jour

Dans la journée, le vent faiblissant et l'air devenant plus doux, les investigateurs décideront peut-être d'explorer Davies Landing à la recherche de nouveaux indices.

A la lumière du jour, la petite ville n'a rien de remarquable. Il n'y a ni téléphone, ni lignes électriques. Davies Landing compte par contre trois églises (l'une catholique, les deux autres baptistes), une mairie et une épicerie, qui fait également office de bureau de poste. Les maisons en bois sont réparties le long de trois rues parallèles reliées par de petites ruelles herbeuses. Le village est bien trop petit pour pouvoir s'offrir les services d'un sergent de ville. Ses 150 habitants vivent dans les environs de la gare, mais même de jour, on ne voit pratiquement personne dans les rues.

Une bonne dizaine de chaloupes de pêche sont amarrées aux quais délabrés situés à un bout du village. Quelques autres, ainsi qu'un bateau de plaisance, sont au mouillage dans le port. En utilisant des jumelles, on peut lire le nom du petit yacht : le *Nathaly*. Les barques ont été hissées assez haut sur la plage.

L'herbe, les buissons et les arbres poussent à profusion, mais certains sont déjà nus (n'oubliez pas que c'est l'hiver). En bordure du Golfe, il n'est visiblement pas facile d'entretenir les façades : même sur les plus soignées, la peinture blanche s'écaille et les badigeons au lait de chaux tournent vite au gris. Ici et là, on découvre cependant des jardins bien tenus et la petite ville semble somme toute agréable, sinon prospère.

L'épicerie : Un groupe d'hommes s'est assemblé sous le large auvent du magasin. Le meurtre d'Adèle et de Raymond a beau être une affaire sérieuse, les histoires d'ours géants les font abondamment rire. C'est encore un coup d'Old Bill, déclarent-ils aux investigateurs, et chacun y va de son histoire sur les horribles méfaits de l'énorme alligator. D'après eux, le monstre a déjà capturé du bétail, renversé des chariots, mutilé ou étripé des enfants (et même des hommes), arraché des barrières et détruit des ponts – c'est une sorte de fléau chronique dans la région. La plupart de ces histoires sont complètement fantaisistes – les investigateurs s'en apercevront en réussissant un jet de Psychologie ou en pressant les conteurs de questions – mais, fait troublant, toutes sont censées s'être déroulées en bordure de la Chickasway River, le plus souvent sur les rives de la Black Branch. La plupart des hommes présents s'accordent à penser qu'Old Bill peut se déplacer debout sur la terre ferme pendant assez longtemps, mais qu'il finit toujours par regagner la rivière.

Les cancans : Bien qu'issus d'une vieille famille de la région, les Davies ne sont guère appréciés au village. Le père est emporté et peu sociable, et sa fille a encore plus mauvais caractère : elle traite tout le monde avec mépris et arrogance. Bien que propriétaires d'une bonne partie des terres entourant le village, ni l'un ni l'autre ne prennent la moindre responsabilité dans les affaires locales, dont ils semblent se soucier comme d'une guigne. Les villageois disent en riant un peu jaune qu'on ne les voit en ville que lorsqu'ils montent ou qu'ils descendent d'un train. Apparemment, c'est Raymond, le domestique noir, qui était chargé de gérer la propriété, chose scandaleuse pour les habitants de Davies Landing, qui estiment que les Davies devraient mieux "tenir leur rang". Cela dit, Raymond, qui avait su "s'élever au-dessus de sa condition", jouissait de l'estime générale : lui et sa femme étaient des gens aimables, convenables et respectables que tout le monde regrette déjà. Il y aura du monde à l'enterrement.

Harliss Jenkins

Harliss Jenkins : Si les investigateurs ont abattu Sam, le chien de Jenkins, un homme visiblement en colère vient se mêler au groupe formé devant l'épicerie. Il demande à nos amis des excuses et un dédommagement. C'est un grand pêcheur, bâti tout en force (Coup de Poing 75 %, dommages 1D3+1D6; 16 PdV). Si les investigateurs s'excusent calmement et prennent prétexte du meurtre pour expliquer leur regrettable retard, Jenkins, décontenancé, se confond en excuses et leur demande d'oublier ce qu'il vient de dire. Il leur propose même son aide – l'assistance d'un personnage non-joueur solidement bâti s'avérera peut-être utile à nos amis dans la suite de l'aventure.

Si les investigateurs se montrent cassants ou méfiants, la colère de Jenkins ne fait que redoubler, et le groupe d'hommes assemblé devant l'épicerie se resserre lentement. A supposer que Jenkins allonge un coup de poing à ces impertinents étrangers, il ne tardera pas à recevoir du renfort. La ville risque alors de devenir fort insalubre pour nos héros.

ROSETHORNE MANSION

La Voiture Des Davies

En fin de journée, le ciel s'obscurcit et une petite pluie fine se met à tomber, poussée par une légère brise venant de la mer.

Les investigateurs voudront peut-être se rendre à Rosethorne Mansion, soit qu'ils aient découvert le classeur au ruban rouge chez les Davies (ou des indices à Biloxi), soit que le shérif Morgan ait fait quelque nouvelle découverte et qu'il veuille visiter les lieux. Il se peut aussi qu'un pêcheur ait découvert la voiture des Davies, cachée dans la propriété. Le bosquet dans lequel les Davies ont dissimulé leur voiture est le seul endroit dans un rayon de presque un kilomètre autour de la maison où l'on puisse cacher un véhicule de cette taille. Si les investigateurs se dirigent droit vers la villa, ils ne le verront pas. Par contre, ils ne manqueront pas de tomber dessus s'ils essaient d'espionner la villa ou de s'en approcher discrètement.

La voiture des Davies, une grande Packard noire à conduite intérieure, est garée au bout d'un vague chemin. Les gants de Victor, portant son monogramme (VOD : Victor Ockham Davies), sont posés sur le siège conducteur, à côté d'une copie du plan découvert à Sunset Hall. Les investigateurs trouveront aussi, sur le plancher du véhicule, une boîte à demi vide contenant des cartouches de chevrotines.

Le coffre de la voiture, fermé à clef, renferme une grosse caisse capitonnée en bois, dont le couvercle est cloué. Si nos amis l'ouvrent, ils trouveront à l'intérieur les 39 tablettes de cuivre du Vishakhapatnam (Raymond a sans doute oublié de les décharger en rentrant de chez le charpentier qui a fabriqué et cloué la caisse – le domestique devait être un déménageur efficace : l'ensemble pèse près de 70 kg)

Si les investigateurs arrivent de jour et observent la maison depuis le bosquet, ils découvriront une brèche dans le petit quai d'amarrage en pierre qui se trouve en contrebas de la maison. Cette ouverture est obstruée par une grille dont les charnières sont visibles à la jumelle. Une petite digue située juste en aval permet de contrôler le niveau des eaux à hauteur de la grille.

Le Gardien

Si nos amis font sa connaissance, il sera heureux de bavarder avec eux, mais il leur refusera l'entrée de la maison.

Montmorency Jillip

Bien qu'apparemment inoccupée depuis de longues années, la propriété a été soigneusement entretenue par ses gardiens successifs (eux-mêmes surveillés par les inflexibles avocats de la famille, Johnson Père & Bennett, puis Johnson Fils & Leavitt).

Cela fait presque huit ans que Montmorency Jillip prend soin de la villa, très exactement depuis la mort de son oncle et prédécesseur Hurl Jillip. Montmorency est un homme replet aux yeux ronds et au visage jaunâtre et ridé. Il ouvre très obligeamment le portail à l'arrivée des investigateurs, mais affirme ne pas avoir les clefs de la maison (un jet de Trouver Objet Caché réussi révèle pourtant un volumineux trousseau qui dépasse de la poche de son pantalon).

"La villa reste toujours fermée, sauf deux fois par an, quand Monsieur Leavitt y vient, au printemps et à l'automne. Je profite de ses visites pour faire les réparations nécessaires à l'intérieur et je passe toute une semaine à faire le ménage. Monsieur Leavitt vient contrôler mon travail et referme la maison avant de partir. Cela fait presque six mois que Jillip n'a pas mis les pieds dans la villa. "J'ai mon propre cottage à quelques pas d'ici" confie-t-il aux investigateurs.

"Tous les meubles de la villa ont été vendus bien avant mon arrivée. Les avocats pensaient sans doute qu'ils pourriraient à l'intérieur, ils s'en sont débarrassés tant qu'ils étaient en bon état. C'est vraiment dommage, la maison devait avoir un certain cachet dans le temps".

A supposer que les investigateurs lui posent la question, Montmorency affirme qu'il n'y a pas de cave dans la maison, elle serait bien trop humide, à cette distance de la rivière – c'est évidemment un mensonge.

Si les investigateurs connaissent le processus de transformation qui produit ce genre de monstres, ou qu'ils réussissent un jet de Mythe de Cthulhu, ils s'apercevront que le

gardien de la villa présente les caractéristiques peu ragoûtantes d'un humain sur le point de se métamorphoser en Profond. Quand il descendra la rivière pour rejoindre dans la mer les entités qui peuplent ses rêves, c'est son neveu, Crawford Jillip, qui lui succèdera comme gardien.

L'intérieur De La Villa

Ceux qui ont construit Rosethorne Mansion ont élevé en bordure de la rivière une plate-forme en terre, haute d'un peu plus de trois mètres, et protégée du flot par un mur en pierre. L'allée en gravier s'arrête au pied de cette plate-forme et le visiteur doit ensuite emprunter un large escalier de pierre pour atteindre la maison.

Taillés peu avant la guerre de sécession, les cyprès plantés devant la villa sont encore robustes et plein de vigueur. La peinture blanche des façades est en bon état, les fenêtres sont intactes et, dans le jardin abrité derrière de hautes grilles, la pelouse est tondue de frais et les arbres régulièrement taillés.

Toutes les fenêtres de la villa sont à petits carreaux. En forcer une ferait beaucoup de bruit et pas mal de dégâts, mais il n'est pas difficile de s'introduire dans la maison. Après un jet de Mécanique réussi, il faudra à peine dix à quinze minutes aux investigateurs pour crocheter la vieille serrure de la cuisine et ouvrir la porte de cette pièce. Victor Davies s'était quant à lui fait faire un double des clefs en utilisant le moulage en cire réalisé lors du cambriolage du cabinet Johnson et Leavitt.

La villa, bien que sombre, ne donne pas cette impression de vide des endroits longtemps inhabités, mais les boiseries et les pierres dégagent quelque chose de malsain.

L'ameublement se résume à une table de cuisine, quelques chaises en sapin et des candélabres bon marché. Les investigateurs trouveront aussi un cahier sur lequel les gardiens successifs ont minutieusement consigné tous les travaux d'entretien et de réparation effectués depuis 1902. De même que les pièces du rez-de-chaussée, les chambres du premier sont vides; même le grenier a été débarrassé. La maison rappelle une coquille vide.

La fresque : Seule une décoration discrète vient égayer les murs, excepté dans la salle de bal dont le mur Ouest est orné d'une grande fresque aux couleurs ternies par le temps. Elle est datée de 1853 et représente Rosethorne Mansion, vue d'un point proche du bosquet où les Davies ont dissimulé leur voiture. Moyennant un jet de Carte ou d'Archéologie réussi, les investigateurs s'apercevront que le quai d'amarrage que surplombe la maison a depuis été modifié. Sur la fresque, il n'y a pas de grille donnant sur la rivière, mais des fenêtres ordinaires taillées dans le mur de pierre qui étaye la plate-forme sur laquelle repose la villa. L'artiste facétieux a peint un visage blême, peut-être le sien, dans l'encadrement d'une de ces petites fenêtres qui ont aujourd'hui disparu.

Le bureau : Il se trouve au rez-de-chaussée, tout à l'Est de la maison. Les étagères ont été conservées, mais il n'y a plus aucun livre. Un bouclier décoratif avec un grand *R* en relief et une date, *1842*, est suspendu au-dessus de la belle cheminée de pierre. Entre le manteau de la cheminée et ce bouclier, quelqu'un a grossièrement gravé sur le mur une deuxième date (en chiffres bien plus gros) : *1901*, suivie d'une courte devise en latin : "*Non mihi, non tibi, sed nobis*", que l'on pourrait traduire par : "Ni pour toi, ni pour moi, mais pour nous".

Au fond de l'âtre, une pierre a été enlevée, révélant une grande cavité. A côté de cette pierre, sont posés une plaque de fer pesant près de 25 kilos, un fusil chargé, deux lampes torches, ainsi que des burins et divers autres outils qui ont visiblement servi à desceller la pierre. Si les investigateurs explorent la villa le lendemain de leur arrivée, ils trouveront des taches de sang près des outils. S'ils attendent le jour suivant, Montmorency les aura presqu'intégralement fait disparaître et nos amis devront réussir un jet de Trouver Objet Caché pour découvrir ce qu'il en reste. La plaque de fer porte une curieuse inscription (*voir ci-après et en annexe*). La cheminée renferme un deuxième indice : si un investigateur passe le bras par l'ouverture ou tente de discerner ce qui se cache derrière, il s'apercevra qu'il s'en échappe un courant d'air tiède. En agrandissant l'ouverture, nos amis découvriront un deuxième conduit qui s'enfonce dans le sol. Il est possible de passer par là pour accéder aux caves de la villa, mais l'entreprise est assez physique.

S'ils continuent à explorer la pièce, les investigateurs trouveront de nouvelles taches de sang à côté du mur Est; l'une d'elle, visiblement étalée par le passage d'une créature assez massive, disparaît en partie sous les boiseries qui masquent le bas du mur (si nos amis n'explorent la pièce que le surlendemain de leur arrivée, il leur faudra réussir un jet de Trouver Objet Caché pour découvrir cet indice). En examinant attentivement ces boiseries, les investigateurs découvriront (moyennant un jet de Chance réussi) deux protubérances distantes d'environ un mètre cinquante. Chacune dissimule une sorte de loquet; en tirant simultanément sur les deux – ce que ne peut faire une personne seule – ces loquets se débloquent, déclenchant l'ouverture d'une large porte secrète.

Les Caves De Rosethorne Mansion

Derrière la porte secrète, de larges traces de pas s'enfoncent dans l'obscurité. Les murs et le sol de pierre sont lisses et humides. Un système de contrepoids provoque automatiquement la fermeture de la porte; les investigateurs devront

L'INSCRIPTION SUR LA PLAQUE DE FER

Gravé au centre de la plaque, on peut lire :

A la Chair de notre Chair : Lisez ceci une fois et mettez-le ensuite à l'abri des regards. Une Puissance Supérieure permet à vos vieux parents d'écarter la menace de la mort, et ce, à un prix qu'ils paieront avec joie car la terre est un lit bien froid. Vous êtes pour l'instant loin d'ici, mais vous reviendrez quand un juste nombre d'années se sera écoulé. Nous vous avons tracé la Voie. Il existe une autre vie, comme vous le découvrirez à votre heure, dans les eaux mortes et l'océan. Nous nous retrouverons un jour.

Une deuxième inscription, en caractères romains celle-ci, entoure la première :

Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh
wgah'nagl fhtagn

S'ils réussissent un jet de Mythe, les investigateurs traduiront sans peine : "Dans sa demeure de R'lyeh, le terrible Cthulhu forme des rêves en attendant"

Les autres recommandations ont disparu, détruites par Nathaly et Patricia à leur retour à Rosethorne Mansion, quelques vingt ans avant le début de cette aventure.

glisser une cale dans l'entrebâillement s'ils veulent qu'elle reste ouverte. Un dispositif semblable à celui qui se trouve dans le bureau permet d'ouvrir le passage de l'intérieur (là aussi deux personnes sont nécessaires).

Nos amis se trouvent à présent dans les caves où Patricia et Nathaly ont vécu pratiquement depuis leur retour à Rosethorne Mansion, en 1900. Leurs parents, Brophy et Amelia, y avaient eux-mêmes habité jusqu'en 1885, date à laquelle ils avaient disparu dans les profondeurs marines. Si les investigateurs explorent ces caves le lendemain ou le surlendemain de la découverte des corps d'Adèle et Raymond Brown, les deux sœurs les attendent dans leur tanière. S'ils ne visitent cet endroit que plus tard, ils trouveront simplement les indices que ces monstrueuses créatures ont laissés derrière elle.

Les caves sont plongées dans l'obscurité; nos héros devront donc prévoir des lampes ou les explorer à tâtons. De pâles moisissures phosphorescentes tapissent par endroit les murs et le sol, dessinant dans le noir des silhouettes fantomatiques (les investigateurs ne pourront pas les voir s'ils utilisent des torches ou des lampes tempête). Le passage secret qu'ont emprunté nos amis se trouve tout au fond du réseau de caves de la villa.

Si le Gardien le désire, des Lolls volettent dans ces sous-sols, éclairant vaguement les lieux (*voir encart ci-dessous*). Ces créatures ont été attirées là par les sœurs Rosethorne afin d'égayer un peu le décor de leur demeure souterraine. Bien qu'exclusivement insectivores, ces êtres étranges risquent fort de terroriser les investigateurs les plus nerveux. Si l'on excepte leurs battements d'ailes, le silence n'est guère troublé que par le bruit de l'eau qui tombe goutte à goutte du plafond suintant.

Le sous-sol de la villa comporte quatre caves; la première servant de zone de vie, la deuxième de lieu de travail et la troisième de débarras; la quatrième, tout en long et à demi envahie par l'eau, donne sur la rivière. Elle est assez grande pour abriter une grosse barque.

Si Nathaly et Patricia n'ont pas encore quitté les lieux, les investigateurs y trouveront une petite embarcation chargée de caisses. Les deux sœurs rôdent silencieusement dans l'ombre, guettant le moment propice pour frapper, ou attendant de se sentir "insultées dans leur hospitalité" – *Voir le chapitre intitulé "La Réception", page* 57.

LES LOLLS

Créatures fabuleuses

Les Lolls sont des insectivores dont la forme évoque celle d'un cerf-volant. Originaires des Contrées du Rêve Martiennes, ils ont un vol sinueux et s'abattent brusquement sur leurs proies pour les saisir dans leur large bouche qui rappelle celle des mantes religieuses. Leurs pattes sécrètent une sorte de résine qui leur permet de se déplacer sur des surfaces presque verticales. Ces étranges animaux ont la taille d'un oiseau, mais leur vol est généralement bien plus lent, ce qui les rend vulnérables aux prédateurs. C'est peut-être pour cette raison qu'ils évitent les grandes étendues découvertes, préférant se cantonner aux taillis, aux grottes, aux ravins et autres lieux du même type.

Le Loll chasse la nuit. Il attire les insectes en émettant un rayonnement lumineux constant; plus le Loll est affamé, plus ce rayonnement s'intensifie. L'apparition d'un Loll ne coûte aucun point de SAN à ceux qui en sont témoins.

Appeler Un Loll

Un nouveau sort

Fonctionne comme les autres sorts de même nature, sauf qu'en cas de succès, ce sont 1D3 Lolls qui apparaissent et non un. Pendant qu'il lance ce sort, le personnage doit se concentrer sur une représentation mentale de la créature qu'il invoque.

La Zone De Vie

Elle occupe plus du quart des sous-sols de la villa. Sa décoration et son agencement sont souvent modifiés. Elle renferme cinq indices intéressants pour les investigateurs (le Gardien est bien sûr libre d'en inventer d'autres).

Les tableaux : L'un des murs est décoré par cinq portraits à l'huile entourés de cadres dorés. Le premier représente Hugh Rosethorne et sa femme en costumes d'époque, arborant une expression machiavélique. Le deuxième est un portrait de Brophy et Amelia, plus sataniques encore, debout sur ce qui semble être un amoncellement de crânes – mais la piètre qualité du tableau rend difficile toute identification précise.

Les trois autres portraits représentent Nathaly et Patricia. Le premier rappelle la miniature trouvée dans le médaillon en or à Sunset Hall. Sur le deuxième, apparaissent deux jeunes femmes élégantes au visage maussade et arrogant, l'une debout (Patricia), l'autre assise à ses côtés (Nathaly). Toutes deux sont vêtues de sous-vêtements blancs tels qu'on en portait au tout début du siècle.

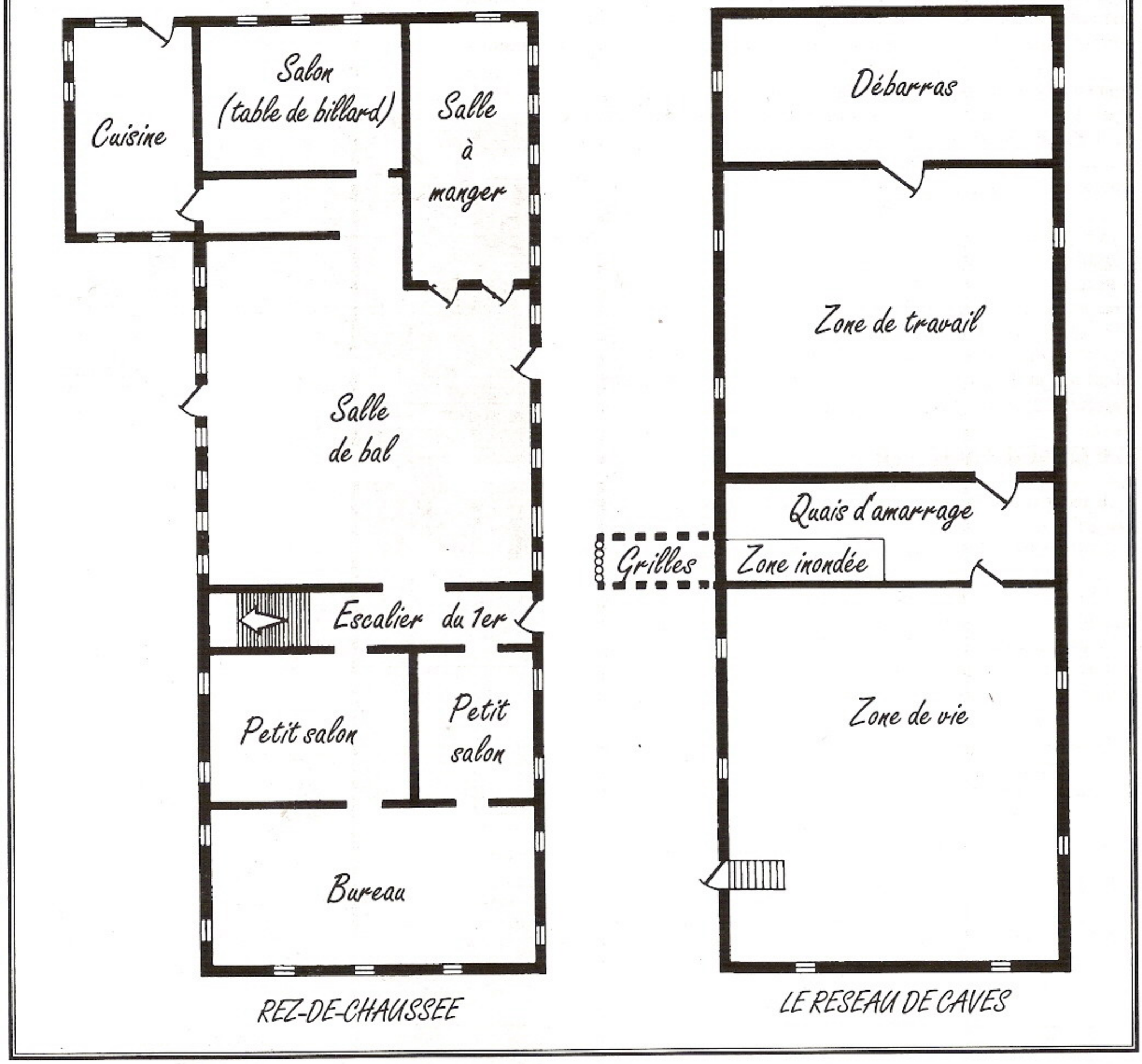
Le dernier tableau, inspiration expressionniste, est plus récent; il représente les deux sœurs après qu'ait commencé leur horrible métamorphose. Nathaly tient un éventail entre ses griffes grotesques, et la "main" de sa sœur – qui rappelle à présent une pince de crabe – repose affectueusement sur son épaule. Leur peau nue est couverte de larges taches grises et rosâtres, comme celle des grands brûlés. Leur corps est devenu obèse; ces masses de chair difformes semblent échapper aux lois de la gravité. Une lueur démoniaque habite le regard des deux sœurs. Les initiales de l'artiste sont *R.U.P.* Si les investigateurs s'attardent devant ces chefs-d'œuvres impérissables, il leur en coûtera 1/1D3 points de SAN.

Le lit : Nathaly et Patricia étant devenues bien trop grosses pour utiliser des tables et des chaises ordinaires, elles en ont fait fabriquer par les gardiens de la villa suivant des plans spéciaux (sauf pour le lit, Patricia n'a pas osé faire appel aux services d'un homme du métier, nécessairement extérieur à la maison). Ce mobilier rustique, en bois blanc, rappelle les ensembles de jardin un peu vulgaires des années 50.

Le lit est immense, deux mètres cinquante sur presque deux mètres; de massives colonnes de bois tourné en supportent le baldaquin. Il ne reste pratiquement rien de celui-ci. Les draps de satin, et les rideaux de soie enrubannés sont décolorés, moisis et déchirés. Les larges planches du sommier, patinées au fil des ans par le contact des deux corps monstrueux, sont devenues parfaitement lisses. Nathaly et Patricia s'y étendent pour dormir et retrouver, dans les lambeaux de vieilles dentelles, le paradis des rêves.

Les poupées fabriquées par Nathaly sont assises à la tête du lit, marionnettes cauchemardesques faites de toile grossière ornée de festons moisis. La plupart représentent des humains, mais il y a aussi une miniature de Profond (dont les lèvres écarlates sont si bien imitées qu'elles semblent

ROSETHORNE MANSION



baveuses), et un Byakhee aux ailes de caoutchouc blanchâtre, presque élégant en comparaison.

La grande table : La table est mise pour deux personnes, un couvert en bout de table et l'autre à sa gauche, côté cœur. Les belles assiettes en porcelaine de Chine ont été cassées et grossièrement recollées, mais l'argenterie est magnifique. Montmorency n'a pas encore débarrassé les reliefs du repas : des tripes et des arêtes de poissons, un gigot de bœuf à peine entamé (et encore épargné par les asticots, grâce aux infatigables Lolls), un fémur humain et une poignée de cheveux.

Les corps de Victor et Philippa Davies, atrocement mutilés, sont disposés sur des chaises à dossier droit. On dirait des pantins démantibulés (un jet de Diagnostic réussi, ou l'avis d'un médecin, permettra d'établir que leur mort est antérieure à l'arrivée des investigateurs dans le petit port).

Les deux cadavres ont été cloués sur leurs chaises et des tasses attachées à ce qui reste de leurs mains; leur chair bleuâtre commence à moisir.

Une petite note griffonnée d'une main rageuse est épinglée sur chacun des deux corps : "J'aimais trop les livres !" peut-on lire sur la dépouille de Victor, et sur celle de Philippa : "Je n'étais qu'une sale petite voleuse !". Si les investigateurs fouillent les cadavres, ils découvriront du tabac, des allumettes, un double de clef tout neuf et le trousseau de la Packard.

Les deux chercheurs ont subi les mêmes supplices que leurs domestiques. La découverte de leurs cadavres ne coûte à priori aucun point de SAN à nos héros, mais vous pouvez, si vous le désirez, demander aux joueurs de lancer les dés. En cas d'échec, leurs personnages trébuchent sur un bras, un pied ou un doigt humain, et perdent 1D6 points de SAN. La tête de Philippa demeure introuvable – vous pouvez la garder pour la bonne bouche ou consulter le paragraphe ci-après, consacré au panier à couture de Nathaly.

Le piano droit : Ses panneaux de bois moisis et décollés sont maintenus par des ficelles et des bouts de fil de fer. On a changé les cordes et l'instrument a récemment été réaccordé. Les touches blanches et noires ne correspondent plus à aucune note connue. Jouée sur ce piano, la mélodie la plus douce devient une horrible cacophonie, dangereuse pour la Santé Mentale de l'auditeur. Si les deux sœurs n'ont pas quitté la maison, Nathaly se mettra à improviser quand sa sœur attaquera les investigateurs. Chaque round de combat coûtera 0/1D3 points de SAN à chacun de nos héros. Lorsque ces derniers auront au total perdu 25 points de SAN, l'instrument finira de se démantibuler et deviendra inutilisable.

Le panier à couture : Au milieu des pelotes et des aiguilles de Nathaly (amas de détritus moisis qu'on ne peut identifier à moins de réussir un jet d'Idée), les investigateurs découvriront 38 doigts humains, soigneusement mis de côté pour décorer la "maison". Si nos amis n'ont pas encore trébuché sur la tête de Philippa, ils la trouveront au fond du panier, trépanée, les cheveux formant l'essentiel du bonnet d'âne que lui a tricoté Nathaly.

Le Quai d'Amarrage

Il est situé dans une étroite cave tout en longueur, dont la grille non cadenassée donne sur la Chickasway River. Près de cette grille, se trouve un levier relié par une chaine à la vanne centrale de la petite digue construite juste en aval de la villa. En abaissant le levier, on ouvre dans cette digue un passage assez large pour une barque. Au fond de la cave, se trouve une caisse en bois vide portant une inscription pyrogravée : "*Le NATHALY, Capitainerie de Davies Landing*". A côté de cette caisse, une coupe est suspendue au plafond par une chaîne; elle est à demi pleine de cire d'abeille.

Si Patricia et Nathaly n'ont pas encore pris la fuite, un esquif en bois long de quatre mètres cinquante est amarré au quai. Il contient une dizaine de caisses semblables à la première, remplies de livres rares (parmi lesquels au moins un livre du Mythe : LES MONSTRES ET LEURS SEMBLABLES, anglais, + 8 au savoir, multiplicateur de sort 1, -1D8 points de SAN). Tous les livres sont soigneusement emballés dans du papier que l'on a recouvert de cire d'abeille pour en assurer l'étanchéité. On les a ensuite calés dans les caisses avec de la paille et des copeaux de bois. Il y a aussi quelques cartons - portant également l'inscription "*Le NATHALY, Capitainerie de Davies Landing*" - contenant des fioles remplies de poudres et de potions diverses.

La Zone De Travail

Hugh Rosethorne avait fait construire cette vaste cave pour y loger ses esclaves.

Les cellules : Certaines existaient déjà du temps de Hugh Rosethorne mais la plupart furent construites vers 1880, sur ordre de Brophy. Plusieurs chèvres et des chiens vivants y sont enfermés. Les investigateurs découvriront même un enfant de cinq ans, visiblement anormal, dans l'une d'entre elles. Ces cellules sont faites d'épaisses briques et fermées par des portes en fer. Si les deux sœurs capturent nos amis, c'est ici qu'elles les enfermeront. Ils ne pourront se parler qu'en appliquant leur bouche contre les serrures des portes. Le ciment décrépit et le manque d'entretien des lieux permettront cependant à ceux qui ne sont pas blessés de s'évader au bout d'environ 24 heures.

Le laboratoire : Il est dominé par une grotesque statue de pierre représentant un horrible monstre accroupi, les ailes repliées, ses tentacules répandus autour de lui. Les investigateurs ayant quelques connaissances en Mythe reconnaîtront aussitôt Cthulhu, le Grand Dormeur. Devant la statue, se dresse un autel souillé de sang sur lequel sont sculptées des créatures cauchemardesques.

Adorateur de Cthulhu

Les instruments dont se servaient les deux sœurs pour se débarrasser de leurs malheureuses victimes sont disposés autour de l'autel : il y a là une fosse dont le fond est tapissé de piques en fer, une sorte de presse utilisée pour broyer la cage thoracique des suppliciés, des baignoires à rabat, et des guillotines miniatures apparemment destinées à sectionner doigts, bras et jambes. Juste à côté, on a installé une haute écritoire sur laquelle est vissée une lampe à pétrole : les deux monstres s'en servaient pour prendre des notes.

Le fond de la pièce est occupé par des paillasses et des étagères remplies d'innombrables cornues, alambics, fioles, poudres diverses, pincettes, fascicules, pastilles, paillettes de métal, éprouvettes, boîtes, flacons et enveloppes. Que les deux sœurs soient ou non parties pour leur long voyage vers la mer, les investigateurs découvriront là l'arsenal complet du parfait sorcier. Des bâches et des parapluies étaient utilisés pour les expériences qu'aurait pu faire échouer l'eau s'écoulant goutte à goutte du plafond suintant.

La boule de cristal : Malgré leur goût du mystère et des catastrophes, les deux sœurs ont laissé derrière elles ce tribut à leur dieu, qui est censé montrer la voie à ceux qui les suivront.

Cet objet a été réalisé par des Profonds. Trois statuettes finement ouvragées reposant sur un socle circulaire soutiennent de leurs bras tendus une sphère de cristal. Le socle et les statuettes (qui représentent des Profonds) sont faits d'un étrange alliage où domine l'or. Vendus au poids du métal, ils valent à eux seuls 1D10+5 x 1000 dollars.

Lorsqu'on la regarde de près, la boule de cristal s'anime de reflets chatoyants qui entourent bientôt l'observateur. Celui-ci découvre Cthulhu, assis à califourchon sur la Terre, écrasant des villes entières et dévorant des milliers d'humains impuissants, tandis que le soleil teinte de rouge sang les vapeurs toxiques que dégage son corps colossal. Dieu merci, le Grand Dormeur n'est pas représenté fidèlement, l'observateur ne perd donc qu'1D10 points de SAN et 1 point de Magie à contempler ce spectacle atroce.

Cette vision terrifiante est la seule que projette la sphère, mais elle se répète inlassablement, coûtant chaque fois autant de points à l'observateur médusé.

Les dossiers des sœurs Rosethorne : Ces chemises, classeurs et parchemins montrent bien l'intérêt que la famille Rosethorne porte depuis de nombreuses années aux sciences occultes. Hugh Rosethorne y décrit même comment il fut initié à ces pratiques troubles par un marin à l'esprit dérangé. Vous pouvez utiliser ces documents pour éclairer les points qui demeurent mystérieux pour les investigateurs.

Les étagères : Au-dessus des paillasses noircies et moisies, s'élèvent des étagères vides. C'est là qu'étaient rangés les ouvrages traitant d'alchimie, de sciences occultes et du Mythe de Cthulhu que Patricia utilisait pour pousser toujours plus loin sa connaissance des dimensions existant au-delà de notre espace temps.

C'est autour de ces livres que s'était développée une féroce rivalité entre elle et Victor Davies.

Et c'est dans l'espoir de mettre la main dessus que Victor et Philippa s'étaient introduits à Rosethorne Mansion. Ces rayonnages sont à présent pratiquement vides.
Si les investigateurs visitent les caves de la villa le lendemain de la découverte des corps d'Adèle et de Raymond Brown, ils trouveront des piles de livres (tous soigneusement emballés dans du papier ciré) sur les paillasses et près du quai d'amarrage.

S'ils attendent le surlendemain, les caisses de livres seront déjà chargées à bord de la barque et les deux sœurs s'apprêteront à rejoindre leur yacht.

Le troisième jour, Nathaly et Patricia auront quitté le Golfe et navigueront en pleine mer en direction d'une cité de Profonds située sur les fonds marins entre la Jamaïque et le Yucatan.

Dans les deux premiers cas, si nos amis s'avisent de toucher aux précieux ouvrages ésotériques, Patricia les attaquera aussitôt.

Le débarras : Pendant longtemps, les reliefs de repas et les corps des malheureux sacrifiés à Cthulhu étaient tout simplement jetés dans la rivière. Quand le plan d'eau situé en amont de la digue commença à s'emplir d'ossements, Montmorency se mit à les stocker au fond de la dernière cave. Il y a là (et au fond de la rivière) de solides preuves de l'existence bien réelle d'"Old Bill".

Les ossements de voyageurs, de chiens, de bétail, d'enfants et de volailles que les deux sœurs ont pu remonter à la surface et traîner jusque sur le quai sont entassés dans le "débarras"; il y en a plusieurs mètres cubes. Demandez aux joueurs dont les personnages découvriront cet ossuaire de faire des jets de SAN. En cas d'échec, les investigateurs ne peuvent détacher leurs yeux de ce macabre amoncellement; ils ne cessent de compter et de recompter les os humains qu'ils aperçoivent à la lueur de leurs lampes (soustrayez 0/1D3 points à leur indice de SAN).

La réception : Les sœurs Rosethorne parlent intelligiblement, mais la salive qui s'écoule continuellement de leur bouche monstrueuse trouble désagréablement leur élocution.

Elles se plaisent à imaginer qu'elles se conduisent en hôtesses accomplies en agressant sauvagement les investigateurs. Ainsi, lorsque Nathaly improvise au piano l'horrible cacophonie qui martyrise les sens de nos héros, elle s'efforce simplement de distraire ses invités.

Si le principe de cette mascarade plaît au Gardien, il peut également l'utiliser pour mettre en scène le combat ou faire intervenir un Vagabond Dimensionnel. "Soyez les bienvenus dans notre demeure" s'écrie Patricia en arrachant les entrailles d'un des investigateurs, "Permettez-moi de vous présenter un vieil ami de la famille" (c'est ici qu'apparaît le Vagabond).

De même, les deux sœurs disparaissent dans un nuage de gaz nauséabond pour ressurgir un instant plus tard en demandant d'un ton enjoué "Que disiez-vous pendant notre absence, espèces de petits cachottiers", puis elles s'évanouissent de nouveau en fumée en disant aux investigateurs médusés : "Veuillez nous excuser, nous ne serons pas longues".

Ces civilités n'empêchent pas Patricia d'attaquer nos amis dès qu'ils touchent l'un de ses précieux livres "Non !" hurle-t-elle "Nous ne prêtons jamais nos livres !", et elle s'efforce de décapiter le fautif d'un coup de griffe.

Le Gardien devra maintenir un délicat équilibre entre humour et horreur, Patricia et Nathaly doivent paraître aussi enjouées que terrifiantes. Bonne occasion de mettre en scène des personnages de meurtriers complètement loufoques.

Nos héros n'ont pas d'armes efficaces contre ces créatures et ils sont paralysés d'effroi, les sœurs Rosethorne préféreront donc les capturer et les réserver pour leurs sacrifices sadiques plutôt que de les exécuter séance tenante. En attendant, elles les enfermeront chacun dans une cellule de leur "zone de travail".

Exceptée une éventuelle bagarre avec Harliss Jenkins, c'est le seul combat de cette aventure. Au besoin, modifiez les caractéristiques de Nathaly et Patricia afin de rétablir l'équilibre des forces entre elles et les investigateurs.

Si nos héros attaquent la barque des sœurs Rosethorne alors que celle-ci descend la Chickasway River, ils n'auront pas droit à l'accompagnement musical au piano, mais Nathaly prendra part au combat.

La voiture des Davies étant garée en aval de la villa (et les investigateurs pouvant toujours se procurer les clefs), il est possible, même à des personnages n'ayant pas de pouvoirs magiques, de prendre les fuyardes par surprise. Cette entreprise exigerait cependant une bonne observation du terrain, une parfaite coordination de l'équipe et une audace peu commune. N'oubliez pas que pour être neutralisés par une arme à feu, les Adeptes de Cthulhu doivent être atteints presqu'à bout portant.

Sur la terre ferme, un être humain distance aisément un Adepte à la course; mais rappelez-vous qu'il faut deux personnes pour actionner le mécanisme qui permet de sortir des caves de Rosethorne Mansion. Et Montmorency peut surgir à tout instant...

Le Dénouement

Si les investigateurs ont découvert le Vishakhapatnam, ils reçoivent les 600 dollars promis, plus 100 dollars pour un rapport écrit sur l'affaire Davies.

S'ils parviennent à convaincre les autorités que les ouvrages se rapportant au Mythe de Cthulhu que possédaient les sœurs Rosethorne et les Davies sont des livres dangereux à mettre en lieu sûr (ce qui nécessitera un jet d'Eloquence ou de Discussion réussi), ils pourront chacun ajouter 1D2 points à leur indice de SAN, car ils auront évité que des ouvrages importants ne tombent entre les mains des Forces du Mal.

Si l'équipe est parvenue à éliminer au moins l'une des deux sœurs, les investigateurs qui auront participé à l'opération bénéficieront d'un bonus supplémentaire d'1D8 points de SAN.

A supposer qu'il ait survécu à l'aventure, le shérif Morgan intercédera en faveur des investigateurs si ces derniers sont encore en litige avec l'état du Nouveau-Mexique.

S'il a assisté à l'élimination des sœurs Rosethorne, il en témoignera auprès des autorités du comté et celles-ci remercieront officiellement nos héros en leur accordant une récompense de 150 dollars pour avoir débarrassé la région d'Old Bill.

Si nos amis laissent filer les sœurs Rosethorne avec leurs précieux livres, chacun d'entre eux perdra 1D4 points de SAN en réalisant que ce sont de puissants adeptes du Mythe qui leur ont échappé.

LES CARACTERISTIQUES DES PERSONNAGES NON JOUEURS

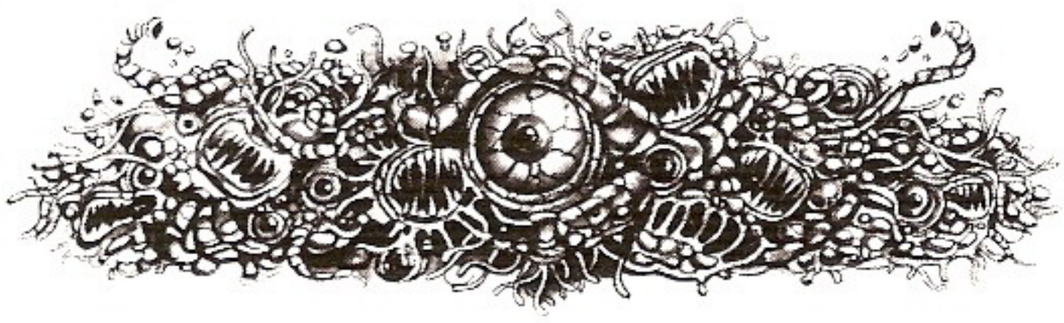
CLAUDE LAREEN (Un habitant de Davies Landing)
FOR 14 CON 14 TAI 12 INT 12 POU 11
DEX 11 APP 11 EDU 6 SAN 65 PdV 13
Bonus aux Dommages + 1D4
Armes : Coup de Poing 65 %, dommages 1D3+1D4
Hache 40 %, dommages 1D8+2+1D4
Compétences : Marchandage 30 %, Conduire Automobile 25 %, Conduire un Chariot 55 %, Ecouter 50 %, Mécanique 35 %, Conduire Engin Lourd 25 %.

BUCK MORGAN (Shérif du Comté)
FOR 13 CON 11 TAI 13 INT 14 POU 13
DEX 12 APP 12 EDU 13 SAN 60 PdV 12
Bonus aux Dommages +1D4
Armes : Coup de Poing 40 %, dommages 1D3+1D4
Matraque 50 %, dommages 1D6+1D4
Revolver cal. 45, 55 %, dommages 1D10+2
Compétences : Comptabilité 25 %, Marchandage 45 %, Crédit 35 %, Conduire Automobile 23 %, Baratin 40 %, Droit 20 %, Eloquence 35 %, Pickpocket 10 %, Psychologie 25 %, Monter à Cheval 15 %.

DANNY DODGE (Son assistant)
FOR 14 CON 14 TAI 14 INT 10 POU 9
DEX 10 APP 10 EDU 8 SAN 50 PdV 14
Bonus aux Dommages +1D4
Armes : Coup de Poing 60 %, dommages 1D3+1D4
Matraque 65 %, dommages 1D6+1D4
Revolver cal. 45, 40 %, dommages 1D10+2
Compétences : Marchandage 10 %, Grimper 60 %, Esquive 30 %, Conduire Automobile 35 %, Sauter 40 %, Mécanique 25 %, Discrétion 20 %.

PATRICIA ROSETHORNE (Adoratrice de Cthulhu)
FOR 18 CON 20 TAI 20 INT 18 POU 16
DEX 7 EDU 14 PdV 20
Déplacement 6/10 en nageant
Bonus aux Dommages +1D6
Armes : Griffes 65 %, dommages 1D6+2+1D6
Armure : Néant, mais régénère 1D6 PdV par round de combat.
Sorts : Contacter Cthulhu, Contacter un Profond, Contacter une Larve Stellaire, Intelligence de Deux Etres de Même Sang, Force de Cthulhu, Appeler un Loll, Appeler un Esprit de la Mort, Signe de Voor.
Compétences : Anthropologie 45 %, Lire/Ecrire Aklo 30 %, Lire/Ecrire Arabe 70 %, Archéologie 65 %, Astronomie 30 %, Lire/Ecrire Chinois 30 %, Chimie 45 %, Mythe de Cthulhu 75 %, Discussion 50 %, Histoire 20 %, Lire/Ecrire Latin 40 %, Bibliothèque 30 %, Linguistique 15 %, Occultisme 20 %, Physique 40 %.
Perte de Points de SAN : 1/1D8.

NATHALY ROSETHORNE (Adoratrice de Cthulhu)
FOR 17 CON 15 TAI 19 INT 15 POU 13
DEX 8 EDU 19 PdV 17
Déplacement 6/10 en nageant
Bonus aux Dommages +1D6
Armes : Griffes 45 %, dommages 1D6+2+1D6
Armure : Néant, mais régénère 1D6 PdV par round de combat
Sorts : Contacter Cthulhu, Intelligence de Deux Etres de Même Sang, Flétrissement, Signe de Voor.
Compétences : Astronomie 35 %, Marchandage 20 %, Botanique 30 %, Mythe de Cthulhu 30 %, Histoire 75 %, Bibliothèque 40 %, Occultisme 30 %; Pharmacologie 45 %, Psychologie 30 %, Lire/Ecrire Latin 45 %, Lire/Ecrire Sanskrit 35 %, Soigner Empoisonnement 35 %, Zoologie 40 %.
Perte de Points de SAN : 1/1D8



Dites-moi, auriez-vous vu le signe jaune ?

Où nos héros visitent la Nouvelle-Orléans et ne remontent dans un passé héroïque que pour mieux plonger dans l'horreur du présent.

"L'heure est venue, les hommes vont connaître le fils d'Hastur, et le monde entier s'inclinera devant les Etoiles Noires qui illuminent le ciel de Carcosa."

Robert W. Chambers "The Repairer of Reputations".

Notes Sur Le Scénario

Pour cette aventure, le nombre, l'expérience et la force des investigateurs importent peu. La durée de jeu peut varier, mais comptez qu'il faudra au moins deux voire trois parties pour explorer toutes les possibilités offertes par ce scénario.
Si vous décidez d'inclure Le Signe Jaune dans une campagne avec les autres aventures de ce livret, les investigateurs ont déjà un contact à la Nouvelle-Orléans : Etienne-Laurent de Marigny, jeune et fervent amateur de sciences occultes. C'est un homme puissant et intelligent qui apparaît dans plusieurs contes de Lovecraft. C'est lui qui présentera nos amis à Charley Sunstram, lequel les lancera sur suffisamment de pistes pour que vous soyez assuré d'assister à un intéressant face à face entre les investigateurs et un avatar d'Hastur.

Cette aventure est censée se dérouler suivant un calendrier bien défini. Nos héros commencent normalement leur enquête un ou deux jours avant le début des festivités de Mardi Gras. Cela leur laisse dix jours avant l'épisode du "Couronnement du Roi en Jaune", qui a lieu l'avant-veille du Carême. Le bal masqué chez Randall Fowler (voir "Le Masque du Signe Jaune") se déroule dans la soirée de Mardi Gras. Ne vous inquiétez pas si ces dates ne sont pas tout à fait respectées, personne ne vous en voudra si l'enquête préliminaire dure un ou deux jours de plus que prévu.

Par contre, l'aventure doit obligatoirement se dérouler entre le 6 mars et le 6 avril, puisque la date de Mardi Gras dépend de celle du jour de Pâques. Après les terribles menaces physiques et mentales qu'ils viennent d'affronter, nos amis seront sans doute heureux d'avoir quelques jours pour se remettre de leurs émotions.

Etudiez attentivement les sorts et les compétences des adorateurs d'Hastur, de manière à pouvoir improviser une mise en scène crédible et cohérente lorsqu'ils passeront à l'action. Outre le personnage habité par le terrible dieu, deux d'entre eux possèdent de puissants pouvoirs magiques.

Si les investigateurs ont récupéré le *Vishakhapatnam* dans la voiture des Davies, ils doivent, pour se rendre à Boston, prendre un bateau à vapeur à la Nouvelle-Orléans. L'enquête sur la mort de Peter Gavvin les en empêchera.

Si vous n'incluez pas cette aventure dans une campagne, sachez qu'il faut environ deux jours pour se rendre en train de Boston ou San Francisco à la Nouvelle-Orléans, et un peu plus d'un jour et demi pour rejoindre cette ville à partir de New York. Ces voyages coûtent respectivement, repas compris, 20, 27 et 17 dollars.

Informations Destinées Au Gardien.

Le journaliste Peter Gavvin est tombé sur un "gros coup" : en effectuant une série de reportages sur les Krewes de Mardi Gras (les Krewes sont des associations de bienfaisance qui organisent les réceptions, bals masqués et autres défilés des festivités), il a découvert une terrible conspiration et a été éliminé en raison de ce qu'il savait. Tapi sur le toit d'une maison, un Byakhee l'a saisi dans ses serres; le monstre l'a emporté dans les airs et laissé tomber de plusieurs dizaines de mètres.

Une Krewe a inclus dans ses décorations de Mardi Gras le terrible Signe Jaune et, manipulés par des adorateurs d'Hastur, ses membres servent sans le savoir le retour définitif du terrible dieu sur le trône terrestre.

L'un d'entre eux, Randall Fowler, a été choisi par Papa Screech, un puissant *boccor* (lisez "prêtre vaudou") de la Nouvelle-Orléans, pour jouer un rôle essentiel dans la conspiration. Screech et ses adeptes appartiennent à une vieille secte qui rendait autrefois un culte fervent à Hastur et quelques autres terribles entités dans les marais situés au Sud de la Nouvelle-Orléans. En 1907, le commissaire John Raymond LeGrasse mit fin aux activités de cette secte (voir la suite de cette aventure et *L'Appel de Cthulhu* de Lovecraft), mais certains de ses membres parvinrent à lui échapper, au nombre desquels Papa Screech.

Ayant découvert le moyen de rétablir Hastur sur le trône terrestre en lui permettant de s'incarner en humain, ces fanatiques ont choisi un homme pour servir leur projet

LE SIGNE JAUNE

Ce symbole subliminal agit comme un catalyseur des pulsions démentes et malfaisantes de ceux qui le regardent. Les membres de la secte de Papa Screech comptent s'en servir pour permettre à Hastur réincarné de pervertir les rêves de ceux qui l'ont observé, afin de les conduire à la folie destructrice. Des foules entières seront ainsi converties au culte de la terrible entité, faisant à leur tour des milliers, puis des centaines de milliers d'adeptes.

Le lendemain du jour où de Marigny leur montre le croquis représentant le fameux Signe Jaune, nos amis commencent à le voir reproduit dans toutes les rues de la Nouvelle-Orléans. La ville entière est pavoisée de bannières et de drapeaux représentant le démoniaque symbole. Ces décorations sont accrochées aux maisons et aux réverbères de Canal Street et de tout le quartier des affaires; elles claquent au vent dans le French Quarter, dans la ville haute et jusque dans les jardins publics. Même la nuit, elles brillent dans l'obscurité (les adeptes de Papa Screech leur ont transmis un fluide énergétique équivalent à un point de Magie par Signe).

De nouvelles décorations ne cessent d'apparaître dans les rues; il serait vain d'essayer de les arracher. Un jet de Mythe de Cthulhu réussi montrera à nos amis qu'il vaut mieux tenter de combattre le terrible ennemi surnaturel qui se cache derrière elles – autant laisser aux équipes de nettoyage le soin d'enlever bannières et drapeaux à la fin du carnaval.

Si le Roi en Jaune ne parvient pas à se réincarner, l'effet de ces décorations diaboliques se dissipera de lui-même en moins d'un mois. Si Hastur vient habiter le corps de Fowler, elles conserveront leur pouvoir maléfique jusqu'à ce qu'il soit de nouveau chassé du trône terrestre.

Les investigateurs ne peuvent être affectés par la vision des photos des décorations de Mardi Gras parues dans les journaux, ni le par le croquis réalisé par Charles Sunstram : ces représentations du Signe ne sont pas jaunes et ne dégagent aucun fluide.

Le Signe Jaune

Par contre le symbole maléfique, chargé de plus d'énergie encore que les décorations réalisées par la secte, apparaît en relief sur la couverture des exemplaires du *Roi En Jaune*, que nos amis pourront découvrir chez Fowler et dans une des librairies de la ville, la Del Rio's Arcane Bookshop.

Dès que les investigateurs apercevront une représentation en couleur du Signe Jaune, leur compétence en Mythe de Cthulhu leur permettra de découvrir des informations plus précises. Demandez alors aux membres de l'équipe de faire au total trois jets de Mythe. Le premier jet réussi leur apprendra que le Signe symbolise la folie, le mal et la mort; le deuxième, qu'il est communément associé à une entité surnommée le Roi en Jaune; moyennant de réussir le troisième, ils se souviendront que ce mystérieux Roi en Jaune n'est autre qu'un avatar d'Hastur. Si le Gardien l'estime nécessaire, les investigateurs peuvent aussi obtenir ces informations par de Marigny. Le fait que nos amis aient ou non accès à certains livres du Mythe n'influera en rien sur le résultat des jets.

diabolique. Afin de venger ses ancêtres esclaves, Papa Screech a élu Randall Fowler, riche héritier d'une famille qui avait bâti sa fortune sur le commerce du bois d'ébène. En utilisant ses pouvoirs magiques pour faire apparaître devant le malheureux, sa femme et sa fille défuntes, Screech est parvenu à gagner la confiance de Fowler. Il lui a ensuite offert l'un des très rares exemplaires du "Roi En Jaune", pièce de théâtre diabolique et cauchemardesque. En la lisant, Fowler a sombré dans la folie, réalisant que son destin était d'accueillir dans sa chair le personnage auquel la pièce devait son titre (sa vision n'était d'ailleurs pas tout à fait exacte : lorsqu'Hastur se réincarnera en lui, Fowler perdra son âme et toute identité).

Afin de gagner à leur cause le nombre d'adeptes indispensable à la réincarnation de leur dieu, les membres de la secte devaient faire en sorte que beaucoup de monde voient et revoient le terrible et ensorcelant Signe Jaune. C'est ici que Fowler s'est avéré particulièrement utile : homme puissant et fortuné, il n'a eu aucun mal à se faire admettre au sein d'une Krewe de Mardi Gras. Les membres de cette association, ignorant tout de la conspiration, se sont laissés convaincre de confier aux adeptes de Papa Screech l'organisation matérielle des festivités – construction de petits bateaux, service dans les réceptions... et réalisation des décorations.

Dès le lendemain, les premières affiches représentant le Signe Jaune apparaissaient dans les rues, et les bases de l'intrigue étaient posées.

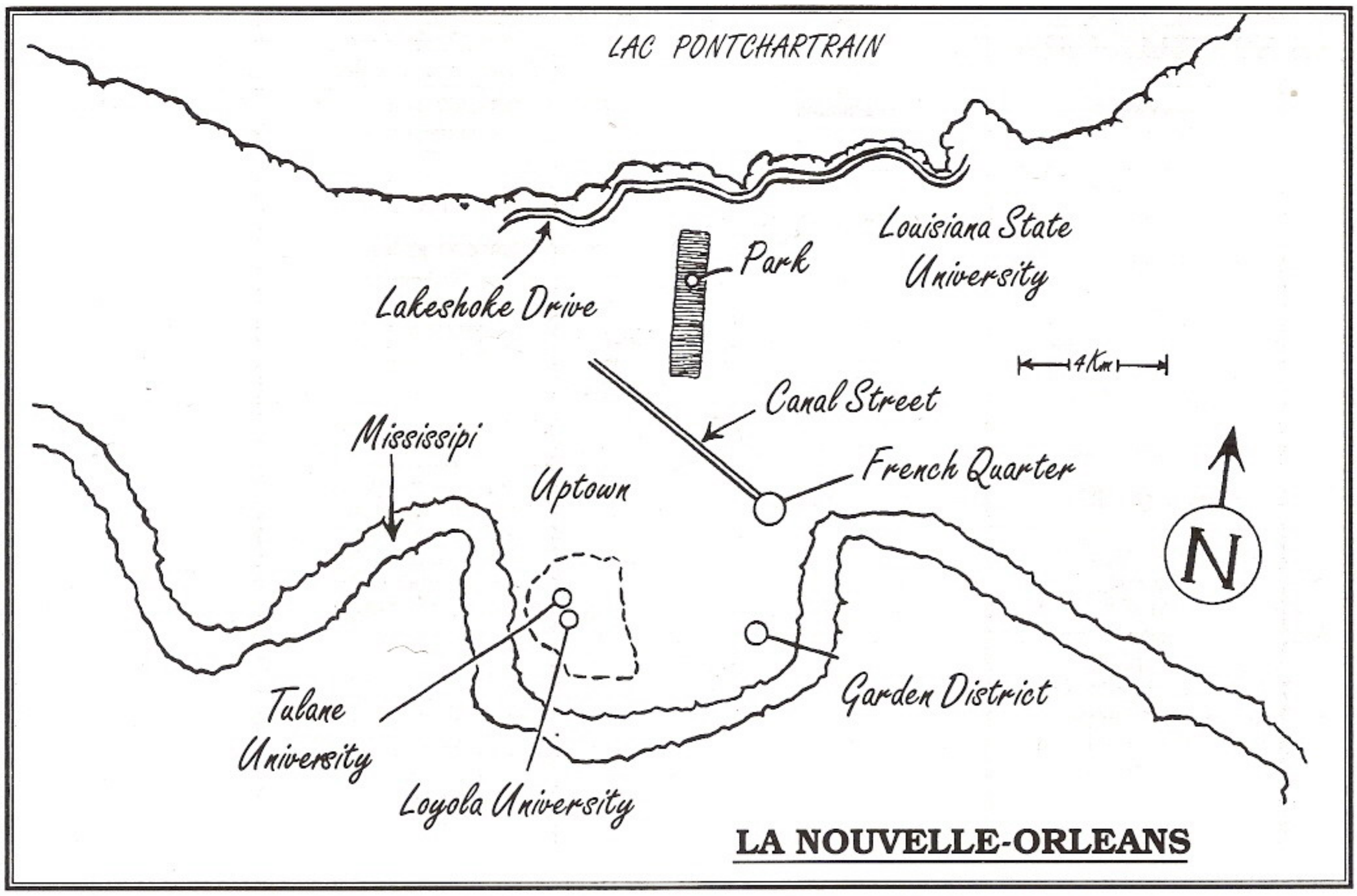
Informations Destinées Aux Joueurs

Les investigateurs interviennent dans l'intrigue à la fin de l'hiver 1921, lorsqu'Etienne-Laurent de Marigny leur montre une lettre urgente d'un certain Charles G. Sunstram, rédacteur en chef de la *Daily Gazette* de la Nouvelle-Orléans. De Marigny, qui a servi dans la Légion Etrangère aux côtés de Randolph Carter, est une autorité en matière de sciences occultes. Malheureusement, il ne peut s'occuper de cette affaire personnellement car il doit partir pour le Yucatan dans les plus brefs délais.

Charles Sunstram

La lettre de Sunstram explique qu'un des reporters de son journal a été assassiné pour avoir fourré son nez dans une étrange conspiration. Elle renferme aussi une copie du curieux dessin que le journaliste serrait encore dans sa main lorsqu'on a découvert son cadavre. Sunstram demande à de Marigny de lui fournir des informations concernant ce signe mystérieux, lui précisant qu'il se tient à sa disposition pour tout renseignement complémentaire.

Etienne-Laurent de Marigny reconnaît dans l'étrange dessin un symbole occulte, mais il n'en



sait pas plus, c'est pourquoi il fait appel aux investigateurs. Des jets d'Occultisme et de Mythe de Cthulhu n'apprendront rien de plus à nos amis : il faut enquêter sur le terrain.

LES DEBUTS DE L'ENQUETE

La Gazette De La Nouvelle-Orléans

Le rédacteur en chef du journal, Charlie Sunstram, est impatient de discuter avec les investigateurs de la mort de son reporter. Sunstram est un homme entre deux âges, grand, trapu et sévère. Il ne cesse de rejeter en arrière ses cheveux clairsemés et fume Lucky Strike sur Lucky Strike. Son entretien avec les investigateurs sera interrompu à plusieurs reprises par des journalistes auxquels Sunstram répondra d'un ton abrupt, péremptoire et presque impoli. Si nos amis réussissent un jet de Psychologie, ils s'apercevront cependant que le rédacteur en chef de la Gazette est vraiment préoccupé par la mort de Gavvin.

Au cours de la conversation, Sunstram tire de son bureau un grand classeur couvert de papier bulle contenant les notes que Gavvin avait prises sur son reportage (*vous en trouverez un résumé ci-après*). Les policiers qui ont fouillé la maison et le bureau du journaliste les ont lues mais ont cependant conclu à un suicide. Il faut dire que les noms qui apparaissent dans ce dossier sont ceux de respectables hommes d'affaires et de notables de la Nouvelle-Orléans, difficilement identifiables à des meurtriers. La police semble n'avoir prêté aucune attention au curieux dessin trouvé sur le cadavre, mais Sunstram estime que "le type qui lui fourré ça dans la main devait en savoir long sur cette histoire".

Peter Gavvin travaillait sur une série d'articles consacrés aux organisateurs des célébrations de Mardi Gras, tous membres de la meilleure société de la Nouvelle-Orléans. Environ une semaine avant sa mort, il était arrivé à la rédaction en proie à une grande excitation : il avait expliqué à Sunstram qu'il venait de découvrir quelque chose de vraiment bizarre. D'après lui, l'une des Krewes était mêlée à une histoire de magie noire, mais il n'avait pas donné d'autres précisions.

Sunstram avertit les investigateurs qu'il leur faudra être prudents en interrogeant les membres des Krewes mentionnées dans les notes du journaliste : ce sont pour la plupart des personnages riches et influents. Il propose à nos amis de consulter quand ils le voudront la "morgue" du journal – les dossiers de coupures de presse – et les autorise à mentionner son nom s'ils traitent avec la police. Il les avertit cependant qu'ils n'auront aucune aide à attendre de sa part s'ils sortent de la légalité.

Les Notes De Peter Gavvin

Peter Gavvin utilisait généralement de petits carnets pour prendre ses notes. Les trois qui se trouvent dans le classeur contiennent de vagues renseignements sur plusieurs Krewes, mais une seule est décrite en détail : "The Most Honorable Krewe of the Swords". Les informations se rapportant à cette société occupent presque deux carnets entiers.

Les investigateurs trouveront dans ces notes les noms et domiciles de plusieurs membres de l'organisation. Gavvin a griffonné sur la dernière ligne une adresse située dans le French Quarter, suivie des mots *QG de la Krewe of the Swords ?* De tous les membres de l'association mentionnés, c'est sur Denis Bouchard et Randall Fowler que l'on trouve le plus de renseignements. Gavvin donne leur âge, leur adresse personnelle, celle de leur bureau, le nom des

LA NOUVELLE-ORLÉANS

Cette ville très vivante, la plus grande de Louisiane, compte à l'époque 400.000 habitants. C'est un port très actif. S'étendant sur les deux rives du Mississipi, elle est comprise entre le lac Pontchartrain (au Nord) et de vastes marais (au Sud). Au-delà des bayous, s'étendent les eaux bleues du Golfe du Mexique.

CANAL STREET : Le quartier des affaires se trouve au centre de la ville. C'est là que sont construits les locaux du journal de Charlie Sunstram. Le siège social des entreprises de Randall Fowler et les bureaux de nombre de ses collègues de la Krewe se trouvent aussi dans cette zone. Les larges rues du quartier sont parfois divisées par un terre-plein central planté d'arbres ou par une ligne de tramway. Les investigateurs trouveront de bons hôtels le long de Canal Street.

LE "FRENCH QUARTER" : Connu dans le monde entier, c'est le plus ancien quartier de la ville. On y trouve de petites boutiques, dont beaucoup d'antiquaires le long de Royal Street. C'est là que les investigateurs découvriront une petite librairie à l'air vieillot, la Del Rio's Arcane Bookshop – que vous trouverez décrite en détail plus loin dans cette aventure. C'est dans le Quartier Français, également connu sous le nom de Vieux Carré (ce que justifient ses nombreuses maisons d'inspiration française ou espagnole) que l'on trouve ce curieux mélange architectural caractérisé par d'étroits trottoirs appelés "banquettes", des balcons treillages, des toits et des cheminées aux formes curieuses, et d'étroites ruelles sinueuses. L'entrepôt de Randall Fowler, qui sert également de QG à sa Krewe, se trouve dans le French Quarter.

GARDEN DISTRICT : On y trouve les villas ensevelies sous les arbres qu'ont construites les premiers colons américains après l'achat de la Louisiane par les Etats-Unis, en 1803. Dans ce quartier résidentiel, s'étalent des jardins luxueux et d'immenses maisons cossues, dont celle de Denis Bouchard.

UPTOWN NEW ORLEANS : La "ville haute", autre quartier résidentiel, abrite un vaste jardin public ainsi que les campus des universités de Tulane et de Loyola. Les investigateurs pourront peut-être en apprendre plus sur la mort de Gavvin en se rendant au commissariat local.

LAKEFRONT : Ce quartier situé au Sud de Lakefront Drive est également assez huppé; c'est là qu'habite Randall Fowler.

LES HABITANTS DE LA NOUVELLE-ORLEANS : La Nouvelle-Orléans est avant tout une ville blanche du Sud. Les Créoles, descendants des Français et des Espagnols qui peuplaient à l'origine la région, sont relativement peu nombreux, mais leur culture est partout présente, en particulier dans l'architecture et la cuisine. 30 % des habitants de la ville sont noirs, on commence pourtant à peine à reconnaître leur musique et leur culture.

LE CLIMAT : Cette aventure se déroule obligatoirement en février ou en mars. A cette époque de l'année, il fait souvent entre 35 et 40 degrés par temps chaud et la température descend rarement en-dessous de 20°. Il pleut à peu près un jour sur trois, à raison d'un peu plus d'un centimètre chaque fois. L'air est généralement humide.

membres de leur famille, la liste de leurs entreprises et de leurs propriétés en Louisiane, le montant de leurs dons à des œuvres de bienfaisance, leur casier judiciaire, (vierge dans les deux cas), leur réputation auprès des services de police (rien pour Fowler; plusieurs arrestations pour Bouchard).

Bouchard est de tous les investissements sûrs effectués dans la région. Sa famille est installée à la Nouvelle-Orléans depuis le début du XVIIIème siècle. Il habite un quartier chic, le Garden District. Parmi les renseignements les plus intéressants fournis sur Bouchard, notons que cet homme semble être un play-boy, un joueur invétéré et un grand collectionneur d'objets anciens. C'est aussi le président de la Krewe (voir les caractéristiques de ce personnage page 79).

Le gros de la fortune de Fowler est investi dans des compagnies maritimes et ferroviaires. Son nom de famille était à l'origine LeFleur, mais, note Gavvin, Randall a préféré le faire changer car son ancêtre Gaston LeFleur était un marchand d'esclaves notoire. Le dossier contient aussi des coupures de journaux se rapportant au décès de la femme de Fowler et de sa fille âgée d'un an, toutes deux mystérieusement assassinées il y a un an et demi. C'est seulement après leur mort que Fowler a commencé à s'intéresser aux pratiques occultes, se liant avec un mystérieux homme de couleur qui, d'après la rumeur, le mettait en communication avec sa femme et sa fille (en marge de son carnet, Gavvin a griffonné : *Papa Screech*). Le journaliste soupçonnait Screech et ses acolytes d'avoir soutiré plusieurs milliers de dollars à Fowler.

Une note rapide laisse penser que les dernières intentions de Gavvin étaient de visiter l'entrepôt de la Krewe.

La Police

Ce sont les hommes du commissariat d'Uptown qui ont enquêté sur la mort de Gavvin. Ce commissariat se trouve non loin du campus de Tulane University. S'ils s'y entendent en Droit et en Baratin, les investigateurs pourront glaner quelques informations dans un petit restaurant proche du commissariat, Jerry's Diner, où se retrouvent fréquemment les policiers.

Bien que la police penche pour la thèse du suicide, deux agents en civil enquêtent sur la Most Honorable Krewe of Swords. Cela reste une enquête de pure forme et on ne tardera pas à suspendre les recherches si aucun élément nouveau n'est rapidement découvert. Si la police enquête encore, c'est que le rapport du coroner précise que Gavvin est mort à la suite d'une chute bien plus importante que celle qu'il aurait pu faire en se jetant des toits de l'université. Or, chose troublante, les indices découverts près du cadavre prouvaient que le journaliste était bien mort là où on l'avait trouvé. Personne n'a jusqu'ici pu formuler de théorie permettant d'expliquer cette contradiction.

Les investigateurs apprennent de plus qu'Auguste Tourneur, professeur à Tulane University et témoin de la mort de Gavvin, a certifié qu'une chute des toits de l'université n'aurait pu disloquer le cadavre de la sorte.

Si on interroge un policier concernant d'éventuels faits curieux survenus récemment dans la ville, celui-ci éclate de rire et se contente de répondre : "C'est les fêtes de Mardi Gras, mon gars. Rien n'est tout à fait comme d'habitude." En insistant auprès des clients du Jerry's Diner, les investigateurs parviendront à obtenir la plupart des informations concernant le commissaire LeGrasse et la descente de police de 1907 qui figurent dans le chapitre intitulé "Les Horreurs du Passé" (voir page 72). On leur parlera même de Swanson.

Le Professeur Tourneur.

Il travaille dans le Département de Physique de l'université de Tulane. Lorsque les investigateurs arrivent, il est en train de corriger des copies et se montre ravi de parler de

Professeur Tourneur

l'affaire Gavvin. Il peut d'ailleurs aborder le sujet en connaissance de cause, car il a passé deux ans à mettre au point et à tester des parachutes pendant la Grande Guerre. Le professeur entraîne les investigateurs dans un petit jardin fraîchement bêché.

"Quand la police en a eu terminé, les jardiniers ont retourné la terre et semé du gazon. Mais j'ai vu le corps qu'on emportait et aidé le coroner à prendre ses mesures. Je peux vous assurer, messieurs, que l'empreinte laissée par le cadavre était par endroits profonde de presque quinze centimètres - il est peu probable que Gavvin soit tombé de," il désigne le bâtiment voisin, "seulement quatre étages ! de plus", ajoute le professeur Tourneur, "la trajectoire du corps est totalement invraisemblable : le cadavre a été découvert à presque trente mètres du bâtiment. A moins que Gavvin n'ait été un fameux champion de saut en longueur, il faut qu'il soit tombé d'un avion !"

Si les investigateurs se rendent à l'université sans consulter le professeur Tourneur, n'importe qui sur le campus peut leur montrer l'endroit où l'on a découvert le journaliste. Les jardiniers ont fait disparaître l'empreinte laissée par le corps, mais nos amis verront le bâtiment de quatre étages.

La Chambre De Peter Gavvin

Le journaliste a payé son loyer jusqu'à la fin du mois et ses parents de Lake Charles ne sont pas encore venus prendre ses affaires (ils ne peuvent de toutes manières fournir aucun renseignement utile aux investigateurs).

Moyennant un jet de Crédit réussi (ou une allusion à Charlie Sunstram, qu'elle connaît vaguement), la propriétaire, une certaine Mrs Shreeve, laisse les investigateurs pénétrer dans la chambre. Inutile de tenter un jet de Baratin, elle se méfie des beaux parleurs. Pendant qu'ils examinent la pièce, elle ne lâche pas nos amis d'une semelle afin de s'assurer qu'ils n'emportent rien; elle profite de l'occasion pour faire l'éloge de Peter Gavvin, "un très gentil garçon... pour un journaliste". D'après elle, sa mort doit être due à un accident : un jeune homme aussi équilibré ne se serait certainement pas suicidé.

Même une fouille approfondie de la chambre ne livre aucun indice intéressant.

Les Bibliothèques

La bibliothèque municipale de la Nouvelle-Orléans est assez bien fournie, encore que moins complète que celle de Tulane University. Les investigateurs pourront aussi trouver des documents intéressants dans la nouvelle université de Loyola, en particulier concernant le démantèlement de la secte de Papa Screech par le Commissaire John Raymond LeGrasse, en 1907. (*Voir page 72, "les horreurs du passé" pour plus de précisions*).

Si nos amis s'efforcent de découvrir l'origine ou la signification du Signe Jaune en consultant des linguistes ou des ethnologues, ils découvriront simplement qu'il n'appartient à aucun alphabet répertorié et n'a pas de sens connu. Aucune des trois bibliothèques ne dispose d'un exemplaire du *Roi En Jaune*, livre rarissime et assez morbide.

Les Bureaux Des Membres De La Krewe

Gavvin a établi la liste des membres de la "Most Honorable Krewe of the Swords" et celle de leurs adresses professionnelles - presque tous possèdent d'élégants bureaux dans Canal Street. Il n'est pas facile d'obtenir des entrevues avec ces notables : les investigateurs ne pourront en voir qu'un par jour, et encore, moyennant un jet de Crédit réussi ou une lettre d'introduction signée de Charlie Sunstram.

Ils n'ont d'ailleurs pas le moindre soupçon quant à la véritable signification du Signe Jaune, pourtant omniprésent sur les décorations de leur association; seuls les membres de la secte qui ont réalisé les banderoles et les affiches sont au courant. La Krewe se contente de fournir l'argent et de tirer crédit des magnifiques ornements disposés dans toute la ville, elle laisse leur réalisation matérielle aux décorateurs (lesquels travaillent à une adresse mentionnée dans les notes du journaliste).

Denis Bouchard est président de l'association, c'est lui qui a embauché les décorateurs, malgré leur mauvaise réputation. Plusieurs de ses collègues de la Krewe ont d'ailleurs été tentés de démissionner en voyant les personnages douteux, vivant près des marais et pratiquement illettrés, qu'avait embauchés Bouchard sur les recommandations de Fowler. Ce dernier est à présent fortement influencé par le boccor, que l'on aperçoit, d'ailleurs souvent en sa compagnie. C'est le prêtre vaudou qui lui conseille de faire embaucher ces hommes.

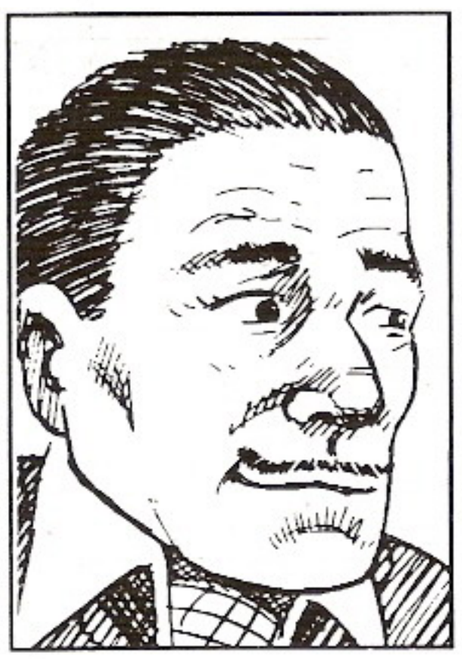
Les membres de la Krewe évoquent avec émotion la mort de la femme et de la fille de Fowler. Ces décès l'ont d'après eux grandement affecté : Fowler a porté le deuil très longtemps, puis il a commencé à s'intéresser au spiritisme.

Si un ou plusieurs des membres de l'équipe ont un Crédit supérieur à 35 %, ils seront invités au bal masqué organisé dans la nuit de Mardi Gras chez Randall Fowler. Les cartes d'invitation précisent qu'il faut s'y présenter déguisé; le thème de la soirée sera "Alice au Pays des Merveilles".

Les investigateurs ne parviendront pas à rencontrer Fowler : il est toujours pris par un défilé, absent pour la journée, ou occupé par une réunion de la Krewe, etc... En réalité, le pauvre homme passe le plus clair de son temps chez lui ou dans l'entrepôt où travaillent les décorateurs.

Denis Bouchard n'a pas de bureau en ville, mais son adresse personnelle figure dans les notes de Gavvin.

Denis Bouchard



Denis Bouchard

Sa majestueuse demeure se trouve dans le Garden District de la Nouvelle-Orléans. La taille de cette propriété est impressionnante. Elle est entourée d'un mur en pierre haut de deux mètres cinquante, entièrement recouvert de lierre, et l'on y accède par une grille de fer forgé cadenassée (FOR 45). Derrière le mur d'enceinte, les investigateurs découvriront un hangar abritant une luxueuse voiture à conduite intérieure et deux berlines rutilantes, un abri de jardin, un pavillon d'été à claires-voies assez grand pour accueillir une réception, et enfin la maison de Bouchard, vaste villa victorienne à deux

étages où se mêlent les styles grec et gothique. Une affiche représentant le Signe Jaune est apposée à la porte d'entrée. Bouchard vit là avec son intendante, Mrs DeCamp, et six ou sept loyaux serviteurs. Mrs DeCamp se trouve dans la propriété 95 % du temps, Bouchard seulement 35, car il ne cesse de courir à droite et à gauche, participant à toutes les festivités de Mardi Gras, travaillant avec les autres membres de la Krewe, et s'interrompant à peine pour conclure de temps à autre une affaire. Ses réactions aux questions des investigateurs sont résumées à la fin de cette aventure dans le chapitre consacré aux personnages non-joueurs. Mrs DeCamp est une vieille commère prompte à jurer en français ou en espagnol, à vous décocher des regards lourds de mépris, et à crier après les domestiques tremblants. Elle refuse de fournir à nos amis le moindre renseignement sur Bouchard (il faut l'interroger directement, affirme-t-elle) et interdit aux domestiques d'adresser la parole aux visiteurs.

Un jet de Baratin ou d'Eloquence réussi décide cependant une femme de chambre, Ruby Delton, à enfreindre cet ordre péremptoire. Malheureusement pour elle, Mrs. DeCamp surprend la conversation et fait aussitôt taire la petite bonne : "Il va vous en cuire ma fille ! Cette petite histoire vous coûtera votre place !". La malheureuse ne sait rien d'important mais, si les investigateurs lui proposent leur aide ou de l'argent, elle mentionnera incidemment la Del Rio's Bookshop.

La villa proprement dite n'apprendra pas grand-chose à nos amis. Elle est meublée avec goût et regorge d'objets anciens de grand prix que Bouchard a achetés chez des antiquaires, ou dont il a hérité. Ces précieux bibelots sont souvent entassés dans les pièces à la va-vite, comme si Bouchard, après en avoir fait l'acquisition, s'en était totalement désintéressé.

Denis Bouchard : C'est un petit homme brun, aux cheveux peignés en arrière, et portant une fine moustache. Il se montre toujours très aimable, surtout avec les jolies femmes.

Il s'habille avec bien plus de soin que Fowler, et on le voit souvent dans un smoking noir de coupe irréprochable. C'est un buveur et un joueur invétéré, et d'après la rumeur, il lui est plusieurs fois arrivé de lancer ses voitures de course sur des agents de police mécontents.

Bouchard affirme n'avoir parlé à Gavvin qu'une fois, quelques jours avant sa mort. Le journaliste désirait des renseignements sur les décorateurs employés par la Krewe; des va-nu-pieds, affirme Bouchard, mais durs à la tâche, qui ont été engagés par Fowler sur conseil de Papa Screech. Si on l'interroge au sujet de Fowler, Bouchard explique que cet homme a été profondément marqué par la mort de sa femme et de sa fille.

D'après lui, sa rencontre avec Papa Screech et sa participation à l'organisation des fêtes de Mardi Gras l'ont cependant aidé à reprendre le dessus.

Bouchard affirme que Papa Screech est un authentique boccor, un prêtre vaudou. La rumeur prétend qu'il a permis à Fowler d'entrer en contact avec sa défunte femme, mais Bouchard n'en a aucune preuve : Fowler et Papa Screech n'admettaient jamais de spectateurs à leurs séances de spiritisme.

Si on l'interroge sur le Signe Jaune, Bouchard répond que, d'après Papa Screech, c'est une sorte de porte-bonheur censé donner de la chance au jeu, avec les femmes... et avec la police ! Il affirme sincèrement ne rien savoir d'Hastur et du Mythe de Cthulhu.

LES FESTIVITÉS DE MARDI GRAS

Le calendrier catholique romain est marqué à cette période de l'année par une série de jours fériés débutant le 6 janvier (la douzième nuit après celle de Noël) et se poursuivant jusqu'à Mardi Gras (en anglais Shrove Tuesday, veille du Mercredi des Cendres, qui marque le début du Carême). La date de Mardi Gras est fonction de celle de Pâques, elle-même déterminée par le cycle lunaire et l'équinoxe de printemps. Elle change chaque année, mais reste toujours comprise entre le 6 février et le 6 mars.

Le nom français de "Mardi Gras" vient d'une très ancienne coutume qui voulait que l'on promenât ce jour-là un bœuf gras dans les rues de Paris. Ce sont les colons français qui ont introduit cette tradition en Louisiane; elle est devenue particulièrement populaire à la Nouvelle-Orléans, où, depuis 1830, de grandes festivités sont organisées à cette époque de l'année.

Les réjouissances débutent environ quinze jours avant le Mercredi des Cendres. Les défilés de carnaval se succèdent alors sans discontinuer et l'on donne de nombreux bals masqués et d'impressionnantes réceptions. Ces festivités sont supervisées par des organisations caritatives du nom de Krewes. Deux d'entre elles sont plus particulièrement attachées à Rex (Roi du Carnaval) et à Comus (Roi des Réjouissances). Elles furent respectivement fondées en 1872 et en 1857. Celle de Comus porte le nom de "Mystic Krewe of Comus", ce qui ne manquera pas d'éveiller les soupçons des investigateurs.

Le soir de Mardi Gras, on organise un spectaculaire défilé et d'énormes bals masqués - tel celui prévu chez Randall Fowler. La grande parade de Rex et son couronnement ont lieu à minuit, la soirée se prolongeant ensuite par un grand bal costumé en l'honneur du Roi du Carnaval. De tous les joyeux noceurs qui y participent, seul Rex ne porte pas de masque. Le bal et le défilé de Comus, qui marquent la fin des festivités, ont lieu la même nuit.

Chaque année, les organisateurs du carnaval choisissent un thème nouveau, inspiré de la bible, de l'histoire ou d'un livre célèbre (*De la Terre à la Lune*, par exemple, pourrait très bien convenir).

A cette époque de l'année, les touristes envahissent la Nouvelle-Orléans pour se joindre à la liesse générale. Fantaisie, ivresse et débauche sont de rigueur. Durant les festivités de Mardi Gras, il devient même difficile de faire respecter la loi (n'oubliez pas qu'en 1921, la prohibition n'est pas encore draconienne). Ajoutez à cela qu'il est difficile de poursuivre les contrevenants dans la foule, et presque impossible de deviner leur identité sous les masques.

L'année où se déroule cette aventure, le thème choisi pour le carnaval est Alice au Pays des Merveilles. Les fêtards se sont donc déguisés en chapeliers fous, en loirs, en crocodiles, en lièvres de mars, en hérissons, en flamants, en chats de Cheshire ou en lapins blancs (sans parler des innombrables rois, dames et valets de cœur). Mais il y a bien d'autres costumes encore, et, une fois les enfants au lit, pas mal de corsages dégrafés.

Randall Fowler

L'adresse de Lakeshore Drive figurant dans les notes de Gavvin correspond à une impressionnante villa à un étage, construite au milieu de beaux jardins ombragés, dans un quartier résidentiel assez huppé. L'allée donnant sur Lakeshore Drive se termine par un parking circulaire situé juste devant la maison; derrière celle-ci, s'étend un vaste jardin avec une fontaine abondamment décorée. Un coup d'œil suffit pour remarquer que la propriété a été négligée depuis plusieurs mois.

L'endroit est désert, il n'y a pas même un chien de garde. Fowler passe 50 % de son temps chez lui, 40 % dans l'entrepôt de la Krewe, et 10 % dans le restaurant où il prend son déjeuner et son dîner. S'il se trouve dans sa propriété quand les investigateurs sonnent à la grille, il vient lui-même les accueillir.

Il accepte volontiers de répondre aux questions de nos amis, qu'il fait aussitôt entrer dans son bureau (voir le chapitre consacré aux personnages non-joueurs à la fin de cette aventure). A la fin de l'entretien, il les reconduit jusqu'à la porte et, moyennant un jet de Crédit réussi, les invite au bal masqué qui doit avoir lieu chez lui dans la nuit de Mardi Gras (voir "Le Masque Du Signe Jaune").

Randall Fowler

Randall Fowler : C'est un homme grand, élégant, à la carrure athlétique. Il porte des costumes un peu vieillots mais d'excellente coupe. Bien qu'il soit riche et influent, c'est un personnage discret, modeste, bien élevé et assez crédule dès qu'on en vient à parler de spiritisme. La douleur causée par la disparition de sa famille semble l'avoir sérieusement ébranlé, ce dont le machiavélique Papa Screech ne se prive pas de tirer parti.

Fowler ne soupçonne pas ce qui va lui arriver, il pense que ses amis de la secte ne cherchent qu'à le guider vers le bien. Il n'a aucune connaissance sérieuse des sciences occultes ou du Mythe de Cthulhu et ne soutient Papa Screech que parce qu'il lui prête le pouvoir de rendre vie à sa femme et à sa fille bien-aimées.

Si les investigateurs parviennent à le rencontrer, il répondra en général à leurs questions avec une grande franchise, mais un jet de Psychologie réussi permettra à nos amis de s'apercevoir qu'il garde bien des choses pour lui lorsqu'on aborde des sujets tels que Le Roi En Jaune, Carcosa, Hastur ou *Le Signe Jaune*.

Fowler affirme qu'il ignore tout de ce symbole, mais Papa Screech lui a dit que c'était l'emblème du dieu qui allait se réincarner en lui. Si on lui explique sa signification occulte, il promet aussitôt d'arrêter la production d'affiches et de banderoles représentant ce symbole impie, mais il semble plutôt heureux de la découverte qu'il vient de faire. Bien évidemment, la fabrication de décorations marquées du Signe Jaune se poursuit de plus belle.

Fowler confie aussi aux investigateurs que Papa Screech est son guide spirituel et qu'il lui permet de rester en contact avec les âmes de sa femme et de sa fille. C'est lui, affirme-t-il, qui a découvert que la présence de ses domestiques troublait le champ énergétique nécessaire pour communiquer avec Grace et Estelle.

C'est aussi lui qui a recruté les décorateurs de la Krewe of the Swords, par charité, très certainement.

Peter Gavvin est venu interviewer Fowler par deux fois au cours des deux mois qui ont précédé sa mort. Il désirait des renseignements sur la Krewe of the Swords et les fêtes de Mardi Gras. Fowler ne sait rien de plus, il conclut en disant que "c'est une bien triste histoire, ces jeunes matérialistes sont bien instables".

Fowler affirme que son intérêt pour les sciences occultes est tout à fait naturel, personne n'aime à croire que les êtres chers qui nous ont quitté resteront à jamais inaccessibles. Il est sûr que Papa Screech lui dit la vérité, puisqu'il a pu s'entretenir plusieurs fois avec sa femme et sa fille, et qu'elles lui ont dit des choses qu'à part lui-même, elles seules pouvaient savoir. Il prétend sincèrement ne rien savoir du Mythe de Cthulhu – il faut dire que le peu que lui en a appris Papa Screech était présenté de manière très détournée.

Si les questions des investigateurs le mettent dans l'embarras, Fowler en parlera à Papa Screech, qui décidera ce qu'il convient de faire avec ces indiscrets.

La Villa De Randall Fowler

De 6 heures à 21 heures : Si Fowler n'est pas dans sa maison ou que les investigateurs décident de fouiller le parc de la propriété, ils se feront à coup sûr repérer s'ils agissent en catimini : les voisins ne tarderont pas à appeler la police, qui arrivera au bout d'1D10+10 minutes et interrogera toutes les personnes se trouvant encore sur place. En revanche, si nos amis visitent les lieux d'un pas confiant et sans se cacher, personne ne songera à s'en inquiéter.

En cas d'intervention de la police, s'ils ratent tous leur jet de Crédit, ils seront arrêtés et interrogés. Lorsque Fowler reviendra chez lui, évidemment indemne, il ne portera pas plainte et nos amis seront aussitôt libérés.

Pour s'introduire dans la maison par effraction, les investigateurs doivent réussir un jet de Chance, sans quoi ils seront aussitôt repérés par Fowler ou des voisins curieux. S'ils se font pincer à l'intérieur de la villa, Fowler portera plainte et il y aura de fortes chances que les investigateurs les moins fortunés passent le reste de l'aventure derrière les barreaux, à moins que quelqu'un n'accepte de payer la somme rondelette que représente la caution. Si des coups de feu sont tirés, que ce soit dans la villa ou dans le parc, la police arrive immanquablement au bout d'1D6+3 minutes.

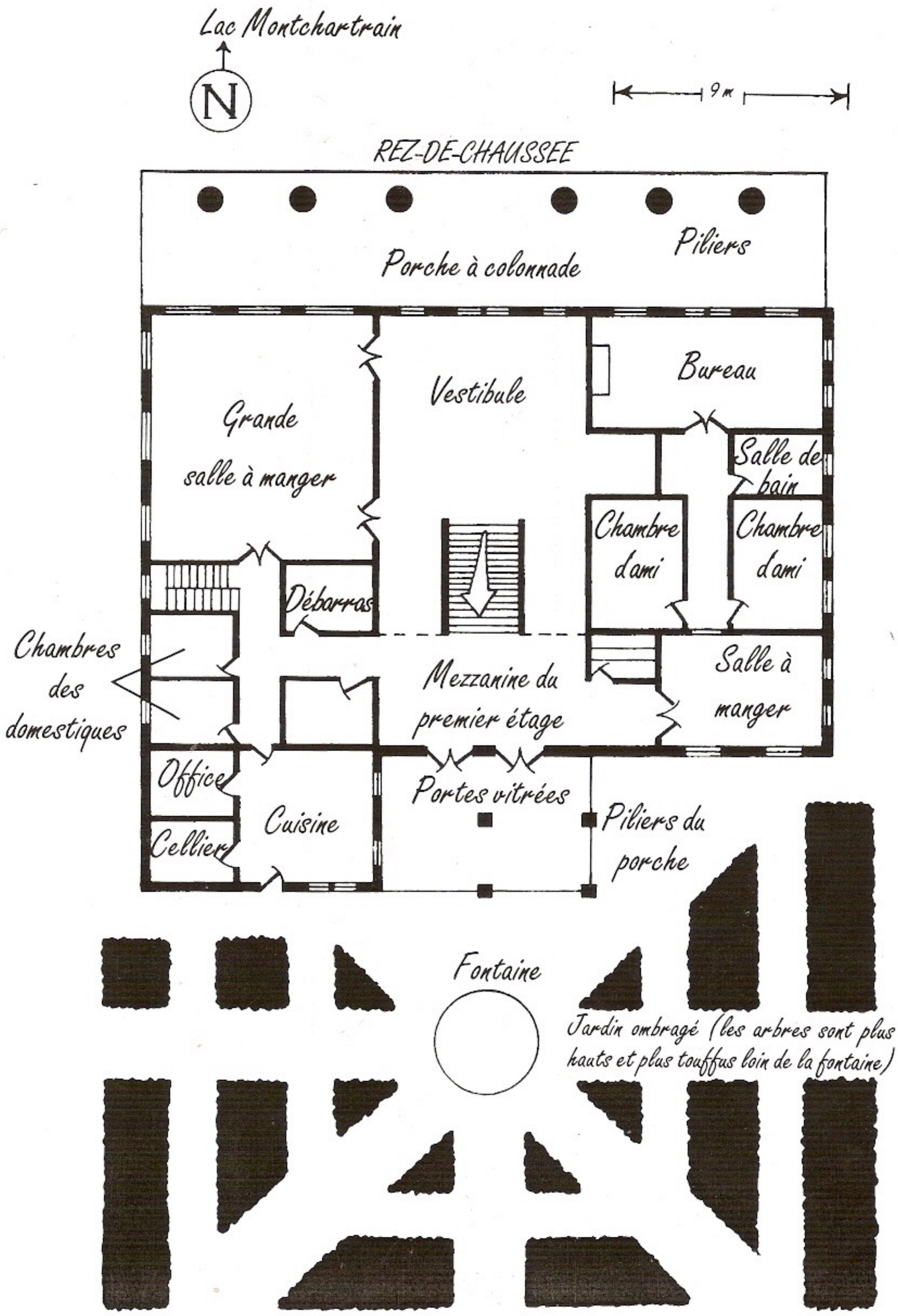
De 21 heures à 6 heures : Dans cette fourchette horaire, les voisins ne remarquent rien si quelqu'un s'introduit dans la maison par effraction. Entre 21h et 23h, il y a par contre 75 % de chances que Fowler rentre chez lui, et cette probabilité passe à 95 % après 23h. S'il surprend nos amis dans sa villa, il appelle aussitôt la police. Le crédit dont il jouit auprès des autorités l'emporte automatiquement sur les déclarations des investigateurs, pris la main dans le sac. Si ces derniers ont dérobé des objets, ceux-ci sont immédiatement restitués à leur propriétaire.

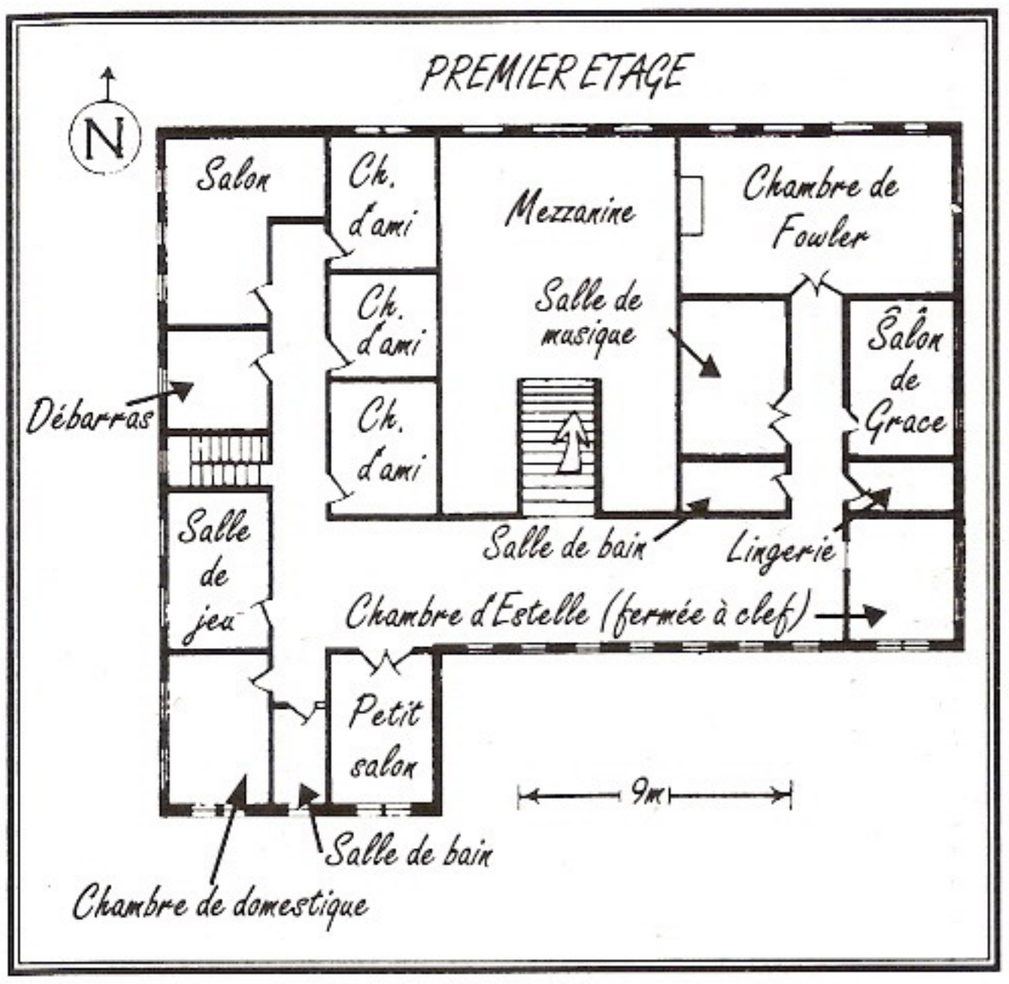
Certes, la police enquête sur Fowler et sa Krewe, mais les inspecteurs sont intimidés par cet homme d'affaires influent. Une fois la police partie, Fowler récupère tous les objets compromettants qui peuvent se trouver dans sa maison et s'empresse d'utiliser le Portail pour aller les cacher dans les huttes des marais. Au retour, il fait disparaître le côté du Portail donnant sur la Nouvelle-Orléans, qu'il rouvrira ultérieurement.

Dans la villa : Il n'y a aucun domestique; Fowler vit seul. S'il est chez lui lorsque les investigateurs s'introduisent dans la maison, il se trouve soit dans la chambre de sa fille, soit dans la sienne, occupé à lire *Le Roi En Jaune* ou à apprendre par cœur la formule du sort d'Appel d'Hastur. (*Vous trouverez de plus amples renseignements sur Fowler à la fin de l'aventure, dans la section consacrée aux personnages non-joueurs*).

S'il s'aperçoit que quelqu'un s'est introduit dans la maison, il appelle immédiatement la police. Si l'un des investigateurs

LA VILLA DE RANDALL FOWLER





pénètre dans la chambre de sa fille, il entre dans une rage folle et tente d'étrangler celui qui a profané ce lieu pour lui sacré.

La villa est silencieuse comme un caveau. Les pièces, meublées avec goût et décorées de tableaux, de bibelots en argent et d'objets anciens, sont pour la plupart restées telles qu'elles étaient le jour de la mort d'Estelle et de Grace Fowler.

Vous trouverez ci-dessous la description de deux d'entre elles; pour les autres, il vous faudra improviser.

La chambre verrouillée : Fowler garde toujours cette chambre fermée à clef, mais la serrure est d'un modèle simple, que n'importe qui peut crocheter en 1D6 minutes. Egaré par sa douleur, le veuf a fait de cette pièce où dormait son enfant un véritable sanctuaire dédié à sa famille disparue. Les murs et la plupart des meubles sont couverts de photographies de Grace et de sa fille Estelle. Fowler a entassé là toutes les photos qu'il a pu trouver. Il y a aussi beaucoup de cierges en partie consumés et quelques souvenirs des disparues (une poupée déchirée, un collier très simple en perles de porcelaine, des fleurs séchées tombant presque en poussière, etc...).

Sur la table, près de la porte, est posé un vieux carnet sur lequel on a griffonné la formule, en anglais, du sort permettant d'appeler Hastur (il faut 20-INT jours pour l'apprendre par cœur). Au bas de la page, on peut lire "23 heures" et une date, celle de la veille de Mardi Gras (ce jour là, à onze heures, aura lieu le Couronnement du Roi en Jaune – voir page 75).

Un livre est posé à côté du carnet, sa reliure noire est décorée d'un Signe Jaune en relief, la représentation du symbole la plus puissante et la plus maléfique qui soit. Le simple fait de l'apercevoir coûte 0/1D6 points de SAN. L'espace d'un round de combat, il semble onduler, se détacher de la couverture du livre et chercher à happer l'observateur pétrifié (pour plus de renseignements voir "Le Roi En Jaune", page 70) .

Le débarras du premier étage : Parmi les vieux meubles entassés dans cette pièce, les investigateurs remarqueront peut-être le paravent ancien qui est appuyé contre le mur Sud (le Gardien peut s'il le désire demander un jet de Trouver Objet Caché). Il dissimule une série de traits et de symboles mystérieux tracés sur le papier peint; moyennant un jet de Mythe réussi, les investigateurs reconnaîtront là un Portail (les personnages qui connaissent le sort de Création de Portail n'ont même pas besoin de lancer les dés pour identifier ces signes étranges). Pour traverser cette porte magique dans un sens ou dans l'autre, il en coûte 1 point de SAN et un point de Magie. Si nos amis la franchissent, ils se retrouveront dans une hutte, au milieu d'un village abandonné construit dans une zone marécageuse (voir "Les Marais Hantés", page 70).

Papa Screech

Il se rabaisse délibérément devant les Blancs qu'il rencontre, feignant ignorance et servilité, alors qu'il ne cesse de rêver au jour béni où le puissant Hastur écrasera ces imbéciles. Son discours est posé, un peu saccadé, mais toujours bien ciblé.

C'est de bonne grâce qu'il a consenti à aider Fowler à entrer en communication avec les esprits de sa femme et de sa fille, n'acceptant en retour que le gîte et le couvert.

Le Signe Jaune lui est apparu en rêve, et il y a vu un heureux symbole, propre à lui porter chance. Il ignore tout de sa véritable signification occulte et n'a jamais rien vu de semblable au cours de ses voyages, ni dans les livres qu'il a consultés.

Fowler a confié aux investigateurs que, d'après Gavvin, le prêtre vaudou en voulait à sa fortune; mais Screech ne sait pratiquement rien du journaliste, qu'il n'a jamais rencontré.

Par contre, c'est lui qui a fait embaucher les décorateurs de la Krewe of the Swords; Fowler lui avait demandé s'il ne connaissait pas des hommes à la recherche d'un emploi et le prêtre vaudou s'était empressé de lui en trouver (le travail des décorateurs vaut pour lui bien plus que le dollar et demi qu'ils gagnent par jour).

Il admet connaître le Mythe de Cthulhu. Les divinités du Mythe avaient, ou ont encore, selon lui quelques adeptes à la Nouvelle-Orléans, mais la seule secte importante a été démantelée il y a une dizaine d'années.

Screech ne sort jamais sans glisser un couteau de trappeur dans sa botte et, s'il suspecte quelque danger, il emporte aussi un revolver. Il possède en outre un sifflet enchanté taillé dans un fémur d'enfant; cet objet ajoute 40 % à ses chances de lancer avec succès un sort d'Invocation et de Contrôle de Byakhee.

Lorsqu'il ne loge pas chez Fowler, Papa Screech habite une petite cabane sur les rives du Lac aux Songes.

Papa Screech : Le regard méprisant de ce sinistre personnage cloue l'observateur sur place et semble plonger dans son âme. C'est un homme noir, de taille moyenne; il n'a guère que quarante ans, mais ses cheveux et sa barbe prématurément blanchis le vieillissent. Il porte invariablement des vêtements de travail, mais toujours ornés d'accessoires bizarres : ceinture en peau de serpent, chapeau claque noir décoré de plumes et d'un ruban de peau de serpent, collier en cuir où pendent une

Papa Screech

dizaine de queues de crotales. Depuis quelques temps, il arbore aussi un badge en carton avec un Signe Jaune peint à la main.

C'est Papa Screech qui a pris la direction de la secte après la descente de police de 1907. Personne, hormis lui-même, ne connaît son véritable nom.

L'Entrepôt De La Krewe.

Une des dernières notes figurant dans les carnets de Gavvin indiquait que le journaliste avait l'intention de visiter cette bâtisse.

Elle se trouve dans le célèbre French Quarter de la Nouvelle-Orléans. Lorsque les investigateurs décident de s'y rendre, les rues sont envahies de musiciens et de joyeux noceurs, pour la plupart masqués, qui proposent aux passants boissons et nourriture – parfois même d'autres "services" moins avouables.

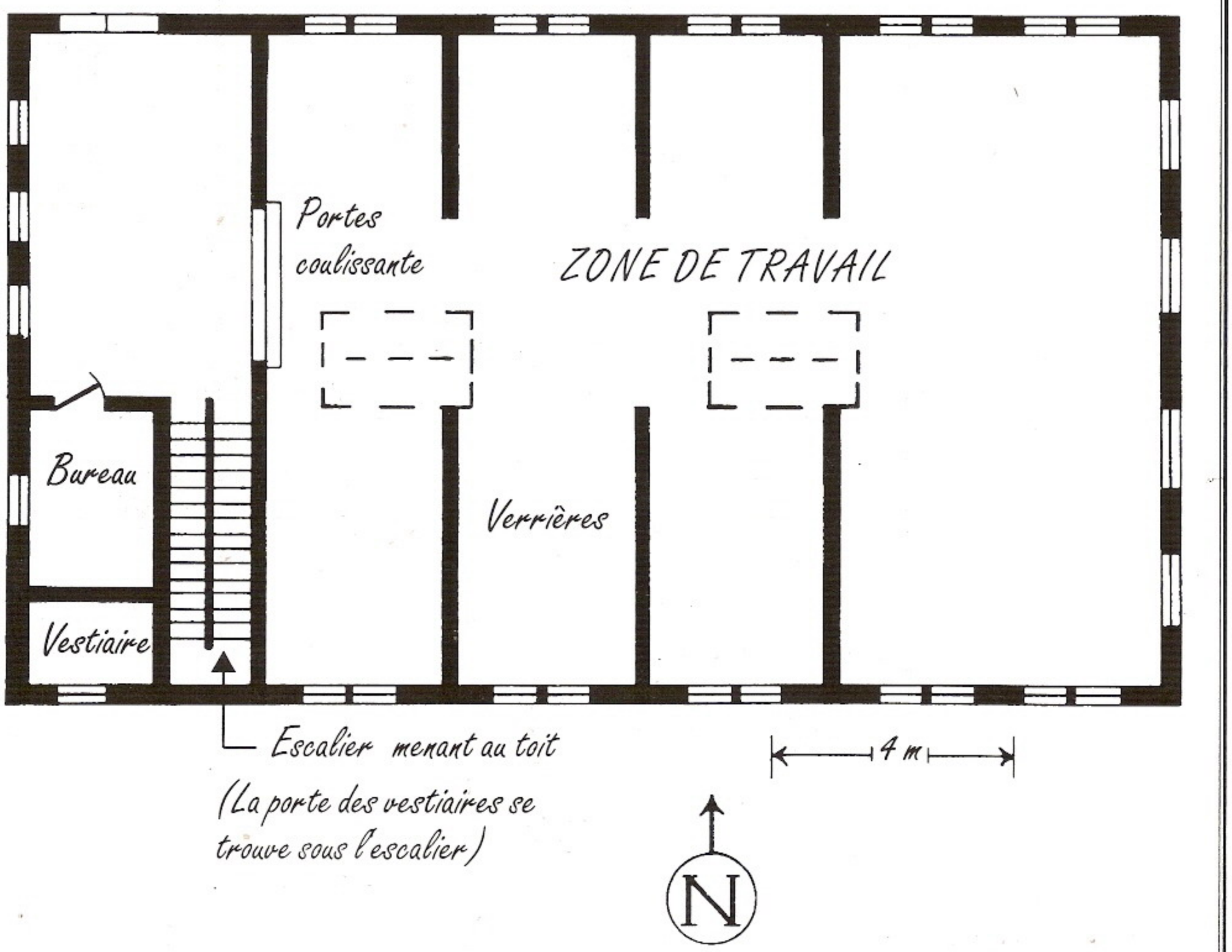
L'adresse notée par Gavvin correspond à une petite bâtisse grisâtre, de plain-pied. Il n'y a qu'une porte, mais la façade comporte plusieurs fenêtres, toutes à plus de deux mètres au-dessus du trottoir.

S'ils s'y présentent de jour, les investigateurs n'ont qu'à pousser la porte pour entrer; s'ils attendent la nuit, les locaux sont fermés à clef et un veilleur de nuit armé monte la garde devant le bâtiment.

A l'intérieur, nos amis découvriront un petit hall d'entrée, un minuscule bureau, des vestiaires et un étroit escalier métallique qui permet de monter sur les toits. Une porte coulissante (toujours verrouillée la nuit) donne sur l'atelier proprement dit. Pendant la journée, cette porte reste ouverte et l'on peut voir derrière vingt ou trente personnes, hommes et femmes, tous membres de la secte, travaillant à la confection de bannières, de cerfs-volants, d'affiches et de décorations diverses, presque toutes marquées du sinistre Signe Jaune. Il y a 20 % de chances que Randall Fowler se trouve là, 25 qu'il y ait Denis Bouchard et 60 que Papa Screech soit présent (*vous trouverez de plus amples renseignements sur ces personnages en page 79*). Si aucun des trois ne se trouve dans l'entrepôt, les décorateurs prétendent n'être au courant de rien et refusent de répondre aux questions des investigateurs.

Tout l'entrepôt est encombré de décorations de carnaval représentant le Signe Jaune. Si nos amis questionnent les ouvriers sur l'étrange luminosité qu'elles dégagent dans l'obscurité, on leur répondra que cela tient à la peinture utilisée, marque distinctive des décorations de la Krewe of the Swords. De nombreux pots de peinture sont entassés

L'ENTREPOT DE LA KREWE



dans un coin de la pièce ; moyennant un jet de Pickpocket réussi, les investigateurs n'auront aucun mal à en subtiliser un peu. Ils s'apercevront qu'il s'agit de peinture industrielle, jaune, satinée mais non phosphorescente. Des analyses confirmeront qu'elle est tout à fait ordinaire.

Le dernier indice à découvrir se trouve sur le toit de l'entrepôt. Moyennant un quart d'heure de recherches attentives, les investigateurs découvriront un stylo à encre, taché de sang, dont la plume tordue porte les initiales *PRG*. Comme le confirmera Sunstram, ce stylo appartenait à Peter (Robertson) Gavvin; mais des analyses montreront que le sang dont il est couvert n'est pas celui d'un humain. (Moyennant un jet de Chimie et un jet de Mythe réussis, nos amis s'apercevront qu'il s'agit de sang de Byakhee – Gavvin s'était servi de son stylo pour frapper le monstre avant que celui-ci ne l'emporte et ne le laisse tomber au-dessus du campus de Tulane University).

Si les investigateurs montent sur le toit de jour, les décorateurs qui travaillent dans l'entrepôt ne manqueront pas de les entendre monter l'escalier métallique. Le gros de l'équipe peut cependant faire diversion pendant qu'un de ses membres se glisse furtivement sur le toit. Si nos amis décident d'explorer l'entrepôt nuitamment, il leur suffira d'éviter le veilleur de nuit qui patrouille devant le bâtiment. Entre les défilés du carnaval et les fêtards avinés qui sillonnent les rues, cela ne devrait pas être bien difficile; demandez simplement à l'un des joueurs de faire un jet de Chance; s'il le réussit, les investigateurs parviendront à s'introduire dans le bâtiment sans être vus en se faufilant par une fenêtre.

Nos amis tenteront peut-être de détruire la petite fabrique de décorations. Mettre le feu à l'entrepôt réduirait le nombre des symboles maléfiques dont disposent les membres de la secte aux quelques milliers de banderoles qui pavoisent déjà la Nouvelle-Orléans. Mais même la destruction de toutes ces décorations n'empêcherait pas l'apparition du Roi en Jaune; elle limiterait simplement sa puissance, et encore, pas pour très longtemps.

La Del Rio's Arcane Bookshop

Albert Del Rio

Ruby Delton, la femme de chambre de Bouchard, l'aura peut-être mentionnée au cours de sa conversation avec les investigateurs. Même dans le cas contraire, nos amis décideront peut-être de se renseigner sur le Signe Jaune auprès des librairies ésotériques ou des marchands de curiosités locales de la Nouvelle-Orléans. Peut-être aussi tomberont-ils sur cette boutique en se promenant dans une ruelle pauvre du Vieux Carré. Le numéro de la librairie figure aussi dans l'annuaire de la ville.

En marchant dans une rue du Quartier Français, les investigateurs tombent sur un groupe de noceurs dansant aux accords d'un violoniste, d'un guitariste et d'un accordéoniste. Leur gigue effrénée bloque le passage. Tout près de là, la branche d'un petit frêne planté dans une ruelle adjacente vient ombrager la rue. Le tronc de l'arbre est couvert d'étranges signes gravés dans le bois. Moyennant un jet d'Occultisme réussi, nos amis reconnaîtront là des symboles bénéfiques empruntés à des cultures et des époques très diverses. S'ils réussissent un jet de Trouver Objet Caché, les investigateurs reconnaîtront parmi eux le Signe des Anciens. Un écriteau pendu à l'une des vitrines poussiéreuses de la ruelle indique : "Del Rio's Arcane Bookshop".

La sombre boutique abrite des tables et des étagères où s'empilent des livres poussiéreux de toutes les tailles et de toutes les époques. Au Gardien de déterminer leur contenu exact, mais nos amis devraient trouver là des ouvrages écrits dans toutes les langues et traitant d'époques, de cultures, de mythologies, de religions et de pratiques magiques très diverses.

Moyennant un jet d'Anthropologie, de Mythe de Cthulhu, de Linguistique ou d'Occultisme réussi, tout investigateur un peu fouineur ne manquera pas de découvrir parmi eux un livre qui lui donnera un bonus d'1D6 point en Occultisme au bout d'1D6 mois d'étude. Pour l'acquérir, il lui en coûtera 1D3x1D100 dollars, peut-être un peu moins s'il réussit un jet de Marchandage (la discussion sur le prix doit être âpre mais sans trop : ceci n'est qu'un interlude destiné à donner aux investigateurs le sentiment que la chance est de leur côté). N'oubliez pas de demander à chaque joueur le titre et l'auteur du livre dont son personnage vient de faire l'acquisition – vous pouvez même noter ces informations de manière à pouvoir les utiliser dans une autre aventure.

Tandis que nos amis feuillettent les ouvrages poussiéreux, un homme grisonnant, excessivement mince, entre dans la boutique en fredonnant. Il salue les investigateurs et va s'asseoir derrière un bureau encombré de livres, au fond de la librairie. C'est Albert Del Rio, le propriétaire des lieux. Il mesure presque un mètre quatre-vingt et ses longs cheveux noirs sont peignés en arrière, découvrant un front dégarni. Il parle avec un incroyable accent qui rappelle à la fois le français, l'italien et l'espagnol des Sud-Américains. Il se montre très courtois, mais l'un des tiroirs de son bureau dissimule un revolver calibre 38.

Del Rio dispose de pas mal d'informations. Il peut par exemple expliquer aux investigateurs la signification des mystérieux signes gravés sur l'arbre devant sa boutique, et comment ces symboles ont fait prospérer le frêne (essence par elle-même bénéfique, puisqu'elle éloigne les serpents). Del Rio ne connaît du Signe des Anciens que son pouvoir protecteur; mais si nos amis réussissent un jet de Psychologie, ils s'apercevront que le bouquiniste devient nerveux dès qu'on aborde ce sujet. S'ils l'interrogent en prenant soin de ne pas le brusquer, Del Rio leur fournira quelques renseignements sur la vieille secte de la Nouvelle-Orléans qui adorait les dieux maléfiques contre lesquels le signe offre une protection. Il connaît également toutes les informations figurant dans "Les Horreurs Du Passé".

Si on le questionne à propos du Signe Jaune, le bouquiniste convient que ce symbole lui est familier. Moyennant 50 dollars, il accepte d'effectuer des recherches : s'il trouve quelque chose, il appellera les investigateurs à leur hôtel, ou ceux-ci repasseront à la librairie lorsqu'ils en auront le temps.

La clef du mystère se cache dans un petit livre usé, à reliure noire, dont la couverture est ornée d'un Signe Jaune en relief; excepté celui de Fowler, c'est le seul exemplaire du *Roi en Jaune* (voir ci-après) que l'on puisse trouver à la Nouvelle-Orléans. Pour déterminer si nos amis le repéreront au milieu des piles de livres de Del Rio, demandez aux joueurs de faire un jet de Bibliothèque (en réduisant de

LE ROI EN JAUNE

Il n'y a que deux exemplaires de ce livre dans toute la Nouvelle-Orléans; l'un se trouve dans la maison de Fowler, l'autre dans la boutique de Del Rio. Les deux appartiennent à la même édition, mais celui du bouquiniste est usé à force d'avoir été feuilleté par les clients.

Moyennant un jour de recherche ou un jet de Bibliothèque réussi, les investigateurs s'apercevront que ce livre est extrêmement rare – la plupart des exemplaires tirés ont été détruits à la sortie de la pièce, à la fin du XIXème siècle. Son auteur est inconnu, mais la rumeur prétend qu'il (ou elle) s'est suicidé(e) après avoir écrit cet ouvrage macabre.

Il semble qu'il n'y ait eu qu'une édition de la pièce, très caractéristique dans sa présentation : reliure noire, portant simplement un Signe Jaune en relief sur la couverture.

Cette puissante représentation du symbole maléfique coûte 0/1D6 points de SAN à tous ceux qui l'aperçoivent pour la première fois; le Signe Jaune semble en effet onduler, puis se détacher de la couverture du livre, comme pour happer l'observateur. Dieu merci, cette illusion d'optique ne dure qu'un round de combat.

La pièce, que l'on peut lire en 25-EDU heures, est écrite en français. La page de garde ne mentionne ni le nom de l'auteur, ni celui de l'éditeur, ni la date de parution. Toute personne qui lit cet ouvrage perd 1D3/1D6+1 points de SAN et ajoute 1D6-1 points à son indice de Mythe de Cthulhu (elle comprend en effet à quel point le Roi en Jaune et le Signe d'Hastur sont intimement liés).

La pièce est très allégorique, pleine d'informations ambiguës, voire contradictoires; à tel point qu'il est rare que deux lecteurs l'interprètent de la même manière.

Ceux qui lisent ce livre s'identifient automatiquement à l'un des protagonistes, et sont saisis d'horreur lorsqu'ils découvrent le destin tragique de ce personnage.

Moyennant un jet de Psychologie réussi, on s'aperçoit vite que la pièce a été écrite de manière à susciter un sentiment de paranoïa chez le lecteur.

Résumé De La Pièce

L'action se déroule à Yhtill, cité extra-terrestre en pleine décadence située sur une planète des Pléiades (la nuit, Aldébaran y brille d'un éclat singulier). A une exception près, tous les protagonistes appartiennent à la famille royale de la cité (la reine, Cassilda, Camilla, Uoht, Thale, Aldones, Alar); tous ambitionnent de régner un jour, et tout le début de la pièce décrit leurs querelles incessantes.

Au cours d'une de ces querelles, les membres de la famille royale apprennent l'arrivée à Yhtill d'un étranger porté par des démons ailés, qui arbore un masque blafard et le sinistre Signe Jaune (un jet de Mythe de Cthulhu réussi permettra aux investigateurs de reconnaître des Byakhees dans ces "démons ailés"). Dans le même temps, une étrange cité fantôme apparaît sur l'autre rive du Lac de Hali, ses plus hautes tours sont masquées par l'une des deux lunes de la planète.

La reine et ses enfants convoquent l'étranger dans leur château et l'interrogent d'un ton hautain; les réponses de la créature masquée, pleines d'allégories et d'ambiguïtés, ne sont guère cohérentes. Il se prétend l'envoyé d'une redoutable entité mythique appelée le "Roi en Jaune" ou le "Dernier Roi". Un peu plus tard, à la fin d'un bal costumé donné en l'honneur de la famille royale, tout le monde retire son masque excepté le mystérieux étranger, et l'on s'aperçoit que la parure blafarde de ce dernier n'était autre que son véritable visage. S'estimant offensés, la reine et son grand prêtre Naotalba font emprisonner et torturer le Masque Blafard – qui dit aussi s'appeler Fantôme de la Vérité – mais ils ne parviennent pas à le faire parler.

A la mort de l'étranger, le Roi en Jaune traverse le Lac de Hali pour se présenter dans la cité de Yhtill. Ceux que la terreur ne fait pas immédiatement sombrer dans la folie s'aperçoivent que la mystérieuse cité située sur l'autre rive du lac a disparu comme par enchantement. Le vieux Roi loqueteux annonce aux habitants de Yhtill qu'il n'y a plus à présent qu'une ville sur les berges d'Hali, celle qui fut la leur et qui s'appellera désormais Carcosa.

La pièce se termine par le couronnement du Roi en Jaune qui met un terme aux querelles de succession évoquées au début de la pièce, et par la description des habitants de la cité attendant avec angoisse leur mort prochaine.

Assez curieusement, le nom d'Hastur qualifie dans la pièce un personnage et un lieu.

moitié leur indice de base dans cette compétence) chaque fois que leurs personnages se rendront chez le bouquiniste. Le livret de la pièce coûte 1D3x1D100 dollars (mais nos amis peuvent là aussi marchander).

De toutes manières, Del Rio ne tardera pas à découvrir lui-même le sinistre petit livre (ses chances de tomber dessus s'accroissent de 30 % par jour). Après l'avoir lu et s'être remis du choc, il s'empressera d'appeler les investigateurs. Ceux-ci le trouveront dans sa boutique, les cheveux en bataille, le regard égaré, le visage hirsute et exalté. Le bouquiniste leur racontera son horrible – et cependant excitante – découverte, non sans les mettre en garde contre le pouvoir maléfique du petit livre noir.

Un jet de Psychologie réussi révélera à nos amis que Del Rio est sérieusement ébranlé par la lecture de pièce, mais que son équilibre mental n'est pas menacé. Après une bonne journée de repos, il pourra de nouveau apporter aux investigateurs son aide amicale et efficace.

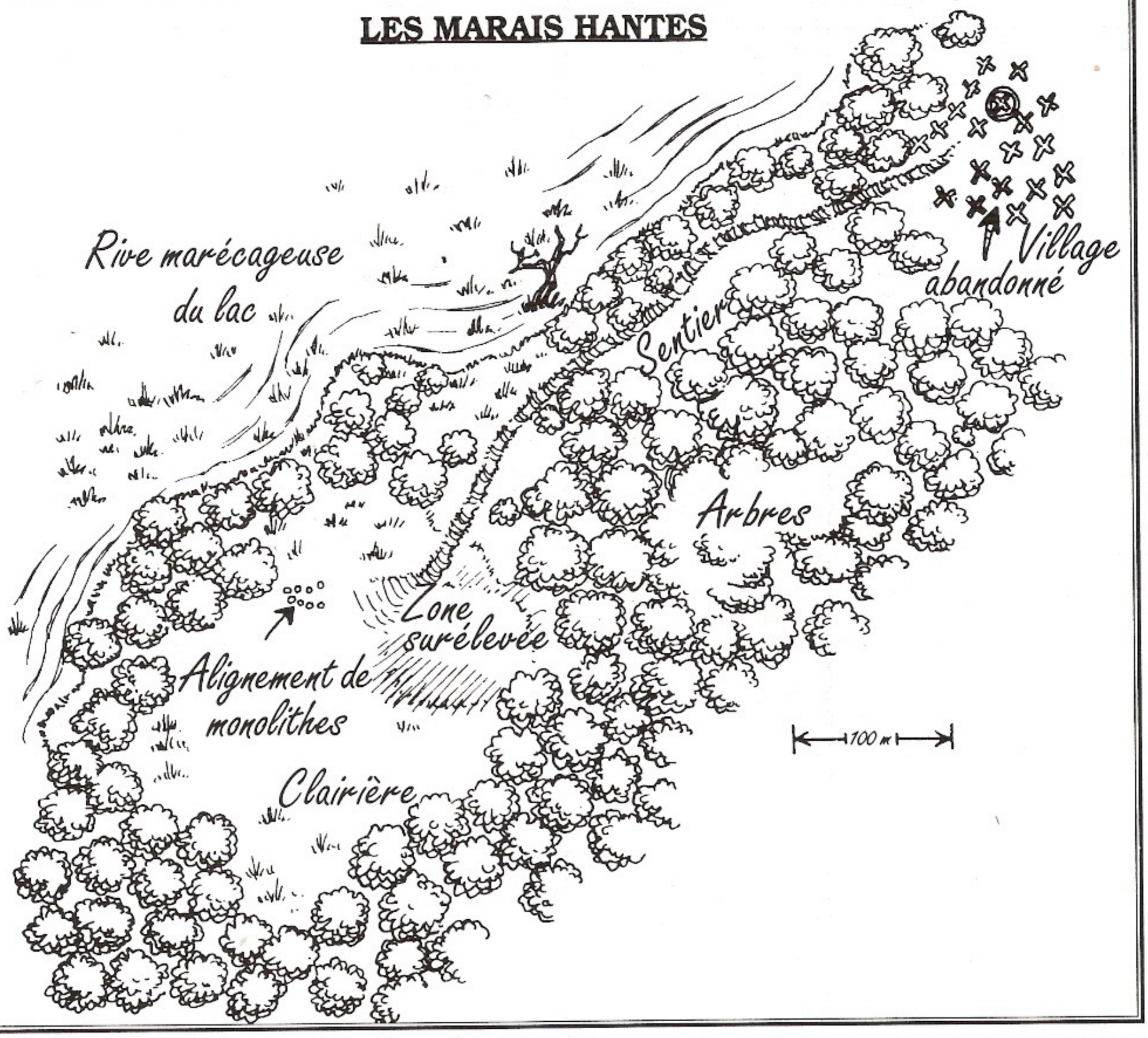
LES MARAIS HANTES

Nos héros s'y rendront peut-être sur les conseils des pêcheurs qui vivent non loin de là (voir "Les Horreurs Du Passé"), ou bien en empruntant le Portail qui se trouve dans le débarras de Fowler. C'est ici que se retrouvent les adorateurs d'Hastur. La descente de police organisée par Le Grasse en 1907 s'était déroulée dans un village voisin. Les gens qui vivent dans les bayous avoisinants évitent prudemment toute cette zone.

Lorsqu'il est invoqué en ces lieux, Hastur n'apparaît pas seul, une partie du Lac de Hali et, sur sa berge, la maléfique cité de Carcosa se matérialisent en même temps que lui (*vous trouverez une description de cet étrange phénomène dans "Le Couronnement Du Roi En Jaune"; le chapitre intitulé "Le Prisonnier De Carcosa" vous aidera à mieux vous représenter ces décors fantastiques*). Les barrières de notre espace-temps sont ici plus fragiles qu'ailleurs; c'est d'ailleurs l'une des raisons pour lesquelles les membres de la secte ont choisi ce lieu pour se réunir. Cependant, ni la terrible entité, ni le décor qui apparaît en même temps qu'elle, ne peuvent demeurer très longtemps dans notre monde. C'est dans ces marais que Papa Screech et ses acolytes invoqueront Hastur afin qu'il vienne prendre possession du corps de Randall Fowler et devienne le fameux Roi en Jaune qui règnera sur terre.

Le Portail fonctionne dans les deux sens : il permet de se rendre du débarras de Fowler à l'une des huttes du village abandonné, et inversement; dans les deux cas, le franchir coûte 1 point de SAN et 1 point de Magie. Le sol de la hutte est couvert de vieux chiffons sales, sur lesquels Fowler et les autres membres de la secte s'essuient les pieds avant de

LES MARAIS HANTES



franchir le Portail, de manière à ne pas laisser d'empreintes boueuses dans la villa. Un crâne sur lequel on a peint un Signe Jaune est pendu à l'entrée de la hutte; celle-ci est entourée d'autres cabanes à demi effondrées, d'où part un sentier qui s'enfonce dans les marais.

Cette piste serpente sur les rives d'un lac aux eaux croupies avant d'aboutir à une étendue de terre étrangement nue, au sommet d'une petite hauteur. Cette espèce de plate-forme a visiblement été construite par des hommes : des madriers en forment les fondations, empêchant la terre de s'ébouler sur les côtés. Neuf monolithes disposés en V se dressent au sommet. Moyennant un jet de Mythe réussi ou la connaissance de ce sort, les investigateurs reconnaîtront là le décor nécessaire pour lancer l'Appel d'Hastur. On ne distingue pas la rive opposée de l'immense lac aux eaux sombres dans lequel cette entité apparaît sous la forme d'espèces d'énormes polypes blancs pour répondre aux invocations des membres de la secte de Papa Screech.

Les investigateurs peuvent empêcher ces derniers de réaliser leurs plans à court terme en détruisant l'alignement de monolithes avant la nuit qui précède celle de Mardi Gras. Il faudrait d'importantes charges d'explosifs pour détruire ces immenses blocs de rocher, mais on peut aisément les faire glisser sur la terre meuble qui forme les flancs de la plate-forme : les membres de la secte auront ensuite bien du mal à les hisser de nouveau au sommet et à rétablir l'alignement initial (les Byakhees ne sont pas assez puissants pour soulever ces monolithes). Par contre, Papa Screech et ses acolytes pourront assez aisément sculpter des blocs de pierre plus maniables.

Nos amis peuvent aussi rendre inutilisable le site lui-même en ayant recours à de puissants symboles magiques, tels que l'Œil de la Lumière ou l'Œil des Ténèbres; mais ils n'auront sans doute pas le temps de mettre en œuvre cette solution. Reste la possibilité de bloquer provisoirement le Portail côté marais en traçant dessus le Signe des Anciens; malheureusement, les investigateurs seraient alors contraints de retourner à la Nouvelle-Orléans à pied - voyage long et éprouvant.

Les Hommes Des Marais

Moyennant des jets de Chance ou d'Idée, on peut encore trouver dans les marais des trappeurs et des pêcheurs qui vivaient déjà là au moment de la descente de police de 1907. Humidité étouffante, chemins boueux, bayous infranchissables à gué, voileries de mousse pendant aux arbres, échos d'accordéons, de violons ou de chants, modestes cabanes branlantes montées sur pilotis ou perchées sur de petits îlots spongieux, serpents venimeux et

alligators voraces, indigènes taciturnes ou suspicieux, sables mouvants, et lacs sans fin aux eaux boueuses semées de minuscules îlots; voilà le décor dans lequel évolueront les investigateurs.

Les gens qui vivent dans les marais sont fiers et taciturnes; ils ne parlent guère aux étrangers. Cependant, si nos amis font preuve de politesse et de circonspection, ils n'auront aucun mal à engager la conversation. La plupart de ces hommes parlent un curieux mélange d'anglais et de français, mais certains s'expriment uniquement en français.

Les investigateurs en rencontreront un petit groupe d'1D4 personnes; ils ont 5 % de chances de tomber sur des membres de la secte, qui les enverront dans des zones infestées de serpents et informeront Papa Screech de leur présence.

Demandez à l'un des joueurs de faire un jet de Chance, si celui-ci réussit, nos amis rencontrent des autochtones n'appartenant pas à la secte qui leur expliqueront comment se rendre chez Mamie Goudreau.

Mamie Goudreau : Sa petite cabane isolée se dresse sur la rive d'un bayou; elle ne comporte qu'une seule pièce. Tout en causant avec les investigateurs, la pittoresque vieille dame tire sur sa pipe et boit de grande lampées d'alcool à même un cruchon en terre. Elle confie à nos amis que de nombreux membres de la secte ont échappé à LeGrasse en 1907, bien que celui-ci ait réussi à arrêter tous les meneurs de l'organisation. Certains personnages peu recommandables vivent encore dans les marais, et il n'est pas rare que des têtes de bétail ou des animaux familiers disparaissent mystérieusement. Certaines nuits, d'étranges cris retentissent dans les bayous.

LES DANGERS NATURELS DES MARAIS

LES SERPENTS VENIMEUX : Ils s'en prennent rarement aux humains, car ceux-ci sont trop gros à avaler. Les morsures sont le plus souvent dues à l'inattention ou à la maladresse du promeneur, parfois trompé par l'extraordinaire mimétisme de ces reptiles. Dans les bayous, les espèces les plus fréquentes et les plus agressives sont les massasaugas, les pygmy rattlers, les gueules-de-coton, et les têtes-rouges. Demandez à un joueur pris au hasard d'effectuer un jet de Trouver Objet Caché; s'il le rate, son personnage marche sur un serpent venimeux et doit réussir un jet de Chance pour échapper à sa morsure. S'il est piqué, le venin, d'une toxicité égale à 1D10+4, diffusera dans son corps en 15 minutes. A supposer que le malheureux survive, il perdra un tiers de ses Points de Vie et son indice de déplacement chutera à 6 pendant 48 heures. Un jet de Premiers Soins réussi (ici, il s'agira de poser un garrot, d'inciser la plaie pour extraire une partie du venin, et de maintenir les pulsations cardiaques du blessé à un rythme assez lent) permet de soustraire 1D6 points à l'indice de toxicité.

LES ALLIGATORS AFFAMES : Prenez pour modèle le crocodile géant décrit dans le Guide des Années 20 (voir règles de base), mais soustrayez 1D6 points à ses indices de FOR, de TAI et de CON.

LES TROUS D'EAU : Si les investigateurs traversent des bayous à gué, il se peut qu'ils perdent brutalement pied; dans ce cas, consulter le paragraphe consacré à la noyade dans la section "Système de Jeu et Compétences" des règles de base.

Mamie Goudreau

Mamie Goudreau explique à nos amis comment se rendre sur le site où s'est déroulée la descente de police de 1907, en leur précisant que l'endroit est très isolé et inaccessible sans bateau. Une succession de terres émergées et de marécages sépare nos héros du lac hanté par l'antique créature blanche. En suivant les indications de la vieille dame – et moyennant un jet de Deviner une carte réussi – nos amis trouveront sans peine cet endroit. S'ils ratent leur jet, ils tourneront en rond pendant une heure et devront réussir un autre jet de Carte pour retrouver leur chemin jusqu'à la cabane de Mamie Goudreau (s'ils se perdent pour de bon, le Gardien peut avoir recours à des rencontres).

Malheureusement pour les investigateurs, il n'y a plus aucun indice sur le site du raid de 1907 : la police, les intempéries et les fanatiques rescapés de la bataille ont depuis longtemps fait disparaître les cadavres et les objets de culte qui auraient pu rester sur place.

En revanche, s'ils réussissent un jet de Suivre une piste, nos amis découvriront un petit sentier fraîchement tracé le long du lac. Il mène au village abandonné décrit dans la section intitulée "Les Marais Hantés".

LES HORREURS DU PASSE

La secte de Papa Screech s'est formée autour des rescapés de celle, plus importante, démantelée lors de la descente de police de 1907. Les investigateurs l'apprendront par Del Rio, Charlie Sunstram, un policier qu'ils auront questionné, ou des recherches en bibliothèque.

Les faits remontent à plusieurs années, mais ils ont à l'époque provoqué pas mal de bruit. Utilisez n'importe quel biais raisonnablement plausible pour transmettre cette information aux investigateurs. Vous trouverez ci-dessous tous les renseignements généralement connus concernant ce fait divers, plus quelques informations complémentaires que nos héros pourront obtenir en consultant les rapports de police, les habitants des marais ou les inspecteurs qui ont participé et survécu au raid de 1907.

Cette année-là, au mois de novembre, on avait signalé aux commissariats de la Nouvelle-Orléans la disparition de plusieurs femmes et enfants des quartiers Sud de la ville. Leurs familles, terriblement angoissées, étaient venues demander l'aide de la police pour lutter contre une mystérieuse et redoutable secte vaudou responsable de ces enlèvements.

Suivant les pistes fournies par les parents des victimes, le commissaire John Raymond LeGrasse s'était enfoncé dans les marais avec une vingtaine d'hommes. Il y avait découvert près d'une centaine de fanatiques entièrement nus, dansant autour de cadavres atrocement mutilés, pendus à des poteaux de bois. Bien que sérieusement ébranlés par cette vision cauchemardesque, LeGrasse et ses hommes s'étaient rués sur ces fous furieux, mettant fin à la macabre cérémonie. Au cours du combat, cinq membres de la secte avaient été abattus, deux autres blessés et 47 arrêtés. Ces hommes s'étaient avéré être des marins de nationalités très

diverses, pour la plupart originaires des Caraïbes. Deux d'entre eux furent pendus et les autres internés dans des institutions pour malades mentaux dangereux.

Les dossiers de police : Les investigateurs pourront consulter les dossiers relatifs à cette affaire moyennant de réussir un jet de Droit, puis un jet de Bibliothèque (pour retrouver les chemises correspondant au fait divers dans les cartons d'archives poussiéreuses).

Ils trouveront dans ces dossiers un résumé de l'enquête, la liste des personnes arrêtées et des officiers de police ayant participé à l'opération, ainsi que des témoignages d'habitants des marais et de membres de la secte. Ces fanatiques y reconnaissent sans aucune honte avoir adoré près du "Lac aux Songes" d'horribles et antiques déités, dont les serviteurs massacraient les femmes et les enfants enlevés. Ils affirment fièrement que leur "religion" remonte à la nuit des temps et qu'elle a des adeptes dans le monde entier.

Autre fait intéressant, LeGrasse avait découvert sur le site du raid une étrange statue, dont les membres de la secte admirent de mauvaise grâce qu'elle représentait l'un de leurs dieux : le "Grand K'toolhoo" ou "Thooloo".

Les Policiers Du Raid De 1907

Sur les vingt hommes qui prirent part à cette opération, six ont quitté la Nouvelle-Orléans, huit sont morts, et trois ne sont plus en service (au nombre desquels le commissaire LeGrasse, qui, au moment où se déroule cette aventure, a depuis longtemps pris sa retraite et se trouve à Providence (Rhode Island), en visite chez un ami).

Les trois hommes encore en service affirment qu'ils ont vu les corps mutilés et les fanatiques de la secte, mais rien de plus. Cela dit, ils reconnaissent qu'ils étaient arrivés en longeant la rive du lac et qu'ils regardaient vers l'intérieur des terres au moment de l'attaque. Si les investigateurs réussissent un jet de Chance, l'un d'eux se souviendra d'un de ses anciens camarades, aujourd'hui retraité, qui prétendait avoir aperçu quelque chose de stupéfiant, d'horrible.

Robert Swanson

Un sergent en retraite : Robert Swanson : L'ancien policier vit à Algiers, de l'autre côté du Mississipi. Dans ce quartier de la ville, parmi les plus misérables qu'il leur ait été donné de voir, nos amis s'enfoncent dans des ruelles étroites envahies de détritus, tandis que sur leur passage, des adolescents, garçons et filles, se mettent à ricaner en chuchotant dans diverses langues. La maison que loue Swanson est une hideuse construction de brique à demi en ruine, entourée de ronces et de mauvaises herbes. Il s'en dégage une terrible impression d'échec et de désespoir.

Les investigateurs devront frapper longtemps à la porte avant que n'apparaisse l'officier en retraite, un alcoolique invétéré qui relève d'une mauvaise gueule de bois.

Swanson a un peu plus de soixante ans; il est grand, solidement bâti, mais bedonnant. Son visage aux veines saillantes est marqué par la couperose.

Si nos amis réussissent un jet de Baratin, d'Eloquence ou de Discussion, l'ancien policier leur confirmera qu'avec son camarade Galvez, il a bien vu une immense et hideuse silhouette blanchâtre surgir du lac la nuit du raid, et que cette vision ne cesse depuis de hanter ses rêves. Il ne peut fournir aucune autre information aux investigateurs.

Avant que ces derniers ne partent, il leur énumère cependant les trois erreurs que la police avait, selon LeGrasse, commises cette nuit-là : "Premièrement, nous étions insuffisamment armés; deuxièmement, nous n'étions pas assez nombreux; troisièmement; nous aurions dû descendre ces salopards jusqu'au dernier !".

LES EVENEMENTS DE MARDI GRAS

Cette aventure se déroule suivant un calendrier préétabli. Les investigateurs arrivent à la Nouvelle-Orléans un ou deux jours avant que ne commencent les festivités de Mardi Gras, ce qui leur laisse une dizaine de jours pour enquêter avant que ne se produisent les événements décrits dans "Le Couronnement Du Roi En Jaune". Cette réunion de la secte se déroule en effet la veille de Mardi Gras. Le soir suivant, Randall Fowler organise dans sa villa un grand bal costumé (*voir "Le Masque Du Roi En Jaune"*).

Si Papa Screech a découvert que les investigateurs enquêtent à la Nouvelle-Orléans, ceux-ci peuvent s'attendre à des représailles. Si les membres de sa secte s'aperçoivent qu'ils ont fouillé l'entrepôt de la Krewe ou la villa de Fowler, nos amis risquent de se faire attaquer par un Enfant de Yig ou par un Byakhee. Dans ce cas, l'un d'eux sera enlevé par le monstre et deviendra "Le Prisonnier De Carcosa" (voir ci-dessous).

Si les investigateurs ne parviennent pas à mettre en échec le Roi en Jaune, lisez le chapitre intitulé "Le Règne Du Roi En Jaune" (page 77). Les moyens d'empêcher Papa Screech et ses acolytes de réaliser leur immonde projet sont décrits dans "Les Bons Contre Les Méchants" (page 78).

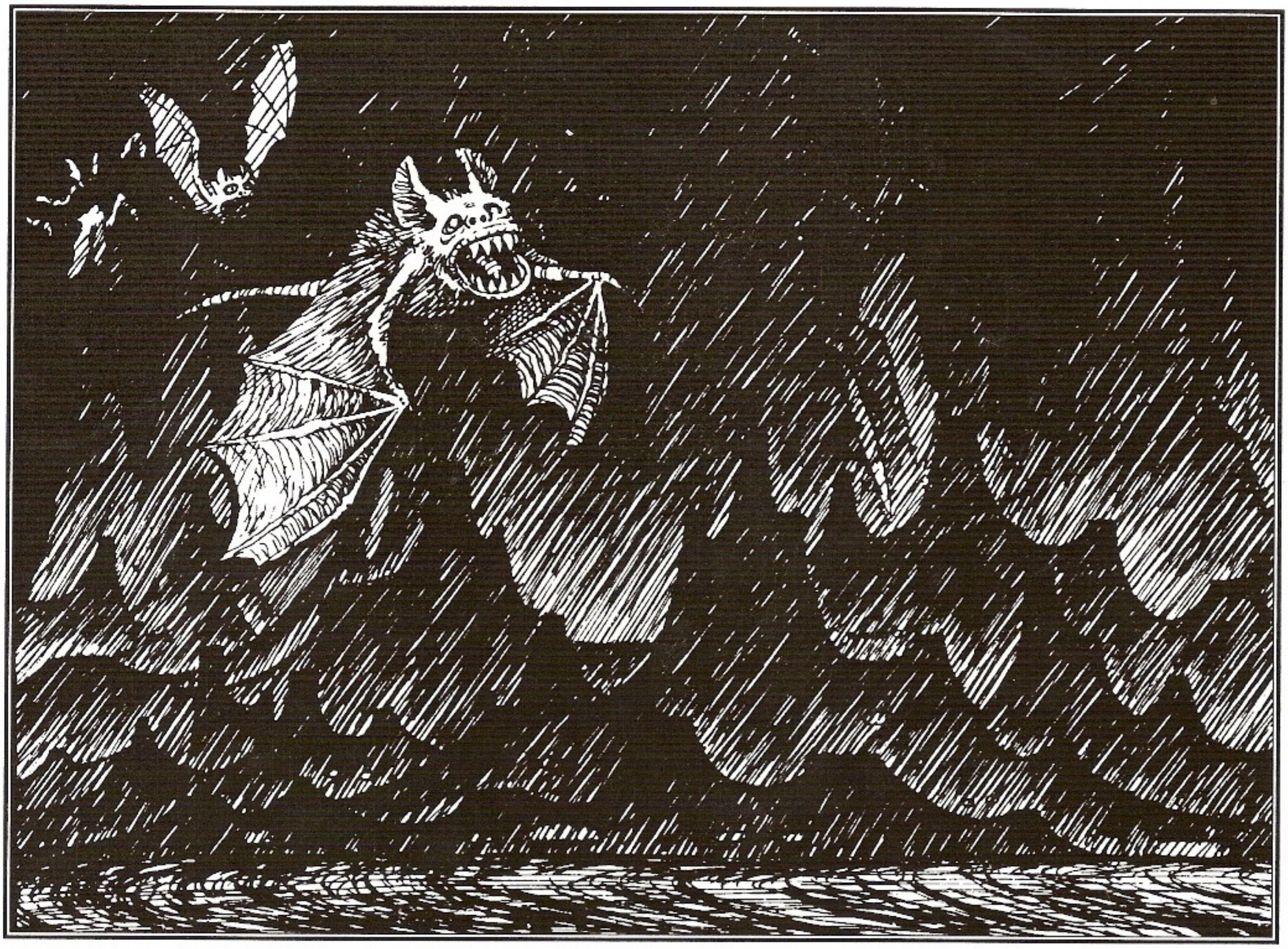
Le Prisonnier De Carcosa

Si les investigateurs s'introduisent par effraction dans l'entrepôt de la Krewe ou chez Fowler et qu'ils laissent des traces de leur passage, Papa Screech tente une manœuvre d'intimidation : il fait enlever soit un membre de l'équipe, soit Charlie Sunstram (à vous de décider).

Des membres de la secte kidnappent le malheureux au milieu de la nuit. Pour se réveiller avant d'être capturé par ces fanatiques, celui-ci doit réussir un jet de Chance avec un modificateur de -20. Une fois entre leurs mains, il n'a que peu de chances de leur échapper (probabilité égale à FOR). S'il n'y parvient pas, les acolytes de Papa Screech l'attachent, le bâillonnent et le transportent jusque sur le toit de l'entrepôt, où les attendent Fowler, le chef de la secte et d'autres hommes à lui. On force le malheureux à boire une gorgée de Breuvage de l'Espace et on le confie aux bons soins d'un Byakhee (perte de points de SAN : 1/1D6).

L'immonde créature saisit le prisonnier dans ses serres et décolle sans faiblir sous le poids de son fardeau - au grand soulagement de celui-ci, qui a déjà eu assez d'ennuis comme ça - vers la stratosphère et le vide sidéral (nouvelle perte d'1D6+1 points de SAN). Le voyage ne dure que quelques heures et coûte simplement un Point de Magie à notre ami, mais ce dernier se retrouve ensuite sur une inquiétante planète crépusculaire située près d'Aldébaran.

Le Byakhee l'abandonne là, dans les rues désertes d'une sinistre cité plongée dans l'obscurité, près d'un immense lac couvert de brume. Si le personnage a lu *Le Roi En Jaune*, il reconnaitra Carcosa et le lac de Hali. Moyennant



un jet de Mythe de Cthulhu réussi, il se souviendra qu'un Grand Ancien du nom d'Hastur est censé demeurer dans les profondeurs du lac.

Si vous avez opté pour l'enlèvement de Charlie Sunstram et que les investigateurs ont utilisé le nom de ce dernier pour se faire ouvrir certaines portes, ils risquent d'être inquiétés par la police, qui ne manquera pas d'enquêter sur la disparition du rédacteur en chef de la *Gazette de la Nouvelle-Orléans*. Si c'est un membre de l'équipe qui a été enlevé, ses camarades devront sans doute rendre des comptes à leur hôtelier (la chambre du malheureux a été saccagée) et peut-être aussi à la police.

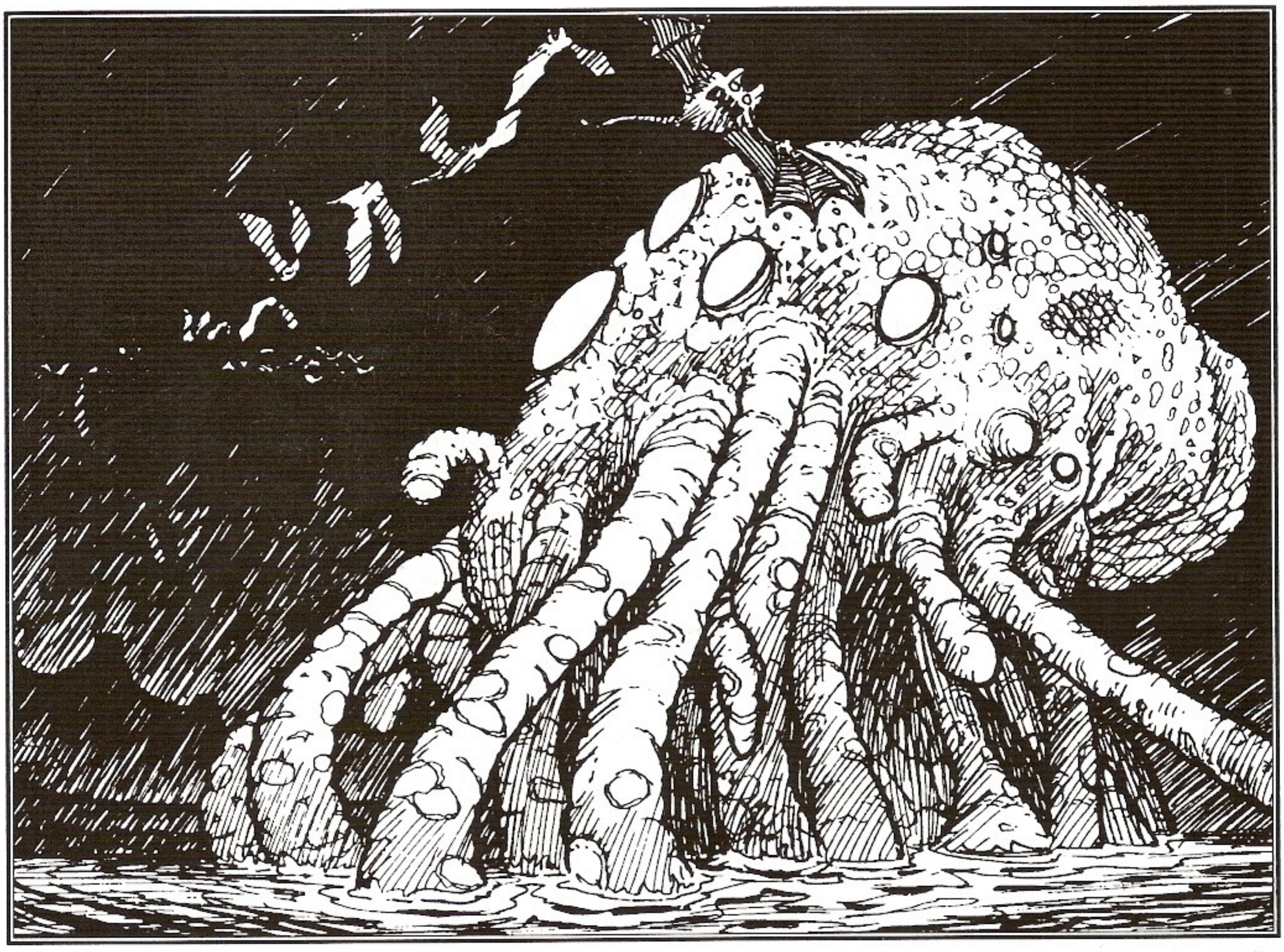
Quoi qu'il en soit la victime de Papa Screech se trouve maintenant à quelques 68 années-lumière de la Terre, libre d'employer son temps comme il lui chante en attendant d'être secouru (ou de sombrer dans la folie) au cœur de la sombre cité de Carcosa. La seule vue de cette ville étrange (au sens premier du terme) coûte à l'exilé 1/1D10 points de SAN par jour. Ne lui laissez pas le temps de s'ennuyer : une voix poignante vient parfois lui chanter de tristes mélopées funèbres (sans qu'il parvienne jamais à en découvrir la provenance); il entend de temps à autre les battements d'ailes d'immenses créatures dissimulées par les nuages épais; une écharpe de brume semble ramper sur le sol, poursuivant inlassablement le malheureux dans les rues humides et désertes; des bruits de pas ou de mystérieux chuchotements retentissent parfois dans la cité, où l'on ne croise pourtant jamais âme qui vive; on entend d'étranges échos de remous venant du lac, mais l'épais brouillard empêche d'en découvrir l'origine; lorsque le temps s'éclaircit, un immense Signe Jaune se met à miroiter sur l'eau.

Tout n'est cependant pas perdu pour le prisonnier de Carcosa : il a vraisemblablement été kidnappé avant le couronnement du Roi en Jaune, auquel cas il lui sera peut-être possible de retourner sur Terre quand les membres de la secte invoqueront Hastur (n'oubliez pas que lorsque le terrible dieu apparaît dans les marais de la Nouvelle-Orléans, une partie de son décor habituel se matérialise en même temps que lui). S'il y parvient, sachez qu'il est physiquement "normal" et peut agir comme n'importe quel autre personnage au cours de la cérémonie. Moyennant un jet de Chance réussi, le fugitif parviendra à rester sur Terre lorsqu'Hastur, Carcosa et le Lac de Hali repartiront vers Aldébaran (s'il rencontre l'un des investigateurs, il n'aura qu'à s'agripper à lui pour ne pas faire partie du voyage retour).

Même s'il parvient à revenir sur terre, il ne lui restera sans doute plus beaucoup de points de SAN, et ses camarades devront peut-être le faire interner dans un établissement spécialisé. S'il reste sur la planète crépusculaire près d'Aldébaran, il y a peu de chances que ses amis le retrouvent jamais.

Arrangez-vous pour que les investigateurs puissent deviner ce qu'est devenu le disparu : après l'enlèvement, demandez tous les soirs à chacun des personnages joueurs de lancer 1D100; si le score obtenu est inférieur ou égal au POU de l'investigateur concerné, ce dernier rêvera du prisonnier. Les personnages doués de pouvoirs psychiques particuliers ou ayant lu *Le Roi En Jaune* bénéficient pour ces jets d'un bonus égal à deux fois leur POU. Ceux qui possèdent la compétence Rêver décrite dans *Les Contrées du Rêve*, peuvent l'utiliser à la place de leur Pouvoir.

Si les dés sont avec eux, nos amis verront en songe les maux qui accablent le prisonnier et la sinistre cité dans



Hastur et sa suite

laquelle il se trouve confiné (les rêveurs ne peuvent reconnaître ce lieu que s'ils ont lu *Le Roi En Jaune*). Chacun de ces cauchemars fait perdre 1/1D3 points de SAN.

Le Couronnement Du Roi En Jaune

"Certaines légendes mentionnent un lac caché, sur lequel aucun mortel n'avait jamais posé le regard, et où vivait une sorte d'énorme polype blanchâtre et informe, aux grands yeux lumineux. D'aucuns affirmaient en baissant la voix que cette créature existait avant D'Iberville, avant LaSalle, avant les Indiens, et même avant les dinosaures et les énormes oiseaux des forêts de jadis. C'était l'incarnation d'un mauvais rêve et sa seule vue condamnait à une mort certaine. Mais elle hantait les songes des hommes et ceux-ci en savaient donc assez pour s'en préserver."

H. P. Lovecraft "L'Appel de Cthulhu"

Le couronnement du Roi en Jaune a lieu à onze heures du soir, la veille de Mardi Gras. Une bonne dizaine de membres de la secte appartenant à la krewe of the Swords se glissent furtivement dans la propriété de Randall Fowler. Ce dernier et Papa Screech les accueillent devant la porte donnant sur la cuisine et, quelques minutes plus tard, leur font franchir le Portail dissimulé dans le débarras de la villa. La petite troupe se retrouve aussitôt dans les marais situés au Sud de la Nouvelle-Orléans, où d'autres fanatiques les attendent dans les huttes du village abandonné. Tous se dirigent ensuite vers la petite hauteur où sont dressés les monolithes.

Une fois là, Papa Screech aide Fowler à revêtir sa robe de cérémonie, une sorte de longue tunique blanche sur laquelle est brodé un Signe Jaune. Les membres de la secte invoquent ensuite quatre Byakhees, qui apparaissent peu après minuit (perte de points de SAN : 1/1D6). La petite assemblée est maintenant au complet : il y a là les quatre monstres ailés, Randall Fowler, Papa Screech, et une trentaine d'autres fanatiques. Plusieurs hommes et femmes sont sacrifiés aux terribles dieux de la secte sans que personne n'y prête grande attention : ce rite indispensable n'est apparemment qu'un "à-côté" de la cérémonie.

Fowler marchant en tête, les membres de la secte se rapprochent ensuite des alignements de monolithes pour lancer le sort d'Appel d'Hastur (moyennant un jet de Mythe de Cthulhu, les investigateurs saisiront aisément le sens de ce rituel). Si nos amis ne font rien pour empêcher le déroulement de la cérémonie, celle-ci se termine sans encombre au bout de 35 minutes.

Lorsque les participants commencent à psalmodier la formule du sort, Fowler n'a plus qu'un Point de Magie, Papa Screech 16, et chacun des autres membres de la secte 8. Les investigateurs peuvent à tout moment mettre fin à la cérémonie en abattant Fowler, mais ils auront ensuite bien du mal à échapper aux fanatiques déchaînés et aux Byakhees.

Tandis que les membres de la secte entonnent la mélopée rituelle, de lourdes vagues de brumes s'élèvent au-dessus des eaux et envahissent le site, puis, c'est le lac lui-même qui semble s'agrandir et se mettre à luire étrangement. De petites secousses ébranlent le sol : on dirait que la terre se

dilate elle aussi. Tout à coup, nos amis se retrouvent à la périphérie d'une étrange cité, près d'un lac bien plus vaste que celui qu'ils contemplaient un instant auparavant. Les marais ont disparu. Le ciel nocturne a pris une teinte blafarde et les étoiles noires de constellations inconnues brillent à présent au-dessus du lac. Ce brutal changement de décor coûte 0/1D3 points de SAN aux investigateurs qui en sont témoins.

S'ils ont lu *Le Roi En Jaune* ou s'ils réussissent un jet de Mythe, nos amis comprendront qu'ils ont été transportés sur l'une des planètes de la constellation des Pléiades, au bord du Lac de Hali, demeure du Grand Ancien Hastur; et que la ville qui les entoure n'est autre que la légendaire Carcosa... Mais peut-être est-ce Carcosa qui est venue jusqu'à eux ?

Les membres de la secte ont eux aussi été "transportés" dans ce lieu étrange. S'ils le désirent, les investigateurs peuvent explorer la sinistre cité déserte (*voir "Le Prisonnier De Carcosa"*) : ils ont trente cinq minutes devant eux avant que la cérémonie ne prenne fin.

Si nos héros ne prennent pas leurs jambes à leur cou, ils verront apparaître – au bout d'une demi-heure environ – de grosses bulles et de puissants tourbillons à la surface du lac. Peu après, une énorme masse blanchâtre et informe surgira des eaux noires – le Grand Hastur en personne ! (perte de points de SAN 1D10/1D100).

Les membres de la secte restent frappés de terreur mystique lorsque le monstre sort du lac et s'avance sur la berge, écrasant une dizaine des leurs sur son passage (Papa Screech et Fowler sont épargnés). Les Byakhees, enthousiastes, s'envolent en poussant de sinistres cris.

Hastur s'immobilise à quelques mètres de Fowler et déploie vers lui ses immenses tentacules, qui enveloppent bientôt le malheureux des pieds à la tête. Au bout de quelques instants, la phosphorescence blafarde du monstre disparaît progressivement, ses tentacules se résorbent et son corps se racornit de manière spectaculaire. Il ne reste bientôt plus sur la berge qu'une dépouille informe qui rampe vers le lac et replonge dans ses eaux noires. Chose curieuse, Fowler n'a pas été broyé par l'horrible étreinte; il semble indemne, mais son visage blafard dégage à présent une étrange luminosité. Il fait quelques pas, vacille, puis tombe. Les autres membres de la secte se précipitent aussitôt pour le relever. Tandis qu'ils s'éloignent en soutenant le malheureux, quelques bulles viennent crever à la surface du lac, dernière trace du monstre qui a entièrement disparu dans l'eau noire. Le corps de Fowler existe encore, mais son âme n'est plus. Le règne du Roi en Jaune peut maintenant commencer.

Tandis que les membres de la secte entraînent Fowler à l'écart, le décor change de nouveau : les marais reprennent leur place. Les fanatiques reconduisent leur Roi jusqu'aux huttes du village abandonné, où Papa Screech et autant de ses acolytes qu'il reste d'investigateurs font leurs adieux aux autres participants de la cérémonie. Tandis que ces derniers se dispersent dans les marais et retournent chez eux, le prêtre vaudou et ses amis franchissent le Portail avec Fowler. Une fois dans la villa, Papa Screech conduit l'incarnation d'Hastur, encore faible, jusqu'à la chambre de Fowler; après quoi il passe plusieurs heures à lui expliquer tous les secrets de sa nouvelle enveloppe charnelle.

Pour retourner à la civilisation, les investigateurs peuvent soit franchir le Portail avant Papa Screech et ses acolytes, soit attendre que ceux-ci soient passés pour emprunter à leur tour la porte magique, soit tenter de regagner la Nouvelle-Orléans par les marais. La première solution est sans doute la plus sage; avec un peu de chance, la deuxième peut aussi marcher (Papa Screech et ses amis sont à présent dans une pièce assez éloignée du débarras sur lequel donne le portail). La dernière option mettra à rude épreuve les compétences de Survie des investigateurs (à vous de déterminer lesquelles exactement) et fera perdre à nos amis un temps précieux. Ce serait vraiment dommage qu'ils ratent le bal masqué donné chez Fowler le lendemain soir !

Les Voies Du Songe

Si les investigateurs n'assistent pas au couronnement du Roi en Jaune, vous pouvez toujours leur faire vivre la scène en rêve – expliquez que le Signe Jaune provoque ce genre de cauchemars lorsque l'entité qu'il représente descend sur Terre. Les personnages qui réussissent un jet de Connaissance se rappellent bien de leur rêve et ont une image assez précise de ce qui s'est passé dans la réalité (perte de points de SAN 0/1D3). Ceux qui ratent leur jet en gardent simplement une vague impression de malaise et quelques visions d'horreur isolées. Les investigateurs qui ont lu *Le Roi En Jaune* se souviennent automatiquement de leurs cauchemars. Si vous décrivez à chacun un rêve différent, n'oubliez pas de noter les informations que vous aurez données à chaque joueur.

Nous vous suggérons de rester dans le domaine du vague et de l'irréel : inspirez-vous de la réalité mais aussi des théories des investigateurs sur ce qui se passe à la Nouvelle-Orléans.

Le Masque Du Roi En Jaune

Toute la Nouvelle-Orléans parle du grand bal costumé qui doit avoir lieu chez Fowler dans la nuit de Mardi Gras, les investigateurs sont donc sans doute au courant. Peut-être auront-ils même été invités par Fowler ou l'un des riches membres de sa Krewe rencontrés à l'occasion de leur enquête. De toutes manières, les cartes d'invitation sont superflues : il est parfaitement impossible de contrôler l'identité des centaines de personnes présentes.

Au cours de la journée qui précède le bal, des traiteurs mettent en place le buffet et le bar (vous avez dit "prohibition" ? Quelle prohibition !?). Certains membres de la secte de Papa Screech habitant les marais franchissent le Portail pour venir installer les décorations du bal. Si nos amis réussissent un jet de Comptabilité, ils s'apercevront qu'il sort de la villa bien plus de personnes qu'il n'y en entre. Hormis les commis des traiteurs, tous ceux qui tentent de s'introduire dans la villa ou le parc avant le soir sont refoulés par Papa Screech, qui supervise l'organisation de la fête : "Désolé, mais M. Fowler se repose en prévision du bal. Repassez plus tard, je suis sûr qu'il sera ravi de parler avec vous".

Si les investigateurs tentent de passer outre, la police sera immédiatement alertée et des agents leur conseilleront de quitter les lieux. S'ils persistent, nos amis passeront la nuit au poste et ne pourront assister aux festivités de la soirée. Ce qui revient à dire (s'ils n'étaient pas dans les marais la veille) qu'après le couronnement ils vont rater la première apparition en public du Roi en Jaune... Décidément, ce n'est pas de chance.

A supposer que les investigateurs puissent assister au bal, ils verront arriver les premiers invités (pour la plupart déguisés en personnages d'*Alice Au Pays Des Merveilles*) aux alentours de 21 heures. Des dizaines d'autres se présenteront devant la villa avant neuf heures. S'il est encore vivant, Denis Bouchard arrivera vers 21 heures, avec à son

bras une adorable jeune femme masquée et vêtue de rouge. Une fois le bal commencé, les investigateurs n'auront aucun mal à s'introduire dans la villa.
Ceux qui se présentent sans masque ni déguisement sont accueillis avec une condescendance amusée. Inutile de tenter des jets de Baratin, d'Eloquence ou de Discussion avant minuit, heure à laquelle tout le monde sera passablement éméché.
Les invités de Fowler sont pour la plupart des personnages influents de la Nouvelle-Orléans; le Gardien pourra en utiliser certains pour transmettre des informations aux investigateurs (d'ailleurs, ceux-ci auront peut-être déjà rencontré plusieurs de ces hommes d'affaires en enquêtant sur la "Most Honorable Krewe of the Swords").

Fowler a vu les choses en grand : on trouve partout des tables chargées de mets variés; un pianiste joue dans le vestibule au rez-de-chaussée et un orchestre de Dixieland dans le patio situé derrière la villa; on danse avec entrain, et les bouteilles de champagne passent de main en main dans toutes les pièces; on a installé des bars dans le patio, dans l'immense salle à manger et même dans le bureau. La maison est pleine de noceurs déguisés qui s'en donnent visiblement à cœur joie.

Toutes les pièces sont décorées de grands Signes Jaunes, auxquels personne ne semble prêter attention. Moyennant un jet de Trouver Objet Caché réussi, l'un des investigateurs reconnaitra dans la foule un décorateur en costume ordinaire qu'il a déjà vu dans l'entrepôt de la Krewe (à condition, bien entendu, que nos amis aient visité cet endroit).

S'il réussit un jet d'Idée, l'investigateur en question remarquera la présence d'autres employés de la Krewe, ne portant ni masque ni déguisement, qui assurent le service dans toute la villa. Ils ne sont pas armés et, si on les interroge, ils admettent volontiers appartenir à la Krewe et travailler pour Fowler en tant qu'"extra".

La fête est très réussie, bien qu'on n'ait pas vu le maître de maison de toute la soirée. Les serveurs expliquent qu'il ne se sent pas très bien, mais qu'il a l'intention de descendre se joindre à ses invités en fin de soirée.

Si les investigateurs tentent de rejoindre leur hôte dans sa chambre, 1D3+1 extra leur barrent le passage dans le hall du premier étage. S'ils insistent, Papa Screech sort de la chambre de Fowler pour apaiser leurs craintes; le maître de maison ne va pas tarder à descendre, explique-t-il en demandant poliment à nos amis de retourner avec les autres invités.

Les investigateurs ont cependant la possibilité d'explorer une partie de la villa. Ils peuvent ainsi s'introduire dans la chambre d'Estelle et dans le débarras.

Le Roi en Jaune

Un membre de la secte est posté devant chacune de ces pièces; nos amis devront simplement l'assommer ou détourner son attention le temps de crocheter la serrure (pour plus de précisions sur ce qu'ils découvriront dans ces pièces, consultez la section intitulée "La Villa De Randall Fowler").

Randall Fowler, ou plutôt le Roi en Jaune (c'est ainsi que nous l'appellerons désormais), apparaît peu après onze heures sur la mezzanine qui surplombe le hall du rez-de-chaussée. Il est accompagné de Papa Screech et de trois ou quatre autres membres de la secte. Aucun ne porte de masque ni de déguisement.

Le Roi en Jaune et revêtu de la longue tunique blanche ornée d'un Signe Jaune qu'il portait la veille, lors de la cérémonie dans les marais; elle est à présent souillée de boue et à demi déchirée.

Le Roi est terriblement pâle et ses yeux semblent s'être enfoncés dans leur orbite, ce qui lui donne la sinistre apparence d'un spectre. Le silence se fait dans la foule tandis qu'il s'avance vers l'escalier, les bras levés vers le ciel. Il parle avec une lenteur étudiée, sur un ton ironique qui ne peut échapper à personne.

"Bonsoir, mes bons amis ! J'espère que vous vous amusez bien. Je tiens à vous féliciter : vous m'avez aidé à organiser un bal de Mardi Gras qui restera à coup sûr dans toutes les mémoires".

Quelques applaudissements gênés éclatent dans la foule, auxquels Fowler répond par un sourire sardonique. "Avant que la fête ne reprenne, je voudrais simplement vous poser une petite question : *Dites-moi, auriez-vous vu le Signe Jaune ?*"

Presque tous les invités répondent oui d'une seule voie. S'ils ont vu le Signe, les investigateurs se joignent malgré eux à ce chœur unanime. Ce "oui" n'a rien de contraint, il vient automatiquement aux lèvres de tous sans même qu'ils réfléchissent.

En entendant cette réponse spontanée et mécanique, les investigateurs sentent leurs cheveux se dresser sur leur tête et perdent 0/1D3 points de SAN. A part eux, personne ne semble intrigué par la curieuse question de Fowler, et les invités se remettent à parler et à danser comme si de rien n'était.

Heureux de la réponse unanime de la foule, le Roi en Jaune retourne en ricanant vers la petite cour qui l'attend, un peu en retrait, sur la mezzanine.

Si les investigateurs réussissent un jet de Psychologie, ils s'apercevront que la personnalité de Fowler a complètement changée, et certainement pas pour le mieux.

Si nos amis tentent d'abattre le Roi en Jaune, il y a 40 % de chances qu'ils blessent ceux qui l'entourent. Qui plus est, Fowler dispose maintenant de plus de 50 points de vie et les balles ne lui feront pas grand-chose.

S'il est touché, il se retire simplement quelques minutes dans sa chambre, guérit aussitôt (les points de vie perdus ne sont cependant pas régénérés) et réapparaît comme si de rien n'était sur la mezzanine. En cas de fusillade, Papa Screech tente de fuir et, si c'est impossible, riposte en utilisant son poignard et ses sorts.

Les autres membres de la secte, également armés de couteaux, s'efforcent de protéger leur Roi; ils sont prêts à sacrifier leur vie pour lui. Si Fowler est abattu, tous prennent la fuite (y compris Papa Screech).

Il y a neuf chances sur dix que les investigateurs soient arrêtés et condamnés pour meurtre (ou tentative de meurtre, s'ils ont échoué), et, même s'ils échappent à la peine capitale, ils passeront de longues années dans les prisons de la Nouvelle-Orléans.

Le Règne Du Roi En Jaune

Dès le début de la soirée, le Roi en Jaune est totalement maître du corps qu'il habite (*voir les caractéristiques de ce personnage page* suivante).

A partir de ce moment, tous ceux qui aperçoivent le Signe Jaune font d'horribles cauchemars, où apparaissent sans

cesse le symbole diabolique, la cité de Carcosa, le Lac de Hali et les étoiles noires qui s'y reflètent. Chaque nuit, les malheureux perdent 0/1D2 points de SAN.

Bientôt le terrible Hastur lui-même leur apparaît en rêve. Ceux qui succombent à la folie auront désormais pour seul objectif de répandre le Signe Jaune dans tout le pays.

Pour stopper cette insidieuse contagion, les investigateurs devront convaincre de nombreuses administrations – tâche plus aisée qu'il n'y paraît, car les divers fonctionnaires responsables ne tarderont pas à comparer leurs étranges cauchemars et à réaliser leur caractère surnaturel.

Cependant, même s'il est en apparence vaincu, le terrible Signe Jaune peut à tout instant réapparaître, en particulier dans de petites communautés fermées, qui constituent des proies faciles et forment bientôt des foyers de contagion dans tout les Etats-Unis.

Les Bons et Les Méchants : Sanctions et Récompenses

Bien que Fowler ne soit pas entièrement responsable de ses actes puisqu'il a été trompé par Papa Screech, le moyen le plus direct d'enrayer le phénomène consiste à l'abattre, à l'enlever ou à le faire interner.

S'ils y parviennent, les investigateurs ne bénéficieront cependant d'aucun bonus en points de SAN : ils ne se seront pas attaqués aux racines du mal, et le Roi en Jaune ne sera pas totalement neutralisé.

Un investigateur pouvant prouver sa compétence en Psychologie ou en Psychanalyse (75 ou plus dans l'une de ces deux disciplines) n'aura cependant pas de mal à convaincre les autorités que Fowler est un dangereux malade mental.

Les membres de la secte de Papa Screech auront besoin de temps pour trouver un autre "hôte" à leur dieu : il leur faudra plusieurs mois pour parvenir à réunir les conditions d'un éventuel "transfert" (*voir les notes relatives au Roi en Jaune ci--contre*).

Il se peut que les investigateurs aient détruit l'alignement de monolithes nécessaire au couronnement du Roi; mais là encore, ils n'auront fait que retarder l'avènement d'Hastur et cela ne leur vaudra aucun point de SAN.

Une descente de police dans les marais au moment de la cérémonie d'intronisation constituerait une mesure "prophylactique" plus sûre. Comme en 1907, l'intervention de la police pourrait être justifiée par les sacrifices auxquels s'adonne la secte. Pour décider les autorités, il suffirait que les investigateurs fassent franchir à n'importe quel inspecteur le Portail qui se trouve dans le débarras de Fowler. Si nos amis parviennent ainsi à empêcher le couronnement du Roi en Jaune, chacun d'eux bénéficiera d'un bonus d'1D6 points de SAN et d'une récompense de 500 dollars accordée par la ville reconnaissante.

Faire arrêter, condamner et exécuter Papa Screech serait presqu'aussi efficace : cet homme est aussi intelligent que dangereux, et son arrestation vaudrait à chaque investigateur un bonus d'1D4 points de SAN.

S'il échappe à la rafle, le sorcier vaudou risque par contre de poursuivre inlassablement nos héros et de leur tomber plus tard sur le dos par surprise.

Le Gardien peut mettre en scène sa vengeance en reprenant le principe de *Dix Petits Nègres*, nos héros se faisant agresser les uns après les autres dans quelque vieille maison isolée.

A supposer que les investigateurs parviennent à éliminer le Roi en Jaune, accordez leur un bonus d'1D6 points de SAN s'ils ne savaient pas au juste à qui ils avaient affaire, ou de 2D6 s'ils étaient conscients de s'opposer au terrible Hastur en personne.

Si Randall Fowler se tire vivant de l'aventure et parvient à retrouver son identité propre, nos héros auront droit à 1D2 points de SAN supplémentaires. Si le pauvre homme recouvre son fragile équilibre mental, il enverra même un chèque de 1000 dollars à chacun des investigateurs lorsqu'il réalisera tout ce qu'il leur doit.

Si nos amis ne sont pas parvenus à empêcher l'avènement d'Hastur, le Signe Jaune leur donnera d'horribles cauchemars où ils ne cesseront de voir le terrible Roi en Jaune, et ce, jusqu'à ce qu'ils perdent totalement la raison. Croyez-moi, cette punition est bien suffisante !

Ajoutez à cela que, si nos amis ont laissé Papa Screech leur filer entre les doigts, ce dernier ne manquera pas de revenir leur chercher des crosses : à supposer qu'ils aient réussi à l'empêcher d'assouvir sa vengeance sur le descendant de Gaston LeFleur, il leur gardera certainement un chien de sa chienne.

CARACTERISTIQUES DES PERSONNAGES NON-JOUEURS

RANDALL FOWLER
(Homme d'affaire de la Nouvelle Orléans

FOR 12	CON 14	TA I 14	I NT 14	POU 9
DEX 14	APP 17	EDU 17	SAN 0	PdV 14

Bonus aux Dommages: +1D4
Armes : Néant
Compétences: Comptabilité 78%, Marchandage 70%, Crédit 85%, Mythe de Cthulhu 6%, Discussion 41%, Lire/Ecrire Anglais 65%, Droit 20%, Ecouter 34%, Eloquence 53%, Psychologie 32%, Trouver Objet Caché 37 %.
Sorts: Appeler Hastur

LE ROI EN JAUNE, INCARNATION D'HASTUR

Il se substitue à Randall Fowler pendant toute la fin de l'aventure. Hastur ne descend sur Terre qu'après une longue et minutieuse préparation de son "hôte" par les membres de la secte. Si cette préparation n'est pas parfaite, le corps de Fowler se mettra à muter peu après que le Roi en Jaune en ait pris possession: sous l'influence du monstre qui l'habite, il se transformera en une créature difforme qui se désintègrera d'elle-même au bout de quelques heures.

FOR 12	CON 106	TAI 14	INT 15	POU 35
DEX 7	APP 12	EDU 17	PdV 60	

Bonus aux Dommages: +1D4
Armes : Corps à Corps 60%, dommages 1D6+1D4+X (voir ci-dessous, l'oeil du Roi).
Compétences: Comptabilité 78%, Marchandage 70%, Crédit 85%, Mythe de Cthulhu 90%, Discussion 41%, Lire/Ecrire Anglais 65%, Droit 20%, Ecouter 34%, Eloquence 53%, Psychologie 32%, Trouver Objet Caché 37%.
Sorts : Invoquer/Contrôler un Byakhee, Concocter le Breuvage de l'Espace, Appeler et Contacter tous les Grands Anciens.
Perte de Points de SAN: Voir ci-après

L'Œil Du Roi En Jaune

Cette créature peut provoquer une crise de terreur irraisonnée chez son adversaire en le fixant du regard tout en le touchant. La victime perd 1D6 points de SAN et le Roi en Jaune 3 Points de Magie par "attaque" de ce genre.

Pour échapper au regard de la monstrueuse entité, le personnage doit obtenir un score inférieur ou égal à deux fois son POU en lançant 1D100.

Il ne doit effectuer qu'un jet, même s'il a été attaqué à plusieurs reprises, et c'est sur le résultat de ce jet que vous vous baserez pour déterminer sa nouvelle SAN.

S'il le désire, dans le même temps qu'il fixe sa victime, le Roi en Jaune peut lui infliger des blessures physiques ordinaires en luttant avec lui au corps à corps.

CHARLIE SUNSTRAM
(Rédacteur en chef de la gazette de la Nouvelle Orléans)

Sunstram ne peut guère aider les investigateurs sur le plan matériel ou physique; mais nos amis peuvent utiliser son nom pour se faire ouvrir certaines portes au cours de leur enquête.

FOR 10	CON 14	TAI 14	INT 15	POU 12
DEX 11	APP 10	EDU 17	SAN 58	PdV 14

Bonus aux Dommages : Néant
Armes : Néant
Compétences: Comptabilité 15%, Rembarrer des Reporters 70%, Crédit 31%, Discussion 37%, Esquive 25%, Lire/Ecrire Anglais 87%, Baratin 43%, Histoire 36%, Droit 36%, Bibliothèque 51%, Ecouter 40%, Eloquence 29%, Photographie 21%, Psychologie 41%, Trouver Objet Caché 32%.

DENIS BOUCHARD (Séducteur)

Bouchard est le président de la "Most Honorable Krewe of the Swords", association en elle-même inoffensive mais manipulée par une secte.

FOR 11	CON 13	TAI 13	INT 13	POU 12
DEX 10	APP 14	EDU 15	SAN 60	PdV 13

Bonus aux Dommages : Néant
Armes : Derringer à deux coups, cal.25, dommages 1D6 par impact.
Compétences: Comptabilité 21%, Marchandage 21%, Crédit 89%, Conduire Automobile 54%, Lire/Ecrire Anglais 75%, Flirter 55%, Lire/Ecrire Français 60%, Droit 27%, Ecouter 30%, Eloquence 33%, Piloter Avion 39%, Psychologie 19%, Chanter 20%, Trouver Objet Caché 30%, Nager 35%.

PAPA SCREECH (Sorcier vaudou)

FOR 13	CON 11	TAI 13	INT 14	POU 31
DEX 12	APP 8	EDU 9	SAN 0	PdV 12

Bonus aux Dommages: +1D4
Armes : Poignard 55%, dommages 1D4+2
Revolver cal. 38, 37%, dommages 1D10
Coup de Poing 64%, dommages 1D3+1D4
Coup de Pied 42%, dommages 1D6+1D4
Lutte 34%.
Compétences : Camouflage 32%, Mythe de Cthulhu 71%, Esquive 43%, Baratin 42%, Se Cacher 34%, Histoire 52%, Ecouter 47%, Occultisme 80%, Psychologie 35%, Lire/Ecrire Anglais 40%, Lire/Ecrire Français 50%, Discrétion 33%, Trouver Objet Caché 54%, Lancer 38%
Sorts : Concocter le Breuvage de l'Espace, Appeler Hastur, Création de Portail, Domination, Ensorceler un sifflement ensorceleur de Byakhee, Epuiser le Pouvoir, Flétrissement, Invoquer un Fantôme, Invoquer/Contrôler un Byakhee

LES MEMBRES DE LA SECTE D'HASTUR

Ils sont environ trente à vivre à la Nouvelle-Orléans ou dans les marais qui entourent le Lac aux Songes.

Ils appartiennent à toutes les races et leurs nationalités sont très diverses. Ces illuminés sont tous fous et, sous l'influence de Papa Screech, sont devenus de véritables fanatiques d'Hastur.

La plupart sont armés de poignards et de matraques, et ne portent pas d'armes à feu sauf dans les marais. Ils refusent généralement de parler aux inconnus, dont ils feignent d'ignorer la langue.

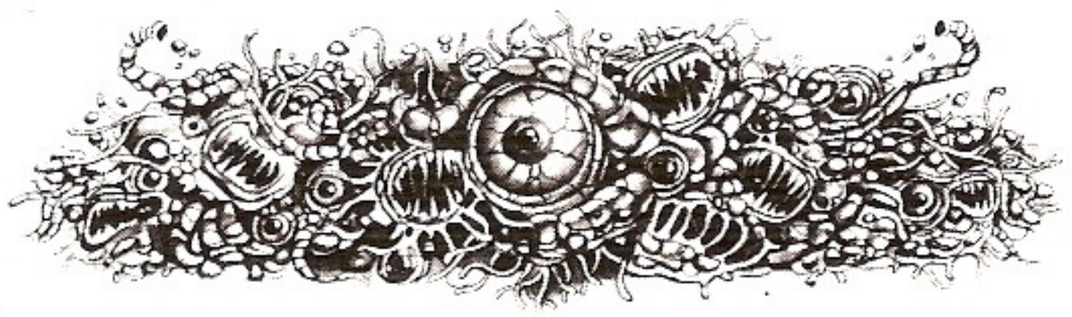
S'ils ont le dessous dans un combat à la Nouvelle-Orléans, ils se replient vers les marais, où ils tendent des embuscades à leurs poursuivants.

Clia (N° 9 sur le tableau ci-dessous) est une prêtresse de Yig. Elle a des ancêtres haïtiens et connaît les sorts suivants : Contacter Yig, Invoquer/Contrôler un Enfant de Yig et Mains de Colubra. Clia n'hésitera pas à lancer des Enfants de Yig à la poursuite des ennemis de sa secte.

	N° 1	N°2	N°3	N°4	N°5	N°6	N°7	N°8	N°9	N°10	N°11	N°12
FOR	14	11	14	13	12	12	9	11	10	10	13	14
CON	13	10	13	13	9	16	11	14	13	15	18	15
TAI	18	10	16	17	13	12	13	12	14	11	15	12
INT	11	11	12	8	10	12	15	10	10	7	11	12
POU	7	11	10	12	11	11	5	9	18	12	9	10
DEX	10	13	5	8	12	6	11	12	18	11	10	12
APP	3	7	10	12	7	8	12	9	7	8	15	9
EDU	9	6	8	5	5	9	5	9	7	4	9	4
SAN	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
PdV	16	10	15	15	11	14	12	13	14	13	17	14
BD	+1D4	-	+1D4	-	-	-	-	-	-	-	+1D4	+1D4

Armes : Coup de Poing 65%, dommages 1D3
Lutte 36%
Coup de Pied 31%, dommages 1D6
Matraque 39%, dommages 1D6
Poignard 54%, dommages 1D4+2
Revolver cal.38, 33%, dommages 1D10
Fusil non automatique cal 30.06,53%, dommages 2D6+3
Fusil de chasse cal.12 à deux coups 48%, dommages 4D6/2D6/1D6

Compétences: Camouflage 37%, Grimper 48%, Mythe de Cthulhu 34%, Esquive 27%, Se Cacher 44%, Sauter 35%, Ecouter 41%, Discrétion 47%, Trouver Objet Caché 40%, Nager 39%, Lancer 36%, Suivre une Piste 50%.



Les ténèbres qui tuent

Où un jeune reporter - n'ayant bien entendu rien à voir avec la vague de crimes qui s'abat sur Boston - implore l'aide des Investigateurs...

Notes Sur Le Scénario

Peu importe le nombre, l'expérience et la compétence des investigateurs qui vont se lancer dans cette aventure. Contrairement à ce qu'on pourrait croire, ce ne seront pas forcément les plus doués pour les combats qui s'en tireront le mieux. Le temps de jeu est estimé à une longue soirée ou deux parties relativement courtes.

Si vous incluez "Les Ténèbres Qui Tuent" dans une campagne avec les autres aventures de ce scénario, les investigateurs auront été recommandés à Jeffrey Daniels par une de leurs connaissances de la Miskatonic University - peut-être le professeur Brodsky, qui les avait chargés de récupérer le *Vishakhapatnam*. Sachez que le voyage en train de la Nouvelle-Orléans à Boston dure un peu plus de deux jours.

Si vous n'incluez pas ce scénario dans une campagne, n'oubliez pas que le trajet depuis San Francisco prend quatre jours pleins. Dans cette aventure, les investigateurs sont censés loger à Boston ou à Arkham (qui en est assez proche pour permettre des allers-retours quotidiens).

Tout le sel de ce scénario vient du fait que nos héros vont avoir affaire à d'authentiques gangsters.

Ne les mettez pas trop vite en présence du monstre : s'ils font connaissance avec les membres du Gang Rouge, laissez leur le temps de réaliser que la faune de la ville peut être aussi dangereuse que les forces surnaturelles qui rôdent dans l'ombre.

Mettez-vous dans l'atmosphère des grands films de gangsters des années 20 et 30, et n'hésitez pas à vous en inspirer pour donner corps à vos personnages, quitte à reprendre des clichés. Un exemple: dans ce scénario, le gros de l'action se déroule de nuit; profitez-en pour décrire longuement des ombres menaçantes, des silhouettes entr'aperçues, etc...

Attention à l'ordre dans lequel sont présentés les différents épisodes de l'aventure : il ne s'agit pas d'une suite chronologique, l'enchaînement des péripéties est fonction des choix et des actes des investigateurs. Pour présenter les événements de manière logique, prenez soin de lire tout le scénario avant de le présenter à des joueurs.

Vous trouverez les caractéristiques de la plupart des personnages non-joueurs en page 92 à la fin de l'aventure; seuls les derniers rescapés du Gang Rouge sont décrits plus en détail, dans de courts chapitres indépendants, juste avant le dénouement de l'intrigue.

Informations Destinées Au Gardien

Une bande de sombres brutes est en train de mettre Boston à feu et à sang; à tel point qu'un journal local, le *Leader*, l'a surnommée le Gang Rouge (en raison des flots de sang qui coulent sur son passage). Mais l'organisation présente une autre caractéristique, plus originale celle-là : son chef a une maman gâteau qui se trouve être une sorcière (pas une grande sorcière, mais une sorcière tout de même).

Son fils, Patrick Malone, est à la tête d'une bande de dangereux malfaiteurs, tous issus des faubourgs misérables de la ville ou des cités industrielles voisines : Lawrence et Bolton.

La mère de Malone, Ma Murphy, est très fière de son rejeton. Il a commis des vols dans toute la ville sans jamais renoncer à son arrogance, à sa fierté de mauvais garçon ou à ses vêtements voyants. Elle apprécie aussi qu'il ne se lie sérieusement avec aucune femme, bien qu'il en fréquente beaucoup. Comme tout bon héros de film de gangsters des années 30, il n'a juré amour et fidélité qu'à sa vieille maman. "Tu es mon seul béguin" lui dit-il souvent - et elle hoche la tête en souriant, sachant bien qu'il dit vrai.

Afin d'aider son criminel de fils, Ma Murphy lui a donné le pouvoir d'invoquer celui qu'elle appelle "l'Ange Noir", un avatar particulièrement vicieux de Nyarlathotep, que les férus du Mythe de Cthulhu connaissent plutôt sous le nom de "Démon Noir". En cas de besoin, Patrick peut donc faire apparaître la monstrueuse créature; il lui suffit pour cela de psalmodier la formule incantatoire inscrite sur un bout de papier que lui a donné sa mère. Ma Murphy, femme d'intelligence très moyenne, a quant à elle appris ce sort en étudiant l'une des deux tablettes de pierre incroyablement anciennes dont elle a fait l'acquisition à l'occasion d'un meurtre. Il lui a fallu plusieurs mois de travail pour retrouver la prononciation exacte de la formule magique. Malheureusement, son fils n'a rien trouvé de mieux à faire que de l'utiliser avant qu'elle n'ait eu le temps de déchiffrer la deuxième tablette, sur laquelle est inscrite l'incantation permettant de chasser l'entité en question. Serré de près

par la police, Malone, pris de panique, a invoqué "l'Ange Noir", lequel s'est empressé de tailler indifféremment en pièces policiers et gangsters avant de disparaître dans la nuit.

Des membres du gang qui ont échappé au carnage, seul Jimmy Feeney sait ce qu'a fait Malone et comment il s'y est pris. Feeney a perdu son meilleur ami au cours du massacre; celui-ci s'est fait déchiqueter sous ses yeux. Le camarade de Malone, ne pouvant se venger en abattant Ma Murphy, lui a dérobé les tablettes qui, d'après son chef de gang, permettaient à la vieille femme de contrôler le monstre. Il les a ensuite vendues à un receleur pour financer sa fuite : on ne le reverra plus à Boston, ni d'ailleurs dans ce scénario.

Le receleur, un certain Keyhole Eddie Clark, a aussitôt revendu l'une des tablettes à un vieux client, marchand d'objets d'art de son état, et l'autre à un concurrent de ce dernier. Les acheteurs n'ont pas tardé à réaliser que leur acquisition valait son pesant d'or, ou plutôt qu'elle était inestimable.

Sans les tablettes (connues sous le nom de *N'gral Khul ou* Griffes des Ténèbres), Ma Murphy ne peut chasser l'Ange Noir. Or les études menées sur ce monstre démontrent que, lorsqu'il n'est pas renvoyé dans son univers d'origine, il cherche à y retourner en éliminant ceux qui l'ont invoqué (le sort cesse en effet d'agir à la mort de celui qui l'a lancé, et l'entité retrouve alors son plan existentiel d'origine jusqu'à ce qu'une autre personne l'invoque). Ma Murphy craint donc que le monstre ne se mette à traquer son fils pour le tailler en pièces; mais, jusqu'ici, elle n'a trouvé aucun moyen de remplacer les tablettes ou de chasser l'Ange Noir par quelqu'autre subterfuge.

Lorsque cette aventure commence, la terrible entité rôde dans les égouts de Boston, déroutée par les mystères de l'univers dans lequel elle a atterri. Dès qu'elle aura repris confiance, son instinct lui permettra de se lancer à la poursuite de ceux qui l'ont invoquée, et elle les détruira sans pitié. Après quoi, elle pourra échapper aux limites de notre espace-temps, du moins jusqu'à ce que quelqu'un ne prononce à nouveau la formule magique.

Malone, qui passait généralement plus de temps à se contempler dans un miroir qu'à réfléchir, est resté sans voix devant l'étendue du carnage dont il était responsable. Pour l'instant il se terre avec les rescapés de sa bande dans une planque située près des quais, dépensant sans compter le fruit de ses derniers vols et hold-up.

Bien que Ma Murphy et son fils aient récemment découvert où se trouvaient les tablettes de pierres, le gang est trop échaudé pour tenter un cambriolage afin de les récupérer. Seul un des truands, Ross McMahon, s'aventure parfois hors de la planque pour s'occuper du ravitaillement.

Ma est une vieille femme, et, avec ses 100 kilos, ses chevilles enflées et un imbécile comme McMahon pour seul appui, elle hésite à s'en prendre à l'un ou l'autre des marchands d'objets d'art. Qui plus est, elle ignore lequel des deux est en possession de la tablette où est inscrite la formule permettant de chasser le démon. Si elle utilise la force et se trompe de cible, l'antiquaire épargné apprendra certainement la mésaventure de son collègue et quittera la ville.

Mais il y a pire : la vieille dame a laissé à son fils le bout de papier sur lequel est écrit le sort d'invocation de l'Ange Noir, et si la police parvient à retrouver le gang ou ce qu'il en reste, il y a de fortes chances que Malone panique et appelle de nouveau le monstre à sa rescousse. Or Ma a oublié de dire à son fils que, cette fois, l'Ange Noir n'épargnerait pas celui qui l'a invoqué.

7 POLICIERS ABATTUS. DE NOMBREUX AUTRES BLESSÉS

Le Gang Rouge démantelé par la police. Certains de ses membres ont cependant réussi à s'enfuir.

La plus grande tuerie qu'ait connu le Massachusetts depuis Bunker Hill !

BOSTON – Tôt ce matin, la police a encerclé et pris d'assaut la planque du célèbre Gang Rouge; 7 policiers et 4 truands ont trouvé la mort dans cette opération.

L'inspecteur Michael Headley, parlant au nom de son commissaire divisionnaire, a fait l'éloge des policiers sauvagement abattus, et promis des sanctions exemplaires pour la poignée de criminels encore en fuite.

Au terme d'une longue enquête, plus de 50 policiers ont encerclé les membres du gang, retranchés au 44 King of Ireland Place, dans les locaux d'une usine que l'on croyait depuis longtemps inoccupés.

Cette courageuse opération de police, déclenchée au milieu de la nuit, s'est déroulée sans encombre jusqu'à ce que les forces de l'ordre aient pénétré dans la planque proprement dite. C'est à ce moment là qu'un des gangsters s'est réveillé et a donné l'alerte; on a ensuite entendu plusieurs détonations.

A partir de là, les témoignages varient, mais on s'accorde à penser que les malfaiteurs avaient installé des trappes hérissées de haches, de piquets aiguisés et autres objets meurtriers, et qu'au moins dix des meilleurs hommes de la police de Boston se sont blessés ou tués en tombant dans ces pièges particulièrement traîtres.

L'inspecteur Michael Headley, qui remplace provisoirement notre commissaire divisionnaire, a demandé à ses hommes de ne faire aucune déclaration à la presse jusqu'à ce que les experts aient pu procéder à une enquête plus approfondie. Une conférence de presse est prévue aujourd'hui à 14 heures.

Toujours à propos de cette affaire, signalons que le Comité Civique des Amis de Boston a fait savoir par son président Whipple Peaslee Eliott qu'il avait décidé d'augmenter la récompense offerte pour la capture des membres du Gang Rouge : celle-ci s'élève maintenant à 28.000 dollars.

Les dernières recherches de la vieille dame concernant la nature de l'Ange Noir lui ont donné l'idée d'une ingénieuse tactique : elle va utiliser le monstre lui-même pour arriver à ses fins. Elle a en effet appris qu'il était possible de fabriquer des talismans agissant comme des bombes à retardement : une ou deux semaines après son apparition sur Terre, l'Ange Noir se met en quête de ceux qui les possèdent et les élimine sans pitié. Ma Murphy a fabriqué deux talismans de ce genre, qu'elle a envoyés aux antiquaires qui détiennent à présent les tablettes, en même temps qu'une lettre les menaçant de la pire vengeance s'ils ne lui restituaient pas son bien. A supposer que les deux hommes s'y refusent, ils n'échapperont pas au monstre, même en quittant la ville. Avec un peu de chance, il sera alors plus facile de récupérer le *N'gral Khul*. Ma n'est pas sûre du résultat de son entreprise, mais elle préfère courir quelques risques qu'attendre les bras croisés que son fils se fasse réduire en charpie par l'Ange Noir. Ce qu'elle ignore, c'est que le

monstre, bien que dénué d'intelligence, est parfaitement capable de reconnaître les tablettes de pierre, et qu'il s'efforcera de les détruire.

INFORMATIONS DESTINEES AUX INVESTIGATEURS

Les Journaux

La terrible fusillade qui a opposé la police de Boston à un gang de truands de la ville fait la une du *Leader* et de nombreux autres journaux dans tous les Etats-Unis. La police est parvenue à cerner la bande de malfaiteurs, mais dans le terrible combat qui a suivi, nombre de ces derniers ont réussi à s'enfuir. La fusillade a été exceptionnellement sanglante : sept policiers sont morts et trois autres sérieusement blessés. Du côté des gangsters, quatre ont été abattus, mais on sait qu'au moins cinq autres se sont réfugiés dans une planque dont on ignore l'emplacement.

Cela fait maintenant plusieurs jours que la police les traque. L'inspecteur Headley affirme qu'ils sont cachés quelque part dans Boston. Fait troublant, même dans les journaux locaux, on trouve peu de descriptions de la tuerie *(voir coupure de presse reproduite page précédente et en annexe).*

De Mystérieuses Menaces De Mort

En fin de semaine, le *Leader* fait état d'un nouveau mystère, mais, dès le lendemain, il publie en première page un rectificatif démentant l'article paru à ce sujet. *(voir les deux coupures de presse reproduites page X et dans l'encart détachable).*

Jeffrey Daniels

Jeffrey Daniels

Le jour où paraît ce démenti, les investigateurs sont contactés par un certain Jeffrey Daniels, reporter qui vient d'être licencié par le *Leader.*

Daniels presse nos amis de lui accorder un entretien, leur proposant même 1500 dollars s'ils acceptent de lui consacrer une heure de leur temps. Vu la somme, on pourrait penser que Daniels est un notable de la ville, sinon un riche prince; il y a peu de chances que les investigateurs refusent de le recevoir. Le reporter est un jeune homme mince, sérieux, au visage criblé de taches de rousseur. Il y a peu de temps qu'il a quitté la Miskatonic University (sans avoir pu décrocher de diplôme). Ses lunettes à verres très épais lui donnent l'air d'un universitaire, mais il est si attaché aux notions de Bien et de Mal qu'il en perd tout souci d'objectivité. Daniels explique aux investigateurs qu'il a entendu parler d'eux sur le campus de l'université, et qu'il espère qu'ils pourront l'aider, tout comme ils ont tiré d'affaire bien d'autres personnes.

Le reporter confie à nos amis qu'il a été licencié pour avoir graissé la patte à un typographe afin qu'il insère un court article intitulé "De Mystérieuses Menaces De Mort Qui Déroutent La Police" dans l'édition du matin du *Leader.* Rougissant, il admet qu'il a eu tort d'agir ainsi, d'autant que maintenant, il lui faudra sans doute partir sur la côte Ouest pour retrouver du travail en tant que journaliste. Il maintient cependant que son histoire est véridique.

Il prétend que la police cache à la population les horribles découvertes qu'elle a faites à l'occasion de l'enquête sur la "tuerie du 44 King of Ireland Place". D'après lui, et bien qu'il ne puisse en fournir aucune preuve, c'est une monstrueuse créature surnaturelle qui est responsable de l'essentiel du massacre - une créature insensible aux balles!

Daniels affirme aussi que son histoire de menaces et de talismans n'est pas une invention, et que le rédacteur en chef du *Leader* a renoncé à la publier en raison de menaces téléphoniques émanant apparemment de Patrick Malone en personne. Si les investigateurs lui demandent d'étayer ses dires, il les renvoie à un certain McElroy, lieutenant de police à Boston, et cite les noms des deux antiquaires impliqués dans l'affaire : Huer et Digby.

Au Leader, Daniels n'était guère qu'un petit pigiste débutant; si on lui a demandé d'enquêter sur la tuerie de King of Ireland Place, c'est simplement que le Journal mobilisait toutes les personnes disponibles sur cette affaire. Plein d'énergie et d'idéalisme, le jeune homme demande aux investigateurs de consacrer quelques heures ou quelques jours à l'énigme qui a indirectement causé son renvoi. D'après lui, quelque chose de bien plus puissant et de bien plus dangereux que le Gang Rouge se cache derrière la sanglante fusillade.

Si les investigateurs lui demandent son aide, le jeune reporter accepte avec empressement; mais il confesse qu'il est sans le sou et qu'il faudra l'aider financièrement.
Il fait remarquer que la récompense offerte pour la capture des truands du Gang Rouge s'élève maintenant au total à plus de 40 000 dollars, et que cette somme ne cesse d'augmenter. Si les finances de nos amis ne sont pas brillantes, cet argument risque de porter.

Si les investigateurs se lancent sur la piste de l'un ou l'autre des antiquaires et que Daniels est avec eux, le journaliste mentionnera le nom de Keyhole Eddie Clark, un individu peu recommandable sur lequel il serait intéressant d'enquêter.

La Police de Boston

Quelques jours après la tuerie de King of Ireland Place, toute la police de Boston est sur les dents : elle passe au peigne fin la ville et sa banlieue à la recherche des rescapés du Gang Rouge. Non loin du quartier général des forces de l'ordre, les investigateurs remarqueront une ruelle fermée au trafic dans laquelle sont stationnés des véhicules lourds. Plusieurs compagnies d'agents municipaux en tenue de combat attendent là, prêtes à intervenir dès que Malone et ses acolytes auront été repérés. Nos amis peuvent apercevoir plusieurs mitrailleuses et des grenades de type 11A1. Des armes lourdes, de calibre 37 mm, montées sur roues, sont attachées en remorque derrière deux des camions. Ces engins de fabrication française ont été récupérés pendant la Grande Guerre. Dans les rues avoisinantes, les investigateurs découvrent des escadrilles de motards et des hommes de la police montée. S'étant fait prendre de court lors du premier assaut, les forces de l'ordre entendent cette fois être fin prêtes.

Dans le quartier général, les téléphones ne cessent de sonner, les hommes s'affairent autour du standard, et des messagers arrivent et repartent à tout instant. On est loin

DE MYSTÉRIEUSES MENACES DE MORT QUI DÉROUTENT LA POLICE

UN SCOOP DU *LEADER !!* Deux marchands d'objets d'art de Boston ont reçu hier et avant-hier des menaces de mort formulées de manière identique.

Le *Leader* a mené son enquête et découvert qu'Anthony Huer et Bertram Digby, respectivement propriétaires de la Boston Arte Shoppe et des Colonial Galleries, avaient tous deux reçu des lettres anonymes les menaçant de mort s'ils ne restituaient pas à leur "légitime propriétaire" de mystérieuses tablettes gravées.

Dans les deux cas, l'enveloppe contenait, en plus du billet de menace, un talisman rouge orné d'un mystérieux symbole occulte.

La police enquête sur un éventuel lien entre cette affaire et Patrick Malone, le tristement célèbre chef du Gang Rouge, toujours en fuite.

MM. Huer et Digby affirment n'avoir jamais eu la moindre relation avec le truand.

La police de Boston a saisi les lettres et les deux talismans, se refusant à préciser pourquoi elle rapprochait ces objets de l'affaire Malone.

DÉMENTI

Nous tenons à démentir le contenu de l'article paru dans le numéro d'hier du *Leader* sous le titre "De Mystérieuses Menaces De Mort Qui Déroutent La Police". Son rédacteur a en effet été victime d'un habile canular. Le *Leader* s'excuse de ce regrettable incident auprès de ses lecteurs, et demande humblement pardon à MM Huer et Digby, ainsi qu'aux vaillants policiers de Boston, pour les désagréments qu'aurait pu leur causer la parution dudit article.

de la routine habituelle. L'atmosphère est tendue dans les couloirs : tout le monde espère ardemment venger les morts de King of Ireland Place.

Moyennant un jet de Psychologie réussi, les investigateurs s'apercevront que le sergent qui se tient derrière le bureau d'accueil est nerveux et hésitant : il a assisté à la tuerie et vu le Démon Noir (bien qu'il n'ait osé en parler à personne de crainte de passer pour fou). Il conseille à nos amis d'aller trouver le lieutenant McElroy.

Lieutenant Mc Elroy

Le lieutenant McElroy admet que Daniels est un jeune homme honnête, mais il conseille aux investigateurs de ne pas se mêler de l'enquête sur le Gang Rouge - la police pense d'ailleurs retrouver rapidement les fuyards. L'officier laisse entendre que le jeune journaliste ne connaît pas toutes les données de l'affaire, et que son article a fait plus de mal que de bien, tout au moins du point de vue de la police. McElroy affirme qu'il n'existe aucun lien entre les deux antiquaires et Pat Malone et sa bande: Daniels n'a pas dû beaucoup réfléchir pour gober une histoire aussi rocambolesque! C'est entendu, Webb, le rédacteur en chef du *Leader*, a bien reçu des menaces téléphoniques... mais cela faisait partie du canular.

S'ils se rendent au quartier général des forces de l'ordre ou dans des commissariats locaux - et moyennant un jet de Baratin ou d'Ecoute réussi - les investigateurs auront confirmation de la théorie de Daniels. Il circule bien des rumeurs selon lesquelles une créature surnaturelle serait mêlée à la tuerie de King of Ireland Place, mais ces rumeurs ont été déformées par le bouche à oreille et les récits des policiers s'arrêtent toujours là où ils commencent à devenir intéressants. D'après les bruits qui courent, deux des agents blessés seraient devenus fous. En sortant du QG ou du commissariat, les investigateurs devraient avoir l'impression que plusieurs semaines d'enquête seront nécessaires pour élucider l'énigme qui se cache derrière la tuerie de King of Ireland Place.

Anthony Huer

Anthony Huer

La Boston Arte Shoppe se trouve au rez-de-chaussée d'un vieil immeuble, dans une petite rue du centre ville. Huer est un petit homme hautain, qui dissimule mal, derrière une politesse forcée, une attitude arrogante et critique. D'un coup d'œil, il passe en revue les vêtements, les chaussures, les bijoux et le comportement des investigateurs, évaluant instantanément la classe sociale de ces derniers.

Son magasin poussiéreux n'a pas l'air particulièrement prospère, mais Huer est impeccablement vêtu. Si nos héros jettent un œil dans ses livres de comptes (mettons à l'occasion d'une visite nocturne dans la boutique), un jet de Comptabilité réussi leur apprendra que l'antiquaire tire l'essentiel de ses revenus d'un trafic international de bijoux et d'objets d'art volés.

La police a demandé à Huer de ne répondre à aucune question, mais si l'un des investigateurs possède un Crédit supérieur à 75 (ou qu'il propose à l'antiquaire 1D6x10 dollars et réussit un jet de Marchandage), l'homme révélera une partie de ce qu'il sait. Dans tous les cas, nos amis apprendront au moins que c'est un individu peu recommandable, pour qui seul l'argent compte.

Le marchand peu scrupuleux dit avoir reçu quelques jours auparavant une lettre le menaçant de mort s'il ne restituait pas à son "légitime propriétaire" une tablette en pierre. L'enveloppe contenait aussi un morceau de cuir rouge de forme curieuse. Furieux, Huer avait jeté la lettre et utilisé le morceau de cuir comme signet. Il ne s'était même pas donné la peine de répondre à son mystérieux correspondant.

En parlant avec son collègue Bertram Digby, il a par la suite appris que ce dernier avait lui aussi fait l'acquisition d'une tablette et reçu une lettre de menace. Tous deux ont alerté la police (omettant soigneusement de préciser qu'ils avaient acheté leurs tablettes à Keyhole Eddie, et affirmant qu'un mystérieux asiatique les leur avait laissées en dépôt - sans doute espérait-il en tirer un meilleur prix en les vendant séparément...)

Moyennant un jet de Psychologie réussi, les investigateurs s'apercevront que Huer est loin de leur dire toute la vérité. S'ils montent une planque autour de son magasin, ils ont 30 % de chances par soir de voir apparaître Keyhole Eddie

portant une valise. Le receleur frappe à une porte latérale de la boutique. Huer le fait entrer. Par la fenêtre, nos amis voient Keyhole Eddie ouvrir sa valise et présenter des bijoux et de l'argenterie à l'antiquaire.

Si les investigateurs ne cherchent à rencontrer Huer qu'après la mort de Digby, ils trouveront porte close et découvriront que le marchand d'objets d'art a quitté la ville sans laisser d'adresse. Comme c'est lui qui possède la tablette sur laquelle est inscrit le sort permettant de chasser le Démon Noir, c'est une mauvaise nouvelle pour nos amis.

Les talismans rouges : Les deux sont identiques : des triangles équilatéraux d'environ 10 cm de côté, taillés dans du cuir rouge. Au centre, on a découpé à l'emporte-pièce trois trous de 5 mm de diamètre, si proches qu'ils se touchent presque. Chaque sommet du triangle comporte une marque noire, en forme de V, dont la pointe est dirigée vers les trous centraux.

Moyennant un jet de Mythe de Cthulhu réussi, les investigateurs reconnaîtront là des objets propres à focaliser des énergies d'ordre mental ou magique, mais ils seront incapables de déterminer ce à quoi ils peuvent servir.

En fait les talismans fonctionnent comme des sortes "d'émetteurs magiques" qui désignent leur porteur comme cible pour le Démon Noir. Dès qu'une personne les a touchés, elle est "marquée", et si elle tente de s'en débarrasser, de les détruire ou de fuir en les laissant derrière elle, ils réapparaîtront, intacts, dans sa poche ou dans le tiroir d'un meuble.

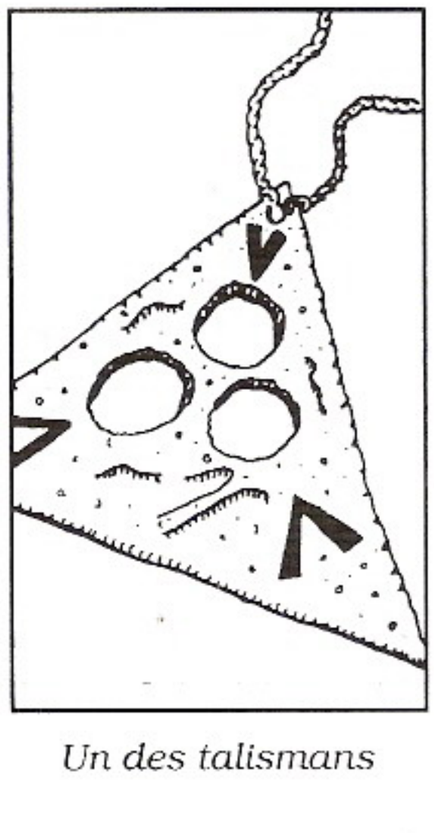
Quand le Démon Noir approche de sa victime désignée, le talisman perd sa coloration rouge et s'assombrit progressivement. Lorsqu'il est devenu entièrement noir, le monstre attaque.

Digby et Huer ont tous deux remis leurs talismans à la police, mais les objets magiques ont vite disparu du commissariat pour se matérialiser l'un dans la poche du manteau de Huer, l'autre dans le tiroir central du bureau de Digby. Les deux antiquaires ne sont pas aperçus de cet étrange phénomène.

Les tablettes de pierre : Huer possède celle qui permet de chasser le Démon Noir et Digby celle qui permet de l'invoquer.

Ces tablettes mesurent environ 30 cm de côté et deux centimètres et demi d'épaisseur. Taillées dans du marbre serpentin d'un vert bleuâtre, une roche relativement friable, elles sont faciles à briser. D'un côté, la pierre sculptée représente un visage humanoïde repoussant, autour duquel on a gravé des signes mystérieux. Moyennant un jet de Mythe de Cthulhu réussi, les investigateurs découvriront qu'ils appartiennent à l'alphabet Aklo - langue d'une antique race, dont l'origine est peut-être antérieure à l'ère glaciaire.

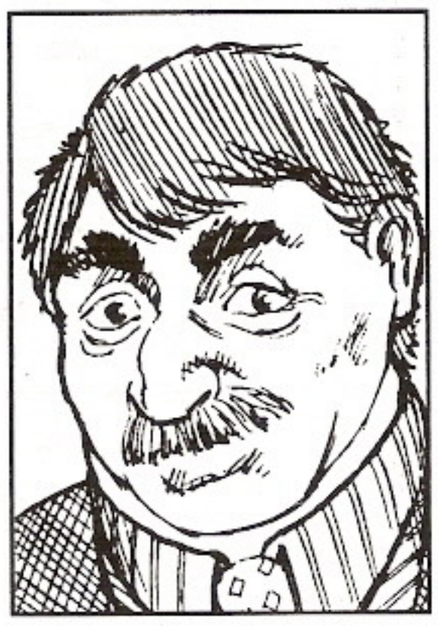
Si l'un des investigateurs peut lire cette langue, il sera à même de décripter la formule des sorts d'invocation et de rejet du Démon Noir gravée sur les tablettes. Les inscriptions que portent celles-ci sont trop courtes pour qu'on puisse s'en servir pour reconstituer la syntaxe de la langue. Si nos amis ne peuvent déchiffrer le mystérieux alphabet, ils trouveront certainement quelqu'un de compétent pour le faire à la Miskatonic University.



Un des talismans

La tablette de Digby

Bertram Digby



Bertram Digby

Bien que Digby ait mieux réussi dans ses affaires, il appartient à la même race d'hommes que Huer; tous deux n'hésitent pas à enfreindre la loi et s'adressent régulièrement à Keyhole Eddie pour se procurer des marchandises. Les informations que les investigateurs ont obtenues de Huer peuvent aussi leur être fournies par Digby, encore que ce dernier soit moins impressionnable et plus maître de lui. Si nos amis montent une planque devant son magasin, ils ont 30% de chances par soir de surprendre Digby attendant dans sa voiture. Au bout d'un moment, Keyhole Eddie le rejoint et monte dans le véhicule avec sa mallette. Digby met le contact et s'éloigne; les deux hommes feront affaire dans un parc voisin.

Situées dans une rue animée de Boston, les Colonial Galleries sont entourées d'autres magasins prospères. Ici, les clients ont tout loisir d'examiner les objets exposés : la vendeuse ne cherche pas à leur forcer la main. Toute la différence est là : alors que Huer est hautain, Digby se montre bonhomme; contrairement à son collègue peut-être un peu trop bien habillé, il arbore de bons vieux costumes de tweed qui lui donnent un "genre artiste", et des chaussures confortables ayant déjà fait de l'usage. Digby a environ 55 ans et porte une moustache blanche, un peu broussailleuse.

Les investigateurs n'auront aucun mal à le rencontrer, mais il se montrera aussi calculateur que son collègue. Si nos amis feignent de s'intéresser à un article de son magasin, ils seront aussitôt renvoyés à une vendeuse, qui prendra fort efficacement les choses en main. S'ils insistent pour obtenir une entrevue avec le propriétaire de la boutique ou se font passer pour des fournisseurs éventuels, Digby leur accordera cinq minutes de son temps et pas une de plus.

Comme Huer, il a une véritable passion pour l'argent. Mais cette fois, il en coûtera à nos amis 1D20 x 10 dollars pour apprendre les mensonges que l'antiquaire a servis à la police. Le talisman qu'a reçu Digby est identique à celui de son collègue, et sa tablette ressemble fort à celle de Huer, à ceci près que l'inscription est différente. Un jet de Psychologie réussi apprendra aux investigateurs que le marchand est loin de leur dire toute la vérité.

Webb, Rédacteur En Chef Du Leader

Webb

Si nos amis se rendent dans les bureaux du *Leader*, Webb leur confiera qu'il a parlé à Malone plusieurs fois et que son mystérieux correspondant n'avait pas la voix du truand. Il est perplexe. Il nie avoir démenti l'article de Daniels en raison de menaces (Mc Elroy lui avait d'ailleurs dit qu'il s'agissait d'un simple canular téléphonique); mais il affirme ne jamais publier de ragots invérifiables, sauf, ajoute-t-il en riant, lorsqu'on lui envoie des photos de jolies filles assises sur les genoux de personnages influents. Webb en veut encore à Daniels d'avoir graissé la patte du typographe pour qu'il insère son article dans l'édition du matin du *Leader*. "Je vous assure que ce petit reporter ne retrouvera pas de travail dans cette ville!" dit-il d'un ton cassant, expliquant qu'une histoire de ce genre peut coûter au journal plusieurs millions de dollars de dommages et intérêts. Si les investigateurs s'adressent à d'autres journalistes, ceux-ci leur confirmeront que Daniels s'est effectivement comporté comme un imbécile.

Keyhole Eddie Clark

Keyhole Eddie

Les investigateurs peuvent apercevoir ce personnage en montant une planque chez l'un ou l'autre des antiquaires, ou le rencontrer au quartier général des forces de police, à l'occasion d'un interrogatoire. Jeffrey Daniels a aussi publié un article sur "Les Hommes Qui Financent La Pègre", dans lequel il était question du petit receleur, sa photo était jointe à l'article. Moyennant un jet de Connaissance réussi, les investigateurs qui lisent régulièrement les journaux de Boston se souviendront de cette enquête.

Eddie Clark vit dans un quartier populaire du Sud de la ville. Chose très utile pour lui, sa maison donne sur une ruelle longeant la cour d'une usine désaffectée.

Les visiteurs qui empruntent la porte de derrière ont peu de chances d'être vus par les voisins de Keyhole Eddie, de braves gens qui de toutes manières n'ont pas l'habitude de fourrer leur nez dans les affaires d'autrui.

Clark passe le plus souvent ses après-midi chez un bookmaker local, dans l'affaire duquel il a investi de l'argent; mais il est chez lui tous les soirs, toujours prêt à parler business. Sa maison est encombrée d'objets volés qu'il n'a pu revendre à un prix correct, essentiellement des moteurs électriques industriels, des rouleaux de câbles, de gros raccords de cuivre, des pièces d'automobiles, etc... Les affaires marchent bien, il peut se permettre d'attendre.

Ses livres de comptes sont assez mal tenus, mais, moyennant un jet de Comptabilité, les investigateurs remarqueront la note suivante :

8 Thompson chargées - 120 dollars, livrées à Pat M. Biederlaager Brewery

Clark est un petit bonhomme grassouillet et plutôt effacé. Il porte toujours le même costume fatigué et une casquette en laine qui protège son crâne chauve.

Il refusera de dire quoi que ce soit aux investigateurs, à moins que ceux-ci ne jouent les gros bras, ou ne parviennent à le convaincre qu'il ne risque rien - à part de gagner 1D6 x 10 dollars - en leur disant si c'est bien lui qui a vendu les tablettes à Digby et Huer.

Si nos amis infligent au receleur des blessures qui lui coûtent au moins 3 PdV (il n'en a que 11), ou qu'ils réussissent un jet de Marchandage ou de Baratin, ils parviendront à apprendre la vérité.

Jimmy Feeney avait besoin de liquide pour fuir la ville, c'est pourquoi il a vendu les tablettes à Clark pour 130 dollars; celui-ci les a ensuite proposées aux antiquaires, obtenant 130 dollars de Huer et 110 de Digby - Digby est plus dur en affaire, affirme le receleur d'un ton sérieux, en pinçant légèrement les lèvres.

Il est évident que les investigateurs ont besoin d'en savoir plus. Un jet de Marchandage ne leur apprendra rien de nouveau; mais s'ils emploient la force (-3 PdV pour Eddie), le receleur acceptera d'en dire plus - au risque de se faire descendre, affirme-t-il d'un ton geignard.

Il demande à nos amis de jurer sur la Vierge qu'ils ne révéleront à personne ce qu'il va leur confier : Jimmy a quitté la ville seul, Malone et le reste de la bande n'étaient pas avec lui; il avait eu des mots avec le chef du Gang Rouge. C'est la mère de Malone qui a donné les tablettes à Jimmy, pour qu'il puisse les mettre au clou et quitter rapidement la ville.

Daniels - ou n'importe quel investigateur, moyennant un jet de Connaissance réussi - sera étonné d'apprendre que la mère de Malone vit toujours.

Les journaux avaient en effet présenté le truand comme un orphelin élevé à la rude école de la rue.

Clark explique que lui et Malone ont grandi dans le même quartier et que son ami aimait sa mère au point de changer de nom lorsqu'il s'est lancé dans des affaires douteuses.

"Elle s'appelle Ma Murphy," dit-il aux investigateurs, "et si vous cherchez Jimmy, le plus simple est d'aller la trouver; mais, si vous voulez mon avis, méfiez-vous de cette femme..."

Clark en sait plus, un jet de Psychologie réussi l'apprendra vite à nos amis, mais même un passage à tabac dans les règles de l'art ne le déciderait pas à trahir son vieux copain Patrick Malone.

Ma Murphy

Ma Murphy

En sortant de la maison de Keyhole Eddie, les investigateurs remarquent une voiture noire, à conduite intérieure, qui démarre, tourne au coin de la rue et disparaît. La voiture a démarré au moment précis où ils franchissaient la porte; il ne peut s'agir d'une coïncidence. Moyennant un jet de Chance réussi, les investigateurs parviennent à rattraper le véhicule, immatriculé dans le Massachusetts et portant le numéro

UN MARCHAND D'OBJETS D'ART SAUVAGEMENT ASSASSINÉ.

Un honorable citoyen de Boston victime d'un crime atroce.

M. Bertram Digby, propriétaire des Digby's Colonial Galleries et ami de nombreuses personnalités de Boston, a été retrouvé mort la nuit dernière dans son magasin ravagé.

Des passants, alertés par les cris et les bruits sourds qui retentissaient dans la boutique fermée, avaient prévenu les forces de l'ordre; mais lorsque les policiers sont parvenus à défoncer la porte, ils n'ont pu que constater le décès.

La police s'étonne que le meurtrier ait pris le temps de s'acharner aussi violemment sur les objets exposés dans le magasin : une telle rage destructrice est rare dans ce genre de crime.

Le meurtrier s'est sans doute enfui par une bouche d'égout située près de la porte de derrière des Colonial Galleries (la lourde plaque protectrice a été retrouvée à côté du trou). Cela expliquerait pourquoi les passants ne l'ont pas vu quitter le magasin.

La vengeance serait à l'origine du crime. La police enquête dans les milieux artistiques et bohèmes de la ville.

M. Digby était âgé de 57 ans, il laisse derrière lui une veuve et trois orphelines.

12002. C'est visiblement un conducteur inexpérimenté qui se trouve au volant, mais le temps gris et les vitres étroites de la voiture empêchent nos amis de distinguer son visage. S'ils réussissent un jet de Conduite, ils peuvent cependant pousser le véhicule dans le fossé ou le prendre en filature. Si nos amis décident de suivre la voiture noire, celle-ci finira par s'arrêter devant le commissariat du quartier. Une vieille dame en descendra, apparemment terrifiée par la course poursuite, et montera les escaliers du poste de police d'un pas chancelant. Si les investigateurs décident de la suivre, les agents leur feront subir un interrogatoire de quatre heures, à la fin duquel Ma aura depuis longtemps filé. Bien entendu, les policiers n'acceptent de répondre à aucune question, et, s'ils insistent trop, nos héros risquent de passer la nuit au poste pour conduite imprudente et comportement suspect.

A supposer que les investigateurs poussent la voiture noire dans un fossé, ils découvrent à l'intérieur une vieille dame vêtue d'une robe à fleur et d'un manteau bon marché, qui se terre dans le siège conducteur en pleurnichant et en poussant de petits cris de souris apeurée. Avec sa silhouette replète et ses cheveux grisonnants, elle évoque une grand-mère ou une mère de famille on ne peut plus ordinaire. Aucun passant ne s'est approché, mais quelques curieux observent la scène depuis le fond de la rue. Demandez aux investigateurs ce qu'ils font. S'ils décident d'interroger la vieille dame, demandez un volontaire qui passera la tête par la vitre de la voiture pour questionner la conductrice.

Faites un jet POU contre POU sur la Table de Résistance (Ma Murphy a un indice de 21 pour cette caractéristique). Si l'investigateur échoue, la conductrice lui donne simplement l'impression d'une vieille dame terrifiée, dont les touchantes supplications éveillent en lui un sentiment de gêne et de culpabilité. S'il réussit son jet, il s'apercevra que son apparente vulnérabilité n'est qu'un masque derrière lequel se dissimule une volonté de fer et une arrogance malsaine. Cela dit, Ma Murphy peut fournir aux investigateurs des tas d'explications plausibles à son comportement, et nos amis peuvent fouiller sa voiture et son portefeuille, ils n'y trouveront aucun papier d'identité. Les investigateurs en seront sans doute réduits à lui demander son adresse ou à relever le numéro d'immatriculation du véhicule. En fin de compte, ils devront soit la kidnapper, soit se résigner à la laisser filer. Dans les deux cas, cela n'empêchera pas le drame qui doit se dérouler le soir même.

La Mort Frappe Trois Fois

Si les investigateurs passent la soirée ensemble, ils la consacrent à la lecture des journaux. S'ils se sont divisés en petits groupes, choisissez l'un des membres de l'équipe, à qui vous communiquerez les informations suivantes. L'édition du soir du *Leader* contient deux articles qui risquent d'intéresser nos amis, dont l'un en première page *(voir coupure de presse reproduite ci-contre et en annexe)*

Si les investigateurs se sont liés d'amitié avec le lieutenant McElroy ou un autre policier, un jet de Baratin réussi leur donnera accès à la boutique de Digby. Parmi les traces de sang et des objets brisés, il y trouveront les débris inutilisables de la tablette de pierre qu'Eddie Clark avait vendue à l'antiquaire. Les investigateurs ne découvriront aucun autre indice. Le talisman de cuir rouge est introuvable.

Le deuxième article intéressant que contient le *Leader* se trouve en page suivante *(voir coupure de presse reproduite ci-après et en annexe)*. Il se rapporte au suicide de Jimmy Feeney. Si nos amis décident d'enquêter sur la mort de ce dernier, ils ne découvriront rien de nouveau. Sa famille ignore tout de ses antécédents criminels et désire simplement obtenir une concession municipale; puisque le défunt ne peut être enterré religieusement. Libre au Gardien d'expliquer ce décès comme il le désire : Jimmy s'est peut-être bel et bien suicidé, ou bien il a été assassiné par Ma Murphy ou quelque sombre personnage étranger à l'affaire.

A peine a-t-il fini de lire son journal que l'investigateur entend frapper à la porte. Un inoffensif jeune homme lui tend une enveloppe de format administratif et lui demande de signer un reçu, espérant visiblement recevoir un pourboire.

L'enveloppe contient sept feuilles de papier, dont six vierges, et un talisman de cuir rouge identique à ceux reçus par Huer et Digby. Sur la septième page, on a griffonné un court message *(voir "Le Message Mystérieux" page suivante et en annexe)*. Si l'investigateur parvient à rattraper le messager, il n'en tirera pas grand-chose : c'est une dame aux cheveux gris, très polie, qui lui a remis l'enveloppe et donné l'adresse du destinataire.

L'énigmatique message comporte une adresse correspondant à un appartement située dans un quartier résidentiel plutôt chic. L'écriture et le style de la lettre laissent penser qu'elle a été rédigée par une personne instruite. Le papier utilisé est de bonne qualité.

C'est Ma Murphy qui a imaginé ce subterfuge pour introduire un talisman dans l'appartement des investigateurs. Comme le pensait la vieille dame, le Démon Noir est maintenant prêt à frapper. C'est lui qui a sauvagement assassiné Digby la nuit précédente, et, chose plus importante (que Ma Murphy découvrira en visitant sa boutique maintenant laissée sans surveillance), c'est lui qui a réduit en miettes la tablette de pierre - dieu merci, c'était celle correspondant au sort d'invocation du monstre.

Cette nuit, le Démon Noir a de nouveau le choix entre deux cibles potentielles (puisque Ma Murphy vient de lui désigner

SUICIDE D'UN MEMBRE PRÉSUMÉ DU GANG ROUGE

PHILADELPHIE – On a retrouvé aujourd'hui le corps de James Corcoran "Jimmy" Feeney, membre présumé du tristement célèbre Gang Rouge de Boston. Il s'agit apparemment d'un suicide.

Feeney, dont la police confirme qu'il logeait au Quaker Arms, semble s'être volontairement empoisonné. Le coroner a précisé que la mort, due à l'absorption de cyanure mêlé à du whiskey, avait été instantanée. La police de Boston estime peu probable que le Gang Rouge ait réussi à quitter la ville. "Nous les tenons dans les mailles de notre filet," a déclaré le lieutenant McElroy. "Nous demandons à tous les citoyens de nous aider à retrouver ces dangereux assassins afin qu'ils soient jugés."

Malgré ses 24 ans, Feeney avait un impressionnant casier judiciaire. Sa famille, installée à Bolton, Massachusetts, a réclamé le corps.

de nouvelles victimes en la personne des investigateurs). Il y a 50 % de chances qu'il s'introduise dans la Boston Arte Shoppe pour assassiner Huer, avaler le talisman et détruire la deuxième tablette. Il y a également 50 % de chances qu'il s'en prenne aux investigateurs, attiré par le talisman que ces derniers viennent de recevoir. S'il choisit Huer comme première victime, les investigateurs bénéficieront d'un sursis de 24 heures. Si Huer a déjà fui la ville, le monstre attaquera nos amis en premier, car ils constitueront la cible la plus proche.

Arrivé à ce stade de l'aventure, nous conseillons au Gardien de déterminer lui-même la suite des événements plutôt que de s'en remettre aux dés.

Chaque fois qu'un talisman attire le Démon Noir hors de sa tanière, le risque s'accroît que le monstre s'en prenne à ceux qui le manipulent et non au porteur des talismans (n'oubliez pas que c'est Ma Murphy qui a confectionné les triangles de cuir rouge, même si c'est à l'origine son fils qui a invoqué le Démon Noir). La vieille dame sait donc qu'elle ne pourra pas utiliser son subterfuge un nombre illimité de fois.

Si l'investigateur qui a reçu le message de Ma Murphy consulte l'annuaire, il s'apercevra vite que la mystérieuse demoiselle Millen n'a pas le téléphone. S'il décide de se rendre sur-le-champ à l'adresse indiquée (ce qui est peu probable car il n'est guère convenable de se rendre chez une femme seule au milieu de la nuit), il découvrira qu'aucune demoiselle Millen n'y habite. Que l'investigateur vérifie immédiatement ou non les informations fournies par la lettre, il est possible que le Démon Noir l'attaque dans la nuit (déterminez l'heure de manière à accentuer l'aspect dramatique de la scène).

L'attaque du démon noir : Le monstre est couvert d'une épaisse fourrure noire. Il a deux yeux verts phosphorescents, un groin rappelant celui d'un porc, et ses crocs et ses griffes sont ceux d'un redoutable prédateur. Il n'aime guère s'exposer à la lumière, bien que celle-ci ne lui cause aucun mal. Le Démon Noir est insensible aux balles et plus généralement aux blessures physiques; il peut donc bondir à travers une fenêtre de l'appartement pour surprendre sa proie (entrée en matière assez spectaculaire que nous vous recommandons). Comme cette créature se déplace à la même vitesse qu'un humain, l'investigateur peut avec un peu de chance lui échapper.

LE MESSAGE MYSTÉRIEUX

UN AMI M'A CONSEILLE DE FAIRE APPEL A VOUS. JE VOUS EN SUPPLIE AIDEZ-MOI. J'AI REÇU UNE ENVELOPPE CONTENANT CE TALISMAN, ET ON M'A DIT QUE CELA SIGNIFIAIT LA MORT - MA MORT. JE VOUS EN PRIE, APPELEZ CHEZ MOI DEMAIN MATIN, LE PLUS TOT POSSIBLE. - Mlle MARJORIE MILLEN.

Mais elle ne se découragera pas et reviendra traquer sa proie nuit après nuit jusqu'à ce qu'elle ait atteint son but. Comme c'est le talisman qui lui désigne ses victimes, elle peut se matérialiser dans n'importe quel endroit, si lointain soit-il. Vu la perte de points de SAN qui résulte de chaque apparition du monstre, ses victimes sombreront vraisemblablement dans la folie avant d'être éliminées *(pour plus de renseignements sur le Démon Noir, consultez les caractéristiques des personnages non-joueurs page 92).*

Si plusieurs investigateurs se trouvent dans la pièce à son arrivée, le monstre s'en prend d'abord à celui qui a reçu le talisman; une fois celui-ci éliminé, il attaque tous les personnages se trouvant à portée de griffes, épargnant seulement ceux qui restent immobiles. Il disparaît normalement au bout de quelques minutes. S'il parvient à éliminer sa proie désignée et ne perçoit aucun mouvement dans la pièce, il s'évanouit aussitôt dans la nuit. Lorsqu'il attaque, le Démon Noir utilise essentiellement ses crocs et ses griffes, s'acharnant sur le corps de sa première victime jusqu'à ce qu'il soit réduit en lambeaux avant de s'en prendre à une deuxième proie. Toute agression physique détourne automatiquement son attention, de sorte qu'un investigateur courageux peut quand il le veut attirer le monstre sur lui.

La Mort Frappe De Nouveau

Plusieurs jours s'écouleront sans doute avant qu'on ne l'apprenne, mais Ma Murphy est retourné chez Keyhole Eddie quelques heures après sa rencontre avec les investigateurs. Son fils avait soi-disant quelque chose à vendre au receleur. Fouillant dans son gros sac à main, elle en a tiré un calibre 38 à silencieux et a mis fin à la carrière de Clark en lui tirant quatre balles en pleine poitrine, presqu'à bout portant. Comme les clients habituels du receleur, elle est ensuite sortie par la porte de derrière, de sorte que personne ne l'a vue. Si les investigateurs retournent sur place, ils trouveront la porte entrouverte et n'auront aucun mal à pénétrer dans la maison.

S'ils sont restés chez Clark, ils seront témoins du meurtre et pourront sans doute épingler Ma Murphy sur place. Attention, ce n'est pas sans risque *(voir les caractéristiques de Ma en page 92).* Si nos héros parviennent à maîtriser la vieille dame et préviennent aussitôt la police, les inspecteurs reconnaîtront le revolver utilisé par le Gang Rouge dans nombre de ses crimes, et le test de la paraffine révélera des traces de poudre sur les mains de Ma Murphy. Si les policiers parviennent par la suite à retrouver la bande de criminels, ils pourront utiliser la vieille dame pour persuader Malone de se rendre sans opposer de résistance.

La Recherche De Ma Murphy

Jusqu'ici, les investigateurs n'ont guère d'informations concernant la mère de Malone. Ils viennent d'apprendre son existence par Keyhole Eddie Clark et connaissent

seulement son apparence physique et le numéro d'immatriculation de sa voiture. Cependant, contrairement à Mlle Millen, Ma Murphy a le téléphone et il n'est pas difficile de retrouver son adresse.

Quand ils connaîtront cette adresse, les investigateurs ne seront guère avancés : la vieille dame n'a apparemment commis aucun crime, sinon celui de protéger son fils de la police - attitude qu'approuveraient la plupart des gens, y compris le procureur de la République!

Ma Murphy habite un appartement de cinq pièces dans un quartier respectable du Sud de Boston. Son fils a contribué à la décoration des lieux en lui offrant de beaux meubles et des bibelots en porcelaine de Chine. Napperons et dentelles abondent. La vieille dame dispose d'un petit jardin derrière la maison (moyennant un jet d'Occultisme réussi, les investigateurs reconnaîtront des plantes utilisables pour concocter des filtres magiques). Face à nos amis, Ma adopte aussitôt son personnage de vieille dame à plaindre, mais la crainte de voir son fils capturé et la menace du Démon Noir la rendent anxieuse et peu crédible. Moyennant un jet de Psychologie réussi, les investigateurs s'apercevront qu'elle en sait bien plus qu'elle ne veut le faire croire.

Si les investigateurs fouillent l'appartement, ils découvriront pas mal d'indices intéressants. Une pièce entière est consacrée aux sciences occultes et au Mythe de Cthulhu. On y trouve de vieilles lettres, des journaux de voyages, des grimoires et d'autres documents remontant à l'époque des premiers colons. Il y a aussi une transcription incomplète de la traduction anglaise du *Livre d'Eibon*.

Plusieurs étagères sont occupées par des herbes séchées, des fioles de potions diverses, des grigris et des amulettes magiques. Un grand pentagone est gravé sur le sol. Un poignard dont la lame de 30 cm est couverte de runes et de signes mystérieux est posé sur la table (avec un jet de Mythe réussi, les investigateurs découvriront qu'il s'agit vraisemblablement d'une arme magique; et si l'un des membres de l'équipe connaît le sort de la Lame Sacrée, il saura d'instinct que ce poignard peut blesser ou tuer des entités insensibles aux armes ordinaires). Un pistolet automatique calibre 38 équipé d'un silencieux est posé à côté du couteau; une expertise montrerait que c'est l'arme avec laquelle Eddie Clark a été abattu.

Si les investigateurs découvrent ses secrets et lui proposent un marché, la vieille dame leur dira tout ce qu'elle sait. Elle peut même fabriquer d'autres poignards magiques et aider nos amis à traquer le Démon Noir, à condition qu'ils lui promettent de laisser filer son fils. Malheureusement, la fabrication d'un poignard magique prend toute une journée, et le monstre n'est plus disposé à attendre.

Quoi qu'il arrive, Ma Murphy refusera de trahir son fils; elle est prête à aller en prison, voire à monter sur la chaise électrique, pour sauver Malone.

Sur La Piste Du Gang Rouge

A tout moment, vous pouvez annoncer aux joueurs que la police vient de localiser Malone et sa bande. Comme toute la Nouvelle-Angleterre a participé à cette chasse à l'homme, cela n'a rien d'improbable. Les investigateurs peuvent s'ils le veulent participer à l'assaut de la Biederlaager Brewery - une brasserie désaffectée qui sert de planque au Gang Rouge. Si les joueurs ont envie d'une bonne fusillade, c'est l'occasion rêvée.

Si nos héros ont conclu un marché avec Ma Murphy pour éliminer le Démon Noir, ils se retrouvent automatiquement du côté des gangsters et courent de sérieux risques d'être arrêtés et emprisonnés pour avoir tenté d'aider les truands à échapper à la police.

S'ils restent du côté des justiciers, ils peuvent apprendre où se cache Malone en montant une planque devant l'appartement de Ma Murphy. Le chef du Gang Rouge ne peut aller voir sa mère, mais celle-ci lui rend visite toutes les semaines, lui amenant chaque fois un panier de fruits frais et de gâteaux maison.

La note griffonnée sur le livre de compte d'Eddie Clark peut aussi permettre à nos héros de localiser la planque de Malone et de sa bande.

Le Gang Rouge Aux Abois

Cinq membres du célèbre Gang Rouge sont encore vivants : Patrick Malone, Ice Pick Callaghan, Hannibal Barlow, Capper Joyce et Ross McMahon. Ils se terrent dans une fabrique de bière depuis longtemps fermée, que Malone a rachetée il y a plus d'un an. Le bâtiment est protégé par de hautes grilles qui empêchent les enfants et les clochards d'y pénétrer. Mais ces grilles n'arrêteront pas la police, et les truands savent que des agents ont déjà fouillé des planques potentielles de ce genre dans tout Boston.

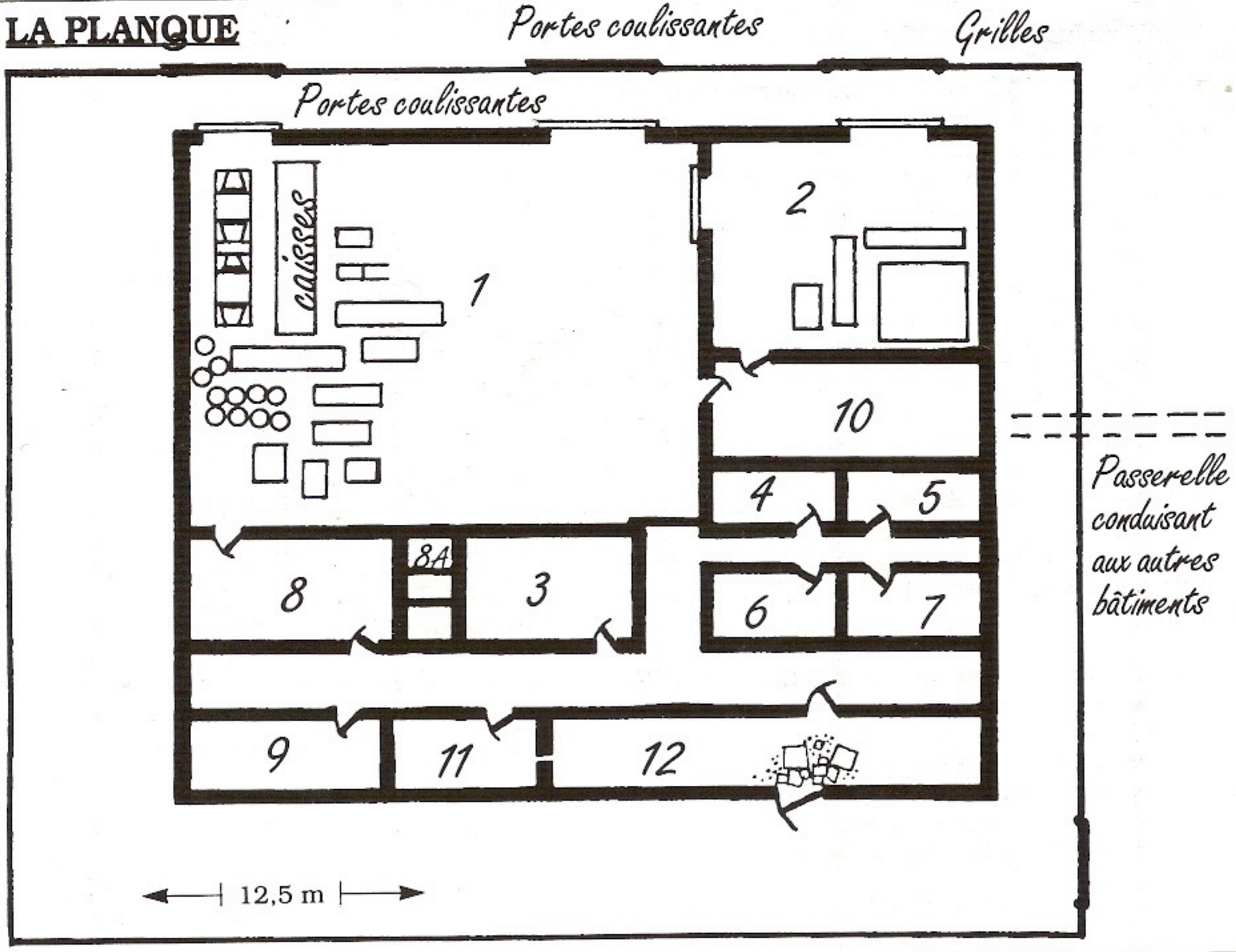
Les photos de McMahon qui ont paru dans la presse n'étaient pas très ressemblantes, c'est donc lui qui sort acheter les vivres et les journaux.

Pour les truands, ces derniers sont vite devenus plus importants que la nourriture. Chaque jour, Malone et ses acolytes y trouvent leurs portraits robots et le récit de leurs crimes. Ils comparent longuement les photos des uns et des autres. Contraints à l'inactivité, ils trouvent quelque réconfort à lire et relire les récits de leurs "hauts faits". Si les journaux cessent de parler d'eux, ils finiront par tenter leur chance chacun de leur côté ou par s'entre-tuer.

Le Gang Rouge s'est installé dans une série de petits bureaux situés dans le bâtiment le plus ancien de la brasserie. Les truands ont couvert les vitres de toutes les fenêtres de papiers d'emballage, afin que la police ne soit pas alertée par la lumière. Par contre, ils ont oublié de masquer les verrières du toit. Il y a toujours un homme de garde, relayé toutes les quatre heures par l'un de ses camarades; il se contente de faire les cent pas dans le bâtiment, soulevant parfois un coin de papier d'emballage pour voir si des policiers ne rôdent pas dans le quartier. Si les forces de l'ordre cernent la brasserie, les truands ne pourront de toutes manières pas faire grand-chose; mais ça ne les empêche pas de continuer à jouer les gros bras pour se remonter le moral. Le plan ne représente pas toute la brasserie : les cuves, la salle de mise en bouteille, le principal entrepôt et les quais de chargement se trouvent à l'Est des locaux schématisés. Si vous souhaitez utiliser toute la brasserie pour mettre en scène l'assaut des forces de police, précisez qu'une passerelle relie la planque proprement dite (située au premier étage) aux autres bâtiments de l'usine. Les truands ne se séparent jamais de leurs pistolets. En cas d'attaque, ils leur faut 1D6 rounds de combat pour aller chercher et charger leurs mitrailleuses et leurs fusils de chasse.

Pièce 1 : Petit entrepôt annexe. Les gangsters peuvent se mettre à couvert derrière les caisses qui sont restées là. Les deux voitures noires qu'ont utilisées Malone et ses hommes pour s'enfuir après la tuerie de King of Ireland Place sont cachées derrière une haute pile de cageots; leurs réservoirs sont pleins et les truands ont prévus des jerricans d'essence.

LA PLANQUE



Pièce 2 : Sorte de débarras.

Pièce 3 : Ancien bureau. Il y reste encore quelques tables et trois ou quatre chaises.

Pièce 4 : A l'exception de deux canapés moisis, cette pièce est vide; si les truands capturent des prisonniers, c'est là qu'ils les enfermeront.

Pièce 5 : C'est ici que dort Ross McMahon; il s'est fait un lit en récupérant de vieilles caisses et du papier d'emballage.

Pièce 6 : "Chambre" de Capper Joyce; le sol est couvert de linge sale et de vieux journaux: il est impossible de se déplacer silencieusement dans cette pièce.

Pièce 7 : "Chambre" d'Ice Pick Callaghan. Comme Barlow, il a réussi à fourrer plusieurs sacs de voyage dans les voitures du gang avant de prendre la fuite; un de ces sacs contient des coupures de journaux relatant ses crimes les plus récents.

Pièce 8 : "Chambre" de Patrick Malone. Un canapé de cuir tout défoncé est appuyé contre l'un des murs; le lit dissimule une latte de plancher déclouée, sous laquelle Malone a caché des billets de 20 et de 100 dollars. Au total, il y a là près de 10 000 dollars.

Pièce 8A : Minuscule cabinet de toilette crasseux.

Pièce 9 : C'est la pièce où dort Hannibal Barlow. Il y a là une valise contenant une tenue de policier complète, un revolver réglementaire, un passeport canadien et d'autres faux papiers au nom d'Horace Belderbich.

Pièce 10 : Lorsque les membres du gang sont d'humeur sociable, c'est là qu'ils se retrouvent pour causer, affalés à même le sol ou sur des caisses de bière. Il y a même une petite plaque chauffante, sur laquelle ils peuvent réchauffer des boîtes de conserve ou faire du café.

Pièce 11: Cette pièce est vide. Les truands ont percé une sorte de meurtrière dans le mur mitoyen du hall d'entrée, qu'ils peuvent ainsi "couvrir" avec une mitrailleuse.

Pièce 12: Le hall d'entrée. La porte donnant sur l'extérieur est particulièrement résistante (FOR 32). Les gangsters l'ont calée avec une pile de caisses, de sorte qu'il faut la défoncer pour pouvoir pénétrer dans le hall.

Patrick Malone

Malone est un homme encore jeune, de carrure et de taille moyennes. Il porte des costumes de bonne coupe et des chaussures coûteuses. Son visage rayonne de confiance en soi et d'arrogance.

Il n'a plus que quatre hommes sous ses ordres et passe le plus clair de son temps à faire les cent pas dans la planque en jouant les gros bras et en racontant des histoires aux uns et aux autres pour entretenir le moral de ses troupes.

Sinon, on le trouve dans son lit, tremblant de peur au souvenir de la terrible apparition du Démon Noir.

Les visites de sa mère lui sont précieuses, c'est peut-être la dernière chose qui l'empêche de sombrer totalement

Patrick Malone

dans la folie. Le Gardien peut s'écarter un peu du portrait ci-dessus et décréter que Malone ne s'est pas encore remis du choc causé par l'apparition du monstre.

Dans ce cas, le truand développe une sorte d'agoraphobie qui se traduit par la curieuse habitude de porter constamment un chapeau, à l'intérieur comme à l'extérieur, de jour comme de nuit, et jusque dans son lit.

Malone espère encore vaguement que sa mère pourra le tirer de ce mauvais pas, mais il n'y croit plus beaucoup. De plus, vu le résultat du premier "coup de main" qu'elle lui a donné, il se demande si ce serait vraiment souhaitable.

Le truand n'en conserve pas moins dans son portefeuille le bout de papier où est inscrite la formule d'invocation du Démon Noir.

FOR 13	CON 13	TAI 13	INT 12	POU 17
DEX 12	APP 14	EDU 7	SAN 15	PdV 13

Bonus aux Dommages: +1D4
Armes : Coup de Poing 55%, dommages 1D3+1D4
Revolver cal.45, 30%, dommages 1D10+2
Mitraillette Thompson 25%, dommages 1D10+2 (arme à rafales)
Compétences : Marchandage 35%, Mythe de Cthulhu 5%, Crédit 3%, Baratin 65%, Eloquence 5%, Psychologie 20%, Discrétion 40%.

Capper Joyce

Capper Joyce

Cet homme aux cheveux blond-roux, d'une incroyable laideur, a une véritable passion pour les armes; il s'entraîne d'ailleurs régulièrement au tir (voir ses compétences). Lorsqu'il n'est pas en train d'utiliser ses meurtriers joujoux, il les astique avec amour.

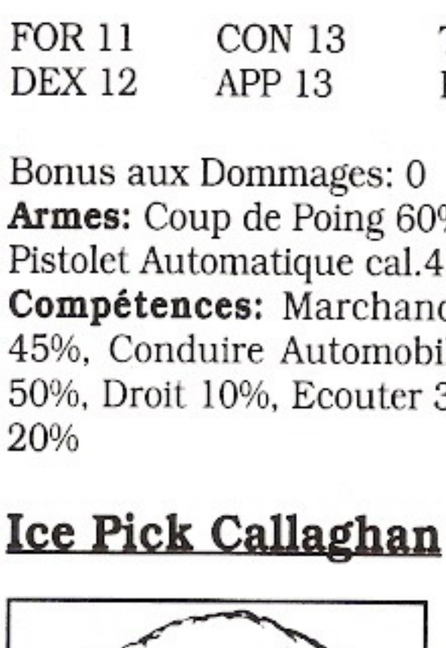
C'est lui qui a commis la plupart des crimes imputés au Gang Rouge avant la tuerie de King of Ireland Place. Ces meurtres ne l'empêchent pas de dormir la nuit, mais il a le sommeil léger : il ne veut pas qu'on puisse le prendre par surprise.

Capper n'a pas vu le Démon Noir, mais il était déjà à moitié fou quand il est entré dans la bande de Malone.

FOR 14	CON 10	TAI 12	INT 10	POU 13
DEX 15	APP 7	EDU 6	SAN 11	PdV 11

Bonus aux Dommages: +1D4
Armes : Coup de Poing 60%, dommages 1D3+1D4
Fusil de Chasse à canon scié cal.12,55% Revolver cal. 45, 65 %, dommages 4D6/1D6
Mitraillette Thompson 45%, dommage 1D10+2 (arme à rafales)
Compétences : Marchandage 40%, Mythe de Cthulhu 5%, Crédit 3%, Baratin 65%, Eloquence 5%, Psychologie 20%, Discrétion 40%.

Hannibal Barlow



Hannibal Barlow

Il cache généralement ses cheveux rebelles, d'un roux flamboyant, sous une casquette en laine. Il est loin d'être bête, mais il met son intelligence au service du crime et du vice. Son tempérament emporté l'entraîne souvent dans des bagarres, où il n'a pas toujours le dessus. Barlow est le "cerveau" de la bande, et c'est à lui que le Gang Rouge doit les plus gros coups qu'il a réussis.

Il a eu la présence d'esprit d'emporter avec lui une tenue complète de policier (badge réglementaire compris). Si les choses tournent mal, il a bien l'intention de la revêtir, quitte à trahir ses complices pour s'enfuir en profitant de la confusion.

FOR 11	CON 13	TAI 13	INT 17	POU 11
DEX 12	APP 13	EDU 9	SAN 51	PdV 13

Bonus aux Dommages: 0
Armes: Coup de Poing 60%, dommages 1D3
Pistolet Automatique cal.45, 34%, dommages 1D10+2
Compétences: Marchandage 40%, Ouverture de Coffres 45%, Conduire Automobile 60%, Electricité 20%, Baratin 50%, Droit 10%, Ecouter 35%, Pickpocket 25%, Psychologie 20%

Ice Pick Callaghan

Ice Pick Callaghan

Plus petit que les autres membres de la bande, Ice Pick a le regard vif et nerveux, et les cheveux raides, légèrement clairsemés. C'est lui qui, accompagné de McMahon se chargeait de racketter les commerçants pour le compte du Gang Rouge. Lors des premières "tournées d'encaissement", McMahon malmenait un peu ses "clients" tandis qu'Ice Pick les menaçait de son calibre 38. Si les victimes tardaient à payer, le colosse les ceinturait et laissait Callaghan "s'amuser un peu". Lorsqu'elles refusaient purement et simplement de s'exécuter, le petit homme leur enfonçait son pic à glace en plein cœur, méthode "propre" qui évitait de répandre trop de sang.

FOR 11	CON 9	TAI 9	INT 12	POU 10
DEX 13	APP 9	EDU 5	SAN 14	PdV 9

Bonus aux Dommages : 0
Armes : Coup de Poing 51%, dommages 1D3

Pic à Glace 65%, dommages 1D4 (peut empaler)
Poignard 45%, dommages 1D4+2
Revolver cal.38, 30%, dommages 1D10
Fusil de Chasse à canon scié cal.12, 35%, dommages 4D6/1D6
Compétences : Marchandage 40%, Conduire Automobile 44%, Baratin 48%, Se Cacher 15%, Ecouter 35%, Lancer 75%

Ross MacMahon

Ross Mac Mahon

Ross est l'armoire à glace de la bande. Il accompagnait souvent Ice Pick dans ses tournées d'encaissement. Il a beau être le plus âgé de la bande, il ne brille ni par sa sagesse, ni par son intelligence.

FOR 17	CON 15	TAI 17
INT 8	POU 10	
DEX 9	APP 8	EDU 4
SAN 38	PdV 16	

Bonus aux Dommages: +1D6
Armes: Coup de Poing 80%, dommages 1D3+1D6
Coup de Pied 60%, dommages 1D6+1D6
Lutte 55%
Chaîne de Remorquage 45%, dommages 1D8+1D6
Revolver cal.45, 30%, dommages 1D10+2
Fusil à Pompe cal.12, 35%, dommages 4D6/2D6/1D6
Compétences: Grimper 45%, Esquiver 35%, Conduire Automobile 21%, Intimidation 42%

A La Poursuite Du Démon Noir

L'intrigue peut avoir suivi différents développements. Première possibilité : la police a cerné la brasserie. Peut-être voudrez-vous accentuer encore le suspense en faisant intervenir le Démon Noir au beau milieu de la fusillade (Malone l'a invoqué une deuxième fois). Cette fois, le monstre n'épargnera pas le chef du Gang Rouge. Si les investigateurs abandonnent là les corps déchiquetés et les malheureux que la terrible apparition a rendus fous, pour suivre les empreintes sanglantes du monstre, ils se retrouveront dans les égouts de Boston.

Deuxième possibilité : Ma Murphy, folle de douleur et se sachant condamnée, utilise un talisman pour attirer sur elle la colère du monstre. La vieille dame meurt, ou bien nos héros abattent le monstre en utilisant ses armes magiques avant de livrer la mère de Malone à la justice du Massachusetts.

Troisième possibilité : les investigateurs traquent le Démon Noir dans les égouts après le meurtre d'Anthony Huer (les notes ci-dessous décrivent la course poursuite).

Les égouts de Boston sont plongés dans l'obscurité. Il y fait froid et humide, et il s'en dégage une puanteur presque insupportable. On distingue aujourd'hui les "conduits d'écoulement", où se déversent les eaux usées après traitement, et les égouts proprement dits qui canalisent les résidus ménagers et industriels. A l'époque où se déroule cette aventure, on est loin de songer à de telles nuances : les eaux usées courent dans tous les conduits. Les investigateurs vont devoir patauger dans les déchets les plus divers.

La piste du monstre mène à une bouche d'égout dont la plaque a été écartée; il y a une empreinte sanglante juste à côté du trou. Nos amis descendent l'échelle métallique et se retrouvent dans une eau fétide, charriant toutes sortes d'immondices, leur arrivant jusqu'aux genoux. Les parois du conduit, faites de blocs de pierre, de briques effritées et de béton à demi désagrégé, sont distantes d'environ deux mètres.

Demandez de temps à autres aux joueurs d'effectuer des jets de CON pour voir si leurs personnages parviennent à surmonter leur nausée. Des rats sont tapis dans les moindres recoins; leurs yeux rouges luisent dans l'obscurité.

Une fois arrivés au bas de l'échelle, les investigateurs percevront des effluves douceâtres et nauséabonds qui tranchent de la franche puanteur des égouts.

C'est l'odeur du Démon Noir. Si nos héros se fient à leur nez - et aux cadavres de rats déchiquetés qu'ils trouvent parfois sur leur chemin - ils ne devraient avoir aucun mal à suivre la piste du monstre. Assurez-vous par contre qu'ils notent bien leur itinéraire, ou qu'ils utilisent avec succès leur compétence en Dessin de Cartes. Si le Gardien veut accélérer les choses, il peut aussi demander un jet de Piste, mais dans tous les cas de figures, les investigateurs finiront par se trouver nez à nez avec le Démon Noir.

A moment donné, nos héros distingueront un objet assez volumineux flottant à la surface de l'eau trouble. A la lueur de leurs lampes torches, ils reconnaîtront le corps d'un égoutier qui a eu la malchance de se trouver sur le chemin du monstre. Le malheureux n'est pas mort depuis longtemps, mais, déjà, des rats sont perchés sur son cadavre qu'ils grignotent allègrement. Cette vision d'horreur coûte 1/1D6 points de SAN aux investigateurs.

Si les investigateurs n'ont pas tourné les talons, ils découvriront bientôt une large fissure dans la paroi gauche de la galerie. Ce passage latéral est obstrué par de la boue, des déchets divers et des indices difficiles à identifier. En y regardant de plus près, nos héros s'apercevront qu'il s'agit de corps atrocement mutilés qu'on a entassés pêle-mêle (s'ils ont déjà découvert le cadavre de l'égoutier, ils ne perdent qu'1/1D4 points de SAN; dans le cas contraire, cette vision d'horreur leur coûte chacun 1/1D6 points de SAN). Visiblement, les corps sont là depuis assez longtemps, ils sont à demi décomposés et la puanteur qu'ils dégagent est à peine supportable (demandez des jets de CONx5).

Si les investigateurs dépassent la lézarde sans s'arrêter, ils s'apercevront vite que l'odeur du Démon Noir devient moins forte puis disparaît.

Si nos héros se mettent en devoir de dégager la fissure, ils noteront bientôt que l'obscurité s'épaissit autour d'eux, malgré les torches et les lampes tempête. Dans les ténèbres de plus en plus denses, l'empilement de cadavres cède enfin avec un bruit sinistre, et nos amis discernent vaguement la silhouette du monstre gesticulant.

Sa seule vue coûte aux malheureux 1D10/1D100 points de SAN; il y a donc de bonnes chances qu'au moins la moitié des investigateurs prennent sans plus tarder leurs jambes à leur cou.

Ceux qui décident de tenir bon ont tout intérêt à posséder des armes magiques ou à connaître des sorts puissants. Le Démon Noir est en effet insensible aux armes ordinaires. La fissure est juste assez large pour que trois de nos héros puissent combattre le monstre de front. Seul point positif pour eux : l'immonde créature s'immobilise tous les 1D3 rounds pour protéger ses yeux de l'éclat des lampes (si les investigateurs ne les ont pas lâchées!).

Si nos amis sont entrés dans les égouts dans la journée, ils ont de bonnes chances de trouver rapidement une sortie

DÉLIQUESCENCE

Un Nouveau Sort Du Mythe

Ce sort permet de neutraliser une cible unique sans que celle-ci en garde de séquelles (si ce n'est une perte de points de SAN consécutive au traumatisme). Le personnage qui lance le sort perd 3 Points de Magie et 1 point de SAN. Procédez à un jet de dé sur la table de résistance, en vous basant sur les Points de Magie de l'agresseur et de sa victime. Si le jet réussit, le sort commence à agir après un round : la victime ressent alors une douleur paralysante, son visage et ses mains se couvrent de cloques suppurantes, ses yeux injectés de sang deviennent aveugles. Ces symptômes durent pendant 1D6 rounds de combat, après quoi la victime retrouve la vue. Au bout de 10+1D20 minutes, elle est presque entièrement remise et peut reprendre une activité normale. Les cloques suppurantes se résorbent dans les heures qui suivent, et au bout de 24 heures il ne reste plus sur sa peau que de petites marques blanchâtres. La victime du sort perd 0/1D4 points de SAN.

débouchant à la lumière du jour (probabilité égale à 5 fois leur DEX). Le Démon Noir, hésitera a la vue du soleil et renoncera finalement à les poursuivre. Si par malchance il fait nuit, rien n'arrêtera cet avatar de Nyarlathotep, pourtant bien moins puissant que ses frères.

Le Dénouement De L'Aventure

Les investigateurs conservent les 1500 dollars que leur a remis Daniels, même s'ils n'ont pas réussi à le faire réembaucher par Webb (ce serait tout à fait improbable : le rédacteur en chef est décidé à camper sur ses sages positions).

Si le journaliste sort vivant de cette aventure et parvient à faire admettre que ses théories étaient justes, accordez 1D2 points de SAN à chacun de nos héros.

Si les investigateurs ont contribué à la capture des membres du Gang Rouge, ils ont droit à la prime de 4 381 800 dollars - qu'il leur faudra sans doute partager avec Daniels et d'autres personnages (veillez à ce que leur part du "gâteau" reste modeste, surtout si vous n'avez pas inclus cette aventure dans une campagne).

La capture des truands ne leur vaut par contre aucun point de SAN supplémentaire : ils n'ont fait que leur devoir de bons citoyens.

Si nos amis ont découvert les liens qui existaient entre Ma Murphy, Malone, les deux antiquaires et le Démon Noir, accordez à chacun d'eux un bonus d'1D6 points de SAN.

S'ils ont réussi à faire face au monstre et à l'éliminer, entreprise pour le moins courageuse, accordez aux survivants 2D6 points de SAN supplémentaires.

S'ils sont parvenus à chasser le Démon Noir de notre planète au moyen de quelque sort, ils ont chacun droit à un bonus de 1D6 points de SAN.

S'ils n'ont rien compris à l'intrigue et n'ont atteint aucun de leurs objectifs, Ma Murphy envoie un dernier talisman à Jeffrey Daniels avant qu'elle et son fils ne soient éliminés par le monstre. Le seul héros positif de l'histoire se fait à son tour déchiqueter par le Démon Noir, et nos héros perdent 1D6 points de SAN en l'apprenant.

CARACTERISTIQUES DES PERSONNAGES NON-JOUEURS

JEFFREY DANIELS (REPORTER)

FOR 12	CON 13	TAI 11	INT 14	POU 8
DEX 14	APP 12	EDU 14	SAN 50	PdV 12

Bonus aux Dommages: 0

Armes : Coup de Poing 60%, dommages 1D3

Compétences: Marchandage 30%, Baratin 40%, Journalisme 24%, Eloquence 30%, Photographie 25%.

MA MURPHY

FOR 10	CON 16	TAI 10	INT 13	POU 21
DEX 11	APP 10	EDU 8	SAN 15	PdV 13

Bonus aux Dommages: 0

Armes : Revolver cal.38, 35%, dommages 1D10

Poignard Enchanté 30%, dommages 1D4+2 (que la victime soit un humain ou un monstre surnaturel)

Compétences: Lire/Ecrire Aklo 3%, Marchandage 55%, Botanique 35%, Crédit 20%, Mythe de Cthulhu 25%, Baratin 50%, Lire/Ecrire Latin 20%, Occultisme 45%, Pickpocket 30%, Psychologie 35%, Trouver Objet Caché 40%, Soigner Empoisonnement 30%.

Sorts : Bénir la Lame, Création de Talisman Rouge, Domination, Flétrissement, Signe de Voor.

LE DEMON NOIR

Avatar inférieur de Nyarlathotep

Cette créature couverte de fourrure noire a des yeux verts phosphorescents, un groin de sanglier, et les griffes et les crocs d'un redoutable prédateur. Elle craint la lumière bien que celle-ci ne lui fasse aucun mal. Elle obéit à des sorts d'invocation et de bannissement particuliers. On peut lui désigner des proies en envoyant à celles-ci des talismans de cuir rouge. A chaque utilisation d'un talisman de ce genre, il y a 5% de chances supplémentaires que le monstre se retourne contre ceux qui le manipulent (Malone au début de l'aventure, puis également sa mère). Pour le renvoyer dans son univers d'origine, on doit soit ramener ses points de vie à zéro, soit utiliser un sort de bannissement. Le monstre peut aussi échapper à notre espace-temps en éliminant ceux qui l'ont invoqué.

Ceux qui étudient le Mythe de Cthulhu confondent parfois le Démon Noir avec le Démon des Ténèbres, autre incarnation de Nyarlathotep, ressemblant physiquement à celle évoquée dans cette aventure, mais plus intelligente et plus malfaisante encore.

FOR 21	CON 19	TAI 19	INT 6	POU 20
DEX 15	PdV 19			

Déplacement : 8

Bonus aux Dommages : +1D6

Armure : Néant, mais cette créature est insensible aux armes ordinaires, sauf si elles ont été enchantées. Si on ramène ses Points de Vie à Zéro, elle ne meurt pas mais retourne dans sa dimension jusqu'à ce qu'on l'invoque de nouveau.

Armes : Griffes 30%, dommages 1D8+1D6

Crocs 25%, dommages 1D4+1D6

Compétences : Grimper 20%, Se Cacher 80%, Ecouter 70%, Discrétion 90%, Nager 50%, Suivre une Piste 99%

Sorts : Néant

Perte de Points de SAN : 1D10/1D100

Le Dieu blême

Où les investigateurs se trouvent confrontés à une terrible incarnation du mal en enquêtant sur une mystérieuse maison "hantée".

"Les sombres horreurs qui hantent et pervertissent la Terre depuis ses commencements sont nombreuses et polymorphes. Elles dorment sous les rocs que nul n'a retournés; elles s'insinuent dans la sève des arbres par les racines; elles rampent sous terre et au fond des océans; elles nichent dans le tréfonds de notre être, émergeant parfois des riches caveaux de bronze et des cercueils ensevelis sous l'argile brute. L'homme en connaît certaines depuis fort longtemps, mais d'autres, plus mystérieuses et plus terribles encore, attendent leur heure. Les plus sinistres, les plus répugnantes, ne se sont pas encore manifestées."

Necronomicon

Notes Sur Le Scénario

Dans cette aventure, les investigateurs vont devoir affronter directement un Grand Ancien; il n'est pas parmi les plus puissants, mais il serait bon que ses adversaires n'en soient pas à faire leurs premières armes. Par contre, l'effectif de l'équipe importe peu : si les investigateurs sont nombreux, ils risquent de se gêner ou de se faire des frayeurs en explorant les galeries souterraines; en contrepartie, ils auront plus de chances de rencontrer Eihort, le Grand Ancien qui hante ces lieux sinistres.

L'auteur de ce scénario s'est directement inspiré du dieu mineur décrit par Ramsey Campbell dans *Before The Storm*. Cela risque de vous poser quelques problèmes... Essayez de savoir si vos joueurs ont lu ce livre et, si vous avez affaire à des partenaires de jeu un peu puérils, procédez à de légères transpositions de manière à ce qu'ils ne puissent pas reconnaître l'entité décrite et qu'ils n'aient pas la tentation de "tricher" (vous pouvez par exemple parler de "vers" au lieu "d'essaims", expliquer que ces petites créatures sont noires et non blanches, qu'elles surgissent exclusivement de la tête, des mains ou des entrailles de leur victime, etc...) Cette aventure commence en Nouvelle-Angleterre et se termine de l'autre côté de l'Atlantique, en Angleterre. Si vous l'incluez dans une campagne et que les investigateurs ont déjà des connaissances au Royaume-Uni, celles-ci pourront peut-être les héberger jusqu'au début de l'aventure suivante. S'ils ne connaissent personne sur place, réfléchissez à la manière dont ils occuperont leur temps dans l'intervalle (n'oubliez pas qu'il leur faudra sans doute se procurer de l'argent et d'autres vêtements que ceux qu'ils auront portés dans les galeries souterraines).

Bien que le Gloucesterchire soit une région rocailleuse et peu hospitalière, on y trouve quelques villes et de nombreuses bourgades. Parmi celles qui existent réellement, citons Berkeley (où courent encore des légendes sur Byatis), Bristol et Tewkesbury. Quant aux sites empruntés à la littérature du Mythe, les plus importants sont Brichester (proche du lac où demeure Glaaki), Temphill (où se perpétue le culte de Yog-Sothoth), Camside et Goatswood (site privilégié pour les sinistres rites des adorateurs de Shub-Niggurath).

Si le Gardien s'intéresse aux phénomènes étranges constatés dans la région, il aura tout intérêt à lire les ouvrages de Ramsey Campbell (et en particulier *Cold Print*).

Nous n'avons pas tenté d'établir de liens précis entre ce scénario et d'autres légendes du Mythe : le labyrinthe n'a aucune raison particulière d'être relié à Camside, et il est permis de penser qu'Eihort a créé des Portails donnant sur d'autres lieux. Libre à vous d'improviser en fonction de vos désirs personnels.

L'aventure commence près de la résidence d'un des investigateurs. Stuart David Cabot-Jenkins a jusqu'ici réussi à retarder l'éclosion de l'essaim qu'Eihort a implanté en lui et qu'il a tenté de libérer prématurément afin que le jeune homme ne puisse parler. Cabot-Jenkins fait appel aux services d'un des investigateurs, qu'il connaît de réputation (il s'agira de préférence d'un personnage possédant une bonne connaissance des sciences occultes et qui a publié un ouvrage sur le sujet).

Informations Destinées Au Gardien.

Dans cette aventure, nous avons situé la maison de Martensen près d'Arkham, mais elle pourrait se trouver dans n'importe quelle région de Nouvelle-Angleterre fournissant un cadre propice pour une histoire d'horreur.

John Martensen a construit cette bâtisse en bois en 1840, après avoir émigré d'Angleterre, où ses voisins de Camside menaçaient de le lyncher pour sorcellerie. Après avoir emménagé dans le Massachusetts, il s'est empressé de reprendre son étude du Mythe de Cthulhu, renouant aussitôt avec son ancien "protecteur" Eihort, Dieu du Labyrinthe.

Martensen n'avait pas accepté le Marché d'Eihort (pour plus de détails, voir page 104), mais il fournissait des victimes au Grand Ancien, en échange de quoi celui-ci lui enseignait des secrets de sorcellerie - c'est d'ailleurs parce qu'il essayait de les mettre en pratique que Martensen a dû fuir l'Angleterre.

Une fois installé dans le Massachusetts, notre apprenti sorcier lance donc un sort de Contact avec Eihort, et l'entité lui répond par des instructions qu'elle lui transmet sous la forme de rêves.

Martensen doit, entre autres, créer un Portail reliant sa demeure à Camside, près du fleuve Severn, en Angleterre. Ce portail doit permettre au Grand Ancien de se procurer de nouvelles victimes et à Martensen de prendre, si nécessaire, la fuite.

Mais notre apprenti sorcier se fait vieux et il est de moins en moins à même de tenir ses engagements envers Eihort; celui se met donc en quête d'un nouveau "fournisseur". Martensen meurt en 1884, pendu pour sorcellerie. Le Grand Ancien espace ensuite ses visites dans le Massachusetts, où il capture cependant quelques-uns des clochards qui cherchent refuge dans la maison abandonnée.

En 1895, les Ramsey s'installent dans la maison, inoccupée depuis la mort de Martensen. Un an et demi plus tard, Marian Ramsey sort en courant de chez elle, hurlant que son mari et ses fils se sont faits dévorer par un ver géant. La police retrouve le corps d'Edgar, son conjoint, dans la cave de la maison; l'homme est à peine reconnaissable tant son cadavre est en piteux état. Ses deux fils sont étendus près de lui, couverts de sang et pareillement déchiquetés. Lors du procès, on conclut que Marian est l'auteur du triple meurtre. Le pied-de-biche retrouvé près des corps est présenté comme une preuve de sa culpabilité. La malheureuse est internée (quand les investigateurs commencent leur enquête, elle se trouve encore à Cambridge Grove, une "maison de repos" de Boston).

Or, Mme Ramsey était innocente. Edgar et les enfants avaient découvert le passage secret de la cave, et Eihort les attendait derrière. Alertée par les cris des malheureux, Marian avait saisi le lourd pied-de-biche et frappé le monstre jusqu'à ce qu'il lâche les corps qu'il était en train de dévorer. Tandis qu'elle se précipitait dans la rue en hurlant, Eihort s'était empressé de dissimuler le passage secret.

En 1904, la maison trouve un nouveau locataire en la personne de Hiram Crewe, auteur de plusieurs romans autobiographiques dans lesquels interviennent des forces surnaturelles, et qui aime à se faire appeler "roi des parapsychologues". A son arrivée sur les lieux, l'écrivain annonce publiquement qu'il se fait fort de résoudre l'énigme en moins d'un mois.

Au bout d'un mois, il déclare n'avoir détecté aucune force surnaturelle dans la maison; un an plus tard, il déménage pour aller s'installer à New York, où il disparaît en 1906. Comme il n'a rien publié après son déménagement, on ne dispose d'aucun témoignage sur son expérience dans la mystérieuse "maison hantée". En fait, Crewe avait lui aussi découvert les galeries secrètes creusées sous la maison et rencontré la terrible entité qui les avait construites. Il est mort à l'éclosion de l'essaim qu'Eihort avait implanté en lui. Quelques mois plus tard, un autre spécialiste des sciences occultes, un certain Cabot-Jenkins, se penche sur l'énigme. Après de longues recherches, lui aussi découvre les galeries souterraines, et, comme ses prédécesseurs, il franchit par mégarde le Portail et se retrouve nez à nez avec Eihort.

Informations Destinées Aux Joueurs

Assez tard dans la soirée, l'un des investigateurs reçoit un coup de téléphone déroutant. L'homme à l'autre bout du fil insiste avec véhémence pour le rencontrer le soir même dans le kiosque à musique du parc de la ville. Vu l'heure tardive et la tempête qui fait rage, notre ami se montre quelque peu réticent. Mais son correspondant prétend être Stuart David Cabot-Jenkins, parapsychologue assez connu et jeune écrivain de renom; de plus, il semble malade et terrorisé. Il affirme être en danger et supplie l'investigateur de le rejoindre immédiatement et dans le plus grand secret. "Avec les horreurs que j'ai découvertes, il ne me reste guère de temps," confie-t-il à son correspondant.

Nos amis enfilent leurs chaussures de pluie et leurs imperméables, prennent leurs parapluies, glissent quelques cartouches dans leurs revolvers, et sortent sous la pluie battante. La tempête et les éclairs les mettent tout de suite dans l'ambiance. L'orage redouble de violence lorsqu'ils entrent dans le parc. Le tonnerre gronde presque sans discontinuer et la foudre déchire le ciel. Les investigateurs découvrent bientôt la silhouette curieusement voûtée de Stuart David Cabot-Jenkins, effondré sur un banc. Il ne porte pas de pardessus et ses vêtements sont trempés. Son visage est d'une pâleur mortelle. Comme nos amis s'approchent, il se lève péniblement et fait quelques pas hésitants dans leur direction.

Très vite, il tombe à genoux, ses yeux se révulsent, et il s'écrie dans un râle: "Allez dans la maison du Ver... Détruisez-le!". Avant que nos amis n'aient eu le temps de répondre quoi que ce soit, Jenkins pousse un sinistre hurlement et tombe en arrière. Une large crevasse s'ouvre dans son front; étrangement, elle ne saigne pas... mais elle se prolonge bientôt jusqu'au menton et plus bas. Des centaines de petites créatures blanches, de la taille d'une bille, s'échappent de cette crevasse et des vêtements du jeune homme, dont le corps commence à s'affaisser sur lui-même comme un ballon qui se dégonfle. Les témoins de cet horrible phénomène perdent chacun 1D3/1D6 points de SAN.

Les investigateurs se retrouvent donc devant le cadavre d'où s'échappent des milliers d'horribles petites créatures blanchâtres. Ces êtres minuscules s'éloignent en rampant dans l'obscurité ou se glissent entre les planches disjointes

LE CRIME DU JARDIN PUBLIC

Un touriste de marque retrouvé mort dans le kiosque à musique

Tôt ce matin, on a découvert le corps de M. Stuart David Cabot-Jenkins; l'écrivain semble avoir été victime d'un meurtre.

C'est M. Eliott Prawney, le jardinier du parc qui a découvert son cadavre en repiquant des tulipes. "J'ai cru me trouver mal", a-t-il déclaré, "plaise à Dieu que je ne revoie jamais quelque chose d'aussi horrible!".

La police confirme que le cadavre était méconnaissable et que l'assassin avait dû faire preuve d'une exceptionnelle violence. Mais les inspecteurs ont refusé de se prononcer sur les rapprochements établis par certains avec la récente tuerie de King of Ireland Place, à Boston.

On attend que le rapport du coroner détermine la cause exacte du décès.

On ne sait si M. Jenkins était en vacances dans notre ville ou s'il s'y trouvait pour affaires. La police demande à tous ceux qui connaissaient la victime de lui apporter leurs témoignages.

La mort de Cabot Jenkins

du kiosque à musique. Nos amis pourront en piétiner quelques centaines, mais des milliers leur échapperont. Lorsqu'on leur marche dessus, ces sortes de vers éclatent avec un petit bruit sec, comme des gales de chêne.

Le corps de Jenkins est maintenant ouvert jusqu'au nombril. Des centaines de petites galeries, d'un peu moins d'un centimètre de diamètre, forment un réseau serré dans la chair du malheureux - cette découverte prévisible mais non moins sinistre coûte 0/1D3 points de SAN à chaque investigateur. Un jet de Diagnostic réussi confirmera simplement qu'aucun phénomène comparable n'a jusqu'ici été décrit dans un traité de médecine.

Le costume bien coupé que porte Jenkins livrera quelques indices intéressants. Pour chacun d'entre eux, demandez à un investigateur d'effectuer un jet de Chance : s'il le rate, il n'en trouve pas moins l'indice, mais il perd un point de SAN en découvrant qu'une des horribles bestioles blanchâtres a profité de ce qu'il fouillait le cadavre pour ramper jusque sur sa main.

Si nos amis n'emportent pas ces indices, le Gardien doit s'arranger pour qu'ils lient des relations amicales avec la police : ce sera leur seul moyen de découvrir que Jenkins enquêtait sur la maison de Martensen.

Le bout de papier détrempé : Il se trouve dans une poche de la chemise; on a griffonné dessus le nom et le numéro de téléphone de l'investigateur que Jenkins a contacté. L'encre délavée par la pluie rend l'écriture presque illisible.

Le portefeuille : Cette belle pièce de maroquinerie contient un permis de conduire établi à New York au nom de Stuart David Cabot-Jenkins, demeurant à Manhattan; plus vingt billets de 10 dollars tout neufs, dont les numéros de série sont consécutifs.

La clef de la chambre dhôtel : Correspond à la chambre 206 de l'Hôtel Miskatonic, excellent établissement d'Arkham.

Même si les investigateurs emportent le portefeuille et la clef, la poche intérieure du veston contient une note de teinturier au nom de Stuart David Cabot-Jenkins, et l'adresse du tailleur New-Yorkais du jeune homme est brodée juste dessous. Au bout de quelques minutes, l'inspecteur de service, si flegmatique soit-il, aura systématiquement appelé les hôtels et les pensions de famille de la ville. Avant onze heures, on aura découvert que Jenkins logeait à l'Hôtel Miskatonic et des inspecteurs seront occupés à passer sa chambre au peigne fin.

La police interroge l'investigateur contacté par le jeune homme (son numéro de téléphone est inscrit dans le carnet de notes du parapsychologue). Les questions posées sont tout à fait terre à terre: "Connaissiez-vous la victime?", "Comment expliquez-vous qu'elle ait noté vos coordonnées dans son carnet?", "Jenkins avait-il d'après vous des ennemis?". Si l'investigateur tente d'expliquer le meurtre par un phénomène surnaturel, on lui rit au nez.

S'il s'enquiert des documents qu'on aurait pu trouver dans la chambre (et moyennant un jet de Baratin réussi) les inspecteurs lui laissent consulter le carnet de notes de Jenkins (*voir texte ci-après, reproduit en annexe*).

La police ne doit constituer qu'une gêne ou une aide mineure pour les investigateurs. Il n'y a pas de raison qu'ils soient suspectés, à moins que les inspecteurs n'apprennent qu'ils se trouvaient sur le lieu du crime, ou découvrent la clef d'hôtel ou le portefeuille de Jenkins en leur possession.

L'Hôtel Miskatonic

La chambre 206 de l'Hôtel Miskatonic est spacieuse et meublée avec goût. Quelques vêtements en désordre sont posés sur le divan. Quelqu'un semble avoir dormi sur le lit, mais la courtepointe n'a pas été retirée.

La valise de Cabot-Jenkins contient deux indices intéressants : un revolver et un carnet de notes ordinaire, à couverture cartonnée, d'environ 200 pages. L'ecriture du jeune parapsychologue est nette et serrée, chaque page compte environ un millier de mots. Il faut au moins une journée pour lire tout le carnet.

Les notes qu'il renferme se rapportent à deux maisons prétendument hantées de Nouvelle-Angleterre, l'une située à Springfield, l'autre à Cambridge (*les passages les plus significatifs sont reproduits page 97 et en annexe*).

Certaines de ces notes font référence à d'autres carnets, qui se trouvent dans l'appartement new-yorkais de Jenkins. Ces derniers ne contiennent aucune information relative à cette enquête, mais le Gardien pourra s'il le désire les utiliser pour présenter aux joueurs des sites qui serviront de cadre à d'autres aventures.

Le Smith & Wesson calibre 38 qui se trouve dans la valise n'est pas chargé, mais les investigateurs trouveront à côté une boîte de cartouches intacte. S'ils regardent l'arme de près, un jet de Savoir réussi leur apprendra qu'elle est neuve et qu'on ne s'en est jamais servi.

Après lecture du carnet, trois possibilités s'offrent à nos amis : ils peuvent soit se rendre directement dans la maison de Martensen, soit suivre l'une des deux autres pistes que leur fournissent les notes de Jenkins. Le jeune homme

a consulté les dossiers de la maison de repos de Cambridge Grove et découvert que Marian Ramsey était encore vivante. Il mentionne aussi Bertram Chambers, à qui on a confié la gestion de propriété, comme une source potentielle d'informations.

Bertram Chambers

Bertram Chambers, Avoué

L'étude de Chambers se trouve dans un quartier pauvre d'Arkham. Un escroc libéré sous caution occupe le premier étage du bâtiment. En arrivant, les investigateurs croisent plusieurs voyous qui sortent du bureau de l'avoué; ils montent dans une grosse voiture noire et démarrent en trombe.

Chambers accueille nos amis avec un sourire désabusé. Il n'a pas trente ans, mais il semble revenu de tout.

Oui, Jenkins est bien venu le voir, pas plus tard que la semaine dernière, pour louer la vieille maison de Martensen, située dans les bois à l'Ouest de la ville. Il voulait soi-disant faire des recherches sur l'histoire de cet endroit. Il était en ville pour affaires, ou quelque chose dans ce goût là. Il n'a pas eu de chance. Sans doute quelque gangster... Il faut dire que de nos jours, tous ces Italiens et ces Polonais en prennent à leur aise avec la loi!

A Arkham, tout le monde sait que Chambers est l'avocat le moins intègre de la ville, et beaucoup n'hésitent pas à le dire devant lui.

L'avoué, qui gère la propriété de Mme Ramsey (le tribunal avait confié cette tâche à un avocat du nom d'Elihu Roach, mais Chambers a racheté l'étude de ce dernier en 1919), a pour seul souci d'en tirer de quoi arrondir ses fins de mois. Comme le veut la tradition, il prélève 10% de ce que rapporte annuellement la location de la propriété. La famille Ramsey n'avait apparemment pas d'héritier; c'est du moins la conclusion à laquelle en était arrivé Roach, au bout d'au moins dix minutes de recherches acharnées.

Depuis le triple meurtre de 1895, la maison elle-même ne rapporte pratiquement rien; par contre la location des 80 acres de terre qui l'entourent représente une somme rondelette, sur laquelle Chambers prélève tous les "frais administratifs" qu'il peut faire valoir sans éveiller la méfiance du tribunal.

Malheureusement pour les investigateurs, l'avoué ne sait pratiquement rien de Cabot-Jenkins ni de la maison "hantée", il n'a d'ailleurs jamais mis les pieds dans la propriété. Dommage pour Eihort, car il aurait fait un excellent "fournisseur"... Enfin, il n'est peut-être pas trop tard.

Marian Ramsey

La Maison de Repos de Cambridge Grove se trouve près de la limite du comté de Norfolk, assez loin du centre de Boston. Les bâtiments sont en piteux état (l'institution fermera d'ailleurs juste après la grande crise boursière de 29). On y accueille les livreurs et les visiteurs entre 8 et 17 heures, du lundi au samedi. Même en utilisant leur compétence en Baratin, les investigateurs ne parviendront pas à en franchir les portes de nuit ou le dimanche.

Marian Ramsey est toujours vivante. S'il y a un médecin parmi les membres de l'équipe, on l'autorisera à consulter son dossier sans faire de difficultés. Moyennant un jet de Chance, il pourra même voir la patiente. Pour arriver à ce résultat, les autres investigateurs devront réussir un jet de Baratin ou de Discussion, et encore, ils n'auront pas accès au dossier et ne pourront voir la pauvre femme qu'un court instant.

Marian Ramsey

Le dossier Ramsey est fourni; on peut y lire les rapports des différents médecins qui l'ont soignée au cours des 25 dernières années, chacun ayant recours à des tests et des thérapeutiques différentes, mais donnant invariablement le même diagnostic : mutisme pathologique sans remède. Mme Ramsey est donc placée dans le département des cas désespérés. Comme il y a longtemps qu'elle ne reçoit plus de visites, les médecins seront peut-être curieux de voir sa réaction.

Le département des cas désespérés se trouve au troisième étage; c'est un endroit plutôt tranquille. On voit des grains de poussière danser dans la lumière qui filtre à travers les épais rideaux. Bien que Marian Ramsey ait à peine cinquante ans, ses cheveux sont entièrement blancs, et ses yeux, profondément enfoncés dans leur orbite, sont vides de toute expression.

Elle ne réagit absolument pas aux paroles des investigateurs, sauf si ces derniers prononcent le mot "ver". Elle sursaute alors légèrement et ses yeux prennent une expression de haine mêlée d'angoisse. Si nos amis persistent dans cette voie, elle se met à parler, pour la première fois depuis plus de vingt ans: "J'ai dû le blesser. Le sang sur la barre, ce n'était pas celui d'Edgar, ni celui des petits, c'était celui du ver... celui du ver!". Après avoir péniblement articulé ces quelques mots, elle se met à rire.

Sur un jet de Psychologie ou de Psychanalyse réussi, les investigateurs parviendront à lui en faire dire un peu plus: "Il était haut comme une maison, tout blanc et comme moite quand je l'ai frappé... et intelligent, il n'a laissé aucune trace : on n'a retrouvé qu'Edgar et mes petits garçons, mes pauvres petits, morts tous les deux."

Des larmes lui montent aux yeux. Quelques instants plus tard, un infirmier arrive avec des calmants. Le médecin de service rejoint les investigateurs et s'exclame : "Comment avez-vous fait? Un transfert spontané! C'est positivement extraordinaire!"

Nos amis quitteront l'institution avec le sentiment réconfortant d'avoir aidé Marian Ramsey à faire un premier pas hésitant vers la guérison.

Arkham Et Ses Environs

Les investigateurs ne découvriront pas grand-chose de nouveau à Arkham même, seulement quelques livres sur les habitants de la "maison hantée" dans les bibliothèques de la ville. Les informations fournies par les journaux, bien qu'enjolivées et considérablement "délayées", recoupent pour l'essentiel les notes de Cabot-Jenkins.

Chaque heure passée dans les environs de la maison de Martensen apporte par contre aux investigateurs 5% de chances de rencontrer une personne âgée qui a connu les Ramsey.

LE CARNET DE JENKINS

La première moitié du carnet concerne une maison située à Salem, Massachuetts. Cabot-Jenkins démontre qu'elle n'est pas hantée. Il explique très simplement la cause de phénomènes prétendument mystérieux: flaques de sang qui sont en fait de l'eau de pluie - teintée par les feuilles mortes accumulées sur le toit - qui a ruisselé le long des murs; taches "étranges" causées par les gouttières dues au mauvais entretien des lieux; craquements sinistres, aisément explicables par l'état de la vieille charpente faite de poutres non traitées.

Cabot-Jenkins reconstitue la véritable histoire de la maison et réfute les fables inventées à son sujet, démontrant qu'il s'agit de rumeurs non fondées ou de simples ragots.

La deuxième partie du carnet est consacrée à la maison de Martensen, près d'Arkham, dont le parapsychologue donne l'adresse exacte. Cette fois, on sent que Cabot-Jenkins a plus de mal à expliquer les phénomènes étranges qui s'y sont déroulés. Vous trouverez ci-dessous les passages les plus significatifs de son journal (le texte intégral est bien plus long).

– Maison construite en 1840 par John Martensen. Immigrant de la première génération, originaire de la vallée du fleuve Severn, en Angleterre. Une certaine xénophobie des autochtones pourrait-elle expliquer les ragots malveillants? Peu plausible: à cette époque les conventions commerciales passées avec les Anglais sont plutôt favorables à la Nouvelle-Angleterre.

Martensen est accusé d'être responsable de la disparition de plusieurs de ses voisins en 1861, 1866, 1870, 1878 et 1884. En 1884, il est lynché par la foule pour avoir tenté d'enlever Eliza Peaslee, jeune femme jouissant d'une estime générale dans le pays. Les indices tendant à prouver sa culpabilité sont nombreux, mais il n'y a aucune preuve vérifiable. Martensen est pendu avant qu'un dossier d'accusation solide ait pu être constitué et présenté devant un tribunal. De nouvelles disparitions ont lieu en 1890 et en 1891; cette fois, on accuse le fantôme de Martensen!

1895 : Edgar Ramsey, sa femme Marian et leurs deux fils Edgar Junior et Rothbart emménagent dans la maison, qu'ils viennent d'acheter. Ce sont les premières personnes à habiter la maison depuis la mort de Martensen (si l'on excepte quelques clochards).

1897: Marian sort précipitamment dans la rue en hurlant qu'un ver géant a tué son mari. La police retrouve les cadavres d'Edgar et de ses deux fils, atrocement mutilés, dans la cave de la maison. La seule arme retrouvée sur les lieux du crime est un lourd pied-de-biche, arme tout à fait improbable pour un triple meurtre de ce genre. Pourquoi n'avoir pas utilisé une hache ou une machette! Profondément traumatisée, Marian sombre dans un mutisme total : elle ne parlera plus jamais. Le tribunal la condamne et la fait interner dans un établissement spécialisé de Boston (Cambridge Grove). L'affaire est considérée comme close - solution pour le moins commode : les avocats n'ont pas dû trop se fatiguer! Penser à consulter les dossiers de la "maison de repos".

1899 : deux nouvelles disparitions, assez espacées dans le temps, pas de mobile apparent.

1904 : Hiram Crewe s'installe dans la maison. Célèbre "spécialiste" des sciences occultes de Boston, écrivain, vantard invétéré, touche-à-tout et beau parleur. Dans une interview accordée au *Leader*, il se fait fort d'élucider le mystère et d'exorciser la maison en moins d'un mois. Un mois plus tard, dans une réception mondaine donnée à Boston, il affirme n'avoir constaté aucun phénomène surnaturel. Il déménage un an plus tard. Fait intéressant! Crewe avait d'excellentes raisons (en particulier financières) d'écrire un livre où il aurait fait de la petite villa une maison hantée, et décrit son combat victorieux contre les "forces du mal" (jusque là ses ouvrages ne brillaient pas par leur honnêteté intellectuelle!). Or il ne l'a pas fait! A-t-il reçu des menaces d'un vieil ennemi au cours de son séjour dans la maison... A-t-il été effrayé par quelque créature surnaturelle? Mais si cette deuxième hypothèse est exacte, comment expliquer que cette créature l'ait laissé partir à New York? Et dans le premier cas, le "vieil ennemi" de Crewe est-il responsable de son silence et de sa disparition prématurée?

– Me voici à Arkham: la ville est toujours aussi calme et vieillotte, mais on a très bien rénové les bâtiments de l'université. Bert Chambers, l'avoué qui gère la propriété de Marian Ramsey, m'a donné les clefs et fait signer le bail. Le moins qu'on puisse dire c'est que Chambers n'est pas un "avocat intègre"! On l'imagine très bien s'occupant d'une maison hantée!

Au rez-de-chaussée, rien à signaler sinon des toiles d'araignées, de la poussière et des chauves-souris! Dommage qu'on ait volé tous les meubles - enfin, c'est peut-être Chambers qui les a vendus... Le premier étage présente encore moins d'intérêt. Et pourtant cette maison donne un curieux sentiment de malaise. Au lit! Je verrai le grenier demain, et ensuite j'irai explorer la cave.

Ai fait quelques découvertes dans le grenier (des objets sans doute jugés sans intérêt par les voleurs) : meubles à demi démantibulés, vieux livres, contes de fées, et des montagnes de poésies grandiloquentes! Demain, j'explore la cave; il faut savoir garder le meilleur pour la fin.

– Il m'est arrivé quelque chose d'étrange aujourd'hui. En visitant la cave (assez sinistre elle aussi, et pleine de moisissures), je me suis cogné la tête, ou plutôt c'est l'impression que j'ai eue. Quand je suis revenu à moi, j'étais couvert de crasse. Même après m'être lavé, je me sens encore sale et je ressens des démangeaisons et de curieux fourmillements.

(Un peu plus tard), je suis allé marcher, mais je ne me sens guère mieux; je vais aller à Arkham faire un bon repas.

– Quel horrible rêve! Il y avait une sorte de réunion de secte, avec peut-être une dizaine de personnes revêtues de tuniques. L'une d'entre elles agitait en l'air une dague ornée de pierres précieuses, tandis que les autres se relayaient pour lire des passages d'un vieux grimoire. Soudain, une créature monstrueuse est apparue parmi eux. Une sorte de singe, mais couvert d'une carapace chitineuse pareille à celle d'un insecte. Ce monstre (tiens-toi un peu tranquille, mon estomac!) s'est mis à réduire en charpie les membres de l'assemblée. Tandis qu'il dévorait leurs cadavres, il a remarqué ma présence. Je me suis réveillé en hurlant juste au moment où il allait se saisir de moi.

– Nouveau rêve. Cette fois, je me trouvais dans un dédale de rues obscures et j'entendais de sinistres lamentations dont je ne pouvais découvrir l'origine. Une créature invisible me suivait constamment. Quelque chose est passé au-dessus de ma tête, très vite, et quand j'ai baissé les yeux et que je me suis retourné, un homme se tenait juste derrière moi. "Dites-moi, auriez-vous vu le Signe Jaune?" me demanda-t-il, et il me tendit une carte représentant un symbole lumineux qui ondulait sur le papier comme un gros ver jaune. De curieuses questions me venaient à l'esprit: Qui est le Roi en Jaune? Dites-moi, qui est-il? Que m'arrive-t-il et pourquoi? Je me sentais faible et désorienté.

– Je me trouve à présent dans une maison, au bord d'un lac. Dehors, quelqu'un psalmodie une étrange mélopée. Je sens que c'est un personnage maléfique, qu'il me veut du mal. Pourtant, je m'approche de la fenêtre pour le voir; je découvre des yeux mais pas de visage. Je me mets à hurler. D'horribles créatures couvertes de piquants enfoncent la porte et me trainent à l'extérieur, où une sorte de monstrueux crabe flasque et blanchâtre s'avance vers moi et me transperce de son rostre. Curieusement, je ne ressens aucune douleur, je tombe dans une béatitude rêveuse, heureux de savoir que tout est fini. C'est alors que je me retourne vers le lac noir et que j'aperçois dans ses profondeurs de grands bâtiments sombres qui semblent m'appeler.

– Il faut que je quitte cette maison. Est-ce que Crewe a ressenti la même chose? Est-ce que lui aussi s'est retrouvé comme paralysé? La nuit dernière, j'ai encore rêvé: cette fois, il y avait deux hommes; l'un d'eux tenait un livre. Je savais qu'ils allaient mourir et qu'ils le méritaient. Heureux, je regardais celui qui psalmodiait des passages du livre, lorsque les vitres de la maison ont volé en éclat et qu'une créature horrible a enlevé l'homme qui lisait. Elle l'a emporté dans les airs tout en buvant son sang et en aspirant la moelle de ses os. Bientôt, il ne restait plus du malheureux qu'une masse sanglante et informe, encore agitée de soubresauts, qui flottait en l'air.

– De minuscules créatures blanchâtres, sortes de pustules dotées de pattes. Cette image hante mon esprit, je ne puis penser à autre chose. La nuit dernière, j'ai rêvé d'une cité de métal noir, avec des tours plus hautes que celles de Manhattan. Les rues étaient terriblement étroites, et des créatures aux couleurs changeantes y volaient dans l'obscurité. Puis, des espèces de homards géants m'ont jeté du haut d'un building. Je tombais très lentement vers une rivière d'un noir d'encre, d'où ont surgi des yeux qui se sont mis à me dévorer la cervelle.

Ceci n'est plus du ressort de la psychiatrie. Il est trop tard à présent. Quelque chose d'horrible m'est arrivé. Quelque chose me parle dans mon sommeil et prend plaisir à me torturer. Il faut que j'appelle Harvey W. pour lui demander cette adresse *(suit le nom, l'adresse et le numéro de téléphone de l'investigateur que Jenkins a contacté. Il n'y a plus ensuite que des pages blanches).*

Elle affirme que Marian n'a pas tué sa famille: "Je ne peux pas vous dire ce qui s'est passé au juste, parce que je n'en sais rien. Mais ce qui est sûr, c'est que Mme Ramsey était une femme douce, qui adorait ses petits garçons. Pour rien au monde elle ne les aurait tués. C'était la maison... D'ailleurs, elle est toujours hantée. Jamais vous ne verrez de gosses jeter des cailloux contre les fenêtres. Jamais! Ils n'y mettent pas les pieds. Je vous le dis, elle est hantée!"

LA MAISON DE MARTENSEN

L'Extérieur De La Maison

Le voisin le plus proche habite à presque un kilomètre de là. La maison de Martensen est toute en bois, elle n'a qu'un étage (à moins que l'on ne compte le minuscule grenier niché sous le toit pointu).

L'assise de pierre est percée d'une fenêtre qui trahit la présence d'une cave. La peinture de la façade s'est depuis longtemps écaillée, mais les portes et les fenêtres sont intactes.

La maison est entourée d'une haute barrière en bois et les mauvaises herbes et les broussailles ont envahi la cour. Une allée en briques, à peine visible, mène jusqu'à l'auvent à demi effondré qui abrite l'entrée, elle-même masquée par un enchevêtrement de buissons d'aubépine. La maison renferme deux indices intéressants :

On voit qu'elle a récemment été occupée : Les rameaux d'aubépine qui bloquaient la porte ont été coupés depuis peu (c'est la première chose qu'ait faite Cabot-Jenkins à son arrivée).

Le puit à sec : Comme la cour, le jardin qui se trouve derrière la maison est envahi de broussailles d'un bon mètre de haut. Mais ici, elles dissimulent un vieux puits couvert de planches pourries. Demandez à tous les investigateurs qui pénètrent dans le jardin d'effectuer un jet de Chance (commencez par celui qui a le plus faible Pouvoir pour terminer par celui qui a le plus fort).

Ceux qui réussissent leur jet trébuchent sur les planches pourries mais tombent à côté du puits. Moyennant un jet de Trouver Objet Caché, ils réalisent ce à quoi ils ont échappé et peuvent mettre en garde leurs camarades.

Ceux qui ratent leur jet de Chance trébuchent eux aussi, mais tombent à l'aplomb du trou. Faites un jet sur la Table de Résistance en utilisant l'indice de TAI du personnage et la FOR des planches (10). Si le jet rate, l'investigateur passe à travers les lattes de bois (demandez un jet de DEXx3 pour voir s'il parvient à se rattraper à la margelle; en cas d'échec, il fait une chute de 6 mètres et écope de 2D6 points de dommage). Si les planches résistent, il s'aperçoit au bruit qu'elles dissimulent une cavité.

Le fond du puits est sec, obscur et poussiéreux. S'il fait jour, les investigateurs y verront cependant assez pour découvrir quantité d'ossements, dont un petit crâne, vraisemblablement humain, celui d'un enfant à en juger à la taille des dents. Cette macabre découverte coûte à chacun d'eux 0/1D2 points de SAN. Les autres ossements semblent appartenir à de petits animaux. Si les investigateurs creusent un peu, ils mettront aussi à jour un fémur d'homme adulte, et s'ils passent plusieurs heures à manier la pelle et la pioche, ils tomberont sur une ouverture donnant sur le labyrinthe d'Eihort *(voir page 101)*.

Le Rez-De-Chaussée

1. L'auvent : Le plancher du porche supporte à peine le poids des investigateurs, et si ces derniers s'aventurent sur l'auvent lui-même, il s'effondrera aussitôt coûtant 1D8 points de dommage aux grimpeurs téméraires et le double aux personnages qui se trouvaient sous l'auvent.

2. Le salon : Une épaisse couche de poussière couvre le sol, où l'on distingue de récentes empreintes de pas. Les investigateurs penseront sans doute que c'est Jenkins qui a laissé ces empreintes, mais un jet de Suivre une Piste réussi leur montrera que certaines ont été faites par des chaussures de pointure différente (celles d'un certain Howard Grant, un paysan anglais de Camside, nouveau "fournisseur" d'Eihort, qui est arrivé là en franchissant le Portail). Il n'y a pas le moindre meuble, juste deux caisses que quelqu'un a récemment traînées jusque devant la cheminée.

3. Le débarras : Des cartons de vieux objets jonchent le sol. S'ils passent deux heures à les déballer, les investigateurs s'apercevront qu'ils ne contiennent que de vieux vêtements, des bijoux fantaisie, des bibelots en porcelaine de Chine brisés, et des jouets d'enfants.

4. La bibliothèque : Les voleurs ne se sont apparemment guère intéressés aux livres : les nombreuses étagères sont pour la plupart pleines. Malheureusement, les investigateurs ne trouveront là que des livres d'histoire, des romans à l'eau de rose, des illustrés et les œuvres complètes (en 27 volumes) de Hiram Crewe. Parmi ses chefs-d'œuvre impérissables, citons *Ma Rencontre Avec Les Cannibales Sans Dieu, Le Mystique Accompli, Mon Guide De La Chiromancie, Ma Chasse Au Fantôme A New Amsterdam.*

5. La salle à manger : Une grande table occupe le centre de la pièce. Sur un jet de Mécanique réussi, les investigateurs s'apercevront que les voleurs l'ont laissée là parce qu'elle était trop grande pour passer par la porte, et qu'il aurait fallu scier les pieds pour la démonter (ce meuble a été assemblé à l'aide de chevilles en bois découpées au ras du plateau).

6. La cuisine : Ne contient que des étagères poussiéreuses et une cuisinière en fonte appuyée contre le mur Est. La porte donnant sur l'extérieur est fermée à clef, mais facile à forcer (FOR 10).

7. Le cellier : Encore des étagères poussiéreuses, avec cette fois des boîtes et des tonnelets vides posés dessus. Sur un jet de Chance et un jet de Trouver Objet Caché réussis, l'un des investigateurs apercevra aussi une sorte de petite larve blanchâtre qui rampe vers l'un des coins de la pièce et disparaît derrière une pile de caisses. Cette vision lui coûtera 0/1D2 points de SAN s'il a vu l'essaim s'échapper du corps de Jenkins. Si nos amis poussent la pile de caisses, ils ne verront rien: la larve a disparu, sans doute dans une fente du parquet.

Le Premier Etage Et Le Grenier

8. Le salon du premier : Vide à l'exception d'une chaise bancale et d'une étagère contenant quelques livres moisis, sans intérêt pour nos amis.

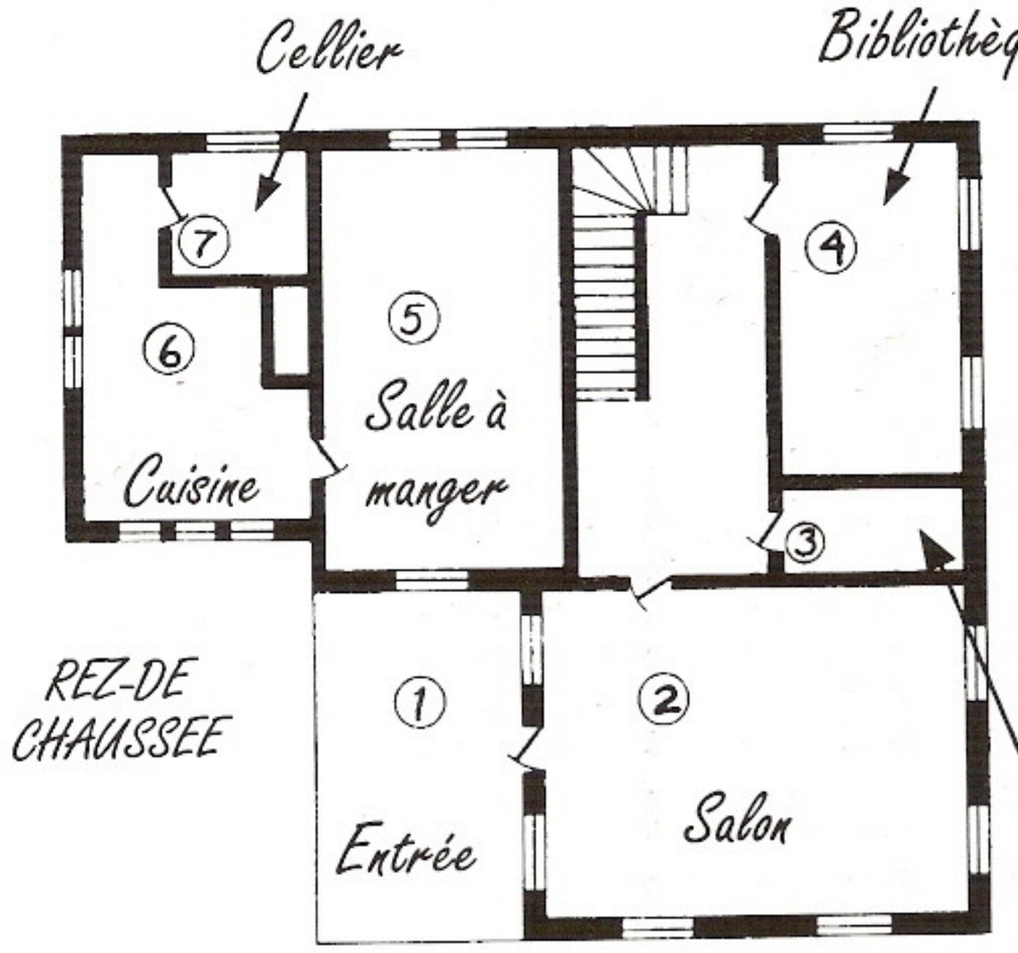
9. Le réduit : Ne contient que des chiffons.

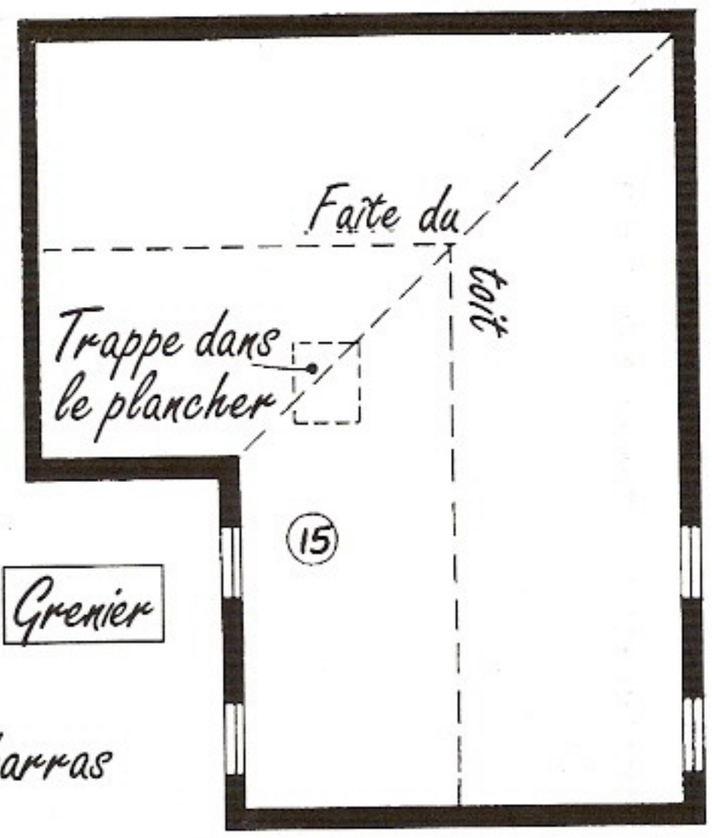
10. La chambre d'ami : Une commode vide, à demi pourrie, et un sommier bon marché posé sur quatre pieds.

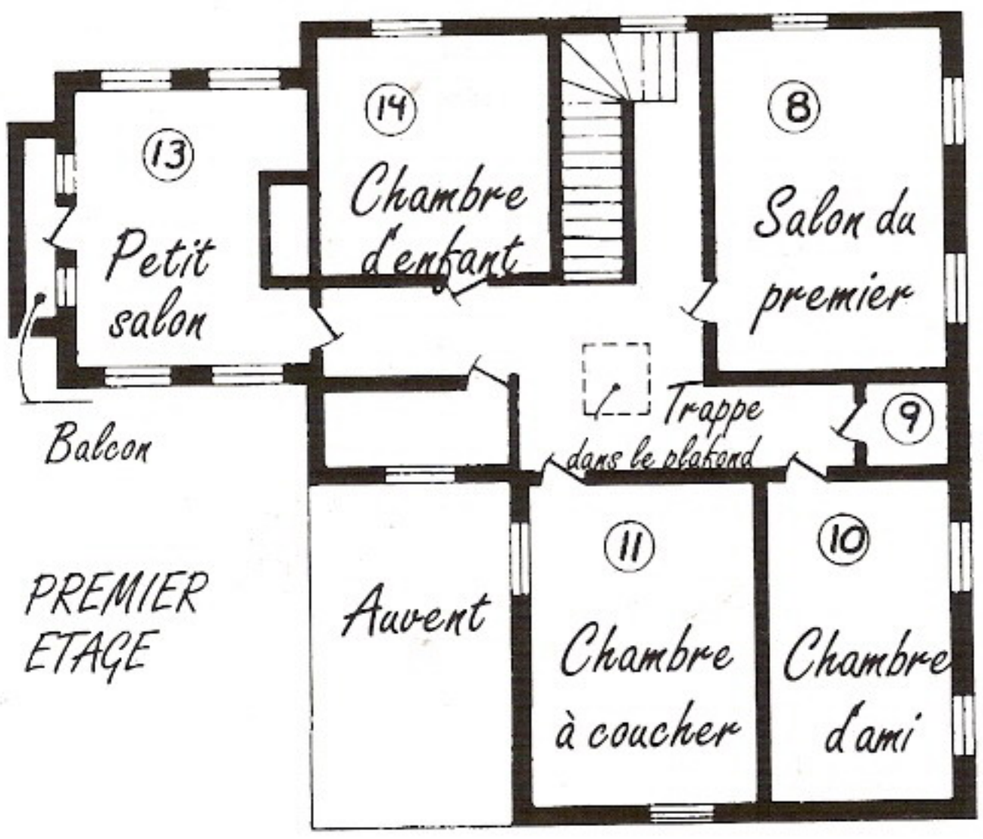
En examinant cette pièce, les investigateurs effraient plusieurs petites chauves-souris qui étaient pendues au plafond.

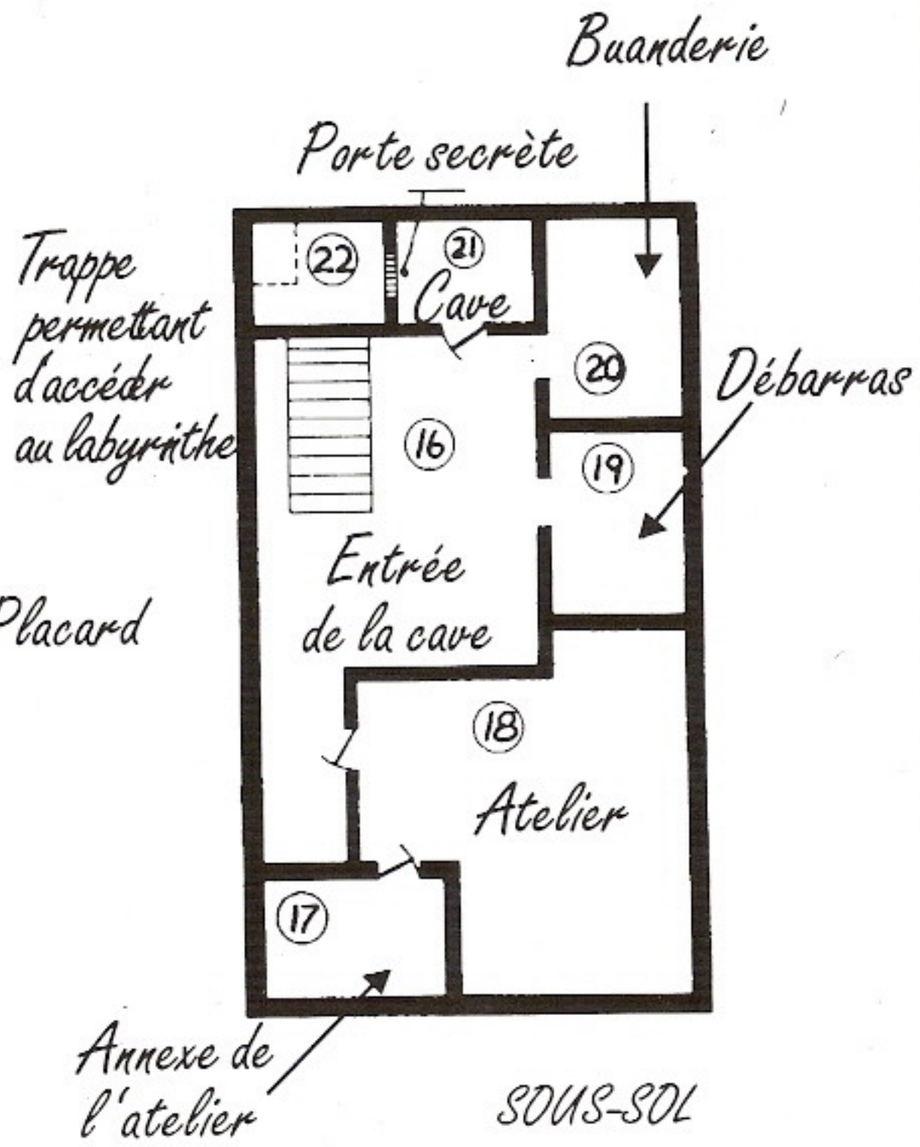
Elles volètent un instant dans la pièce, puis, s'il fait nuit, s'envolent par une fenêtre entr' ouverte.

LA MAISON DE MARTENSEN, PRES D'ARKHAM









11. La chambre à coucher : Elle est vide, à l'exception d'un sommier. Si l'un de nos amis se penche à la fenêtre exposée au Sud, il ressentira une curieuse impression de malaise.

12. La salle de bain : Contient une baignoire ancienne, un tabouret, un lavabo et une armoire à pharmacie vide.

13. La salle de séjour : De grandes fenêtres éclairent cette pièce dont les portes vitrées donnent sur un petit balcon.

14. La chambre d'enfant : Ne contient qu'une chaise haute et une feuille de papier froissée jetée dans un coin, sur laquelle un enfant a gribouillé une sorte d'énorme ver penché sur quatre bonshommes maladroitement dessinés.

15. Le grenier : On y accède par une trappe située dans le plafond, en haut de la cage d'escalier du premier étage. La charpente est si basse qu'on y tient tout juste debout.

On peut à peine se remuer entre les cartons et les vieux coffres; les petites fenêtres orientées à l'Est et à l'Ouest ne laissent entrer que peu de lumière. Les notes de Jenkins sont exactes. Les cartons ne contiennent que de vieux vêtements, des jouets d'enfants, des photos de la famille Ramsey, des casseroles rouillées, des chaussures usagées et de vieux catalogues. Rien qui se rapporte directement à l'énigme qui intéresse nos amis.

Les Pièces En Sous-Sol

16. L'entrée des caves : Contient seulement des piles de vieux cartons alignées contre les murs. Si les investigateurs les examinent de près, ils verront une larve blanchâtre se faufiler dessous (perte de 0/1D2 points de SAN s'ils ont vu l'essaim sortir du corps de Jenkins). S'ils écartent les cartons, ils verront la larve se faufiler dans une fissure du mur Nord, qui donne sur la chambre secrète.

17. Annexe de l'atelier : Les investigateurs y trouveront toutes sortes d'outils pendus à des clous; il y a entre autres des marteaux, des scies, une vrille, une chignole, des rabots et un pied-de-biche. Les étagères sont couvertes de petites boîtes en fer contenant des clous, des boulons, des vis et des charnières.

Toutes les boîtes sont attaquées par la rouille, mais, sur un jet d'Idée réussi, les investigateurs s'apercevront que les lames de certains outils sont parfaitement lisses et brillantes - signe qu'ils ont été entretenus ou récemment utilisés.

Un jet de Trouver Objet Caché réussi leur apprendra aussi que la porte qui se trouve en haut de l'escalier peut être verrouillée de l'intérieur.

18. L'atelier : Cette pièce contient un établi, un tour manuel et un jeu complet de serre-joints. Une table presque terminée est posée sur l'établi; le bois, autrefois clair, est devenu presque gris avec le temps.

19. Le débarras : Les investigateurs y trouveront quelques pièces de charpente, des planches de bois dur destinées à fabriquer des meubles, des vitres de rechange, et une pile de stores adaptés aux fenêtres de la maison.

20. La buanderie : Cette petite pièce renferme une essoreuse à manivelle, une bouilloire, un petit poêle, des éviers en pierre, et deux planches à laver.

21. La cave : Les investigateurs les plus sensibles aux ondes psychiques ressentiront une impression de malaise en pénétrant dans cette pièce. Comme l'indiquent les notes de Cabot-Jenkins, c'est ici que M. Ramsey et ses deux fils ont trouvé la mort.

Tout le mur Est et la moitié du mur Nord sont couverts d'étagères, sur lesquelles sont rangés des pinceaux, des vêtements de travail, de vieux chiffons et des pots de peinture. La deuxième partie du mur Nord est masquée par un grand placard contenant d'autres chiffons et des habits tachés de peinture.

Un deuxième placard, aussi grand que le premier, masque le mur Ouest. Les investigateurs y trouveront des pots de vernis et de peinture sèche, plus quelques bouteilles d'essence de térébenthine. S'il leur vient l'idée de tapoter le fond du meuble, ils s'apercevront que celui-ci dissimule un passage secret. A supposer qu'ils décident de le déplacer, demandez à trois d'entre eux de tenter un jet sur la Table de Résistance en opposant leur Force à la Taille du meuble (20); si l'un d'eux échoue, ils devront demander l'aide d'un autre membre de l'équipe avant de tenter un autre jet. Dans ce cas, il leur faudra briser le meuble pour mettre à jour la porte secrète qu'il dissimule.

22. La chambre secrète : Les locataires successifs de la maison ont tous fini par découvrir son existence; on peut donc penser que le constructeur de la maison n'avait pas du tout eu l'intention d'en faire une chambre secrète. Cette pièce est entièrement vide; les investigateurs n'y trouveront qu'une grande trappe, large de plus d'un mètre cinquante.

Cette trappe dissimule une galerie verticale qui débouche, neuf mètres plus bas dans une cavité dont on ne peut deviner la taille. Tous les investigateurs qui sont penchés au-dessus de l'ouverture perdent 1/1D6 points de SAN en découvrant que les parois de la galerie, l'échelle qui permet d'accéder à la cavité et le sol de cette dernière grouillent d'immondes larves blanches nées d'Eihort.

Il faut trois rounds de combat à chaque investigateur pour accéder en bas de la longue échelle qui s'enfonce dans l'obscurité. Les barreaux ne sont visiblement pas solides et si nos amis sont un peu futés, ils s'encorderont ou descendront carrément en rappel.

L'échelle peut aisément supporter le poids d'une personne, mais si deux investigateurs l'utilisent en même temps, les barreaux craquent de manière inquiétante et il y a 50% de chances qu'ils cèdent. Si trois membres de l'équipe descendent simultanément, cette probabilité passe à 75%, et s'ils sont quatre, à 90% (n'effectuez qu'un jet de dé par groupe d'investigateurs).

Si l'échelle casse (on entend quelques craquements de mauvais augure, suivis d'un bruit sec lorsque les montants cèdent), l'investigateur qui descendait en tête écope d'1D6 points de dommages; celui qui s'était engagé sur l'échelle en dernier, de 3D6 points de dommages; et les autres de 2D6 points de dommages.

Les larves ne s'en prennent pas aux personnages en mouvement. Par contre, elles attaquent rapidement les investigateurs étendus à terre qui ne peuvent se défendre (entre autres ceux qui se sont évanouis en tombant de l'échelle ou que la vision de l'essaim a plongé dans un état de choc).

A moins que les autres membres de l'équipe ne leur portent secours, des centaines puis des milliers de larves convergent vers les malheureux; au bout d'1D6+1 rounds de combat, elles forment une masse grouillante autour de leurs victimes, qui écopent d'1D3 points de dommages par Morsure à chaque round. S'il faut au moins une heure aux immondes créatures blanchâtres pour mettre à nu le squelette des malheureux, il leur suffit de peu de temps pour ronger leur épiderme et leurs organes les plus exposés, causant ainsi des dommages irréversibles.

Le Labyrinthe

Arrivés en bas de l'échelle, les investigateurs se retrouvent dans une petite cavité d'environ quatre mètres de diamètre sur trois de haut. Il en part cinq galeries de section à peu près circulaire, dont les parois et la voûte solidement étayées sont couvertes d'argile rouge ou jaune.

Au bout de quelques mètres, toutes s'incurvent vers la gauche ou la droite, s'enfoncent dans le sous-sol ou remontent vers la surface. Elles se prolongent à perte de vue, et il y règne une atmosphère glaciale et humide.

Si les investigateurs s'enfoncent dans ces galeries, vous pouvez de temps à autres leur demander d'effectuer des jets de CON.

N'oubliez pas de tenir compte des phobies des membres de l'équipe : vous pouvez par exemple soustraire quelques points aux indices de SAN de ceux qui ont une peur panique des espaces clos, de l'eau, de la saleté ou des insectes.

Les larves blanchâtres sont omniprésentes : elles tombent des voûtes, des galeries, se mettent à ramper sur les cheveux des investigateurs, s'insinuent dans leurs jambes de pantalons et jusque dans leurs poches. Inutile d'espérer s'en débarrasser, elles sont bien trop nombreuses.

Moyennant un jet de Zoologie réussi, nos amis s'apercevront qu'elles n'appartiennent à aucune espèce animale connue; un jet de Mythe de Cthulhu réussi apprendra simplement aux investigateurs qu'elles ont quelque chose à voir avec les entités du Mythe.

On n'entend aucun bruit dans les galeries glaciales, qui se prolongent dans toutes les directions sur des kilomètres et des kilomètres. Il y règne une obscurité totale, et les investigateurs sont contraints d'utiliser des lampes ou des torches. Vous pouvez de temps à autres leur demander d'effectuer des jets de Carte, mais ils n'auront pas de mal à marquer leur itinéraire en traçant des signes dans l'argile humide des galeries. Demandez aux joueurs comment ils comptent s'y prendre pour explorer le labyrinthe; n'ayez recours à des jets de Carte que s'ils se fient au seul sens de l'orientation de leurs personnages pour retrouver leur chemin jusqu'à la cave. Que ces jets échouent ou réussissent, nos amis devront de toutes manières s'en remettre au hasard pour progresser dans les galeries. Si leurs lampes cessent de fonctionner avant qu'ils n'aient débouché dans la campagne anglaise ou rejoint la cave ou le puits à sec, tous les investigateurs perdent 1/1D4 points de SAN.

Demandez aux joueurs de désigner un chef parmi les membres de l'équipe. Tout au long de l'exploration du labyrinthe, demandez de temps à autre à ce personnage d'effectuer un jet d'1D100, dont vous interpréterez le résultat en fonction des indications ci-dessous. Bien entendu, vous pouvez broder un peu ou laisser totalement libre cours à votre imagination.

* *Le nombre obtenu est supérieur à 5 fois le POU du personnage :* rien à signaler.

* *Le nombre obtenu est compris entre 3 et 5 fois le POU du personnage :* les investigateurs trouvent un tas d'ossements humains.

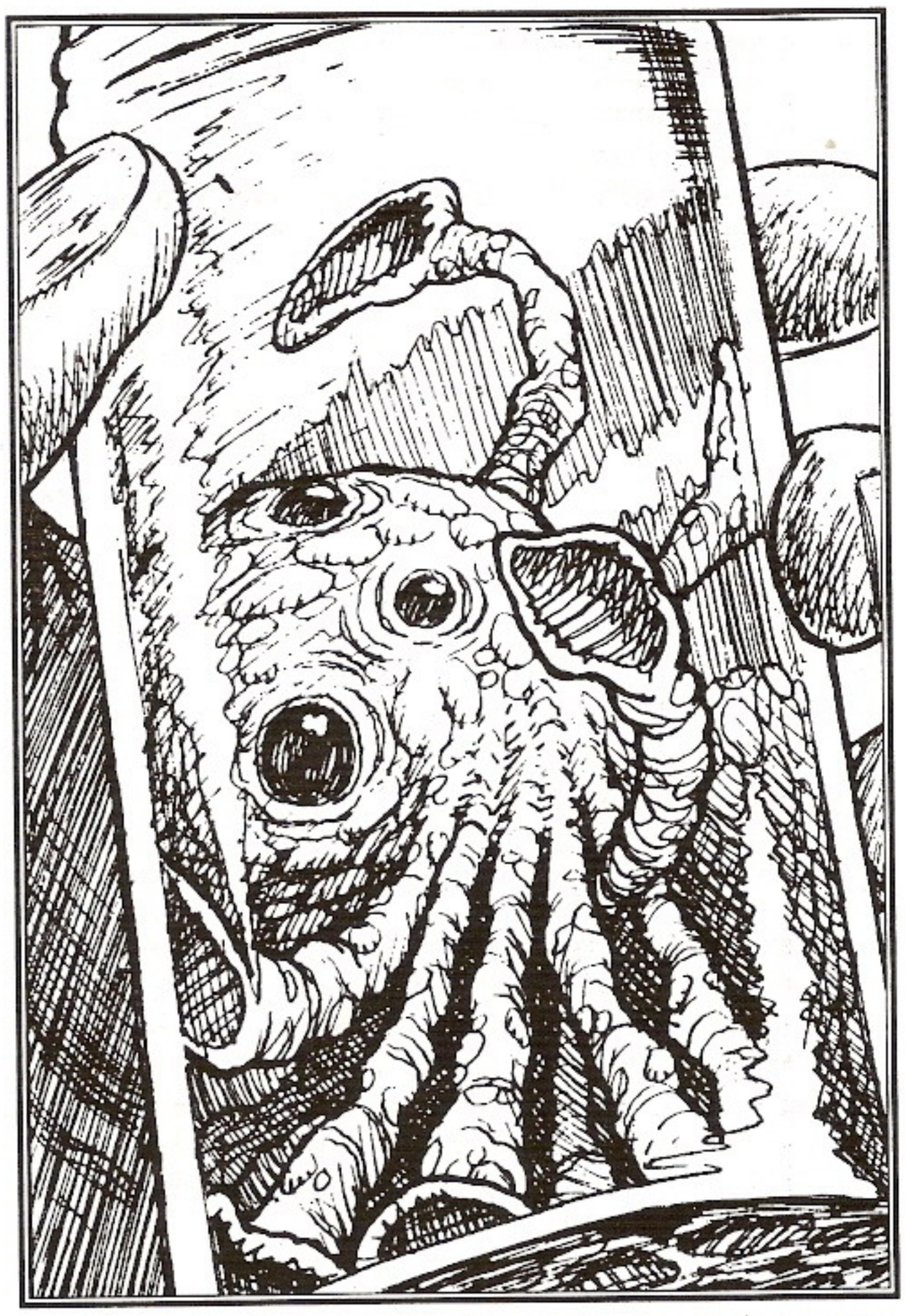
* *Le nombre obtenu est compris entre 2 et 3 fois le POU du personnage :* les investigateurs découvrent un squelette encore grouillant de larves, dont le crâne est fendu en deux comme l'était celui de Jenkins. Le corps est revêtu d'un costume en tweed encore en assez bon état. Si nos amis en fouillent les poches, ils n'y trouveront qu'un billet anglais d'une livre.

* *Le score obtenu est compris entre le POU du personnage et 2 fois ce nombre :* les investigateurs découvrent une galerie qui mène au fond du puits à sec situé derrière la maison de Martensen.

Le fond de cette galerie est à demi obstrué par des gravas provenant d'un passage souterrain en pente raide qui débouche dans la voûte. Il faut trois à quatre heures pour dégager ces gravas et atteindre le fond du puits. Sur un jet de Grimper réussi, un investigateur parviendra sans trop de mal à en escalader les parois pour ressortir dans le jardin (les planches pourries qui couvrent la margelle cèdent facilement).

* *Le nombre obtenu est inférieur au POU du personnage:* nos amis se retrouvent devant le Portail (voir paragraphe ci-dessous).

Si l'on excepte la découverte du tas d'ossements et la première option, aucune des situations proposées ne peut se répéter, l'attitude des investigateurs sera donc déterminante. S'ils ne fouillent pas le cadavre, ils n'auront par exemple aucune chance de découvrir un autre billet anglais dans le labyrinthe.



Larve dans une éprouvette

Le portail : Un curieux enchevêtrement de symboles ésotériques tracés sur une paroi de la galerie trahit la présence d'un Portail. Sur un jet d'Idée réussi, l'un des investigateurs apercevra fugacement un large passage se dessinant au milieu de ces signes mystérieux.

S'il connaît le sort de Création de Portail ou s'il réussit un jet de Mythe de Cthulhu, n'importe quel membre de l'équipe peut deviner la signification des symboles ésotériques tracés sur la paroi de la galerie. Une fois que nos amis auront réalisé qu'ils se trouvent devant un Portail, ils n'auront besoin de réussir aucun jet de dé pour le franchir, un simple effort de volonté suffira (chacun d'eux perdra cependant 3 Points de Magie et un Point de SAN en empruntant la porte magique).

De l'autre côté du Portail, nos héros découvrent un enchevêtrement de symboles ésotériques semblable au premier, qui leur permettra éventuellement de retourner à leur point de départ. S'ils ont sur eux un sceau représentant le Signe des Anciens, ils peuvent le poser devant le Portail, interdisant ainsi à quiconque de le franchir tant que le sceau restera en place. S'ils gravent le Signe des Anciens au milieu des symboles de la porte magique, celle-ci se trouvera définitivement fermée et il faudra recourir au sort de Création de Portail pour en ouvrir une autre.

Côté anglais, le Portail donne sur un autre réseau de passages souterrains mais ici les galeries sont bien plus larges (près de trois mètres cinquante de diamètre). Les investigateurs à qui il ne reste plus que 40 points de SAN ou moins détectent immédiatement la présence malsaine de

l'entité qui hante ces lieux; tous les membres de l'équipe s'aperçoivent que la température s'est encore rafraîchie et que les larves sont nettement plus nombreuses que de l'autre coté du Portail.

Vous trouverez ci-dessous une table de rencontres équivalente à celle figurant page précédente , mais correspondant à la partie anglaise du labyrinthe. Reprenez le même personnage (sauf si l'équipe s'est choisi un nouveau chef) et demandez-lui de temps à autres un jet d'1D100 - à moins que vous ne préfériez décider arbitrairement de l'ordre des rencontres.

* *Score supérieur ou égal à 5 fois le POU du personnage :* Rien à signaler.

* *Score compris entre 4 et 5 fois le POU du personnage :* Les investigateurs découvrent un tas d'ossements humains et un portefeuille ne contenant que des papiers d'identité au nom de Herbert Philip Magnus, 4 Trebuchet Lane Camside, Gloucestershire, Royaume-Uni.

* *Score compris entre 3 et 4 fois le POU du personnage:* Les investigateurs entendent au loin une enfant qui pleure; il est difficile de déterminer d'où viennent ses cris.

Si tous les personnages ratent leur jet d'Ecouter, les pleurs cessent définitivement au bout de quelques minutes.

Dans le cas contraire, ils s'orientent correctement dans les galeries et finissent par découvrir une petite fille de quatre ans, vêtue d'une robe boueuse et déchirée, qui se débat rageusement contre les larves. Elle est ravie de voir arriver les investigateurs, surtout s'il y a une femme parmi les membres de l'équipe. Si l'un d'eux nos amis la prend dans ses bras, elle murmure avec un net accent britannique : "Vous avez une drôle de manière de parler"; visiblement épuisée, elle s'endort aussitôt comme une masse (voir la description ci-après de ce personnage).

* *Score compris entre 2 et 3 fois le POU du personnage :* Au fond d'une galerie en pente abrupte, les investigateurs sont arrêtés par un éboulement. La lumière du jour filtre entre les pierres amoncelées. Il faut environ trois heures pour dégager le passage, qui débouche au milieu des ruines envahies de broussailles d'une petite maison depuis longtemps abandonnée. C'est ici qu'habitait Martensen avant de s'exiler en Amérique (voir L'Ancienne Maison De Martensen).

* *Score compris entre le POU du personnage et 2 fois ce nombre :* Nos amis découvrent une échelle permettant d'accéder dans la maison d'Howard Grant (voir paragraphe suivant).

* *Score inférieur ou égal au POU du personnage :* Lancez 1D20.

Si vous obtenez 1, Eihort apparaît; si vous obtenez un score compris entre 2 et 6, les investigateurs se trouvent nez à nez avec Grant; Si vous obtenez un score compris entre 7 et 20, rien à signaler.

Exceptée l'option "Rien à signaler", aucune de ces situations ne peut se répéter : si les investigateurs n'ouvrent pas le portefeuille de M. Magnus, ils ne retrouveront pas d'indice équivalent dans le labyrinthe.

Si vous êtes d'humeur clémente, vous pouvez accorder à nos amis un jet de Se Cacher au cas où ils rencontreraient Eihort. Si le jet réussit, la masse luisante du Dieu Blême passe à côté d'eux sans s'arrêter (jets de SAN obligatoires). Si les investigateurs tentent d'utiliser leur compétence en Discrétion pour s'enfuir sans alerter le monstre, il suffit que l'un d'eux rate son jet pour qu'Eihort repère tous les membres de l'équipe.

Grant Et Sa Maison

Grant est un fermier de Camside qui a découvert par hasard l'ancienne maison de Martensen et s'est trouvé nez à nez avec Eihort, dont il a accepté le terrible Marché. Il est maintenant esclave de l'immonde créature, à laquelle il procure des victimes en enlevant des promeneurs solitaires. S'il rencontre les investigateurs, il utilisera son sort de Contact avec la divinité pour lui demander des instructions. Si nos amis ne se trouvent pas nez à nez avec lui dans le labyrinthe, ils ont 70% de chances de le trouver chez lui, et 30% dans ses champs.

Lorsqu'il s'aventure dans le labyrinthe, Grant porte un fusil de chasse dans 60% des cas; le reste du temps, il est armé d'une hache. Ce personnage est déjà à moitié fou, et l'essaim ne va pas tarder à s'échapper de son corps.

Le malheureux fermier a déjà livré presque toute sa famille à Eihort; la jeune Elspeth est la seule à avoir jusqu'ici échappé à ce sort atroce.

La maison de Grant est un petit cottage en pierre, mal entretenu et prêt à s'effondrer. Il est recouvert d'un toit de chaume et ne comprend que quatre pièces. Les minuscules fenêtres à quatre carreaux ne laissent entrer que peu de lumière. Grant s'éclaire à l'aide de bougies ou d'une unique lampe à pétrole. Il n'a ni électricité, ni eau courante. Un petit abri de jardin se dresse devant la maison, à deux mètres à peine d'un puits couvert.

Le débarras : Des caisses de provisions dissimulent la trappe d'où part l'échelle qui permet d'accéder au labyrinthe.

La cuisine : Contient une cheminée, des placards remplis de provisions, du petit bois pour allumer le feu, une hachette, une petite table, et deux chaises. Il y a 40% de chances qu'un fusil de chasse soit rangé dans un coin de la pièce, et 60% de chances que ce soit une hache qui occupe cette place.

La salle à manger : C'est une petite pièce nue, ne contenant qu'une table et une chaise.

La chambre : Il y a plusieurs années qu'Howard Grant a livré sa femme à Eihort, il dort maintenant seul dans sa chambre. Cette pièce ne contient qu'une commode remplie de linge sale, une vieille paillasse crasseuse, et quelques couvertures grisâtres.

Elspeth Grant

Elspeth Grant : C'est une petite fille frêle, maniérée et malgré tout attendrissante (pensez à Shirley Temple). Elle est blonde et bouclée, toujours vêtue d'un robe de cotonnade bleue, et visiblement anglaise. Son rôle dans cette aventure se résume à introduire le personnage d'Howard Grant et à inciter les investigateurs à rechercher la sortie du labyrinthe côté anglais.

Lorsque nos amis la rencontrent, elle est fatiguée et irritable; elle ne cesse de poser des questions et de répéter que "pépé Edward l'a conduite ici et lui a demandé de rester sagement là en attendant qu'il revienne... mais il n'est pas revenu." Si les investigateurs la questionnent, elle ajoute qu'elle a peur de lui parce qu'il crie très fort et qu'il la regarde d'une drôle de manière. Elle n'a vu aucun monstre, seulement ces espèces de "sales cafards blancs".

A supposer que nos amis rencontrent la petite fille avant son grand-père, un jet de Psychologie ou de Psychanalyse réussi leur apprendra qu'ils peuvent utiliser l'enfant pour faire pression sur Grant. Ce dernier adore Elspeth, et il préférerait de loin livrer à Eihort l'un des investigateurs.

L'Ancienne Maison De Martensen

Il n'en reste guère que quelques murs effondrés et des poutres noircies et à demi pourries. Les habitants de Camside ont assouvi leur colère en mettant le feu à la maison du "sorcier", mais celle-ci renferme encore quelques indices intéressants.

Pendant que les investigateurs creusent le sol, soit pour déboucher à l'air libre, soit dans l'espoir de découvrir des indices, demandez leur d'effectuer un jet de Trouver Objet Caché toutes les demi-heures.

Si le jet échoue, les investigateurs ne déterrent que des bouts de fer rouillés et de la vaisselle cassée.

S'il réussit, ils mettent à jour un coffret de bois cerclé de cuivre, mesurant 30 centimètres de coté sur un peu plus de 20 centimètres de haut.

Le bois a mal supporté l'humidité - il se désagrège dès qu'on le touche et un coin de la cassette a carrément disparu. Le coffret s'ouvre aisément; son contenu - un épais journal manuscrit - est pratiquement intact : les pages sont simplement tachées et collées par l'humidité.

Il faut 3D100 jours pour décoller les feuillets (ce qui nécessite un jet de Chimie réussi), et décrypter l'ensemble du manuscrit. Au premier abord, seuls quelques passages sont lisibles (pour déchiffrer chacun d'eux, il faut malgré tout réussir un jet de Lire Anglais et étudier le texte pendant une demi-heure.)

Premier extrait : Il se trouve au tout début du journal. Martensen y décrit en quelques paragraphes son vif intérêt pour une créature démoniaque du nom d'*Eyehort*. Il a découvert son existence grâce à un amateur de sciences occultes mort depuis plusieurs siècles, avec qui il est parvenu à entrer en communication.

Deuxième extrait : Décrit les sorts que Martensen a appris en acceptant le Marché d'Eihort *(voir "Libérer Essaim" et "Bannir Eihort", page suivante)*.

Troisième extrait : Il se trouve vers la fin du journal. On y sent l'inquiétude croissante de Martensen face à l'agressivité des villageois de Camside; l'apprenti sorcier prépare hâtivement sa fuite.

Les Investigateurs Et Le Dieu Blême

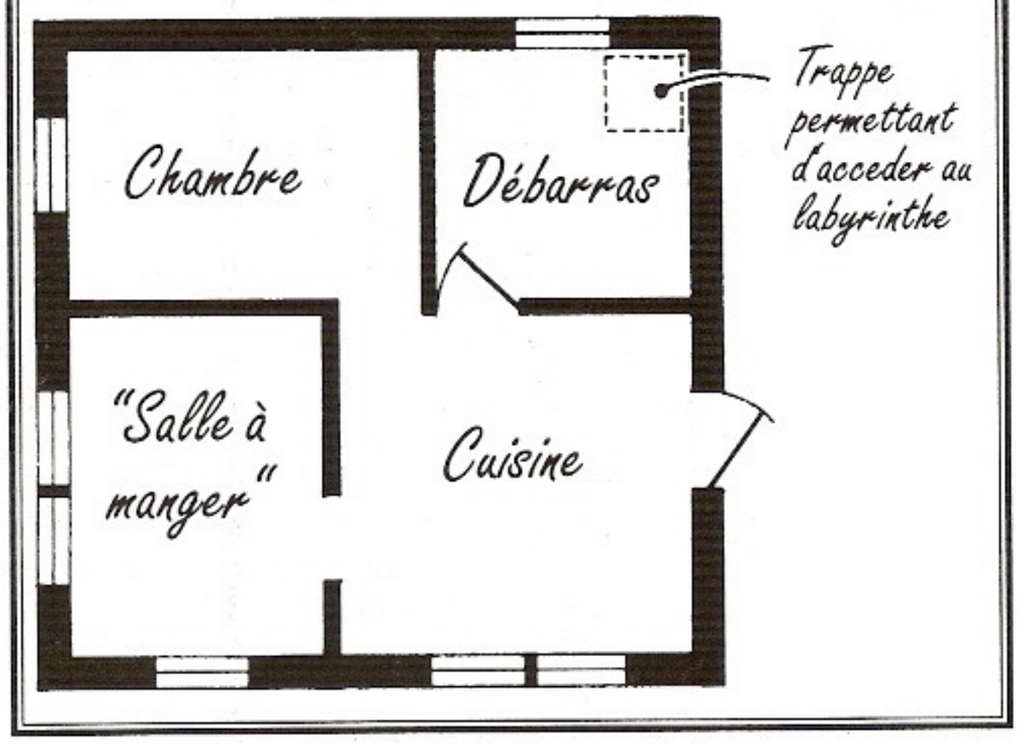
Vous pouvez mettre en scène cette rencontre de diverses manières :

Première possibilité : un ou deux investigateurs isolés tombent nez à nez avec le monstre qui rôde dans les galeries (option très vraisemblable si l'équipe s'est divisée en petits groupes pour explorer le labyrinthe).

Deuxième possibilité : Howard Grant contacte Eihort et le lance à la poursuite des intrus. Nos amis ont plus de chances de rencontrer Grant dans la partie anglaise du labyrinthe, mais le Dieu Blême peut avoir envoyé son serviteur de l'autre côté du Portail afin qu'il empêche les investigateurs de bloquer ou de détruire la porte magique.

Dans les deux cas, nos héros sont sérieusement en danger. Eihort contacte chacun d'eux par télépathie et leur propose son terrible Marché. Ceux qui refusent ne sont pas pour autant tirés d'affaire : le monstre les attaque aussitôt. Si les instigateurs éliminent Grant ou un grand nombre de larves dans la partie américaine du labyrinthe, Eihort franchit le Portail pour découvrir la cause de ces disparitions. Au Gardine de décider si ce faisant il découvrira ou non nos héros.

LA MAISON DE HOWARD GRANT
Près de Canside Gloucestershire GB



Le Dénouement De L'Aventure

Les investigateurs se trouvent donc opposés à un Grand Ancien avec qui ils risquent de se trouver nez à nez dans le labyrinthe.

Il se peut qu'ils ne jettent qu'un coup d'œil dans les galeries infestées de larves et décident sans réfléchir plus avant de les détruire par le feu ou au moyen d'explosifs. A supposer qu'ils utilisent de la dynamite à proximité de l'entré américaine du Portail, celle-ci sera simplement bloquée. S'ils passent du côté anglais et détruisent la deuxième entrée, ils ne seront guère plus avancés. Ce ne sont là que des solutions provisoires, le problème reste entier. Accordez un bonus d'1D3 points de SAN à chaque personnage, mais n'hésitez pas à présenter de nouveau cette énigme aux joueurs, en modifiant simplement le cadre de l'aventure.

Détruire l'entrée américaine du Portail semble constituer une bonne solution, mais cette impression est trompeuse : Eihort franchit la porte magique et se retrouve piégé dans la partie américaine du labyrinthe. Il se procure de nouveaux "fournisseurs" et les disparitions se multiplient. Lorsque les investigateurs réalisent les conséquences de leur manque de discernement, ils perdent chacun 1D6 points de SAN.

Par contre, l'utilisation de sorts ou d'armes magiques peut s'avérer payante. Si nos amis parviennent ainsi à ramener l'indice de points de SAN ou de Points de Magie du monstre à zéro, Eihort est contraint de fuir notre plan existentiel, il est définitivement banni de notre planète. Dans ce cas, accordez à chaque investigateur un bonus d'1D10 points de SAN.

Si certains membres de l'équipe ont accepté le Marché du Dieu Blême et sont encore vivants au moment où le monstre quitte notre planète, l'essaim qui les ronge est automatiquement chassé. Leur survie reste hypothétique, mais tout les membres de l'équipe bénéficient d'un bonus d'1D3 points de SAN par personnage - joueur ou non - ainsi sauvé.

Le sort de Bannissement d'Eihort, dont les investigateurs trouveront la formule dans les notes de Martensen, peut confiner la divinité en un lieu donné mais pas la chasser définitivement de notre planète. Si nos amis l'utilisent avec succès et qu'ils se relaient ensuite pour surveiller le monstre, accordez à chacun d'eux un bonus d'1D10 points de SAN. Faites cependant remarquer aux joueurs que cette

TROIS NOUVEAUX SORTS

Chasser Essaim

Ce sort permet de chasser l'essaim d'Eihort qui ronge un personnage. Pour en apprendre la formule, l'investigateur doit l'étudier pendant 15-INT jours et réussir un score inférieur ou égal à deux fois son Intelligence en lançant 1D100. Il faut 3 rounds pour lancer le sort et tous les personnages qui participent à l'opération perdent 1D3 points de SAN. L'investigateur qui récite la formule et tous ceux qui connaissent le sort peuvent investir autant de Points de Magie qu'ils le désirent dans cette opération. Ceux qui ne connaissent pas le sort peuvent contribuer à raison d'un Point de Magie par personne, à condition qu'ils soient en contact physique avec le personnage qui récite la formule; eux aussi perdent 1D3 points de SAN.

Utilisez la Table de Résistance en mettant en rapport le total des Points de Magie investis et le nombre de jours écoulés depuis l'implantation de l'essaim.

Si le jet réussit, les larves encore immatures sortent en cascade des orifices naturels de leur hôte, ce qui ne va pas sans douleur ni gêne, et entraîne une perte d'1D3 points de SAN pour la victime.

Il se peut que l'essaim ait déjà causé des lésions graves, que seule la présence des larves empêchait de se déclarer ouvertement. Les personnages depuis longtemps infestés risquent même de mourir lorsque l'essaim s'échappera de leur corps. Pour connaître l'étendue du mal, soustrayez le nombre de jours écoulés depuis l'implantation de l'essaim du capital de PdV de la victime.

Exemple: Georgette disposait de 12 PdV lorsque l'essaim a élu domicile dans son corps, il y a de cela 7 jours. Lorsque les larves sortent, elle écope donc de 7 points de dommage et il ne lui en reste plus que 5. Ce personnage survivra et se remettra sans problème; l'essaim qui habitait son corps mourra au bout de quelques minutes ou de quelques heures.

Les personnages qui lancent le sort bénéficient d'un bonus d'1D2 points SAN par personne délivrée d'un essaim et qui a survécu à l'opération.

Chaque fois que les investigateurs lancent le sort de Chasser Essaim, ils risquent de provoquer l'apparition d'Eihort et de se faire attaquer par le monstre. La probabilité d'une telle attaque s'accroît chaque fois de 10%; le Dieu Blême prend invariablement pour cible le personnage qui a utilisé le sort le plus souvent (en cas "d'ex aequo", il s'attaque à celui qui a le plus fort indice de Pouvoir). Un investigateur qui a lancé ce sort 9 fois a donc 90% de chances d'être attaqué par Eihort.

Bannir Eihort

Ce sort permet de confiner le Dieu Blême au centre de son labyrinthe, du côte anglais du Portail, pendant 365+1D10 jours. Pour en apprendre la formule, le personnage doit l'étudier pendant 25-INT jours et obtenir un nombre inférieur ou égal à 2 fois son Intelligence en lançant 1D100. Il faut 3 rounds pour lancer ce sort, et il en coûte 1/1D4 points de SAN par participant. La personne qui lance le sort et tous ceux qui en connaissent la formule peuvent investir dans l'opération autant de Points de Magie qu'ils le désirent.

Les autres personnages présents peuvent contribuer à raison d'1 point chacun, à condition qu'ils soient en contact physique avec la personne qui récite la formule; eux aussi perdent 1D4 points de SAN. Utilisez la Table de Résistance en mettant en rapport le total des Points de Magie investis et l'indice de POU d'Eihort (30). Pour avoir 5% de chances de succès, les investigateurs devront investir au moins 21 Points de Magie.

Si l'opération réussit, Eihort se trouve confiné au centre du labyrinthe pendant 1 an et 1D10 jours. Si elle échoue, le Dieu Blême surgit devant les investigateurs et les attaque aussitôt.

Contacter Eihort

Ce sort fonctionne suivant le même principe que tous les sorts de Contact de Divinités décrits dans les règles de *l'Appel de Cthulhu*, à ceci près que les personnages qui ont accepté le Marché du Dieu Blême doivent investir un Point de Magie au lieu d'un point de POU pour le lancer. Eihort surgit automatiquement devant eux s'ils se trouvent à moins de quelques centaines de mètres de lui; sinon, il leur apparaît en rêve. Lorsqu'Eihort enseigne ce sort à ceux qui acceptent son terrible Marché, il leur prend en échange 1 point de POU.

tactique limite la liberté de mouvement de certains membres de l'équipe et qu'elle peut, au fil des années, être néfaste à leur Santé Mentale.

Eihort (Grand Ancien)

"Il vit ensuite bouger une forme blanchâtre au fond du puits, et quelque chose se mit à grimper le long des parois : une masse ovale, blême et boursouflée, supportée par de nombreuses pattes décharnées, et dont les yeux ovales, comme gélatineux, le regardaient fixement."

Ramsey Campbell "Before The Storm"

Habitant des mondes souterrains, Eihort vit dans de complexes réseaux de galeries creusées sous certaines maisons prétendument hantées. Les humains ne peuvent comprendre ses objectifs pas plus que les contingences qui l'empêchent parfois de les atteindre (il en va d'ailleurs de même pour les autres Grands Anciens). Pour quelque raison mystérieuse, il se plaît à implanter ses essaims dans des porteurs successifs; c'est d'ailleurs généralement à cette seule occasion que des humains ont affaire à lui.

Lorsqu'Eihort parvient à piéger une victime potentielle, son objectif n'est pas de l'éliminer mais bien d'implanter en elle ses immondes larves. Chose curieuse, il demande tou-

jours au captif s'il préfère mourir ou se plier à sa volonté. Si le malheureux choisit de mourir, Eihort l'élimine aussitôt. S'il veut vivre, il doit accepter terrible Marché du Dieu Blême *(voir paragraphes ci-dessous)*.

A supposer que le captif se plie à sa volonté, Eihort commence par le neutraliser en lui injectant un venin paralysant (toxicité 15), dont l'effet se prolonge pendant 2D6 heures. Il peut ensuite introduire des larves à l'état embryonnaire dans le corps de sa victime. Une fois implantées, ces larves se mettent à pulluler, et l'essaim qu'elles forment creuse tout un réseau de galeries dans la chair de son hôte, infestant ses divers organes, ses muscles et son système nerveux, dont il assume progressivement toutes les fonctions.

Il va de soi que seul un fou ou un fanatique acceptera le Marché de son plein gré. Qu'il soit consentant ou non, le sujet infesté perd 1D20 points de SAN en voyant les larves s'introduire dans son corps, plus 1 Point de Magie lorsqu'Eihort lui enseigne son sort de Contact.

Peut-être en raison de cette étrange symbiose, la victime d'Eihort a par la suite d'étranges visions oniriques tous les 1D20+30 jours. Ces cauchemars ont toujours un rapport avec les lieux ou les entités du Mythe de Cthulhu. Chacun d'eux coûte 1D4 points de SAN au personnage, mais lui apporte un bonus d'1D3 points de compétence en Mythe de Cthulhu. Leur durée moyenne est d'1D10 heures, au cours

desquelles les larves prennent totalement possession du corps de leur hôte. Sur un jet de Psychologie ou de Psychanalyse réussi, un observateur extérieur ne manquera pas de remarquer la maladresse et le manque de coordination du sujet.

Si au cours d'un tel rêve éveillé, le personnage réussit un score inférieur ou égal à son POU en lançant 1D100, puis un score inférieur ou égal à son Intelligence avec ce même dé, il apprendra l'un des sorts du Mythe (au Gardien de décider lequel).

Au bout d'en moyenne 1D100 mois (ou lorsqu'il ne reste plus aucun point de SAN au personnage infesté par les larves), les visions deviennent plus fréquentes - une toutes les 1D20+30 minutes. Pendant ces étranges "rêves", la Dextérité du sujet est réduite de moitié - conséquence de la lutte acharnée des larves pour contrôler son corps. 3D10 heures après que la fréquence des visions ait atteint le seuil indiqué ci-dessus, l'essaim s'échappe de son hôte, formant une répugnante marée blanchâtre qui fait littéralement éclater le corps du malheureux (la mort de celui-ci est instantanée).
Les personnages témoins de cet horrible phénomène perdent tous 1D3/2D6 points de SAN.

Eihort connait le sort d'Amnésie, et l'utilise parfois pour faire oublier à ses victimes qu'il a implanté un essaim dans leur corps. Les sujets frappés d'amnésie n'échappent pas pour autant aux visions cauchemardesques décrites ci-dessus.

Seul le sort décrit dans le journal de Martensen permet de lutter efficacement contre l'essaim; mais si celui-ci a été implanté dans le personnage depuis plus de quelques semaines, l'utilisation de ce sort ne fera que hâter la mort du malheureux.

NOTES : Les personnages qui ont subi la morsure empoisonnée d'Eihort mais qui ont réussi à résister au venin perdent temporairement 2D6 points de DEX, et 20 points de compétence dans toutes les disciplines qu' ils connaissent. Ce handicap dure autant que l'effet du poison, c'est-à -dire 2D6 heures.

Eihort broie ses victimes un peu comme le font les Chthoniens: il recule de quelques mètres et s'abat brusquement, de toute sa masse, sur sa cible et ceux qui l'entourent (demandez un jet d'Esquive à tous les investigateurs qui se trouvent dans le périmètre d'impact).

Les adeptes d'Eihort semblent se faire rares; Martensen précise que "plus personne n'accepte le Marché du Dieu Blême, car on sait à présent qu'Il utilise ses serviteurs pour mettre au monde Ses descendants".

Quand on sait que ce douloureux accouchement coûte la vie à la personne qui abrite l'essaim, on comprend que ceux qui acceptent le Marché de leur plein gré soient rares. Les adeptes d'Eihort sont d'ailleurs souvent des individus solitaires et passablement dérangés.

CARACTERISTIQUES DES PERSONNAGES NON-JOUEURS

EIHORT, DIEU DU LABYRINTHE

FOR 44	CON 80	TAI 50	INT 25	POU 30
DEX 12	PdV65			

Bonus aux Dommages: +5D6
Déplacement: 8/1 en creusant
Armes : Morsure 70%, dommage 5D3* + injection d' un poison paralysant (toxicité 15)
Suffocation 85%, tous les personnages se trouvant dans un rayon de 3 mètres autour de la cible visée écopent de 5D6 points de dommage.
* Pas de bonus aux dommages
Armure: Néant, mais cette créature est pratiquement insensible aux agressions physiques : touchée par une balle, elle ne perd que 3 points de dommage; empalée par un arme blanche, elle ne perd que 6 PdV. De plus, le monstre régénère 3 PdV par round de combat. Lorsqu'il ne lui reste plus aucun Point de Vie, il se liquéfie sur place et s'infiltre dans le sol en attendant d'avoir retrouvé tous ses moyens pour se rematérialiser, indemne, dans les profondeurs de la terre.
Sorts : Amnésie, tous les sorts de Contact avec des Divinités, Création de Portail, Invoquer/Contrôler Goule, Invoquer/Contrôler Chthonien.
Perte de Points de SAN : 1D6/ 1D20.

L'essaim

Des dizaines de milliers de petites créatures blanchâtres ressemblant à des asticots grouillent dans les galeries du labyrinthe. Ces larves, nées d'Eihort, sont faciles à éliminer - il suffit de les piétiner, de les brûler ou autre - mais leur destruction massive risque de provoquer la colère du Dieu Blême.

Une fois sorties de leur hôte, ces immondes créatures s'éloignent en rampant pour se cacher en attendant que les Grands Anciens soient de nouveau libres de régner sur la Terre. Le moment venu, elles se transformeront en autant de monstres semblables à Eihort quoique moins puissants. En contraignant des humains à accepter son terrible Marché, le Dieu Blême se crée des serviteurs dignes de lui, en prévision du temps où la disposition des astres sera de nouveau favorable aux Grands Anciens.

Les larves elles-mêmes ne sont ni intelligentes, ni particulièrement agressives (peut-être en raison de leur petite taille). Elles attaquent cependant systématiquement les humains ou les animaux inconscients, profitant de leur évanouissement pour ronger leur épiderme jusqu'à ce que mort s'ensuive. Elles nettoient ensuite proprement les os de leurs victimes. Il leur suffit de 1D10 minutes pour faire perdre un Point de Vie à leur proie.

HOWARD GRANT, SERVITEUR D'EIHORT

FOR 15	CON 11	TAI 11	INT 10	POU 7
DEX 1	APP 10	EDU 7	SAN 0	PDV 11

Howard Grant

Age : 61 ans
Bonus aux Dommages : +1D4
Armes: Hache 35°%, dommage 1D8+2+1D4
Fusil de chasse cal.20 (deux canons) 45%, dommage 2D6/1D6/1D3

Compétences: Marchandage 21%, Botanique 15%, Mythe de Cthulhu 30%, Esquive 25%, Premiers Soins 45%, Se Cacher 15%, Ecouter 65%, Mécanique 40%, Discrétion 25%, Trouver Objet Caché 65%, Zoologie 15%.
Sorts : Contacter Eihort

La lune maléfique

Où les investigateurs assistent à une curieuse réunion scientifique, apprennent à voir les phobies d'un autre œil, et entreprennent un étrange voyage vers un monde plus étrange encore.

Notes Sur Le Scénario

Ce scénario est prévu pour 3 à 5 investigateurs expérimentés. Beaucoup de sites et certaines entreprises mentionnés dans l'aventure ont réellement existé, mais toute ressemblance entre les personnages et des individus décédés ou vivant encore de nos jours serait purement fortuite.

Ce scénario est le dernier de cette série d'aventures; si vous avez présenté *Les Grands Anciens* sous forme de campagne, il sert en quelque sorte de conclusion. C'est pourquoi - outre le sujet proprement dit qui s'y prête - nous vous conseillons de le présenter aux joueurs sur un ton sérieux, voire un peu solennel : il s'agit d'une aventure à part, qui restera sans doute longtemps dans leur mémoire.

Les événements décrits sont censés se dérouler en 1927, mais rien ne s'oppose à ce qu'ils aient lieu en 1921. Dans ce cas, il vous faudra prendre quelques libertés avec l'histoire; cependant, n'oubliez pas que les combinaisons Siebe, Gorman & Co. relèvent à l'époque du secret militaire, et que les investigateurs ont peu de chances de connaître leur existence.

Sachez aussi qu'au printemps les pluies sont fréquentes dans le Cumberland, et souvent accompagnées de rafales de vent. Les régions côtières, influencées par le climat de la Mer d'Irlande, sont plus froides et plus brumeuses que celles situées à l'intérieur des terres.

Ce scénario donne aux investigateurs une occasion unique de "servir le Pays et la Couronne" (ou un allié important s'ils sont américains), et de découvrir des secrets qu'il n'est normalement pas donné aux humains de connaître. Si la chance est avec eux et qu'ils ne sombrent pas dans la folie, ils survivront peut-être à cette étonnante expérience. A supposer qu'ils aient affaire à un Gardien clément, il se peut même qu'ils rentrent chez eux sains et saufs.

Si l'on excepte les journaux et les magazines qu'on y trouve toujours en abondance, les bibliothèques de Barrow et des environs ne sont pas très riches et ne permettent pas de recherches approfondies. Les investigateurs ont par contre 35% de chances de trouver ce qu'ils cherchent à Liverpool ou dans les villes industrielles avoisinantes. De plus, il faut à peine 8 heures pour se rendre à Londres, capitale mondiale pour ce genre de recherches.

Informations Destinées Au Gardien

Une série d'étranges coïncidences conduit les investigateurs dans le Lancashire, où ils ont affaire aux services secrets de la Royal Navy. Leurs compétences inhabituelles leur valent une proposition de travail peu ordinaire qui les amène à travailler sur un projet carrément exceptionnel : l'Expédition Lunaire Britannique - première excursion dans l'espace jamais tentée par des humains, dont le point départ est une mine de charbon désaffectée.

Un an auparavant, une équipe de mineurs y a découvert un Portail construit par la Grande Race de Yith, qui, malheureusement pour eux, débouchait dans l'espace, plus précisément sur la Lune. Lorsque la porte magique s'ouvrit, le brusque changement de pression provoqua l'effondrement de la galerie, qui fut aussitôt inondée.

Parmi les équipes de secours, se trouvaient des hommes de la Royal Navy revêtus de combinaisons de plongée expérimentales avec des réserves d'air comprimé. L'un de ces plongeurs découvrit le Portail et se retrouva sur la Lune, où il mourut faute d'un matériel adéquat. Mais ses successeurs, mieux équipés, sortirent indemnes de la même expérience.

La Royal Navy a maintenant réquisitionné la mine, et une équipe de plongeurs d'élite travaille à la construction de *HMS Selene*, la première base lunaire fixe. Le principal objectif de leur mission est de trouver un moyen de s'introduire dans les étranges pyramides lumineuses qu'ils ont découvertes, afin de ramener un maximum d'informations sur Terre. Ce que les explorateurs ignorent, c'est que le complexe de pyramides est encore habité et que leurs efforts pour y pénétrer ne tarderont pas à inciter les gardiens de la Grande Race à condamner le Portail.

D'après la plupart des écrivains du Mythe, les membres de la Grande Race sont des scientifiques assoiffés de connaissance, qui n'ont cependant pas hésité à abandonner toutes leurs archives pour migrer à travers le temps et l'espace. Mais il faut savoir que ces données reposent uniquement sur les témoignages de certaines des victimes de leur terrible système de voyage dans le temps; lesquelles ont eu la chance de résister au lavage de cerveau des membres de la Grande Race. Ces "fuites" étaient d'ailleurs

prévues, puisque les mystérieuses entités ont systématiquement donné la même version fantaisiste des faits à leurs malheureux "hôtes".

La base lunaire de la Grande Race abrite des archives millénaires, ainsi qu'une arche permettant de leur faire franchir les barrières du temps pour accéder à un lointain futur. Plus de cinquante gardiens, plongés dans un coma artificiel et enfouis sous le sol lunaire, sont chargés de veiller sur elles. Dans quelques millions d'années, les membres de la Grande Race investiront systématiquement les corps d'insectes terrestres d'une espèce particulière et transféreront ces données dans la conscience de leur nouveaux hôtes.

Les gardiens des archives chargés de veiller à ce qu'aucun observateur humain ne puisse regagner la Terre indemne, envoient les survivants de l'expédition *HMS Selene* dans un futur lointain. Les investigateurs ont une petite chance d'échapper à ce piège temporel, mais ils n'auront pas droit à la moindre erreur.

Pendant presque toute l'aventure, nos amis vont devoir porter des combinaisons spatiales rudimentaires; vous avez donc intérêt à vous assurer que l'équipe ne comprend aucun claustrophobe notable.

Plusieurs indices permettent de deviner ce à quoi fait référence le code secret "HMS Selene", nom donné à la première base lunaire britannique. Dans la mythologie grecque, Selênê était en effet la déesse de la Lune; si vous estimez que ce nom risque d'être trop évocateur pour les joueurs, libre à vous d'en trouver un autre. Lorsque nous avons testé cette aventure, l'un des joueurs connaissait la référence mythologique, mais il n'est pas parvenu a en déduire ce que signifiait le code "HMS Selene".

Informations Destinées Aux Investigateurs

Il est aujourd'hui rare que tous les membres de l'équipe voyagent de concert; ce genre d'expédition les a par le passé entraînés dans plus d'une aventure mortellement dangereuse. Mais cette fois, il s'agit d'une découverte scientifique de la première importance. Le Professeur Moe, de Stockholm, a en effet annoncé qu'il avait notablement progressé dans ses recherches sur la précognition; il doit en faire la démonstration cet après-midi même au siège du Club des Amis de Diogène. Il parait même qu'un sujet en état d'hypnose décrira la vie qui nous attend dans quelques soixante années, c'est-à-dire en 1987 !

Vous n'ignorez pas que le Professeur Moe a reçu le Prix Nobel, et que c'est une autorité en matière de perception psychique de l'élément temporel. Certains le comparent même à Einstein. Expert des contes et légendes populaires, il a également rédigé une biographie de Hans Christian Andersen et publié de nombreux essais sur les sciences occultes. Voici une occasion inespérée de l'entendre parler et peut-être de faire personnellement sa connaissance. D'ailleurs, vous avez quelques contacts au sein du Club des Amis de Diogène, et vous êtes parvenus à vous procurer des invitations.

Le Club des Amis De Diogène

La démonstration que se propose de faire le Professeur Moe réunit toutes les conditions d'une expérience scientifique probante; malheureusement, personne ne la prend au sérieux, excepté les investigateurs. En y assistant, nos amis entendront parler de trois personnnes dont ils retrouveront ensuite les noms dans un article de journal. C'est ce qui les conduira dans le Lancashire.

Les personnages arrivent devant le siège du Club des Amis de Diogène par un sombre après-midi d'été, tandis que tombe un fin crachin. Ce club était jadis un refuge de vieux originaux solitaires. Lorsque le bâtiment, bombardé par un Zeppelin au cours de la Grande Guerre, fut reconstruit, la plupart de ces vieillards, dérangés par le bruit et les va-et-vient, démissionnèrent de l'association. Pour survivre celle-ci dut accepter des membres plus divers. L'atmosphère paisible et quasi monacale du lieu en fait un havre rêvé pour les philosophes et les érudits, qui invitent de temps à autres un conférencier à venir y exposer ses idées.

Les membres de l'équipe qui appartiennent à une classe aisée (clergymen, universitaires et autres) entrent dans la salle de conférences sur simple présentation de leur carte d'invitation. Les autres (maitres d'hôtels, valets de chambre, etc) n'ont pas reçu d'invitation et sont refoulés à l'entrée ; ils en sont réduits à attendre devant la porte ou à faire les cent pas dans les rues voisines. Les femmes pouvant présenter une carte d'invitation sont admises (deux professeurs venus d'une université féminine se trouvent déjà dans la salle) mais les membres du club les plus âgés leur lancent des regards courroucés.

La réunion a lieu au premier étage du bâtiment, dans la salle de conférences du club. Les investigateurs, qui sont arrivés en avance, peuvent s'asseoir au premier rang.

La salle se remplit de plus en plus et nos amis n'arrivent plus à suivre la conversation; efforcez-vous de donner l'impression que les invités sont pour la plupart des aristocrates et des universitaires influents.

Le Professeur Moe n'arrive que bien plus tard, alors que la réunion va commencer. C'est un homme grand et mince, visiblement très intelligent, mais qui semble malade. Il se met à discuter avec le président du club en attendant l'arrivée des derniers invités. Un jeune homme, apparemment débile, vient maladroitement s'asseoir à ses côtés. S'il le désire, le Gardien peut décréter qu'un des investigateurs a écrit à M. Moe au sujet du Mythe, et qu'il profite de l'occasion pour se faire présenter au célèbre professeur.

Ce dernier, vieux mathématicien et mystique convaincu, en a appris peut-être plus qu'il ne l'aurait voulu sur le Temps et le Mythe de Cthulhu. Il fuit les personnes qui ont une certaine connaissance du Mythe, mais ses facultés de raisonnement exceptionnelles lui permettent de dominer la crainte qu'il en a. *Vous trouverez les caractéristiques de Hans et du Professeur Moe en page 146.*

TANDIS QUE LA SALLE SE REMPLIT, nos amis surprennent quelques bribes de la conversation de leurs voisins :

"Greystoke est complètement fou, et son cousin américain ne vaut guère mieux..."

"Ce Moe n'est rien d'autre qu'un charlatan. Il croit à toutes ces salades sur le Mythe de Cthulhu !"

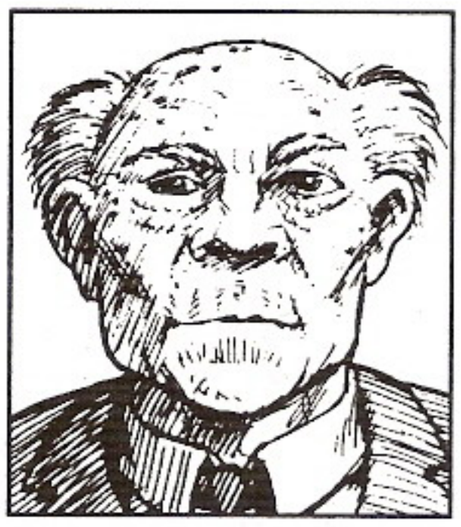
"Comme je le disais à Wimsey pas plus tard que la semaine dernière, il nous faut trouver une explication scientifique du Mal. Selon moi..."

"Dunne a beaucoup monté en épingle la réputation de ce Professeur Moe, mais je préfère réserver mon jugement."

"... Elle a filé rejoindre cette canaille de Crowley sur une (les *mots suivants sont prononcés sur le ton le plus méprisant*) île italienne. Mélissa m'a confié que cela faisait scandale."

Le président du club se décide enfin à se lever pour présenter le professeur, puis il va s'asseoir au milieu du public. Moe commence son discours dans un anglais parfaitement correct, quoiqu'un peu formel.

L'Expérience Du Professeur Moe



Professeur Moe

"Mesdames et messieurs, bonjour. Je vous remercie de m'avoir invité dans votre club. Comme certains d'entre vous le savent peut-être, je travaille actuellement sur une nouvelle théorie de la perception du temps, et mes dernières expériences semblent donner des résultats assez encourageants."

Il marque modestement une pause avant de poursuivre : "Qu'est-ce que le temps ? On se le représente traditionnellement comme une rivière qui coule inexorablement devant un observateur immobile. Nous ne pouvons savoir ce qui nous attend en aval, mais nous sommes capables de décrire ce qui est déjà passé devant nous. J'ai personnellement de bonnes raisons de penser que cette vision est simpliste."

Moe consacre ensuite plusieurs minutes à la description d'un complexe univers multidimensionnel, dans lequel la notion de temps serait toute relative. Sa théorie est passablement abstruse, mais les investigateurs, qui réussissent un jet de Mythe de Cthulhu n'y découvrent aucune contradiction avec leurs connaissances occultes. Le professeur affirme ensuite avoir découvert une forme d'hypnose qui permet au sujet inconscient de lire dans les pensées d'êtres vivant dans le futur.

Hans (Smith)

"Pour l'instant, ma technique ne donne de bons résultats qu'avec des simples d'esprit. Hans, ici présent, présente une sensibilité psychique exceptionnelle, mais il est inférieur à la moyenne sur tous les autres plans. Je dois vous avertir que je ne puis canaliser l'attention de ce pauvre garçon sur un sujet prédéterminé. De plus, il est difficile de comprendre ce qui se passe dans le futur, et impossible de donner des dates précises. Au cours des expériences précédentes, Hans a généralement décrypté mes pensées ou celles d'un observateur proche. Un dernier point : les décades à venir semblent appartenir a une époque assez sombre, où les crises et les sources de malheur seront nombreuses. Il se peut que vous n'appréciez guère ce que vous allez entendre."

Le Professeur Moe conduit Hans jusqu'à une chaise et le fait asseoir face au public. Il lui murmure à l'oreille quelques mots que les investigateurs ne parviennent pas à saisir. Le jeune homme se tient très droit, comme au garde-à-vous. "Hans est maintenant sous hypnose. Je vais m'efforcer de canaliser son attention vers un futur assez proche."

Le professeur ajoute quelques mots en suédois. Si un investigateur comprend cette langue, il pourra traduire : "Allons Hans, pour faire plaisir à tonton Moe...".

Hans se met à marmonner, le visage vide de toute expression, marquant une pause entre chaque phrase : "Je ne suis pas un imposteur." "Je suis ton père, Luke." "Réussis d'abord un jet de SAN, *ensuite* nous verrons."

"Ça suffit, Hans," dit le professeur, avant d'ajouter quelques ordres brefs en suédois. "Ce problème se pose souvent : Hans lit bien dans l'avenir, mais les pensées qu'il décrypte ne veulent rien dire pour nous. Chose intéressante, il parle en anglais, alors qu'il ne connaît pas votre langue. Nous allons faire une deuxième tentative."

Moe se tourne de nouveau vers Hans et répète son ordre. Le jeune homme pousse un petit gémissement, puis se met à parler dans un anglais parfait : "Nous avons perdu deux hommes pour rien. Ces trucs-là sont vieux comme Hérode. Des kilos d'explosifs ne leur feraient pas la moindre égratignure. Jones et Barber sont morts, et Hotchkiss ne sera pas sur pied avant un mois. Jones était marié. Qu'allez-vous dire à sa femme, qu'il s'agit encore d'un "tragique accident"? Si ça continue à ce rythme, nous ne tarderons pas à avoir le Parlement sur le dos."

Hans éclate soudain en sanglots irrépressibles; le Professeur Moe examine le jeune homme et déclare: "Je suis désolé, mesdames et messieurs, mais nous devons interrompre cette expérience : Hans est à bout de nerfs. Ce phénomène s'est déjà produit, lorsqu'il lisait des pensées douloureuses ou empreintes de colère. Le seul remède est le repos, malheureusement, nous devons quitter l'Angleterre demain... mais j'espère pouvoir revenir l'an prochain, et vous présenter une démonstration plus probante de mes théories."

Les invités quittent la salle de réunion, la plupart pour se rendre dans le bar ou la cafétéria du club. L'un d'eux grommelle que Moe "lui a fait perdre son temps, avec ses histoires à dormir debout."

Les Investigateurs mis à Contribution

S'étant assuré que Hans est hors de danger, le président quitte le professeur Moe pour aller chercher un docteur membre de son club. Demandez aux investigateurs - qui sont assis au premier rang - s'ils proposent leur aide au professeur. S'ils le font, Moe apprécie leur geste. Hans est épuisé, et le professeur, qui tremble de tout son corps, a le teint violacé. Il souffre d'une maladie cardio-vasculaire héréditaire (si l'équipe compte un médecin, il ne manquera pas d'en reconnaître les symptômes) et travaille depuis quelques temps dans l'angoisse de mourir avant d'avoir pu achever ses recherches.

Le professeur refuse de parler en détail de ses travaux (il a peur que ses découvertes ne tombent entre de mauvaises mains); il évite aussi le sujet du Mythe de Cthulhu - ses connaissances dans ce domaine sont suffisantes pour qu'il n'ait aucune envie de les approfondir. Si on l'interroge sur l'expérience qui vient de se dérouler, il répond que Hans a sans doute décrit un événement assez proche; car les pensées venues d'un futur plus lointain n'entraînent pas chez lui de réactions émotionnelles aussi fortes. Sur un plan plus général, il explique que les recherches sur le psychisme risquent de mettre en lumière l'absurdité de la notion de libre arbitre, puisqu'il est maintenant possible de prévoir l'avenir. "Votre expérience des forces du mal, dit-il aux investigateurs, vous aura sans doute laissé entrevoir leur victoire inéluctable."

Tandis que son taxi se gare devant le club, il demande à nos amis s'il peut compter sur leur assistance, et leur propose de le rejoindre au Savoy. Si les investigateurs acceptent, ils échangent leurs cartes de visite, ce qui permet au

professeur d'en apprendre un peu plus long sur nos amis (entre autres leur adresse du moment et leur propension à courir le monde pour mettre en échec les terribles entités du Mythe).

Une fois dans sa suite, il remercie les personnages de leur aide et leur dit : "Puisque vous semblez intéressés par mes recherches, je vous serais reconnaissant de bien vouloir me faire signe si l'on mentionnait devant vous les noms que Hans a prononcés aujourd'hui. J'ai noté ceux de Jones, Barber et Hotchkiss. Je me demande bien ce qu'était cette chose "vieille comme Hérode. Envoyez-moi un télégramme si vous apprenez quelque chose de nouveau."

Passé cette prise de contact, Hans et le Professeur Moe n'interviendront plus dans l'aventure - sauf peut-être pour aider les investigateurs, à financer leur voyage dans le Lancashire. *Si vous désirez en savoir plus sur les expériences du célèbre scientifique, lisez "The Gap In The Curtain" de John Buchan.*

Au cas où les personnages ne se souviendraient plus très bien des paroles prononcées par Hans, rappelez-leur que la secrétaire du Club a pris des notes sur la conférence et qu'elle peut les communiquer à toute personne intéressée.

Cinq jours plus tard, nos amis lisent un court article dans le *Times (vous le trouverez reproduit ci-dessous et en annexe).*

MORT DE DEUX PLONGEURS

Deux plongeurs de la Royal Navy ont trouvé la mort hier après-midi au cours d'une séance d'entraînement près de Morecambe Bay, dans le Lancashire.

Le sous-officier Jones (29 ans) et le matelot de deuxième classe Barber (27 ans) étaient en train de récupérer du matériel dans le chalutier *Highland Spring*, coulé au cours de la Grande Guerre. Les autorités pensent qu'ils ont accidentellement provoqué l'explosion d'une mine qui se trouvait à bord de l'épave. Les corps des deux marins ont été ramenés, à Barrow-in-Furness où une enquête judiciaire doit avoir lieu.

C'est le troisième accident mortel de ce genre enregistré cette année dans la Navy; il semblerait que l'on va prochainement vérifier le matériel utilisé et prendre de nouvelles mesures de sécurité.

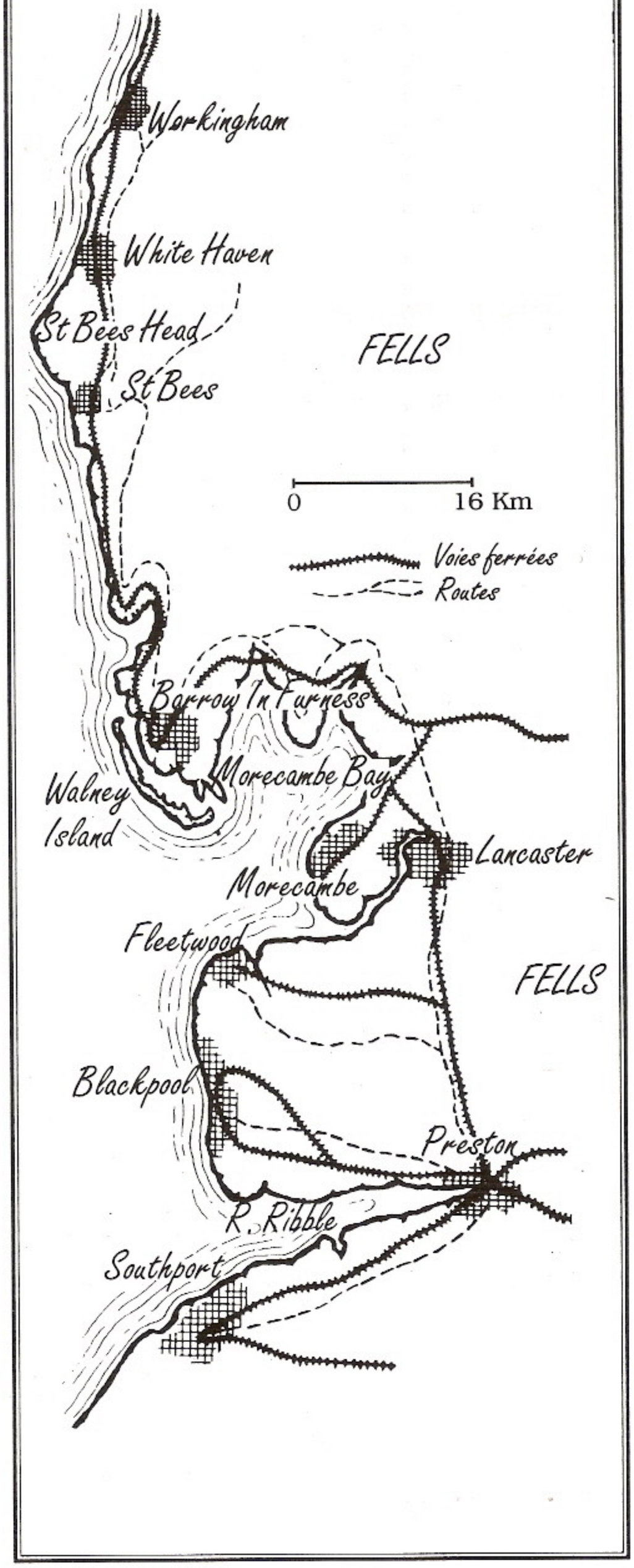
Bien que l'article ne mentionne aucun plongeur du nom d'Hotchkiss, la coïncidence est vraiment frappante. Existe-t-il un rapport avec l'expérience menée par le Professeur Moe?

Chose étonnante, les investigateurs ayant des contacts au sein de l'amirauté ou du gouvernement ne parviennent à obtenir aucun renseignement complémentaire. Personne ne sait ce que les plongeurs étaient en train de faire, et aucune consigne nouvelle n'a été donnée en matière de sécurité. Si nos amis ont des relations vraiment haut placées (un militaire ayant au moins le grade d'amiral, ou un membre du cabinet ministériel, celles-ci leur conseilleront de se tenir à l'écart de l'affaire, sans fournir aucune explication.

Pour progresser dans leur enquête, les investigateurs doivent se rendre dans le Lancashire. S'ils hésitent à le faire, ils reçoivent un télégramme pressant du Professeur Moe, auquel est jointe une somme suffisante pour leur permettre une totale liberté d'action (*le texte du télégramme est reproduit page suivante et en annexe).*

S'ils ne se décident pas à entreprendre le voyage, environ trois semaines plus tard, les journaux londoniens annoncent le naufrage d'une vedette de la Royal Navy : les marins

COTES DU LANCASHIRE ET DU CUMBERLAND



LE TÉLÉGRAMME DU PROFESSEUR MOE

RENDEZ-VOUS DE TOUTE URGENCE DANS LE LANCASHIRE POUR ENQUETER SUR EVENEMENTS RELATES DANS LE LONDON TIMES DE MARDI STOP VOIR ARTICLE INTITULE MORT DE DEUX PLONGEURS PAGE TROIS PREMIERE COLONNE STOP MANDAT SUIT STOP VEUILLEZ M'ENVOYER RAPPORT DETAILLE STOP SIGNE MOE.

du *HMS Selene* "sont portés disparus, et tout porte à croire qu'ils sont morts noyés". Là encore, impossible de se procurer des informations plus précises. Si nos amis sont déjà partis dans le Lancashire, gardez-vous de leur communiquer cette information : ils sont à présent bien loin de Londres.

LE MYSTERE S'EPAISSIT

Barrow-in-Furness

Cette petite ville côtière du Lancashire se trouve quelques kilomètres à l'Ouest de Lancaster, au Nord de Blackpool. Cette région très industrialisée compte déjà à cette époque plusieurs centaines de milliers d'habitants, répartis entre quelques grandes villes et de nombreuses bourgades industrielles ou minières. Les villes les plus importantes sont reliées par des routes et des voies de chemin de fer. A l'Est, en s'enfonçant vers l'intérieur des terres, on trouve de hautes collines (ou Fells) et la vaste Forêt de Bowland; zone peu hospitalière culminant en certains points à plus de 500 mètres d'altitude (*voir carte page précédente et en annexe).*

Jusqu'en 1840, Barrow-in-Furness n'était qu'un petit village de pêcheurs; mais la découverte de gisements de fer et de charbon entraîna son rapide développement. En 1927, c'est une ville terne, enfumée et bruyante d' environ 50.000 habitants, tout à fait typique de cette région du Nord-Ouest de l' Angleterre. Les principales industries sont la construction navale (avec l'arsenal Vickers), le commerce maritime et la sidérurgie. Barrow est sillonné par un complexe réseau de rues, et de lignes de tramways, certaines conduisant aux quais, aux usines et aux chantiers navals situés en banlieue. Barrow est célèbre pour les pittoresques ruines de l'abbaye de Furness et son imposant hôtel de ville de style victorien, dont la construction a coûté 80.000 livres. L'enquête judiciaire doit se dérouler dans la salle du tribunal, laquelle fait partie de l'hôtel de ville.

Pour se rendre à Barrow, le plus simple est de prendre un express, de Londres à Leeds, et de monter ensuite dans une correspondance s'arrêtant dans la petite ville. Si les investigateurs partent avant midi, le voyage durant 6 à 8 heures, ils arriveront à Barrow en début de soirée. Le trajet en voiture est long et fastidieux, surtout si l'on respecte la limitation de vitesse officielle de 35 km/h.

La ville n'est desservie par aucune ligne aérienne, bien qu'il y ait une baie pour les hydravions à Blackpool et une piste d' atterrissage en terre battue sur l'île de Walney, laquelle dépend administrativement de Barrow. De toutes manières, les investigateurs n'ont pas intérêt à choisir ce mode de transport s'ils veulent arriver discrètement. D'un autre côté, à vol d' oiseau, il n'y a que 450 km entre Londres et Barrow; la distance est toute autre si l'on prend la route ou le train.

A Barrow, l'Hôtel de la Gare, dont la clientèle est essentiellement composée de représentants de commerce et d'ingénieurs en visite, offre des chambres confortables et en nombre suffisant pour accueillir tous les personnages. Si certains d'entre eux sont des aristocrates, ils risquent de trouver la nourriture et les vins médiocres, mais les lits sont propres et le petit déjeuner agréable. Pour se distraire le soir, il y a de nombreux pubs, un cinéma, un music-hall et un théâtre. Les investigateurs y feront connaissance avec l'équivalent anglais de nos "chtimis", mais ils n'y rencontreront aucun personnage ayant un rapport direct avec cette aventure.

Nos amis peuvent louer des voitures dans un garage voisin de leur hôtel. Plusieurs modèles sont disponibles : une Baby Austin (10 livres par jour, plus une caution de 5 livres), deux Morris Oxfords (12/6 livres par jour, caution 7/10 livres), et une Rolls Silver Ghost (5 guinées par jour, salaire du chauffeur compris - réservée aux riches aristocrates ou aux mariages!).

Nos amis trouveront des chambres plus luxueuses et un plus large choix de voitures à louer à Blackpool; mais la frénésie qui règne dans cette ville ne sera peut-être pas du goût de tous les investigateurs.

Les Recherches Préliminaires

Les journaux locaux n'en disent guère plus long que le Times, si ce n'est que les corps des plongeurs ont été ramenés à terre par un remorqueur de la Royal Navy, l'*Archimède.* L' édition actualisée du *Jane's Fighting Ships* - que les investigateurs pourront trouver à la bibliothèque municipale, ouverte de 9 heures à 20 heures - confirme qu'il existe bien un remorqueur portant ce nom dans la marine nationale.

LE NORD DE L'ANGLETERRE

Imaginez des rues pavées, étroites et sales, des usines noires, et des fanfares de cuivres jouant les mouvements lents de la Symphonie du Nouveau Monde de Dvoràk ou la musique de *Coronation Street.*

Les "gars du Nord" (Northen folk) ont leur fierté; ils sont honnêtes et durs à la tâche. Ils organisent des courses de pigeons, de lévriers et de whippets, élèvent souvent des furets apprivoisés, et ont une véritable passion pour les brass bands. Le cricket est la deuxième religion du Lancashire et du Yorkshire. Les industries du coton et du charbon sont omniprésentes. Les hommes se prénomment Jethro, Obadiah, Joshua, Ezekiel, etc .. les femmes, Ena, Annie, Gracie, Mavis, ou Hilda. Les habitants de cette région sont grands amateurs de boudin, de tripes, de pieds de porc et de bières fortes.

Le patois local tient à la fois des campagnes et des villes industrielles. Les gens accentuent les noms en parlant et ne prononcent pratiquement pas les articles définis; leur accent est assez différent de celui des Londoniens et leurs propos souvent émaillés de curieux proverbes tels que "Là où ' y a des ordures, 'y a du cuivre" ou encore " ' Y a rien de plus bizarre que les hommes".

Quelques expressions du cru:

* *C'est champion = c'est super*
* *Comme un furet dans un trou de lapin = très vite*
* *Beau temps pour les pigeons = c'est une belle journée*
* *Beau temps pour les canards = il pleut*
* *Y'a du ramdam à la filature = il y a un problème (peut aussi être employé dans son sens littéral)*

Moyennant un jet d'Idée réussi, nos amis s'apercevront que le chapitre du *Jane's Fighting Ships* qui lui est consacré ne fait état d'aucun matériel de plongée dans la description du bateau. C'est assez curieux si l'on songe que la marine dispose de plusieurs navires annexes spécialement conçus pour les missions sous-marines, et certainement mieux adaptés a l'entraînement des plongeurs.

Des accidents similaires à celui qui intéresse nos amis se sont déroulés à Plymouth (où un plongeur débutant a failli mourir d'une intoxication au monoxyde de carbone due à un mauvais fonctionnement des pompes) et au large de Southport (où le sous-officier Collins s'est noyé après que le tuyau d'alimentation de son scaphandre ait été sectionné par les débris d'une épave).

Plusieurs coïncidences troublantes permettent d'établir un lien entre la noyade de Southport, l'expérience du Professeur Moe, et l'accident le plus récent. Dans les deux cas, le bâtiment annexe était le remorqueur *Archimède;* lors de la première enquête, le principal témoin était un certain officier Hotchkiss, et un matelot de deuxième classe du nom de Barber avait également signé une déposition. Le commandant Peter Williams, chirurgien de son état, et le capitaine de frégate Edward Niles se trouvaient parmi les autres membres de la marine nationale impliqués dans l'accident de Southport.

La bibliothèque de Barrow ne dispose pas d'un exemplaire de la *Navy List* où figurent les noms de tous les officiers de marine. Si les investigateurs connaissent quelqu'un ayant accès à cette liste, ils finiront par apprendre que Williams et Niles sont affectés à une base d'entraînement terrestre du nom de *HMS Selene.* Les personnages ne trouveront pas d'autre allusion à cette base dans les documents qu'eux ou leurs relations pourront consulter; et ils ne parviendront à obtenir aucune précision concernant son emplacement.

Les deux principales structures dont dispose la marine nationale dans la région sont deux infirmeries militaires situées l'une à Barrow, l'autre à Workington. Ni l'une ni l'autre n'ont de dossier au nom des officiers ou des hommes d'équipage qui intéressent nos amis. Par contre, le personnel de ces services note systématiquement les noms de tous leurs correspondants téléphoniques - bon moyen pour les militaires de retrouver la trace des investigateurs. Les seuls autres bâtiments ayant quelque chose à voir avec la marine sont les bureaux des Délégués de l'Amirauté qui se trouvent sur l'arsenal Vickers (voir ci-dessous) et les Ecoles de Cadets de la Marine de Southport et de Preston.

L'enquête Judiciaire doit commencer à 10 heures du matin. Les principaux témoins sont le lieutenant Peter Williams, le capitaine de frégate Edward Niles et le docteur Herbert Garden, chirurgien chef de l'hôpital des chantiers navals.

Garden refuse de discuter de l'affaire avant que l'enquête officielle ne commence - à moins qu'il ne soit interrogé par un autre médecin *(dans ce cas, voir chapitre ci-dessous).* Williams et Niles n'arrivent en ville que le matin de l'enquête.

L'Enquête Officielle

Comme les investigateurs ont peu de chances d'apprendre quoi que ce soit avant le début de l'enquête, il est important que l'audition des témoins leur apporte des indices susceptibles de leur mettre la puce à l'oreille.

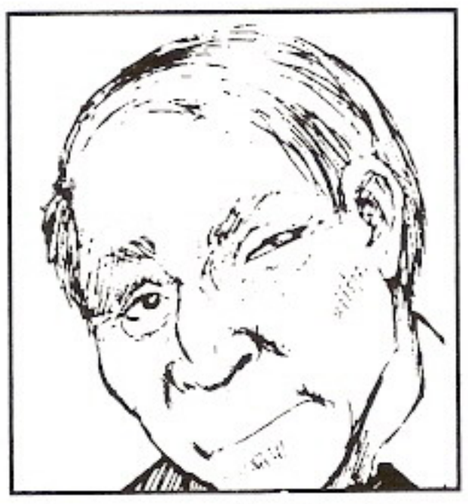
Si les personnages se présentent devant la salle de tribunal avant 10 heures, ils seront refoulés. Deux militaires en civil arrivent à 10 heures moins 10; ils refusent poliment de parler aux journalistes ou aux investigateurs avant qu'on ait procédé à l'audition des témoins.

Les reporters les appellent "mon lieutenant" et "mon capitaine". S'ils réussissent un jet de Trouver Objet Caché, les investigateurs s'apercevront que les deux hommes ont les yeux injectés de sang et le teint rubicond; si l'équipe comprend un médecin ou qu'un de ses membres réussit un jet de Diagnostic de Maladie, nos amis reconnaîtront là des troubles résultant de brusques changements de pression. Suggérez aussi aux joueurs qu'il pourrait s'agir de stigmates ayant quelque chose à voir avec les entités du Mythe.

Williams et Niles ont une démarche chaloupée qui peut paraître normale pour des marins mais qui s'explique en fait par leur réadaptation progressive à la pesanteur terrestre, après leur séjour sur la Lune. Tous deux portent le badge en cuivre représentant un casque de scaphandre qui est l'insigne des plongeurs expérimentés.

A 9h55, les portes s'ouvrent, et les investigateurs, les officiers et une douzaine de curieux prennent place dans la salle du tribunal. Le jury, composé de douze habitants de Barrow, et un agent de police demandent à l'assistance de se lever à l'entrée du coroner.

Ce dernier, un certain Obadiah Polkington, est un riche avocat devenu juge de paix, qui a de nombreuses relations dans les milieux industriels de la région. On lui a discrètement fait comprendre que la marine nationale préférait qu'on fasse un minimum de publicité à cette affaire. Ce corps d'armée étant le principal client des industriels locaux, Folkington a bien l'intention de se montrer coopératif. Pendant toute l'audience, il s'efforcera d'amener le jury a prononcer un verdict de mort accidentelle, coupant court à toute intervention extérieure, et limitant lui-même ses questions au strict minimum.



Le coroner Polkington

Le premier témoin cité à la barre est le docteur Herbert Garden, de l'hôpital des chantiers navals. Il explique que les corps des victimes sont arrivés dans son service à 1 heure 30 du matin, et énumère les symptômes qu'il a pu constater: embolie pulmonaire, éclatement de la vésicule, et autres détails peu ragoûtants. Il conclut en disant que ces éléments semblent confirmer la thèse d'une explosion sous-marine.

Les personnages possédant quelques connaissances médicales ne peuvent que confirmer ce diagnostic; mais s'ils réussissent un jet de Psychologie, ils remarqueront que quelque chose semble tracasser le médecin. Quoi qu'il en soit, le coroner les empêche de questionner le témoin dans l'enceinte du tribunal et, s'ils passent outre, l'agent de police les arrête pour avoir troublé l'audience.

Le deuxième témoin est le lieutenant Peter Williams, excellent chirurgien militaire, spécialiste des troubles causés par la plongée en eaux profondes, et ancien arrière de rugby. Il prépare une thèse sur l'ivresse des profondeurs, et se trouvait à bord de l'*Archimède* lors de l'accident. Il explique qu'il s'est produit une violente explosion, que rien ne laissait prévoir. Le coroner lui pose quelques questions de routine, auxquelles le chirurgien répond en niant toute responsabilité

Le lieutenant Williams

dans l'accident : il n'était pour rien dans le choix du matériel de plongée, ni dans celui de l'épave à explorer.

Pour terminer, Polkington appelle le capitaine Edward Niles à la barre. L'officier explique qu'il est responsable de la formation des plongeurs de la côte Ouest. Interrogé sur l'accident proprement dit, il déclare que l'épave qu'exploraient les deux hommes avait éte choisie parce qu'on connaissait bien sa topographie et qu'elle ne présentait pas de danger particulier - un site idéal pour former des plongeurs débutants.

Niles est alors interrompu par une femme assise près des investigateurs, qui porte un châle noir et une voilette de deuil; elle semble furieuse. "Je suis Mme Gladys Jones, et je vous assure que mon Eddie n'était pas un plongeur débutant. Il descendait dans le grand bleu comme vous buvez votre café. Il n'avait aucun besoin d'être formé."

L'agent de police s'approche de la femme et s'efforce de la calmer. Elle finit par éclater en sanglots.

Niles en profite pour faire machine arrière: "C'est ce que j'allais dire : le sous-officier Jones était un plongeur expérimenté, il m'aidait à former le matelot Barber."

A ces mots, Mme Jones s'écrie: "Barber était un bon plongeur; et lui non plus n'avait aucun besoin de formation !" Elle éclate de nouveau en sanglots, sur quoi le coroner ordonne à l'agent de l'accompagner hors de la salle d'audience.

Niles poursuit sa déposition, décrivant une séance de plongée ordinaire, qui s'était selon lui déroulée sans accroc jusqu'à l'explosion. Moyennant un jet d'Idée réussi, les investigateurs s'apercevront qu'il utilise exactement les mêmes termes que Williams, et que les deux hommes ont vraisemblablement préparé leurs dépositions ensemble - ce qui est bien entendu illégal.

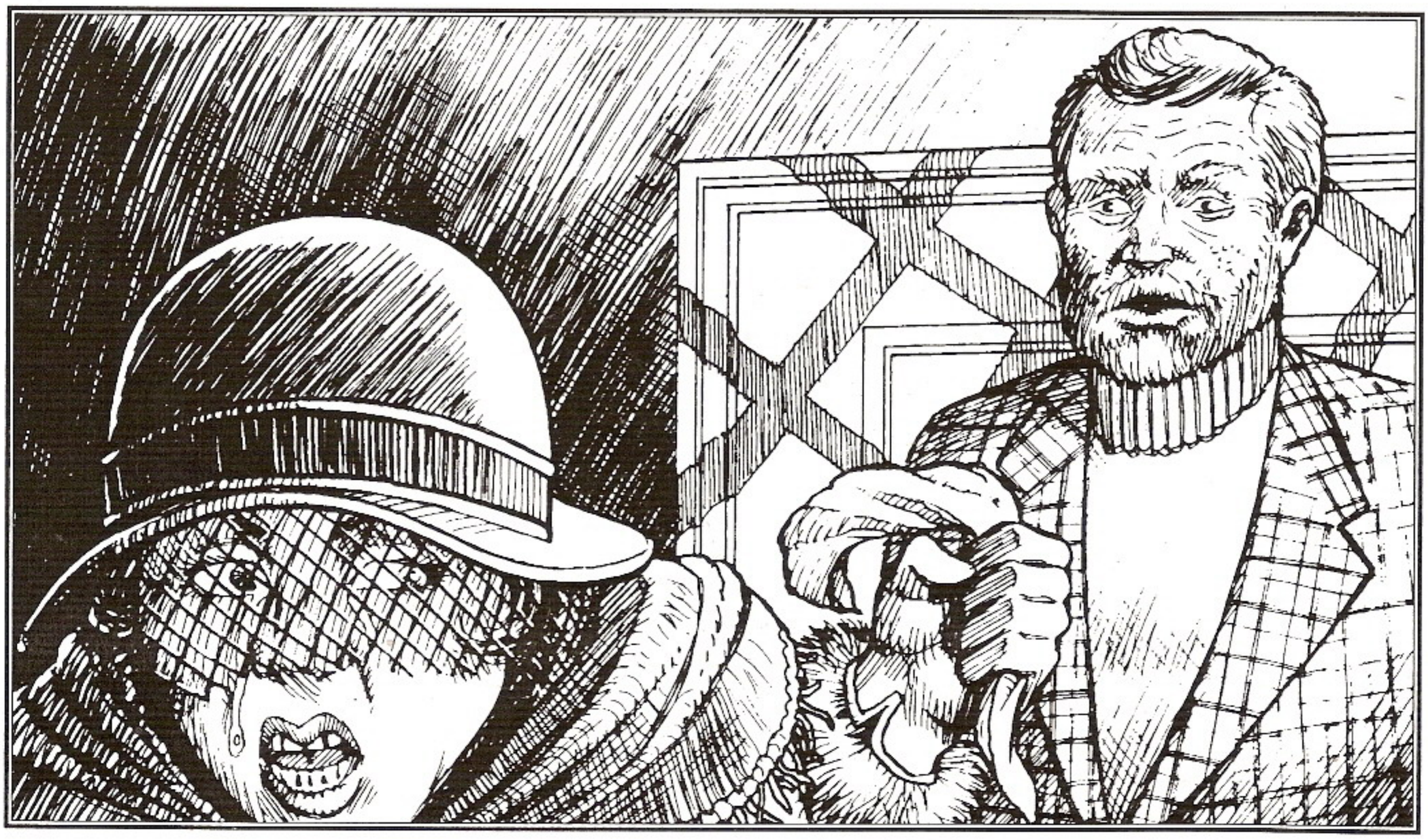
Pour terminer, Niles sort un bout de cuivre arrondi de sa mallette en expliquant qu'on l'a retrouvé sur le fond marin, à côté de l'épave; il provient, selon l'officier, d'un type de mines anglaises utilisées pendant la Grande Guerre. Au vu de cette découverte, ajoute Niles, l'amirauté a ordonné à une équipe de déminage d'explorer la zone où a eu lieu l'accident, afin de s'assurer qu'il ne reste aucune autre mine dans le secteur.

Le coroner prononce encore un petit discours sur la "terrible tragédie" et demande au jury de rendre son verdict, non sans plaider la thèse de la mort accidentelle. A l'un des jurés, qui souligne l'importance des éléments apportés par Mme Jones, il répond "qu'il ne faut pas trop prêter attention aux propos de cette pauvre femme, visiblement trop bouleversée pour savoir de quoi elle parle." Le jury finit par rendre un verdict de mort accidentelle et le coroner déclare l'affaire close.

Niles et Williams quittent précipitamment la salle du tribunal, se refusant de nouveau à tout commentaire. Si les investigateurs tentent une filature, la voiture des deux militaires les conduit d'abord vers l'Est. Nos amis sont obligés de s'arrêter pour laisser passer un tramway et ils ont juste le temps de voir la voiture kaki disparaître en direction du Nord.

Si les personnages devinent juste et s'engagent à leur tour sur la route de Broughton, ils ne tarderont pas à la rattraper. A moins que l'investigateur qui est au volant ne réussisse un jet de Conduite, le chauffeur du véhicule militaire s'aperçoit vite qu'il est suivi. Il se gare sur le bas-côté près de St Bees et note ostensiblement le numéro minéralogique de la voiture de nos amis. Une camionnette de la marine, pleine de policiers militaires, surgit bientot de derrière un bâtiment, dépasse les investigateurs et leur fait une queue de poisson, les empêchant ainsi de poursuivre leur filature (s'il s'ensuit une course poursuite, consultez les règles relatives à ce genre de situations dans la dernière édition des règles de l'*Appel* de *Cthulhu*) .

Mmes Jones, hagarde, est restée dans la salle du tribunal tandis qu'on examinait une deuxième affaire. Elle passera la nuit suivante à Barrow, dans une chambre de l'Hôtel de la Gare, et repartira pour Londres le lendemain matin avec la dépouille de son mari. Essayez de faire en sorte que les personnages aient l'occasion de parler avec elle avant son départ.



Mme Jones démentant les propos du capitaine de frégate Niles

S'ils lui offrent un verre ou deux, ils n'auront aucun mal a lui délier la langue. Ensuite, le problème sera plutôt de faire le tri des informations utiles. Une fois "lancée", Mme Jones déverse des torrents de paroles à propos de son mari, de leur maison d'Old Kent Road, de leur chien, de ses problèmes de vésicule à elle, et des petits tracas de santé de toute la famille Jones. Elle est loin d'être bête, mais elle ne sait plus très bien où elle en est. Si les investigateurs se montrent compréhensifs, ils apprendront cependant quelques éléments intéressants :

* Au moment de l'accident, cela faisait deux mois que Mme Jones n'avait pas vu son mari. Lors de sa dernière permission, celui-ci avait refusé de lui dire quoi que ce soit concernant sa nouvelle mission, sinon qu'elle était secrète.

* Son ami Tony Hotchkiss, lui aussi plongeur, était de repos en même temps que lui. Il travaillait normalement avec un troisième scaphandrier du nom de Bill Collins, qui, d'après Mme Jones, s'est noyé il y a quelques mois.

* Barber était lui aussi un plongeur expérimenté, il avait été formé en même temps que Jones, 5 ans plus tôt. Les séances d'entraînement avaient toujours lieu sur la côte Est et Mme Jones ne se souvient pas d'avoir entendu parler d'une école militaire de plongée basée sur la côte Ouest.

* Bien que son mari ne lui ait jamais parlé de sa dernière mission, Mme Jones croit se rappeler qu'il avait une fois mentionné le nom de l'officier en charge : un certain Niles. Elle se souvient aussi que son Eddie était affecté au *HMS Selene*, mais elle ignore de quel type de bateau il s'agissait.

* Pour finir, elle confie à nos amis qu'elle a bien l'intention de se plaindre auprès de son député et de dénoncer publiquement "tous ces officiers qui se soucient de la vie de leurs hommes comme d'une guigne."

Le Docteur Garden doit également déposer dans le cadre de la deuxième affaire examinée au tribunal (un accident du travail qui n'a rien à voir avec cette aventure). Une fois l'audience close, il prend un taxi pour retourner à l'hôpital. Si les investigateurs parviennent à l'accoster et qu'ils réussissent un jet de Baratin ou d'Eloquence, le médecin admet que quelque chose l'a surpris en examinant les corps des deux plongeurs: les malheureux n'avaient pas d'eau de mer dans les poumons. C'est entendu la mort était due à une explosion et non à une noyade, mais les combinaisons des deux hommes étaient déchirées et, à moins que leur mort n'ait été instantanée, les plongeurs auraient dû absorber ne serait-ce qu'un peu d'eau. Garden dit aussi qu'il ignorait que Niles fut responsable de l'entraînement des plongeurs: il l'avait vu discuter avec des ingénieurs de l'arsenal une quinzaine de jours auparavant et en avait déduit qu'il s'occupait plutôt d'architecture navale.

Le docteur Garden

Garden est un matérialiste convaincu, et il éclate de rire si on lui suggère que des forces surnaturelles pourraient avoir un rapport avec l'accident. Il ignore tout du Mythe de Cthulhu.

Les Développements De L'Enquête.

En sortant de la salle du tribunal, nos amis ont le choix entre plusieurs pistes, à Barrow et à Southport.

Le Highland Spring : Au cours de la Grande Guerre, ce chalutier s'était égaré dans une zone minée; un explosif s'était pris dans son filet, et toute la poupe du bateau avait volé en éclats. Dieu merci, l'accident n'avait fait que deux victimes parmi l'équipage. Les investigateurs auront peut-être envie de louer un bateau pour aller explorer l'épave. Celle-ci repose par 25 mètres de fond, à environ un mille de la côte. A l'époque où se déroule cette aventure, il n'existe pas encore de vrais scaphandres autonomes. L'armée vient tout juste d'en fabriquer quelques prototypes, et les civils n'y ont évidemment pas accès.

Il est impossible de louer du matériel de plongée à Barrow, mais les personnages finiront par entendre parler du *Gem*, un remorqueur de sauvetage basé à Fleetwood, qui avait d'ailleurs participé aux secours lors de l' accident de l'*Highland Spring*.

Le capitaine Entwhistle

Jonas Entwhistle, son capitaine, est un homme assez fiable - bien que ce ne soit pas l'impression qu'il donne au premier abord. Il a soixante-cinq ans et a perdu une jambe en tombant dans la chaudière d'un homardier alors qu'il fêtait la fin de la Guerre des Boers. Il aime bien les jolies femmes et a parfois la main baladeuse. Sa vieille pipe d'écume dégage une puanteur à peine supportable. Il ne cesse de répéter des phrases du genre "Vous ne connaissez pas ces brisants, n'est-ce pas ?" ou encore "Il se passe de drôles de choses dans la mer, vous savez." (*pour plus de précisions consultez les caractéristiques des personnages non-joueurs page 146).*

Lui, son bateau et son équipage régulier - composé de six hommes qui ne sont visiblement pas des enfants de chœur - seront à la disposition des investigateurs moyennant un forfait de 25 livres, plus cinq par heure passée en mer (voire plus si l'équipe a l'air fortunée). Si nos amis marchandent bien, ils s'en tireront pour 10 livres, plus 3 de l'heure .

Le *Gem* est un vieux remorqueur à vapeur avec une roue à aube; il est équipé d'un compresseur manuel et il y a à son bord un vieux scaphandre militaire – un Siebe-Gorman, déclare fièrement le capitaine. Cet appareil comporte un grand casque de cuivre percé de trois hublots. Ces derniers, protégés par un grillage métallique, sont rayés et presque opaques. La combinaison elle-même est faite de caoutchouc et de tissu, avec de grosses pièces rapportées en plusieurs endroits. L'équipement de plongée comprend aussi de lourdes bottes plombées, une ceinture lestée et une lampe électrique. Le tuyau d'arrivée d'air peut être utilisé pour communiquer avec la surface.

Moyennant cinq livres, Walter Dugdale, l'un des hommes d'équipage acceptera de descendre explorer l'épave. A moins qu'on ne lui graisse généreusement la patte, Entwhistle refusera que les investigateurs utilisent eux-même le scaphandre.

Il faut environ une heure pour mettre en marche la chaudière du Gem et atteindre la bouée qui signale l'épave. Dieu merci, le temps est au beau et la mer relativement calme.

Si l'un des investigateurs utilise le scaphandre, décrivez la sensation de froid, la désagréable impression d'enfermement, l'odeur du caoutchouc et du métal corrodé, le poids des bottes plombées, les ténèbres inquiétantes (qu'est-ce que c'était que cette forme étrange qui vient de passer dans le faisceau de la lampe ?) et enfin l'épave, qui surgit brusquement de l'obscurité abyssale.

Si le personnage n'a aucune expérience de la plongée, il doit réussir cinq jets de Dextérité pour éviter de toucher brutalement le fond et déchirer son tuyau d'arrivée d'air contre le métal de l'épave, etc... S'il abîme son scaphandre, demandez lui un jet de SAN; en cas d'échec, il panique et perd 1D2 points de SAN (il en récupérera 1 en remontant à bord du bateau). La compétence en Nage du personnage n'a aucune influence sur son habileté à utiliser un scaphandre.

Au pire, si la combinaison se déchire un peu elle s'emplit progressivement d'eau glacée. Le casque ne se remplit d'eau que si le plongeur se montre vraiment imprudent (mettons s'il s'amuse à faire le poirier). Il faut plusieurs minutes pour regagner la surface; si l'opération se fait en catastrophe - si le scaphandrier panique complètement ou qu'il retire ses bottes plombées et sa ceinture lestée – le personnage écope de 2D6 points de dommages et souffre de contusions multiples. Un plongeur expérimenté tel que Walter Dugdale ne court pas ce genre de risques.

Quel que soit le personnage qui descend explorer l'épave, il n'y trouvera aucune trace d'explosion. Le *Highland Spring* repose sur le fond, couché sur le flan, couvert d'une épaisse couche de rouille et de sédiments. La poupe du bateau est sérieusement endommagée, mais elle est visiblement dans cet état depuis plusieurs années. Il n'y a pas grand-chose à récupérer dans l'épave : les plongeurs d'Entwhistle l'ont déjà passée au peigne fin en 1920. Le vieux capitaine se demande d'ailleurs bien ce qui pouvait intéresser l'amirauté dans le *Highland Spring*, même au niveau de l'entraînement des plongeurs. De plus, il n'a remarqué aucun bâtiment amarré près de l'épave au cours des dernières semaines. Les fonds marins environnants, couverts d'une épaisse couche sédimentaire, ne semblent pas avoir été témoins de la moindre explosion.

L'Archimède : Ce bateau a quitté Barrow et personne ne sait au juste où il se trouve à l'heure actuelle. Si les investigateurs interrogent des marins, l'un d'eux finira par se rappeler qu'il l'a vu à Southport quelques jours avant l'accident. S'ils mènent une petite enquête, ils apprendront que son équipage, qui avait quartier libre, a été rappelé à l'improviste le matin de l'accident. A la capitainerie de Southport, on se souvient que le bateau était en route pour les îles Shetland le lendemain du drame; or il faut plusieurs jours pour atteindre ces îles et l'*Archimède* n'est pas équipé d'un émetteur récepteur radio.

L'Abbaye de Furness : Rien n'indique que des phénomènes surnaturels se soient produits dans la vieille abbaye, et nos amis ne découvriront aucun lien entre ces ruines et l'objet de leur enquête. Cela dit rien ne les empêche de visiter le monument, il est tout à fait pittoresque.

La Capitainerie de Barrow : Le marin qui s'en occupe se montre suspicieux dès qu'on le questionne sur les activités de la marine nationale. Si l'équipe n'est pas exclusivement composée de britanniques, il ne manquera pas de dénoncer les curieux à la police. De toutes manières, il ne sait rien qui puisse intéresser les personnages.

L'Arsenal Vickers : Deux policiers en gardent constamment les grilles d'entrée, et plusieurs centaines d'ouvriers y travaillent de jour comme de nuit. Les deux gardiens demanderont aux personnages leurs cartes d'employés avant de leur laisser franchir les grilles, et ils fouilleront leurs sacs à la sortie. Dans l'enceinte de l'arsenal, d'autres policiers, patrouillent constamment.

Personne n'est admis sur le chantier, à moins de pouvoir fournir de solides raisons. Moyennant un jet de Baratin réussi, un reporter prétendant vouloir écrire un article sur l'arsenal aura cependant droit à une petite visite guidée. Même chose pour tout personnage bien habillé qui ferait mine de s'intéresser à l'entreprise. Les investigateurs peuvent aussi s'introduire dans l'enceinte gardée en utilisant leur compétence de Pickpocket pour dérober des cartes d'employés et en se déguisant en manœuvres. Pour obtenir d'un ouvrier qu'il leur prête sa carte, nos amis devront lui offrir 1D20+10 livres - s'il se fait prendre l'homme perdra son travail et risquera une peine de prison ferme.

SCRUPULES PATRIOTIQUES

Si les investigateurs sont britanniques, ils estimeront peut-être que la marine de leur pays travaille sur un projet secret et qu' il vaut mieux ne pas lui mettre de bâtons dans les roues. Dans ce cas, arrangez-vous pour "remotiver" l'équipe. Vous pouvez par exemple faire savoir aux personnages, par l'une de leurs relations, que "des gens très haut placés" n'apprécient guère qu'ils viennent fourrer leur nez dans cette affaire. Ils risquent d'être piqués au vif et de reprendre leur enquête avec une énergie redoublée.

Vous pouvez aussi faire intervenir un personnage non-joueur - mettons le professeur Moe - pour leur communiquer de nouveaux indices par télégramme ou autre. Dans tous les cas, ne laissez pas l'équipe se désintéresser de l'intrigue.

Les investigateurs peuvent aussi tirer quelques renseignements des ouvriers de l'arsenal - à condition de choisir avec soin ceux qu'ils questionneront, de manière à ce qu'ils ne filent pas tout droit les dénoncer a la police. La plupart des employés interrogés ignorent tout du *HMS Selene*; il faut dire que beaucoup de bâtiments sortent chaque semaine des chantiers navals. Certains croient savoir que la marine est en train de remettre à flot un ancien sous-marin polyvalent expérimental qui doit être rebaptisé *HMS Selene*. Du matériel destiné à cet usage arrive parfois sur les chantiers, et une camionnette militaire vient en prendre livraison une à deux fois par semaine.

S'ils s'introduisent dans l'enceinte de l'arsenal, et qu'ils réussissent un jet de Trouver Objet Caché, les investigateurs remarqueront des caisses étiquetées **HMS SELENE.** La plupart de ces caisses portent la marque de fabrication de l'arsenal Vickers, mais quatre d'entre elles viennent de l'entreprise **SIEBE, GORMAN & CO**. Moyennant quelques recherches en bibliothèque (ou une bonne mémoire, si les investigateurs ont été explorer l'épave du *Highland Spring*), nos amis s'apercevront que cette compagnie fabrique du matériel de plongée.

Si les personnages ouvrent ces quatre caisses, il y trouveront des combinaisons de plongée et des casques de scaphandriers. Les casques ne comportent qu'un hublot, et les grilles de protection latérales semblent dissimuler des valves. Les tuyaux d'arrivée d'air, renforcés, sont reliés à de massifs containers métalliques. Ils ne comportent pas d'embouts permettant de les adapter à des tuyaux plus longs. S' il

réussissent un jet d'Idée, nos amis devineront que les containers renferment sans doute de l'air comprimé.

Les combinaisons proprement dites sont très solides. Elles comportent plusieurs couches de cuir et de caoutchouc, avec, entre chacune d'elles, un renforcement métallique. Ne révélez pas ce curieux détail aux investigateurs, à moins qu'ils n'examinent l'une des combinaisons pendant 10 à 15 minutes.

Les caisses provenant de l'arsenal Vickers renferment des containers de gaz et un curieux appareil composé de nombreux cylindres métalliques équipés de valves et de compresseurs électriques - il s'agit d'une version plus grande des dispositifs de recyclage d'oxygène dont sont équipées les combinaisons. Il faut plusieurs minutes pour examiner cet appareil en détail. Moyennant un jet de Chimie réussi, les investigateurs découvriront qu'il sert vraisemblablement à purifier l'air - chose fort utile dans un sous-marin. Cela dit, les produits chimiques nécessaires à son fonctionnement n'ont pas encore été introduits dans leurs compartiments respectifs.

Aucune des caisses ne contient de facture ou de notice d'envoi.

Si les personnages s'introduisent discrètement dans les bureaux de l'arsenal, ils découvriront simplement que les placards contenant les divers dossiers sont fermés à clef, que les papiers les plus importants sont conservés dans des coffres, et que cinq vigiles patrouillent dans le bâtiment après le départ des employés. Les rôdeurs surpris dans ces locaux ou dans l'enceinte de l'arsenal sont arrêtés et jugés par Polkington. Celui-ci conclut que, vu la gravité du délit et la possibilité d'une tentative d'espionnage ou de sabotage à l'encontre de la marine nationale, il est hors de question de les libérer sous caution.

Si les personnages en savent déjà assez long sur l'affaire, les services de renseignement de la marine ne tarderont pas à s'intéresser à leur cas : après interrogatoire, nos amis seront libérés et engagés par les militaires pour participer au projet secret (voir ci-après). Dans le cas contraire, ils devront tenter la belle pour sortir de prison.

Ce sont les représentants de l'amirauté sur l'arsenal Vickers qui ont fait l'acquisition des matériaux destinée à la base *HMS Selene* et passé commande à la Siebe, Gorman & Co. Cela dit, aucun d'entre eux n'est très au courant du projet, on leur a simplement parlé d'un sous-marin polyvalent et demandé de signaler aux autorités les visiteurs qui se montreraient un peu trop curieux. Les bureaux de ces militaires se trouvent dans l'enceinte de l'arsenal; lorsqu'ils sont vides, tous les documents sans exception, sont bouclés dans des coffres (de toutes manières, ils ne donnent aucune précision sur l'emplacement de *HMS Selene*).

L'Hôpital de l'arsenal : Il se trouve tout près des chantiers navals. Si les personnages parviennent à éveiller son intérêt, le docteur Garden sera pour eux un précieux allié. Inutile de lui parler de phénomènes surnaturels, il prendrait les investigateurs pour des menteurs ou des charlatans. Encouragez plutôt les joueurs à trouver une histoire plausible et intéressante qui expliquerait l'intérêt de leurs personnages pour la disparition des plongeurs, sans pour autant révéler au médecin trop d'éléments de l'enquête. Ils pourraient par exemple se faire passer pour des enquêteurs chargés par l'amirauté de découvrir ce qui est vraiment arrivé aux plongeurs. Garden est déjà à demi convaincu qu'il y a quelque chose de louche dans cet accident, nos amis n'auront pas besoin de faire preuve de beaucoup de persuasion. Si l'équipe comprend un détective connu, sa tâche ne sera que plus facile.

Garden n'est pas au courant de grand-chose, mais il peut procurer aux investigateurs des cartes leur permettant de s'introduire dans les chantiers navals (mais qui ne donnent pas accès à l'arsenal de Vickers proprement dit). Il peut aussi les prévenir si le Capitaine Niles se rend sur place, ou si quelqu'un vient prendre livraison des caisses destinées à *HMS Selene*.

UN MYSTERE SOUS LA MER

Sur La Piste De La Base Secrète

Si les investigateurs ne se mettent pas rapidement à la recherche de *HMS Selene*, il vous faudra peut-être leur forcer un peu la main. Vous pourrez par exemple mettre sur leur chemin un camion militaire qui a versé dans un fossé, déversant du matériel de plongée et de curieuses machines au beau milieu de la route. Si le capitaine Niles se trouve sur place, ils n'auront pas de mal à faire le lien avec leur enquête. S'il y a vraiment besoin de leur mettre les points sur les "i", les marins qui se trouvent à bord du camion porteront des casquettes barrées de l'inscription "HMS Selene". Un autre camion militaire vient finalement récupérer le chargement du véhicule endommagé, et se met en route vers la base secrète.

Les personnages peuvent aussi monter une planque devant les chantiers navals, ou s'entendre avec le docteur Garden, afin de pouvoir prendre en filature le prochain véhicule militaire qui sortira de l'arsenal Vickers. Celui-ci franchit les grilles des chantiers navals le lendemain, peu avant midi, et repart juste après 13 heures, en direction du Nord. Le chauffeur emprunte de petites routes afin de semer les voitures qui pourraient le suivre. Les investigateurs doivent réussir trois jets de Conduire une Automobile pour ne pas le perdre de vue.

Si l'un de ces jets échoue, le conducteur du véhicule militaire les repère et s'arrête pour appeler des renforts par téléphone; après quoi il fait demi-tour et repart vers le Sud.

Peu après qu'il ait traversé Whitehaven, une charrette du genre utilisé dans les mines à charbon, avec les initiales G&M peintes à l'arrière, débouche d'une petite route transversale et s'arrête juste devant le véhicule des investigateurs. Le conducteur - un marin en civil - en descend et fait mine d'examiner l'un des sabots de son cheval. La charrette bloque le passage et l'homme refuse obstinément de se garer sur le bas-côté, prétextant "qu'il veut d'abord trouver ce qui fait boiter sa jument". En fait de jument, il s'agit d'un hongre - ce qui laisse à penser que l'homme n'est pas un conducteur d'attelage (ne révélez ce détail aux joueurs que si certains membres de l'équipe ont une certaine expérience du milieu rural ou qu'ils ont plus de 35 ans).

La charrette bloque entièrement le passage. Lorsqu'elle se décide enfin à bouger, le camion militaire a depuis longtemps disparu, il a pris le premier embranchement pour St Bees afin de rejoindre la route de la mine de charbon Grimsdale & Martin, qui se trouve à environ cinq kilomètres de Whitehaven).

Si les personnages échouent dans leur première tentative de filature, donnez-leur une deuxième chance un ou deux jours plus tard. Cependant, chaque tentative rend la suivante plus difficile, car la marine commence à se douter qu'ils s'intéressent d'un peu trop près à ses activités. La troisième fois, ils risquent de retrouver leur voiture avec les pneus crevés ou du sucre dans le carburateur.

(Plusieurs opératrices travaillent dans le central téléphonique local et, pour découvrir la bonne et obtenir qu'elle leur révèle le numéro qu'a appelé le militaire, les investigateurs devront lui graisser généreusement la patte, lui offrir un repas au restaurant, ou réussir deux Jets d'Eloquence ou de Baratin successifs. S'ils parviennent à la faire parler, ils apprendront que l'homme a appelé le 158 à Whitehaven, une ligne qui n'est normalement plus en service. S'ils réussissent un jet d'Idée ou de Bibliothèque, ils découvriront dans de vieux annuaires que ce numéro était celui de l'ancienne mine de charbon Grimsdale & Martin, située au Sud de Whitehaven. S'ils appellent le numéro, une voix neutre leur répond "Whitehaven 158, j'écoute". La seule chose à faire est d'annoncer un nom et un grade - il y a peu de chances que nos amis réagissent ainsi - sans quoi le militaire à l'autre bout du fil raccroche aussitôt.

Les personnages devraient maintenant se douter qu'il existe une base secrète de la marine quelque part aux alentours de Whitehaven. S'ils ont réussi à suivre le camion militaire jusqu'à sa destination, ils l'ont vu entrer dans la mine Grimsdale & Martin. Un écriteau précise que la mine est fermée, mais elle est entourée de barrières en fil de fer barbelé toutes neuves, derrière lesquelles sont garés plusieurs camions. Les deux hommes postés à l'entrée ressemblent fort à des sentinelles militaires; d'autres patrouillent derrière les barbelés avec des chiens et des fusils de chasse. Si les personnages ont été arrêtés par la charrette, ils la retrouveront garée dans l'enceinte.

A supposer qu'ils n'aient pas déjà croisé ce véhicule, ils peuvent toujours chercher à glaner quelques informations autour de la base (s'ils viennent de découvrir la mine, ils voudront peut-être se renseigner dans les villages environnants).

St Bees

Les falaises de St Bees Head, hautes de presque 90 mètres, abritent ce petit village côtier des violents vents du Nord, et la plage de sable est tout à fait propice aux bains de mer. Le hameau compte un pub, quelques pensions de famille, un "tea shoppe", une église, une gare, un poste de police (avec un unique agent) et quelques fermes excentrées. La plupart des hommes de St Bees travaillent à Whitehaven.

Le cimetière renferme un indice intéressant, un monument élevé à la mémoire des huit hommes du village tués dans "l'inondation de la Grimsdale & Martin Colliery" en 1926 (1919, si vous présentez cette aventure dans le cadre d'une campagne). N'importe qui peut raconter la tragédie aux investigateurs, mais les habitants de St Bees ignorent bien entendu les détails se rapportant au Mythe. Personne ne sait au juste pourquoi la mine a été fermée; mais comme ses galeries s'étendaient sur plus de trois kilomètres sous les fonds marins, on peut penser qu'il aurait été très difficile de les réouvrir après un important effondrement de terrain. Les habitants de St Bees se souviennent aussi que les corps de certains mineurs avaient été ramenés à la surface par des plongeurs de la marine. Des coupures de journaux se rapportant à la tragédie sont affichées sur les murs du pub; il y a entre autres une photo très ressemblante du capitaine Niles, avec en guise de légende :

"L'un des courageux plongeurs de la marine qui ont remonté les corps à la surface".

L'annuaire du pub est assez vieux; les personnages y trouveront le numéro de la mine Grimsdale & Martin, le 158 à Whitehaven.

Il est possible de louer un petit bateau de pêche à St Bees; mais s'ils le font, nos amis continueront à sentir le poisson plusieurs heures après l'avoir utilisé !

On a demandé au sergent de ville de signaler aux autorités les personnes qui auraient un comportement suspect, ou qui s'intéresseraient d'un peu trop près à la Royal Navy ou à la mine désaffectée. Il ne manquera pas de remarquer les investigateurs et appellera le poste de police de Whitehaven, qui alertera les militaires. Des instructions similaires ont été données dans toute la région.

Whitehaven

Cette petite ville minière est connue pour ses puits dont les galeries s'enfoncent sous les fonds marins sur près de quatre kilomètres, suivant les veines de charbon. La compagnie Grimsdale & Martin possède encore deux mines en activité. Si les investigateurs cherchent à savoir pourquoi elle n'a pas réouvert celle qui avait été inondée, on leur expliquera qu'elle n'était de toutes manières pas rentable et qu'elle aurait vraisemblablement fermé même si l'accident n'avait pas eu lieu.

Les cadres supérieurs de la compagnie savent que c'est la marine qui l'a rachetée, sans doute pour y stocker des archives militaires, pensent-ils. Il est vrai qu'une masse de documents importants a du être évacuée de la capitale à la suite des raids aériens des Zeppelins, et que le gouvernement entend être prêt au cas où une telle situation se représenterait. Naturellement, ces informations sont censées être secrètes, mais les investigateurs les plus fortunés finiront par les connaître s'ils se mêlent à la vie sociale - à vrai dire fort limitée - de la petite ville, ou s'ils se font passer pour des personnages officiels cherchant à se documenter sur l'utilisation actuelle de la mine.

Dans plusieurs églises de la région, on trouve des monuments à la mémoire des disparus de la catastrophe semblables à celui de St Bees. De fait, les personnages pourront découvrir à Whitehaven exactement les mêmes informations qu'à St Bees.

A Whitehaven, ils trouveront de plus un hôtel, une gare, des docks, une bibliothèque et tout le confort moderne. La petite ville constitue une bonne base stratégique si l'équipe veut enquêter dans la région.

Moyennant une bonne journée de recherches dans la bibliothèque de la ville, les investigateurs finiront par découvrir que c'est la marine qui a racheté la mine désaffectée, et que c'est le seul terrain dont elle soit propriétaire aux alentours de Whitehaven (c'est bien un officier de marine qui a loué l'entrepôt décrit page 118 , mais il l'a fait sous un faux nom; les personnages n'ont donc aucune chance de découvrir cette piste).

La Mine Désaffectée

Cette ancienne mine de charbon de la compagnie Grimsdale & Martin, située près de St Bees Head, avait été ouverte juste avant la Grande Guerre, mais sa production n'avait jamais permis d'amortir les frais d'exploitation. S'il n'y avait eu pénurie de charbon pendant la guerre, on l'aurait vite fermée. Au moment de l'armistice, ses galeries s'étendaient assez loin sous les fonds marins et on y avait investi trop d'argent pour arrêter l'exploitation. Les bâtiments extérieurs sont pratiquement intacts; l'armée les a réaménagés, se contentant de construire quelques cabanons pour loger ses hommes. Le site de l'ancienne mine est devenu une base top secrète, et les rôdeurs y sont considérés comme des espions.

On peut accéder à la base par la route, en coupant à travers champs, ou par la mer. S'ils choisissent cette troisième solution, les investigateurs devront attendre la marée basse pour accoster sur une petite plage, puis escalader une falaise haute de près de vingt mètres. S'ils tentent la manœuvre à marée haute, les vagues briseront leur embarcation contre les rochers et rendront l'escalade périlleuse.

Il y a de nombreuses grottes au pied de la falaise, toutes submergées à marée haute. Elles n'ont aucun rapport avec cette aventure, mais les personnages risquent de perdre pas mal de temps à les explorer.

Huit hommes de la Royal Navy gardent en permanence la base, et une vingtaine d'autres se trouvent dans les bâtiments ou aux alentours. Les gardes portent des vêtements civils et sont armés de fusils de chasse; ceux qui patrouillent deux par deux derrière les barbelés sont accompagnés de bergers allemands (Morsure 40%, dommages 1D6). Une sentinelle est postée en haut de la falaise; dans la journée, elle surveille les embarcations en mer à la jumelle. Si les investigateurs s'approchent de la falaise en bateau, ils noteront les reflets du soleil sur les lentilles.

S'ils observent l'ancienne mine d'assez près, ils remarqueront le hangar dans lequel était traité le charbon (aujourd'hui abandonné), un grand terril, un tas de charbon, l'ancien dépôt de marchandises, le chevalement de la mine et son gros treuil. Une barrière de fils de fer barbelés toute neuve entoure la base. Les rails qui conduisaient à la mine sont barrés et on ne peut plus entrer que par la route.

Les barbelés sont reliés à un système d'alarme qui déclenche une sonnerie dès qu'on les coupe. Ce dispositif ne permet pas de savoir à quel endroit les fils ont été cisaillés, les gardes commencent donc par faire le tour de la barrière d'enceinte, puis ils convergent vers le puits. Si les investigateurs réussissent un jet de Trouver Objet Caché, ils noteront que les fils barbelés sont fixés aux poteaux par des cavaliers isolés.

Le hangar où était traité le minerai est rempli de berlines rouillées, de convoyeurs tendus de jute moisi, et de broyeuses à vapeur. Le bâtiment comporte deux portes de plain-pied, toutes deux fermées par de solides chaînes, et des ouvertures assez hautes pour les convoyeurs qui relient le bâtiment au terril et au dépôt de marchandises. Il est possible de s'introduire dans le hangar en escaladant le terril, puis les poteaux qui supportent le convoyeur, et en rampant ensuite jusqu'aux premiers piliers de la machine situés à l'intérieur. La vieille installation oscille et craque bruyamment (même des jets de Discrétion réussis n'y changeront rien) : les personnages Acrophobes ou Agoraphobes doivent réussir des jets de SAN pour ne pas paniquer.

Le terril est glissant et a tendance à s'ébouler, personne n'y a touché depuis un an. Si les investigateurs tentent l'escalade – soit pour espionner la base, soit pour grimper sur le convoyeur – chacun d'eux devra effectuer deux jets de Grimper. S'il obtient plus de 96 à l'un de ces jets, il déclenche un mini glissement de terrain et doit – ainsi que tous ceux qui le suivent – réussir un jet de Sauter pour ne pas écoper de 2D6 points de dommages. L'éboulement a fait du bruit, et 1D3 minutes plus tard, deux gardes arrivent près du terril avec des bergers allemands.

Le même problème se pose si les personnages tentent d'escalader le gros tas de charbon.

Les gardes contrôlent systématiquement les véhicules qui pénètrent dans la base; normalement, le seul à se présenter est la charrette qui a servi à bloquer la voiture des investigateurs; aucun autre véhicule n'entrera ni ne sortira de la base avant le lendemain du jour où nos amis l'auront découverte. Ensuite, si vous le désirez, un camion peut quitter la base pour aller récupérer des caisses de matériel à Barrow.

Quelles que soient les compétences en Baratin ou en Eloquence des personnages, les gardes ne laissent pénétrer aucun inconnu dans la base, du moins sans consulter au préalable leurs supérieurs. En règle générale, ils se contentent de beugler : "Défense d'entrer, la mine est fermée". S'ils réussissent un jet de Savoir, les investigateurs s'apercevront qu'ils ont un fort accent Cockney, très différent de celui du Lancashire.

Bien entendu, ces sentinelles signalent à leurs supérieurs tous les visiteurs qui semblent s'intéresser d'un peu trop près à la base et relèvent leur signalement ainsi que les numéros minéralogiques de leurs voitures.

A l'intérieur de la Base : De l'extérieur, on ne remarque pas une grande activité, juste quelques hommes qui se rendent d'un bâtiment à l'autre. Par contre, la pompe à vapeur qui évacue l'eau des galeries fonctionne nuit et jour. Toutes les quatre heures, le treuil descend la "cage" et la remonte – s'ils ont un semblant d'imagination, les personnages devineront que cela correspond à la relève de l'équipe de service.

Ce manège se poursuit même la nuit – les gardes et les militaires de service utilisant des lampes tempête ou des torches (les volets de tous les bâtiments sont fermés).

Laissez les investigateurs mettre au point leur stratégie. S'ils ne se sont pas faits repérer en découvrant le site de la base, ils peuvent profiter de l'obscurité pour tenter de s'introduire dans la place. Il y a cependant de fortes chances qu'ils se fassent pincer par les gardes; dans ce cas, ces derniers leur passeront des menottes, les feront monter dans un camion, et les amèneront à Whitehaven pour interrogatoire.

S'ils parviennent à éviter les gardes et à atteindre le puits, les personnages ont une petite chance d'arriver jusque devant le Portail (encore que cela suppose qu'ils trouvent la bonne galerie, qu'ils n'attirent pas l'attention des hommes qui se trouvent au fond, qu'ils mettent en pratique leur compétence en Brasse Sous-Marine, et qu'ils évitent les poches de grisou – ce qui fait beaucoup !). Les combinaisons spéciales utilisées par les militaires sont conservées sous clef et ils n'ont aucune chance de les découvrir s'ils sont pressés par le temps. Franchir le Portail coûte 5 points de Magie et un point de SAN. Après tous ces efforts héroïques, les investigateurs se retrouvent malheureusement sur la Lune, sans combinaisons protectrices ni bouteilles d'oxygène (le choc leur fait perdre 0/1D4 points de SAN). Ils ont exactement CON x 1/3 rounds pour repasser précipitamment le Portail avant que leurs poumons n'explosent (il leur en coûte de nouveau 5 points de Magie et 1 point de SAN).

Mais il est probable que nos amis se soient depuis longtemps faits repérer par les services de renseignement de la marine, qu'ils soient déjà sous surveillance et qu'ils se fassent pincer aux portes de la base.

* S'ils approchent l'ancienne mine par la mer, ils entendent bientôt le vrombissement de plusieurs moteurs diesel; s'il fait nuit, ils sont aveuglés par les faisceaux convergents de puissants projecteurs, et deux avisos de la Royal Navy mettent le cap sur leur embarcation (les investigateurs ont-ils envie d'essuyer des tirs de mitrailleuses et de torpilles ?). Les vedettes militaires remorquent leur bateau jusqu'à Whitehaven. Arrivés au port, d'autres marins les font monter dans un camion blindé et les conduisent en ville pour interrogatoire.

* S'ils arrivent par la route, deux camions militaires immobilisent leur véhicule suivant un plan soigneusement établi à l'avance. Des marins en civil escortent ensuite les personnages jusqu'à Whitehaven en les tenant sous la menace de leurs armes.

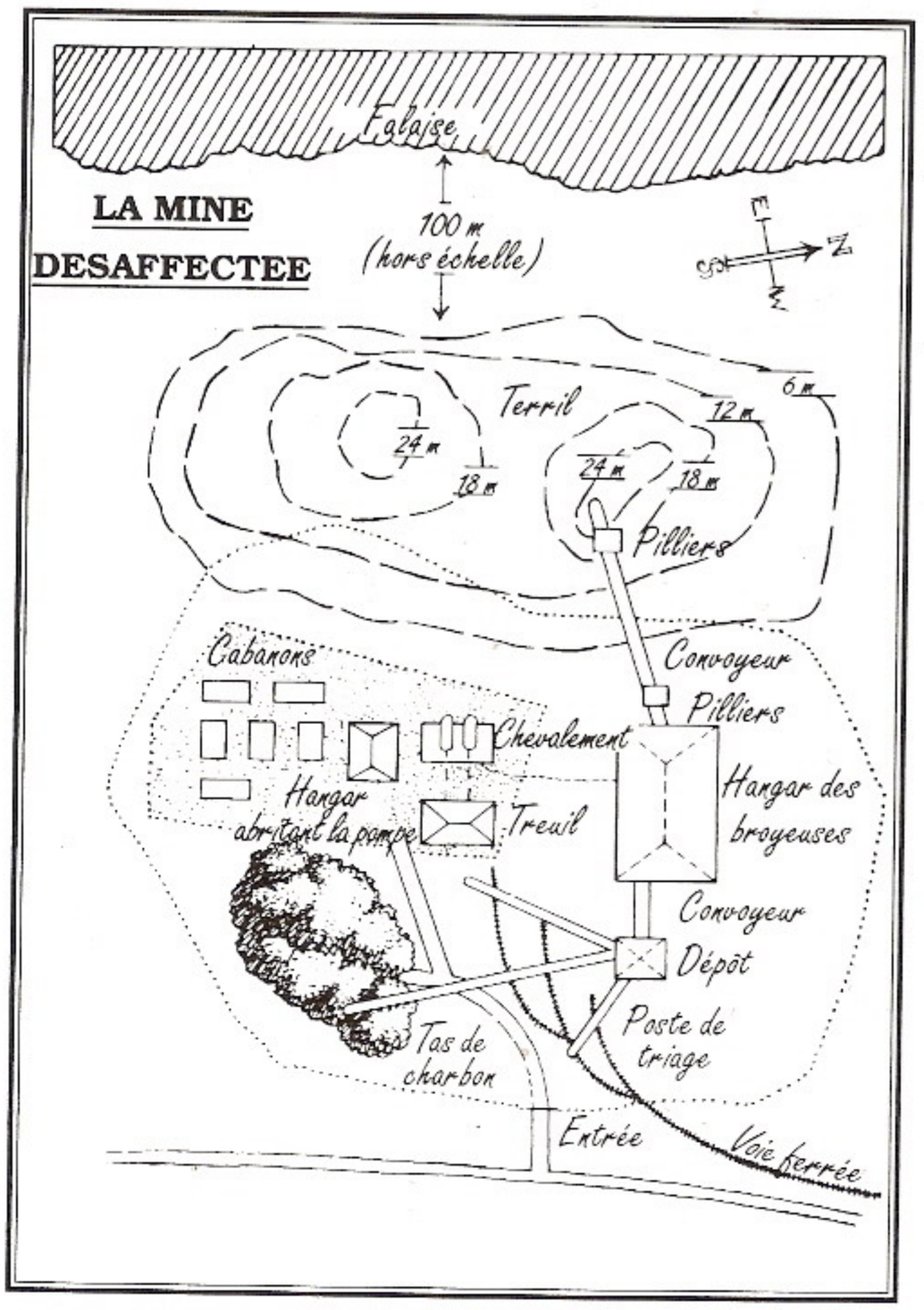
* S'ils arrivent par les champs, ils sont suivis à distance par des équipes de marins et de maîtres-chiens qui communiquent au moyen de sifflets, de fusées éclairantes et de codes lumineux. Ils se font prendre juste devant la base et sont conduits à Whitehaven. Les policiers locaux ont entre temps été avertis qu'un petit exercice de manœuvre était organisé dans le secteur.

Les militaires confisquent aux personnages, leurs armes, leurs outils de cambrioleurs, leurs fioles de produits chimiques, leurs amulettes magiques... bref, tout leur arsenal de bons investigateurs.

N'hésitez pas à malmener un peu ceux qui refusent de coopérer : les militaires croient avoir affaire à de dangereux espions et sont à l'affût du moindre mouvement suspect. S'ils résistent un tant soit peu, nos amis se retrouvent avec les menottes aux poignets. Si l'un des hommes de l'équipe déclenche une bagarre, il ramasse quelques coups de poings (voire de matraque, s'il insiste vraiment). Les femmes sont traitées avec plus de ménagements, mais on ne leur passe pas moins les menottes, et elles recevront quelques gifles énergiques (1 à 2 points de dommages) si elles cherchent la bagarre.

En Passant Par La Voie Légale.

Si les personnages vont directement se renseigner auprès de l'amirauté ou de quelque base de la Royal Navy, et qu'ils affirment connaître certains faits troublants (entre autres l'occupation par la marine de la mine désaffectée), ils seront bouclés pendant un ou deux jours, le temps de vérifier leur identité. On leur demandera ensuite de se rendre sur les docks de Whitehaven, où un camion militaire viendra les prendre pour les accompagner en ville, dans l'entrepôt où doit se dérouler l'entrevue décrite ci-dessous. Dans le véhicule militaire, ils seront fouillés et on leur confisquera leurs armes; s'ils refusent de les remettre aux soldats, ces derniers ne les conduiront pas à l'entrepôt.



L'Entrevue Avec Les Militaires

Que les investigateurs se soient fait prendre en tentant de pénétrer dans la base ou qu'ils se soient tout bonnement rendus à l'amirauté, ils sont conduits jusqu'à un entrepôt assez banal de Whitehaven. Un élévateur à vapeur les dépose au premier étage.

La décoration ne laisse aucun doute, les investigateurs sont bien dans un local de la marine. Une porte ouverte leur laisse entrevoir une salle pleine de cartes, avec un immense plan de la zone côtière, sur lequel deux marins suivent d'un air morose le trajet de bateaux représentés par des points lumineux. Des hommes en uniforme de la Royal Navy montent la garde dans les couloirs et les cages d'escaliers. Tous sont armés. On entend des téléphones sonner dans diverses parties du bâtiment et le cliquetis de messages en Morse résonne dans le couloir.

Si les personnages ont été capturés alors qu'ils tentaient de s'introduire dans la base, on leur confisque leurs portefeuilles ainsi tous leurs papiers, et on les fait attendre dans une salle gardée. Les marins ne leur adressent pas la parole et les empêchent de discuter entre eux ou de quitter la pièce; au besoin, ils font respecter ces consignes en distribuant quelques coups de crosses. Il y a un cabinet de toilette juste à côté des cellules de détention:. Les prisonniers ne peuvent s'y rendre qu'un par un, et accompagnés par un garde. Au bout de quelques heures, les services de renseignement de la marine ont pu vérifier les identités de tous les investigateurs.

Si ces derniers se sont spontanément présentés à l'amirauté, ils n'attendent que quelques minutes. On les autorise à parler et même à quitter la pièce, à condition d'être accompagnés par un garde.

Ils sont finalement conduits jusqu'à une salle de réunion qui se trouve au dernier étage du bâtiment. Trois militaires les y attendent : le capitaine Niles, le lieutenant Williams, et un homme entre deux âges, que les officiers appellent "K". Les joueurs sauront peut-être que ce code désigne le chef des services de renseignement de la Royal Navy, mais leurs personnages sont censés l'ignorer, à moins qu'ils n'aient des contacts très haut placés dans la marine.

Si nos amis ont été arrêtés alors qu'ils tentaient de s'introduire dans la base, plusieurs gardes de la Royal Navy restent dans la pièce. Niles prend enfin la parole : "Bon, je pense qu'il serait temps que vous nous disiez pourquoi vous vous intéressez d'aussi près à notre projet..."

Si les investigateurs refusent de coopérer et de répondre aux questions, ils seront maintenus en détention pendant environ trois semaines; après quoi on les fera monter dans un camion qui les abandonnera dans les Fells (hautes collines de l'intérieur des terres). S'ils retournent ensuite à Whitehaven, ils trouveront l'entrepôt vide et la mine de nouveau inondée et déserte. Seul indice, les journaux font état du naufrage d'un bateau récemment mis en service, et

Niles et Williams figurent sur la liste des disparus. C'est tout ce que les personnages apprendront de plus sur cette affaire. Espérons cependant que saurez les convaincre de coopérer avec les militaires.

Niles veut savoir pour quelle raison ils s'intéressent à un site relevant du secret militaire (tel que le définissent les amendements de l'*Official Secrets Act* votés en 1911 et en 1920) et pourquoi ils se promènent avec des armes et du matériel d'investigation.

Niles et Williams n'ont aucun mal à faire la part de vérité dans leurs réponses : ils savent qu'aucun d'entre eux ne connaissait les deux plongeurs décédés et qu'ils mènent une enquête sur cette affaire. Les deux officiers ont même des copies de leurs casiers judiciaires.

Chose étonnante, si nos amis mentionnent des éléments relevant du domaine surnaturel, on ne leur rira pas au nez; ils seront au contraire longuement interrogés s'ils mentionnent le Mythe de Cthulhu. Les militaires sont à même de vérifier presque toutes leurs affirmations (moyennant quelques coups de téléphone, ils retrouveront par exemple quelqu'un ayant accès aux archives du Club des Amis de Diogène; de plus, Niles a une excellente mémoire, et il se souvient des remarques acerbes que lui avait adressées Williams après la mort de Jones et de Barber).

Le mystérieux Monsieur K. tire sur son cigare et ne perd pas un mot de ce qui se dit. De temps à autres, il pose une question; ses interventions se rapportent toujours aux points les plus obscurs du récit des personnages.

Pour chaque membre de l'équipe, faites un jet d'Archéologie, d'Astronomie, de Chimie, de Crédit, de Mythe de Cthulhu, de Géologie, de Bibliothèque, d'Occultisme, de Photographie et de Physique. Notez les résultats, mais ne les communiquez pas aux joueurs. L'idée est de déterminer dans quelle mesure les investigateurs parviendront à convaincre les militaires qu'ils peuvent apporter une aide non négligeable aux membres de leur expédition. Cela dit, rien ne vous oblige à mettre un point final à l'aventure sous prétexte que la plupart de ces jets ont échoué (ils ne modifient d'ailleurs en rien les compétences des personnages).

K. finit par conclure que ces derniers ne sont pas des espions à la solde d'une puissance étrangère (si certains membres de l'équipe sont bel et bien des espions, il arrive à une conclusion différente et ramène les personnages concernés à Londres, où il les livre aux services de contre-espionnage). Escorté par deux hommes de la Royal Navy, il quitte la salle en déclarant : "Ecoutez, bouclez-les ou mettez-les au travail, mais personnellement, j'ai perdu assez de temps ici". S'il décide de faire arrêter certains membres de l'équipe, ces derniers sont emprisonnés ou déportés, et ils n'interviendront plus dans cette aventure.

Une fois K. sorti, Niles déclare : "Si j'en crois vos témoignages, vous êtes des aventuriers possédant une expérience et des compétences qui risquent de nous être utiles. Je suis maintenant autorisé à vous révéler que la Royal Navy a fait d'importantes découvertes dans les domaines qui vous intéressent. Avant de vous en dire plus, je dois vous demander de prêter serment et de signer l'*Official Secrets Act.*"

Le mystérieux M.K.

L'officier insiste pour que tous les personnages signent ce document, même s'ils ne sont que de simples domestiques et qu'ils ne possèdent pas la nationalité britannique. Il s'agit d'un long formulaire, rédigé en tout petits caractères, qui ne manquera pas d'impressionner les investigateurs. Une fois que chacun en a signé un exemplaire, Williams récupère les documents et les enferme dans un coffre. A partir de maintenant, nos héros seront passibles d'emprisonnement s'ils révèlent à quiconque ce que va leur dire Niles.

A supposer que certains membres de l'équipe refusent de signer l'*Official Secrets Act*, ils seront maintenus en détention – dans des cellules assez inconfortables – jusqu'à ce qu'il devienne évident que la Royal Navy a perdu tout contact avec la base lunaire.

Williams sort un instant et revient avec un projecteur et un stock de diapositives; il installe l'écran pendant que Niles commence le petit exposé ci-après.

Les Clefs Du Mystère

"L'année dernière, on a fait appel à nous pour porter secours aux rescapés de la catastrophe de St Bees et remonter à la surface les corps des mineurs victimes de l'inondation. En procédant à cette opération, nous avons découvert un étrange objet pris dans la veine de charbon, au fond de la galerie qui s'était effondrée. Cet objet avait visiblement été mis à jour juste avant la catastrophe. Diapositive 1, s'il vous plaît."

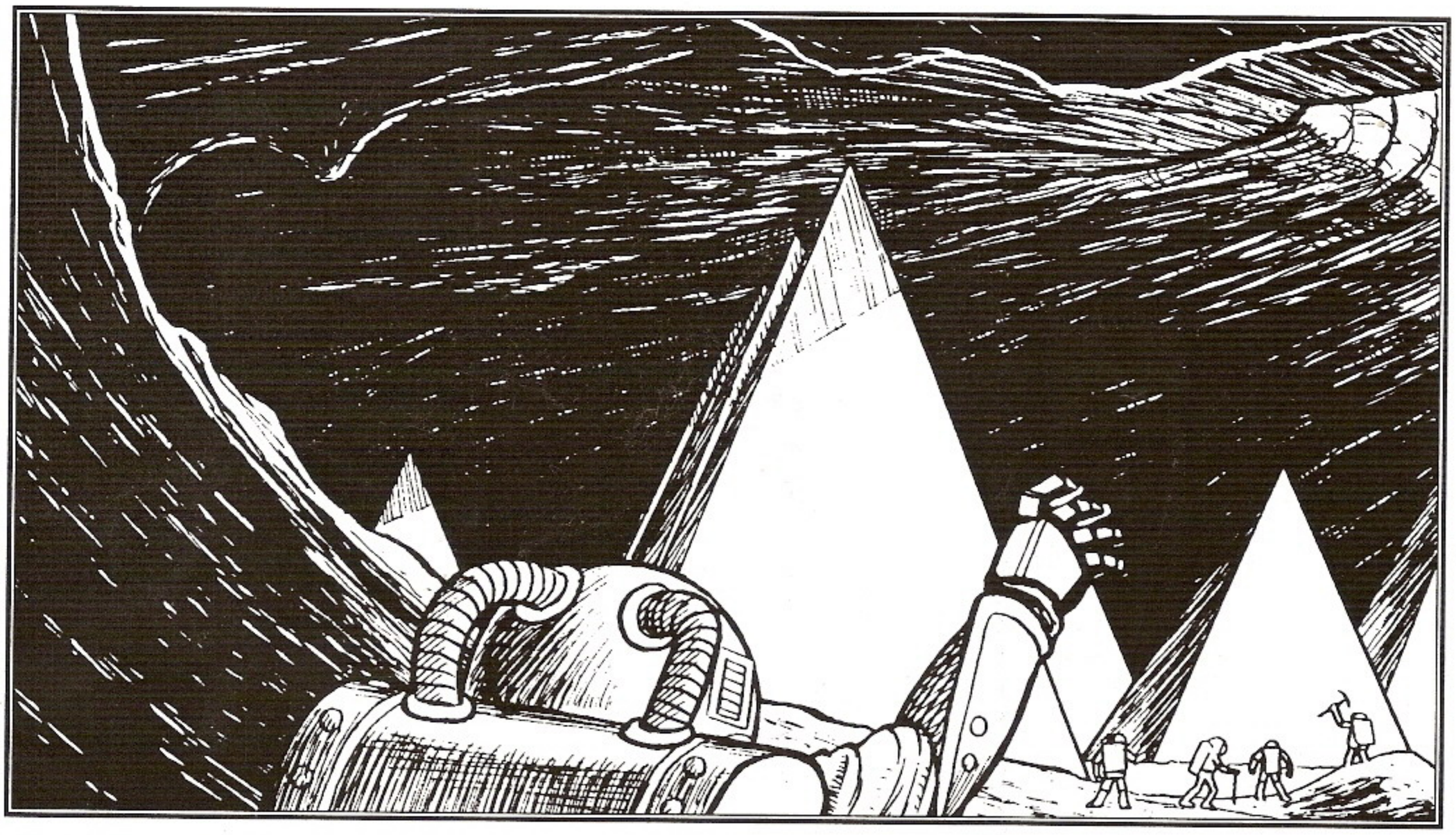
L'image en noir et blanc qui apparaît sur l'écran représente une galerie de mine à demi inondée, avec au fond quelque chose qui ressemble vaguement à un miroir déformant. On distingue le haut du cadre, formant un arc de cercle où sont gravés d'étranges symboles; le disque entier est d'un diamètre bien supérieur à celui de la galerie. Les personnages possédant une compétence supérieure à 10 en Mythe de Cthulhu auront une impression de déjà-vu en observant cette image, mais ils ne parviendront à identifier le "miroir" que s'ils connaissent le sort de Création de Portail.

"Tandis que nous étions en train de remonter les derniers corps, l'un de nos plongeurs est tombé à travers ce "miroir" et s'est retrouvé dans une sorte d'immense grotte. Je ne suis pour le moment pas autorisé à vous fournir beaucoup de détails concernant cet endroit; disons seulement qu'il contient des constructions immenses et extrêmement anciennes. Diapositive numéro deux, s'il vous plaît;"

Tant que les investigateurs n'auront pas eux-mêmes franchi le Portail, Niles s'en tiendra à ces informations plutôt vagues, sans préciser l'emplacement de la grotte, ni les raisons de la catastrophe de St Bees. Si nos amis le questionnent, il répond d'un ton tranchant que, pour l'instant, ils n'ont pas besoin d'en savoir plus. S'ils ont déjà deviné une partie de la vérité, il refuse de confirmer leurs théories.

La deuxième diapositive représente des pyramides étonnamment hautes qui se dressent à perte de vue dans une immense grotte. Elles semblent dégager un rayonnement lumineux, sans qu'on distingue pourtant aucun éclairage sur leurs surfaces. La photo a été prise d'un point offrant une vue panoramique. (*Attendez un peu avant de montrer l'illustration de la page suivante à vos joueurs, sans quoi ils risqueraient de deviner prématurément que la grotte se trouve sur une autre planète*).

"Après avoir étayé la voûte de la galerie, nous avons pu pomper l'essentiel de l'eau et entreprendre des fouilles. Ce "miroir" est très curieux; nos géologues affirment que la veine de charbon s'est formée autour de lui (ils ont découvert



des résidus de roches bien plus anciennes dans les inscriptions gravées sur son cadre). Il a de plus des propriétés déroutantes, et semble virtuellement indestructible – les pyramides présentent apparemment la même particularité".

"La galerie proprement dite est assez dangereuse; certains passages sont encore inondés, et il y a par endroits des poches de gaz toxiques. C'est pourquoi nous avons installé un camp de base dans la grotte même; dans la mesure du possible, nous opérons à partir de là. Diapositive numéro 3, s'il vous plaît, puis la 4 et la 5."

Pour la première fois une image en couleur apparaît sur l'écran; elle représente une curieuse barre de section triangulaire. Le mètre déplié à côté d'elle indique qu'elle mesure environ soixante centimètres de long, et chacune de ses facettes une dizaine de centimètres de large. L'objet, fait de verre ou d'un quelconque cristal transparent, brille légèrement. L'une de ses extrémités semble avoir été brisée.

La diapositive suivante représente un curieux récipient en céramique bleue. Ses proportions ont quelque chose de troublant. L'objet a été reconstitué à partir de fragments et il en manque certaines parties. Il mesure environ un mètre vingt de haut.

La cinquième diapositive représente un anneau métallique ovale mesurant une quinzaine de centimètres sur environ vingt-cinq. Il est fait d'une lame de métal couverte d'émail bleu, vrillée sur elle-même. L'émail s'est par endroit écaillé, laissant apparaître le métal terne.

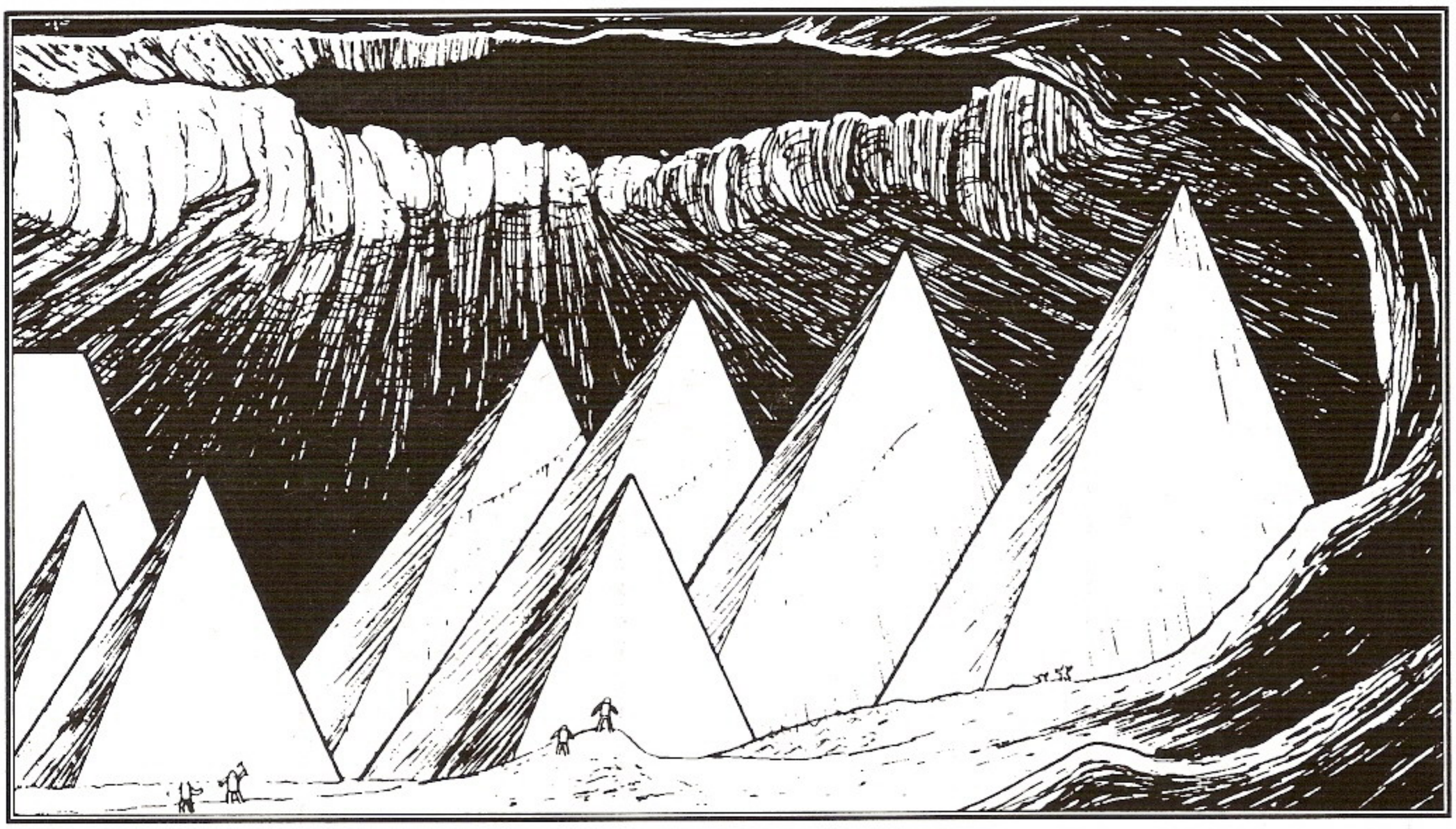
"Pour prendre ces photos, nous avons utilisé une pellicule expérimentale fabriquée par la compagnie Kodak" précise Niles, "tous ces objets ont été découverts en explorant la grotte. Nous n'avons pas la moindre idée de ce à quoi ils pouvaient servir, mais tous sont abîmés; ils semblent avoir été mis au rebut et abandonnés là par les constructeurs des étranges pyramides. Les matériaux utilisés pour leur fabrication sont remarquablement purs : l'anneau est fait de tungstène dans lequel nos chimistes n'ont pas trouvé la moindre impureté; quant au cristal, c'est un énorme saphir blanc – Dieu sait ce qu'il arriverait si l'on venait à apprendre son existence dans le milieu des marchands de pierres précieuses !"

"Jusqu'ici nous ne sommes pas parvenus à entrer dans les pyramides elles-mêmes; elles ne semblent pas avoir d'entrées et nos meilleurs explosifs n'en rayent même pas la surface. Comme vous le savez, deux de nos hommes sont morts en essayant d'y pénétrer. Ce que je vais vous montrer à présent vous fera mieux comprendre l'importance de nos découvertes."

Niles ouvre un tiroir fermé à clef et en sort une sphère de métal mesurant un peu plus de 10 centimètres de diamètre. Il la lance en l'air des deux mains; la boule s'élève lentement vers le plafond et redescend à la même vitesse pour atterrir dans ses mains. Niles laisse les investigateurs manipuler le curieux objet. Il est assez difficile à mettre en mouvement, mais ensuite, c'est comme s'il rechignait à s'immobiliser.

"Cet objet pèse un peu plus d'1,2 kg, mais il réagit comme s'il était bien plus lourd. Nos scientifiques affirment qu'il a la même inertie qu'une sphère de plus de six kilos. Et impossible de l'ouvrir pour trouver l'explication du phénomène : nos ingénieurs ont usé une dizaine de disques diamant sans y parvenir. Tout ce que nous pouvons dire, c'est que cette sphère ne se plie pas aux lois de la gravité, et qu'elle a été mise au rebut – peut-être ne fonctionnait-elle pas correctement ?"

"Nous avons fait là une découverte d'une importance colossale, dont les conséquences sont encore incalculables. Peut-être la science s'avérera-t-elle le meilleur allié de la Pax Britannica... Bien évidemment, nous partagerons dans ce cas notre savoir avec nos cousins d'outre atlantique." Cette dernière phrase a visiblement été ajoutée après coup; moyennant un jet de Psychologie réussi, les investigateurs s'apercevront que le fervent patriote qu'est Niles rêve en fait de navires de guerre filant leurs 100 nœuds et battant tous pavillon britannique.



La partie Est du complexe de pyramides

"J'ai été autorisé à vous proposer de participer à notre expédition. Dans l'immédiat, nos travaux doivent rester secrets, mais nous espérons pouvoir publier leurs résultats ultérieurement. Si notre entreprise est couronnée succès, je puis vous garantir que l'on trouvera bientôt vos noms dans les livres d'histoire. Cela dit, si vous refusez de collaborer avec nous, il vous faudra cesser toute enquête sur ces découvertes.

"Je tiens à vous rappeler que vous avez tous signé l'*Official Secrets Act*, et que vous serez gardés sous surveillance si vous refusez de participer au projet."

Si des investigateurs femmes décident de se joindre à l'équipe d'exploration, Niles ajoute : "Je dois aussi préciser que notre équipe ne comptait jusqu'ici que des hommes. Aucun aménagement n'a été prévu pour des représentantes du sexe dit faible... Mais je suis sûr que nos gars vous feront un excellent accueil; et nous trouverons bien quelques paravents... Peut-être que votre présence nous obligera à prendre un peu plus soin de notre cadre de vie !"

Les personnages qui refusent de collaborer avec les militaires n'interviennent plus dans l'aventure. Ils sont conduits jusqu'au meilleur hôtel de Whitehaven, où on les installe dans des chambres confortables. Pendant les semaines suivantes, ils sont constamment suivis par des policiers en civil qui les empêchent de prendre contact avec la presse, de quitter la région, etc... Cette étroite surveillance cesse brusquement lorsque les militaires perdent tout contact avec la base lunaire. Un groom vient alors leur présenter une impressionnante note d'hôtel. Le gérant de l'établissement (un officier de marine en retraite qui a encore des relations haut placées dans l'armée) prétend ignorer que des policiers surveillaient ses clients. Quant à l'entrepôt et à la mine désaffectée, ils sont déserts et rien ne prouve qu'ils aient jamais servi de base à un projet militaire secret.

De Retour A La Mine

Les investigateurs qui se portent volontaires pour participer à l'étrange expédition sont escortés jusqu'à un camion qui les ramène à la mine en compagnie de Niles, de Williams et de cinq autres marins. S'ils ont fait le voyage aller en tant que prisonniers, ils n'ont aucune chance d'échapper à la vigilance des gardes.

Une fois arrivés à la mine, ils se voient remettre de longs sous-vêtements en laine, de lourdes combinaisons de plongée en caoutchouc (il s'agit en fait de combinaisons spatiales), et des bottes spéciales. Williams leur suggère d'aller aux toilettes avant de revêtir cet équipement. Lui et Niles les aident à s'habiller et enfilent eux-mêmes ce qu'ils continuent d'appeler des "combinaisons de plongée" (*voir illustration page 123 , également reproduite en annexe*).

On restitue aux personnages les objets personnels qui leur avaient été confisqués (à l'exception des armes), mais Niles leur conseille de n'emporter avec eux aucun article en papier ou en tissu, ces matériaux risquant de s'abîmer. Les membres de l'équipe peuvent glisser quelques affaires personnelles (TAI 1) à l'intérieur de leurs combinaisons, lesquelles comportent aussi des poches extérieures dans lesquelles on peut ranger quelques menus objets. Les livres du Mythe sont pour la plupart bien trop grands pour y entrer. Si les investigateurs veulent emporter du matériel lourd, Niles leur dira de le mettre dans une grosse caisse de munitions en acier qui contient déjà quelques livres, des disques de phonographe et du matériel de photographie et d'observation.

Expliquez aux joueurs que, dans la mesure où les militaires prennent en charge tous les détails de l'expédition et interviennent automatiquement dans les situations d'urgence, on considérera que les personnages se sont simplement familiarisés avec la plongée, sans acquérir à proprement parler de compétence dans ce domaine.

Une fois tout le monde habillé, deux marins arrivent avec une énorme caisse barrée de l'inscription *Siebe, Gorman & Co.* Niles en sort un casque de plongée et un gros container, que l'un des marins l'aide à placer sur son dos. Le casque s'ajuste sur la combinaison grâce à un complexe système de bagues métalliques recouvertes d'une couche de graisse pâteuse. Une fois le casque en place, Niles ouvre son hublot

et explique : "Ces appareils sont ce qui se fait de mieux en matière de combinaisons autonomes; les réserves d'oxygène sont reliées à un filtre fonctionnant au charbon actif. Cette substance absorbe le dioxyde de carbone dégagé par la respiration, de sorte que l'air reste pur - mais je dois admettre qu'au bout de quelques temps, son odeur n'est plus très agréable. Ces combinaisons vous offrent une autonomie de six heures. Le réglage de l'arrivée d'oxygène est automatique, mais vous pouvez l'ouvrir manuellement si vous éprouvez des difficultés à respirer. Une jauge sur le container dorsal vous indique combien il reste d'oxygène".

Un marin se charge de noter les noms des investigateurs à la peinture sur le devant de leurs combinaisons respectives (le nom et le grade de Niles sont déjà inscrites sur son casque et sa combinaison). Pendant ce temps, le capitaine sort un rouleau de fil électrique de la caisse et leur montre comment en brancher une extrémité dans une petite prise située sur le côté de leur casque.

"Et voici notre téléphone. Pour parler, il vous faut appuyer sur ce bouton, sur le côté de votre casque. Les écouteurs fonctionnent en permanence, sans quoi vous n'entendriez pas grand-chose une fois votre hublot fermé. Tant que vous n'êtes pas familiarisé avec ce système, je vous conseille de laisser la ligne libre afin que je puisse vous donner des instructions. Pour l'instant, mieux vaut laisser vos hublots ouverts : économisez votre oxygène, vous en aurez besoin quand nous serons dans le puits".

Les personnages enfilent leurs casques, hublot ouvert; tous ceux qui sont Claustrophobes doivent effectuer un jet de SAN; s'ils le ratent, ils se sentiront mal à l'aise mais ne perdront aucun point de SAN. Les marins passent quelques minutes à vérifier l'étanchéité des joints des casques, puis Niles annonce que tout le monde est prêt.

Les combinaisons semblent étonnamment lourdes et inconfortables même aux personnages qui ont déjà revêtu des scaphandres. Les containers qu'ils portent sur le dos les obligent à se tenir courbés en avant pour ne pas se laisser entraîner par leur poids, et les lourdes bottes ne facilitent pas la marche. Pour chaque investigateur, faites un jet sur la Table de Résistance en opposant la TAI de la combinaison (6) à la somme de la TAI et de la FOR du personnage; si le jet échoue, les deux marins doivent aider le malheureux à se remettre sur pieds.

Une fois tout le monde fin prêt, les marins conduisent l'équipe vers une vieille berline, qu'ils poussent ensuite jusqu'au puits. La cage descend lentement dans la mine. Les investigateurs sont éclairés par la seule lumière qui filtre de l'entrée du puits, et celle-ci devient de plus en plus ténue. Niles et Williams allument bientôt leurs lampes électriques, juste assez puissantes pour éclairer faiblement les parois humides qui défilent devant nos amis. La cage dépasse deux galeries latérales avant de s'immobiliser au fond du puits.

Au cours de la descente, tous les personnages souffrant de Claustrophobie, de Scotophobie (peur de l'obscurité), de Bathophobie (angoisse des profondeurs), ou d'autres phobies susceptibles de se réveiller dans un tel cadre doivent effectuer un jet de SAN. Ceux qui ratent leur jet ressentent tous les symptômes d'une angoisse aiguë (accélération du rythme cardiaque, sueurs froides, etc.) mais finissent par surmonter leur panique. Leur trouble est apparent, mais Niles a anticipé le problème; il prend soin de leur parler souvent, d'un ton apaisant et paternel.

Arrivés en bas, les investigateurs sont accueillis par deux hommes portant des combinaisons de travail extrêmement sales et des casques de mineurs. Les ouvriers attèlent leur berline à deux petits poneys. Une forte odeur d'humidité flotte dans l'air. Lorsque personne ne parle, on entend distinctement l'eau qui tombe goutte à goutte des voûtes des galeries.

"L'air semble assez pur aujourd'hui, inutile de fermer vos hublots pour le moment" déclare l'un des deux hommes, qui tient une lampe à carbure.

Son collègue tire les poneys par la bride, et la berline s'enfonce dans l'obscurité sur de vieux rails rouillés. De temps à autres, l'homme avertit ses passagers que la galerie est plus basse, et ils doivent se baisser pour ne pas heurter la voûte avec leurs casques.

De l'eau salée suinte des parois et tombe goutte à goutte de la voûte de la galerie. A un moment donné, les personnages sont douchés par un puissant jet d'eau qui s'échappe d'une fissure que sont en train de colmater deux ouvriers; l'un des deux hommes crie au passage : "On a une petite fuite, Harry. Quand tu retourneras au puits, demande leur de venir installer une autre pompe." L'homme qui guide les poneys acquiesce d'un hochement de tête. Si l'équipe compte des Thalassophobes (peur de la mer), c'est le moment de leur demander un jet de SAN; s'ils le ratent, ils commencent à angoisser.

La berline finit par s'arrêter dans un grincement. Niles en descend, demande aux investigateurs de fermer le hublot de leur casque, et vérifie systématiquement que le joint est bien étanche. Il met en marche les dispositifs d'alimentation en oxygène, branche les fils qui relient les casques et attache le filin de sécurité.

"OK, à partir de maintenant, vos hublots doivent rester fermés. Il y a quelques poches de gaz toxiques dans cette partie de la galerie, et aux endroits les plus bas, nous allons devoir passer sous l'eau. Restez groupés, et suivez bien mes instructions; vous n'avez aucune raison de vous inquiéter."

Tous les personnages Claustrophobes doivent effectuer un nouveau jet de SAN; même s'ils le réussissent, ils s'affolent un peu en réalisant qu'ils vont maintenant devoir respirer l'air de leur container et non celui, encore relativement pur, de la galerie. S'ils ratent leur jet, ils perdent un point de SAN et commencent à angoisser sérieusement.

La Traversée

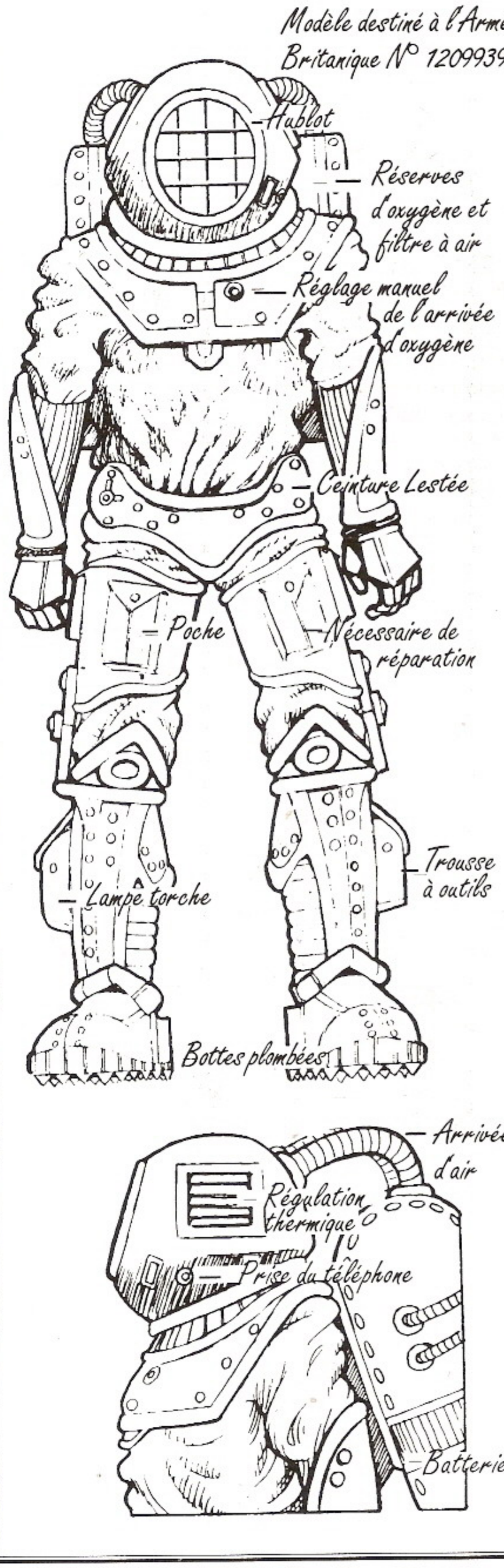
Niles demande aux investigateurs de prendre le coffre de munitions et de le suivre. Williams ferme la marche pour s'assurer que personne ne reste en arrière et que tout se passe bien. Le niveau de l'eau monte progressivement : nos amis en ont d'abord jusqu'aux chevilles, puis jusqu'à la taille, et ils finissent par être totalement immergés.

Tous les personnages souffrant d'une phobie susceptible de se réveiller dans de telles circonstances et qui n'ont pas perdu de points de SAN dans la première partie du parcours doivent effectuer un nouveau jet de SAN. Ceux qui le ratent perdent un point de SAN, de même que les investigateurs peu futés qui s'efforcent désespérément de garder la tête hors de l'eau. Ces derniers n'ont évidemment aucune chance d'y parvenir; leurs bottes plombées et leur ceinture lestée les entraînent vers le fond, et de toutes manières, l'eau atteint maintenant la voûte de la galerie. Encouragez les personnages qui gardent leur sang-froid à calmer leurs camarades paniqués.

Il est bien plus facile de marcher avec les combinaisons lorsqu'on se trouve sous l'eau; nos héros ont à peine le temps de s'en rendre compte que la galerie remonte déjà.

Niles avance encore sur une centaine de mètres et fait franchir à nos amis deux autres passages inondés (cette fois, les investigateurs peuvent garder la tête au-dessus de l'eau).

LA COMBINAISON DE PLONGEE MODELE XI



LE FONCTIONNEMENT DES COMBINAISONS SPATIALES.

Les appareils utilisés par les membres de l'expédition ne sont guère plus que des scaphandres légèrement améliorés. Ils sont inconfortables, lourds à porter, ils condensent abominablement et rien n'est prévu pour que leurs porteurs puissent satisfaire leurs besoins naturels. Ils sont équipés de pompes à air et chaufferettes électriques, mais ne comportent aucun dispositif de refroidissement.

Le principal point faible de ces combinaisons se situe au niveau des batteries : elles sont placées dans un compartiment étanche afin de les protéger de l'eau et d'empêcher l'acide d'entrer en ébullition au contact de l'atmosphère lunaire; mais la moindre fuite d'acide provoque rapidement des dommages graves au niveau du container d'oxygène. Si un membre de l'équipe reste couché sur le dos pendant plus de deux ou trois minutes, l'acide commence à ronger les parois du container et le filtre à air. A supposer qu'un tel incident se produise, le personnage devra réussir un jet de Chance pour éviter une décompression brutale et explosive au bout de 2D10+10 minutes.

Si la combinaison se déchire en un point quelconque, le même genre de problème se pose : rien n'est prévu pour isoler automatiquement la fuite, et le personnage en est réduit à utiliser son petit nécessaire de réparation pour colmater le trou – s'il n'est pas trop important – ou à poser une sorte de garrot, si c'est une manche ou une jambe qui a été percée. Des filaments métalliques pris dans le caoutchouc empêchent la combinaison de devenir trop rigide sous l'effet du changement de pression.

Le hublot du casque, protégé par un treillage métallique, réduit le champ de vision du personnage à 45°. Dès que le porteur de la combinaison s'agite, le verre a tendance à s'embuer. L'épais hublot a une résistance équivalente à 6 PdV, le reste du casque a 5 PdV, et la combinaison proprement dite a 4 PdV.

Dans des conditions d'utilisation normales, le container d'oxygène et son filtre à air donnent une autonomie respiratoire de 6 heures; mais dans la pratique, dès que le porteur de la combinaison fournit un effort important, il faut plutôt compter trois à quatre heures. Un ingénieux système de valves permet de fournir plus d'oxygène que le filtre n'absorbe d'oxyde de carbone; on peut régler ce dispositif manuellement, de manière à augmenter encore le débit d'oxygène, mais les réserves du container diminuent alors plus rapidement.

Une fois ces réserves épuisées, il faut une demi-heure pour remplir de nouveau le container, changer le filtre à air, et brancher une batterie chargée sur la combinaison.

Chaque membre de l'expédition dispose d'un câble téléphonique de trois mètres soixante, d'un filin de sécurité de trois mètres, d'un nécessaire de réparation (en cas de fuite dans sa combinaison), d'une petite boîte à outils et d'une lampe torche recouverte de caoutchouc.

Nos héros arrivent finalement devant une énorme porte en acier emménagée dans le mur de béton qui ferme le fond de la galerie. Niles fait tourner la roue qui permet de l'ouvrir.

La cavité qui se trouve derrière a été considérablement agrandie. Une rampe en pente raide permet de descendre au fond, six mètres en contrebas de la porte. Les investigateurs sont surpris par la taille du disque miroitant (plus de six mètres de diamètre) : il semblait déjà grand sur la diapositive, mais maintenant que les travaux de fouille l'ont entièrement dégagé, il est franchement impressionnant. Sa surface brillante reflète la cavité sous divers angles, mais, curieusement, elle ne renvoie pas leurs images aux investigateurs.

En se rapprochant, nos héros découvrent un enchevêtrement d'étranges hiéroglyphes gravés sur l'encadrement du portail, large d'environ 40 centimètres. S'ils réussissent un jet de Mythe, ils s'apercevront que ces curieux symboles ont vraisemblablement quelque chose à voir avec le Mythe, mais ils

ne parviendront pas pour autant à les déchiffrer. Le Portail semble flotter en l'air à quelques trente centimètres de la paroi de roc. En s'approchant, nos amis réaliseront qu'il ne s'agit pas d'une illusion d'optique. On n'entend pas le moindre bruit, mais l'immense miroir semble palpiter, comme s'il était animé par une force mystérieuse. Niles s'avance vers lui, suivi par les investigateurs. Les émetteurs des casques font de nouveau entendre quelques craquements.

"Nous avons creusé le roc tout autour de cette espèce de miroir sans qu'il bouge d'un pouce : ce satané machin flotte tranquillement en l'air. Pas moyen de le déplacer d'un millimètre ! Et il n'est pas non plus fixé à la paroi; il... l'évite à une trentaine de centimètres du sol !"

"Tenez-vous à la caisse et accrochez-vous bien les uns aux autres. C'est plus facile lorsqu'on passe tous ensemble. Vous êtes prêts ? Alors faites tous un pas en avant lorsque je dirai "trois". Un... Deux..."

A trois, Niles appuie sa main contre le Portail, qui se met à miroiter plus intensément, et dont la surface semble se déformer pour absorber la main de l'officier. Un flash étincelant illumine la galerie, et l'air s'engouffre par le Portail. Les investigateurs sont littéralement propulsés en avant. William passe en dernier, de manière à s'assurer que personne ne reste en arrière.

Les membres de la petite troupe ressentent un léger vertige et sont aveuglés par un tourbillon de vive lumière blanche. Tous, y compris Niles et Williams, se sentent un peu faibles (chacun d'entre eux a perdu 5 points de Magie et 1 point de SAN – mais ne le dites pas aux joueurs tant que leurs personnages n'auront pas retrouvé leurs esprits).

Nos amis se retrouvent sur une plate-forme, au sommet d'une pyramide haute d'environ soixante mètres. Devant eux, se dressent d'autres pyramides, et, derrière eux, les immenses parois abruptes de la grotte. L'ensemble dégage une étrange luminescence argentée. En levant la tête, ils découvrent un large trou dans la voûte. La lumière du soleil éclaire brutalement une partie de l'immense cavité; mais le ciel est noir et constellé d'étoiles scintillantes.

Les investigateurs ressentent une curieuse impression de légèreté et remarquent que leurs combinaisons les gênent bien moins qu'avant. Ils entendent quelques craquements dans les récepteurs de leurs casques et Niles prend la parole : "Soyez les bienvenus à *HMS Selene*, base de la première expédition lunaire britannique... Bienvenue sur la Lune !".

WALKING ON THE MOON

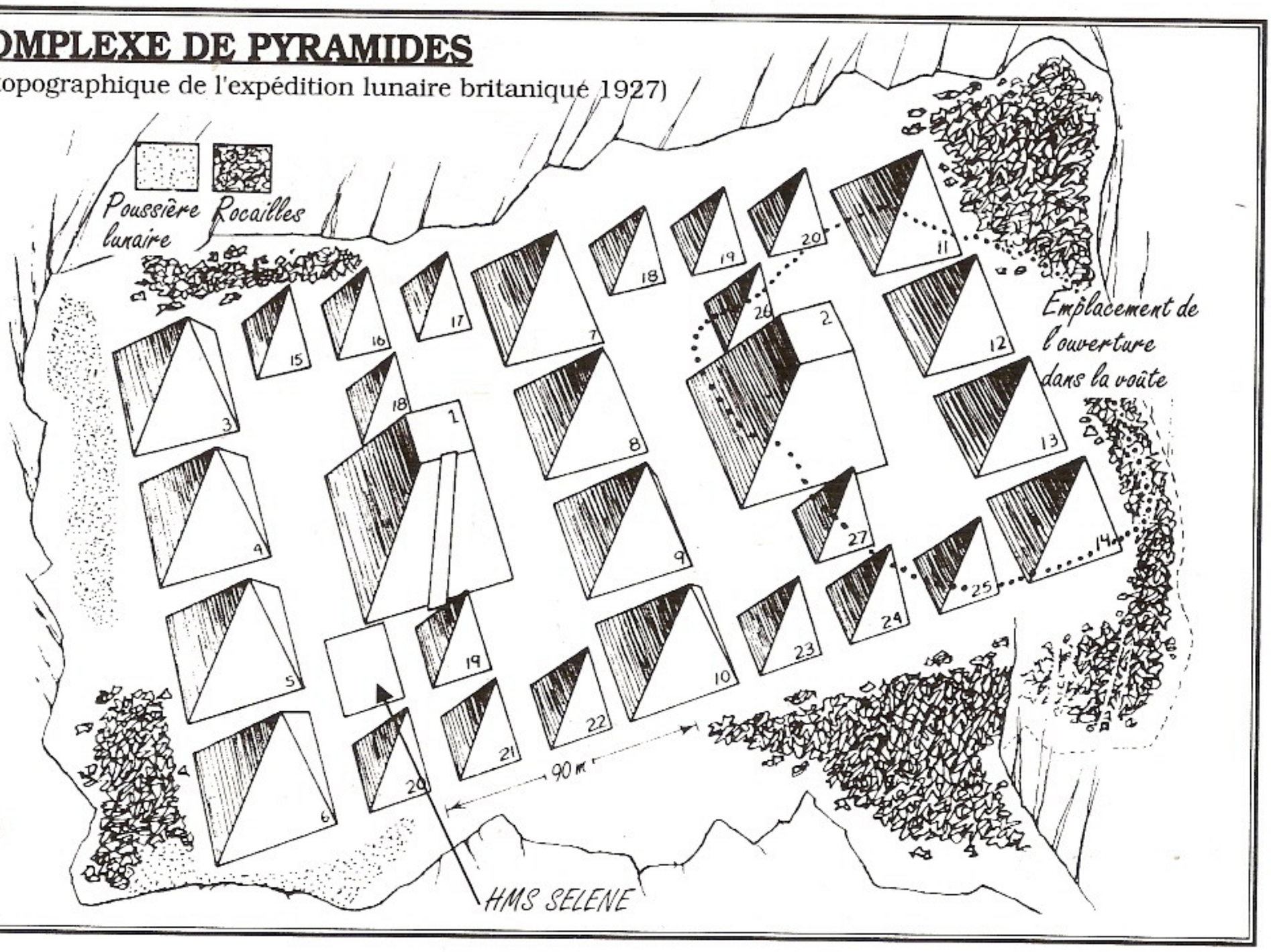
Quelques Mots D'Excuse Et Une Petite Présentation Des Lieux

Niles présente ses excuses aux personnages : "Je suis désolé, mais il m'était impossible de vous dire la vérité plus tôt, nous ne pouvions prendre aucun risque au niveau d'éventuelles fuites. N'essayez pas de repasser le miroir, cela pourrait vous être fatal ! Cet objet semble vampiriser votre énergie; son franchissement vous laisse dans un état de faiblesse assez impressionnant. Si vous tentiez la traversée tout de suite, vous tomberiez comme des mouches... Nous avons déjà perdu un homme de cette manière ! Mais détendez-vous, et profitez de ce que nous sommes ici pour vous familiariser avec cet endroit."

Pendant que les investigateurs s'acclimatent à ce nouvel environnement, vérifiez si certains d'entre eux ne souffrent pas de phobies susceptibles de se réveiller dans ce décor étonnant. Voici quelques indications :

LE COMPLEXE DE PYRAMIDES

(Relevé topographique de l'expédition lunaire britanique 1927)



* *Agoraphobie* : N'oubliez pas que l'équipe se tient au sommet d'une haute pyramide, dans une immense cave, sans aucun endroit où se sentir à l'abri.

* *Barophobie* : Voici enfin une occasion d'utiliser cette phobie : les personnages se sentent légers, légers... et ils ont été transportés dans le ciel !

**Acrophobie* : Dieu que c'est haut !

* *Vestiophobie* : Si l'un des investigateurs retire sa combinaison, il ne fera pas de vieux os...

Niles et Williams ont l'habitude de voir leurs collaborateurs paniquer la première fois qu'ils franchissent le Portail, aussi rassurent-ils nos amis via leurs émetteurs-récepteurs. Tous les membres de l'équipe sont attachés à un filin de sécurité, de sorte que personne ne risque de tomber de la pyramide. Si l'un des personnages cède malgré tout à la panique, Niles le ceinture le temps que Williams lui injecte un sédatif à travers le caoutchouc de sa combinaison (le lieutenant colmate ensuite le trou laissé par la seringue à l'aide d'un tube de colle à rustine qu'il tire de son nécessaire de réparation). Le sédatif agit comme un poison de toxicité 7, provocant chez le sujet un engourdissement progressif qui l'empêche de bouger. Gardez à l'œil les personnages qui ont une peur panique des objets pointus (*Bellonephobes*).

Une fois la première vague de panique passée, nos héros peuvent observer le paysage qui les entoure d'un œil plus serein. Ils sont debout sur la plate-forme qui surmonte l'une des pyramides (*celle qui porte le numéro 1 sur le plan ci-contre*), à quelques soixante mètres du sol. La surface de cette plate-forme est granuleuse comme du papier abrasif, mais les flancs de la pyramide sont lisses comme du verre poli. Une échelle de corde permet de descendre jusqu'à la base de l'immense construction (ses câbles de fixation traversent la plate-forme et sont arrimés au sol, de l'autre côté de la pyramide). Un immense miroir, réplique exacte de celui que les investigateurs ont découvert au fond de la mine, flotte juste au-dessus de l'impressionnante construction. Niles s'éclaircit la voix et explique :

"Nous nous trouvons juste sous le cratère Aristarchus, le plus visible depuis la terre. C'est là-bas que nous avons établi notre camp : deux cabanons pressurisés, et un troisième en construction. Nous sommes neuf agents de la Royal Navy, plus cinq Royal Marines. Nous avons établi une rapide topographie des lieux, mais pour l'instant nous travaillons essentiellement à la construction de la base, à l'exploration systématique de la grotte, et à l'élaboration d'une méthode qui nous permette de pénétrer à l'intérieur de ces pyramides."

"Celle sur laquelle nous nous tenons (N°1) et l'autre là-bas (N° 2) sont les plus grandes. Toutes deux se terminent par une sorte de plate-forme, mais celle-ci est la seule à avoir un miroir. Les constructions les moins grandes mesurent près de vingt-cinq mètres à la base. Les deux pyramides de taille intermédiaire (N° 7 et 10) ont une certaine charge électrique. C'est un câble relié à celle-ci (N° 10) qui alimente le camp en électricité. Cette construction fournit une énorme quantité d'énergie. Si vous voulez voir un beau feu d'artifice, il vous suffit de lancer un bout de câble de manière à ce qu'il tombe en touchant à la fois cette pyramide et le sol ! Vos combinaisons constituent d'assez bons isolants, mais n'essayez pas de toucher ces deux constructions. Le sol de la grotte est plat et dégagé, il y a simplement une fine couche de poussière lunaire. Vous voyez ces tas de poussière et de pierres, près des parois là-bas ?... C'est là que nous avons fait l'essentiel de nos découvertes".

"Une partie de la grotte baigne dans la lumière du soleil. Evitez cette zone – les combinaisons y surchauffent facilement. De toutes manières, elle sera dans l'ombre dans deux jours, et vous pourrez alors aller où vous voudrez. Vos combinaisons sont équipées de chaufferettes électriques, mais ne les utilisez que si vous avez vraiment froid : lorsque ces dispositifs fonctionnent, les batteries se déchargent en deux heures. Si vous fournissez un effort physique un peu important, vous verrez que les combinaisons se réchauffent d'elles-mêmes et vous tiennent raisonnablement chaud".

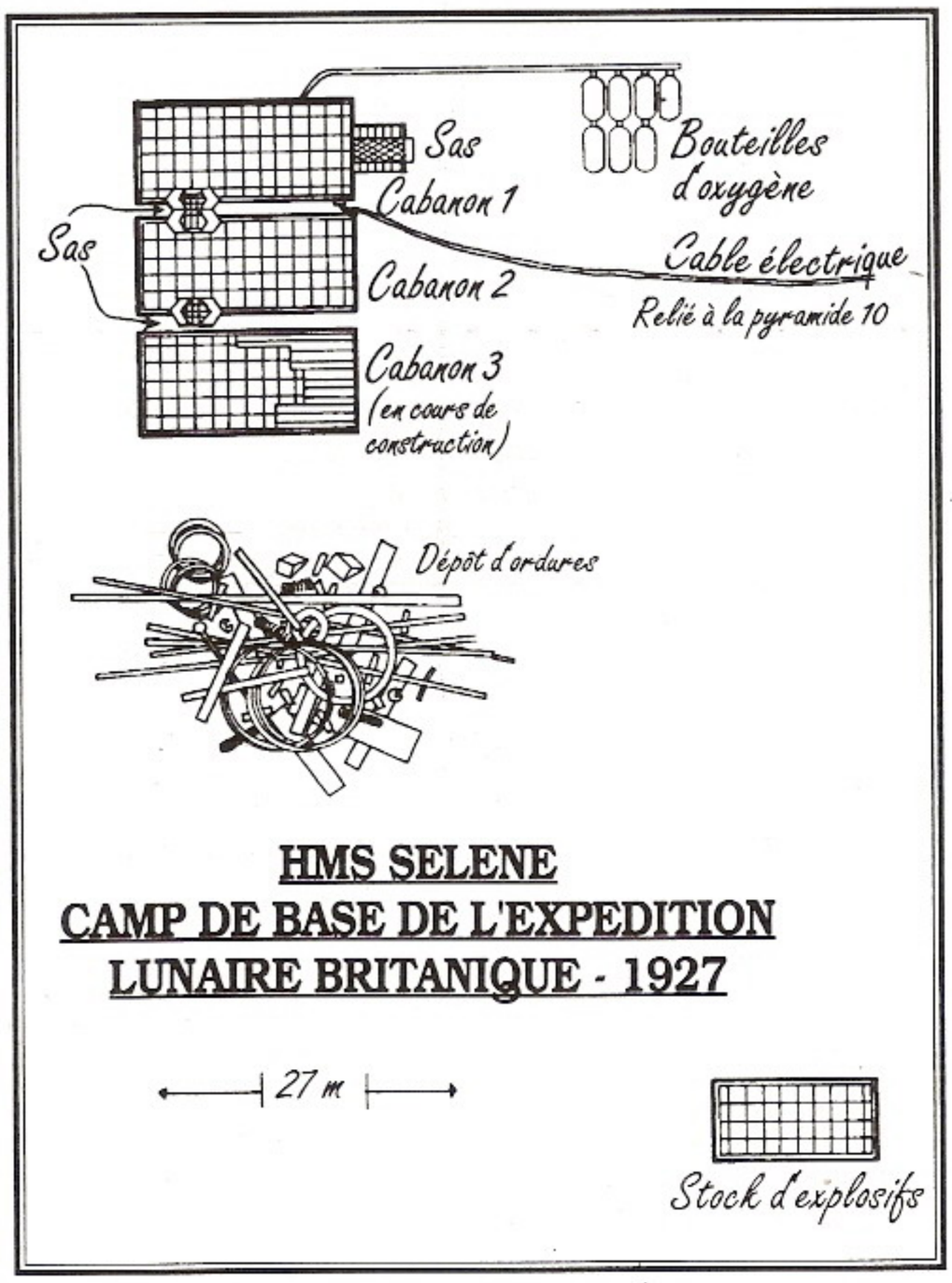
"Mais descendons nous reposer un peu. Vous explorerez la grotte plus tard. Prenez soin de vos combinaisons et veillez à ne pas heurter vos casques et vos containers d'oxygène... Nous avons eu assez d'accidents !".

Niles descend en tête. Les personnages n'ont-ils pas une petite appréhension – voire une grosse panique – en s'engageant sur l'étroite échelle de corde qui se balance ? En descendant, ils réalisent mieux l'immensité de la grotte. En comparaison, les cabanons métalliques de la base semblent plus humains et presque accueillants.

HMS Selene

Le camp de l'expédition britannique se compose de deux cabanons en tôle, renforcés par des poutrelles métalliques et calfatés à l'aide de goudron. Un troisième bâtiment est en cours de construction (*voir plan dessous, également reproduit en encart*).

Dans le cabanon N° 1, il y a tout juste assez de place pour les investigateurs et les militaires de l'expédition (imaginez un camp d'explorateurs dans l'Antarctique, ou l'un des tout premiers sous-marins). Les membres de l'équipe passent leur temps à se marcher sur les pieds. Il flotte une odeur de sueur, de caoutchouc moite, de chaussettes sales et d'urine. Il n'y a qu'un WC chimique et la salle de bain se



résume à une bassine et une éponge (encore faut-il apporter l'eau depuis la terre dans des containers étanches). Si certains personnages sont timides, ce sera pour eux un véritable enfer. La vapeur des respirations et de la transpiration se condense sur les parois et le plafond froids du cabanon; des gouttières de fortune canalisent cette eau vers un seau afin qu'on puisse la réutiliser. Malgré ce dispositif, quelques gouttes tombent parfois sur les couchettes ou sur la tête des investigateurs.

Le coin cuisine, minuscule, contient deux plaques électriques et une bouilloire. Les repas se composent essentiellement de haricots en boite, de tomates, de biscuits militaires, de saucisses et d'autres aliments du même genre. Le matelot de deuxième classe Hotchkiss – mentionné par Hans au cours de l'expérience du Professeur Moe – ne peut quitter sa couchette, il souffre d'une perforation d'un poumon (l'accident est survenu alors que l'équipe essayait d'ouvrir un passage à l'explosif pour s'introduire dans l'une des pyramides). Il n'est pas encore assez bien remis pour tenter de repasser le Portail.

Le petit placard qui se trouve sous la couchette de Niles contient quatre pistolets Webley calibre 45 et dix fusils Lee-Enfield à canons courts. Niles est le seul à en posséder la clef, et il ne mentionnera l'existence de ces armes qu'en cas de nécessité.

LES MEMBRES DE LA PREMIERE EXPÉDITION LUNAIRE BRITANNIQUE

Agents de la Royal Navy
Capitaine de frégate Edward Niles, *officier commandant*
Lieutenant Peter Davenish, *ingénieur*
Lieutenant Christopher Watson, *électricien*
Lieutenant Peter Williams, *médecin*
Quartier-maître Jack Phillips, *mécanicien*
Ordonnance Patrick Keats, *tâches diverses*
Ordonnance Henry Smith, *tâches diverses*
Matelot de deuxième classe Tony Hotchkiss, (*convalescent*)
Matelot de deuxième classe William Panell, *cuisinier*

Royal Marines
Lieutenant Geoffrey Hull, *artificier*
Sergent Thomas Nelson, *tâches diverses*
Caporal William Patterson, *tâches diverses*
Caporal Ted Thompson, *tâches diverses*
Caporal Ian Phelps, *tâches diverses*
Caporal Frederick Prither, *tâches diverses*.

Chaque jour, deux des caporaux retournent en Angleterre et sont remplacés par deux Royal Marines de même grade et présentant les mêmes caractéristiques.

Tous les membres de l'expédition participent aux travaux d'exploration en fonction du temps dont ils disposent. Jusqu'à présent, il n'y a pas sur la base de personnel scientifique permanent, de sorte que tous les objets mis à jour doivent être ramenés sur Terre pour y être analysés. Les découvertes des explorateurs se trouvent donc pour le moment en Angleterre. Si nos amis demandent à les examiner, on leur enverra des masses de documents se rapportant à toutes sortes d'objets qui ne semblent avoir aucune utilisation rationnelle. Hormis les investigateurs, aucun des membres de l'expédition n'a entendu parler du Mythe de Cthulhu.

LES PRATIQUES MAGIQUES SUR LA LUNE

Si les personnages possèdent des objets magiques ou connaissent des sorts, examinez chaque cas individuellement.

Les sorts qui doivent être lancés à partir d'un site terrestre particulier restent sans effet sur la Lune. Il en va de même pour ceux servant à contacter ou à invoquer des entités qui, pour une raison ou une autre, sont confinées sur Terre. De plus, les membres de la Grande Race ont équipé la grotte elle-même de défenses magiques contre toutes les entités que l'on pourrait y invoquer ou y contacter (les chances de succès des sorts correspondants sont diminuées de moitié).

Les sorts qui nécessitent que l'on psalmodie une formule, que l'on siffle une mélodie, ou autres restent sans effet si le personnage qui les lance porte une combinaison spatiale (et il y a peu de chances que le capitaine Niles autorise les investigateurs à se livrer à des rituels magiques à l'intérieur des cabanons).

On ne peut voir Fomalhaut depuis la grotte. Quant à Aldébaran, elle n'est visible que les quatre premiers jours qui suivent l'arrivée des investigateurs dans la base lunaire; les 26 jours suivants, elle reste cachée derrière la ligne d'horizon.

Les sorts divers, tels que ceux de Création de Portail et de Concoction du Breuvage de l'Espace, devraient opérer normalement, à condition que les personnages qui les lancent préparent le rituel en tenant compte des conditions particulières de la lune.

L'air que l'on respire dans les cabanons est assaini par d'énormes filtres chimiques, et des containers spéciaux permettent d'en renouveler l'oxygène. Chaque jour, deux Marines repartent sur Terre, et leurs remplaçants ravitaillent la base en oxygène et en vivres. Toutes les tentatives visant à installer des conduits ou des tuyaux qui traverseraient le Portail ont jusqu'ici échoué : ils se rompaient dès que leur installateur avait franchi la porte magique. Les membres de l'expédition sont encouragés à n'utiliser le sas que lorsque c'est vraiment nécessaire; l'air qu'il renferme n'est pas recyclé et une quantité d'oxygène non négligeable est perdue à chaque ouverture. Ce sas peut contenir jusqu'à trois personnes, et il faut une minute pour le vider ou le remplir d'air.

Une partie du deuxième cabanon a été transformée en salle de travail (entre autres instruments, on y trouve une caméra et un microscope). Les objets découverts dans la grotte sont rangés sur des étagères en attendant d'être ramenés sur Terre.

Ces étagères ne contiennent pour l'instant qu'un curieux cube de métal que l'on a découvert près de la pyramide N° 12. Ses arêtes mesurent près de 13 centimètres et il pèse 1 kg. Tous ceux qui le manipulent ressentent de désagréables vertiges pendant quelques minutes, et mettent plusieurs jours à retrouver toutes leurs forces. Cet objet "vampirise" 1 point de POU chaque fois qu'on le touche; jusqu'ici, il en a ainsi accumulé 12. S'il en emmagasine plus de 20, il surchauffe et le métal se met à fondre, libérant une puissante vague d'ondes psychiques qui provoque l'apparition d'une nouvelle phobie chez tous les personnages qui ne réussissent pas un jet de SAN.

Près des cabanons, on trouve un tas d'ordures, un casier de rangement pour les bouteilles d'oxygène, et une cabane en tôle ondulée fermée à clef renfermant des détonateurs, des lignes de tir et quatre caisses de dynamite. Ces explosifs sont gelés et il faut les utiliser sous cette forme, car en se réchauffant, ils deviendraient extrêmement instables et donc très dangereux.

Le Travail d'Exploration

Une fois que les investigateurs auront fait connaissance avec le personnel de la base, ils souhaiteront sans doute se joindre aux travaux de recherches déjà en cours, ou monter leur propre projet. Plusieurs équipes de travail sont déjà sur pied et toutes ont besoin de main-d'œuvre.

Les analyses géologiques : Une équipe se charge de prélever des échantillons de roches et de poussières lunaires en des points fixés par des scientifiques restés sur Terre. Ses membres creusent aussi des tranchées pour photographier les différentes couches de terrains.

La grotte constitue en elle-même une énigme : Aristarchus est un immense cratère, né assez récemment d'une chute de météorite – l'impact a soulevé un nuage de poussière qui s'est déposé sur une bonne partie de la surface lunaire. Le trou dans la voûte de la grotte est visiblement le résultat de cet impact.

Comment diable l'immense cavité – et les constructions qu'elle renferme – ont-elles pu survivre à un cataclysme aussi violent (le cratère mesure plusieurs kilomètres de large) ?

Niles a son idée sur la question : d'après lui, les pyramides sont entourées par des champs de force qui les ont protégées lors de la catastrophe. De fait, bien que personne ne se soit aventuré jusqu'au trou de la voûte, cette théorie peut aisément se vérifier : si on lance des pierres vers l'ouverture, elles rebondissent... sur le vide !

La construction du troisième cabanon : Pour achever ce bâtiment, il faudra encore 250 heures de travail rien que pour le gros œuvre, et 30 de plus pour les finitions (travaux plus spécialisés dont se chargeront Davenish, Watson et Philips). Pour le moment, quatre hommes se consacrent à cette tâche à raison de 5 heures par jour. Lorsque le troisième cabanon sera terminé, le confort de tous se trouvera grandement amélioré, et l'on disposera de plus de place pour effectuer les travaux d'études.

L'équipe des "boueux" : C'est le surnom familièrement donné aux hommes qui effectuent des fouilles dans les tas de gravas et les poches de poussière lunaire. Ce travail dur et fatigant exige de déblayer de lourdes pierres et d'enfoncer précautionneusement de longues sondes dans les fosses comblées par la poussière. Pour l'instant, les membres de l'expédition y consacrent au total environ 10 heures par jour. Voici ce qu'ils découvriront en fonction du nombre d'heures de fouille effectuées :

* *Au bout de 25 heures* : En déblayant un tas de gravas, les cosmonautes mettent à jour une lame de nickel vrillée longue de 2,79 mètres, large de 1,27 centimètres, et épaisse de 0,22 millimètres. Elle est criblée de trous minuscules, apparemment disposés au hasard.

Ces trous ne forment en effet aucun motif défini, ils ont été causés par "l'évaporation" de certaines molécules de métal au cours des millions d'années qui ont précédé la découverte de l'objet. La lame de métal était utilisée pour fermer des emballages, et n'a pas la moindre signification ésotérique. Le métal dont elle est constituée est d'une pureté bien supérieure à celle que pouvaient obtenir les chimistes des années vingt.

* *Au bout de 35 heures* : Les cosmonautes mettent à jour une barre de titane de 2,31 mètres de long et de 2,85 centimètres de diamètre en déblayant un tas de pierres. Elle a été usinée de manière à former un triple pas de vis à gauche qui effectue 2,1 tours par centimètre. L'une de ses extrémités semble avoir été brisée, mais l'autre est lisse comme du verre.

Cet objet ne semble pas servir à grand-chose, mais, si les investigateurs réussissent un jet de Physique ou de Chimie, ils trouveront étonnant qu'il soit encore aussi lisse et aussi brillant : le titane est en effet un métal hautement réactif qui aurait dû former divers composés chimiques nouveaux au contact de la poussière et des minéraux dans lesquels il était enfoui. Son aspect poli implique qu'il a été soit protégé d'une quelconque manière, soit déposé à cet endroit très récemment (laissez aux joueurs le soin de tirer leurs propres conclusions).

**Au bout de 50 heures* : Les cosmonautes découvrent une bobine de fil métallique extrêmement fin dans une fosse remplie de poussière lunaire. Il y en a 110,33 mètres. Le fil est légèrement rugueux, il comporte de minuscules protubérances.

Si on le fait glisser sur une caisse de résonance – mettons un bout de carton rigide posé sur une boîte – on entend d'étranges cliquetis. A une vitesse de 14 centimètres à la seconde, ces cliquetis semblent former une sorte de code. De fait, la bobine de fil est un enregistrement sonore réalisé par la Grande Race. Il dure 13 minutes et s'avère intraduisible; mais tous les personnages qui l'entendent perdent 0/1D4 points de SAN s'ils ont déjà eu affaire à ces entités.

Les travaux de topographie : On a établi des plans rudimentaires d'à peu près toute la grotte, mais il n'existe de cartes précises que pour la moitié de la cavité. Il faudra compter encore 48 heures de travail (18 sur le terrain, et 30 pour effectuer les calculs et tracer les cartes) avant que les travaux de topographie ne soient terminés.

Si nécessaire, l'un des membres de l'équipe de topographie s'apercevra que la hauteur de la Pyramide 27 est inférieure de 43 centimètres à celle des autres petites pyramides (toutes parfaitement identiques). Cela devrait attirer l'attention des personnages sur cette construction, et leur permettre de découvrir son secret.

Les travaux de cartographie sont fastidieux et, à par ce détail, ils ne révéleront aucun indice utilisable dans le cadre de cette aventure.

Cela dit, il arrive que les hommes qui s'y consacrent tombent par hasard sur des objets mis au rebut par les membres de la Grande Race, et qui traînent dans des recoins sombres. La découverte de chacun d'entre eux nécessite la réussite d'un jet de Trouver Objet Caché car ils sont couverts de poussière et se fondent dans le décor. Tous sont cassés, mais ils sont le produit de technologies que les humains ne découvriront pas avant plusieurs centaines, voire plusieurs milliers d'années.

* Un petit cylindre métallique, de 33 centimètres de long sur 10 de large, dont l'une des extrémités est hérissée de cristaux brisés.

* 27 anneaux en béryllium, de la taille d'une rondelle de robinet; les fragments d'un récipient en céramique; et une bobine, également en céramique, sur laquelle est enroulée une tresse de fils d'argent longue d'environ 38 mètres.

* Un disque de verre noir, légèrement convexe, d'une soixantaine de centimètres de diamètre, épais d'un peu plus de 2,5 centimètres, et auquel il manque un gros éclat sur le bord.

Le maniement des explosifs et les travaux de déblaiement : Les Marines ont essayé de creuser sous les fondations des pyramides et d'utiliser des explosifs pour percer leurs parois. Toutes ces tentatives ont échoué. La dynamite reste sans effet, et les galeries, à six mètres de profondeur, se heurtent encore aux flancs des immenses constructions. Le sol de la grotte est constitué de roches dures mais ordinaires. Les investigateurs peuvent poursuivre ces fouilles tant qu'ils le voudront, mais il faudrait plusieurs années pour atteindre les structures qui sont enfouies sous les pyramides, et, de toutes manières, leurs parois sont faites du même matériau indestructible.

Les travaux de décodage : Les pyramides 16, 21, 24 et 27 comportent des inscriptions à environ quatre mètres du sol. Toutes reproduisent les signes gravés sur l'encadrement du Portail, mais cet indice ne devient évident que lorsque l'on compare les différentes séries de symboles – ceux inscrits autour du Portail ont en effet été déformés en fonction de leur support circulaire. Les membres de l'expédition disposent de photographies de ces inscriptions. Pour les déchiffrer, les investigateurs devront travailler pendant au moins 50 heures et réussir un jet de Mythe de Cthulhu, un jet de Linguistique, et un jet d'Archéologie. Chaque jet raté fait perdre 2D6 heures aux personnages et les empêche de traduire l'un des mots (à vous de choisir lequel dans la transcription ci-après – également reproduite en annexe).

Des photographies des inscriptions ont été envoyées à des cryptographes et à diverses universités. Si les investigateurs n'en viennent pas à bout, une traduction partielle arrivera à la base par courrier. Dans la transcription ci-après, les mots indiqués entre parenthèses ont été déduits du contexte, et des tirets remplacent les termes qui n'ont pu être déchiffrés.

LA TRANSCRIPTION DES INSCRIPTIONS

* LA (Noble/Grande/Antique ?) RACE A ETABLI CETTE -- SUR SA -- DANS LA SEIZIEME SEIZIEME SEIZIEME (4096ème?) ANNEE DE --. LE TRAVAIL SE POURSUIT A TRAVERS (Les âges/Le vide/L'interrègne ?). LES (Noms ?) DE CES -- RESTERONT (Longtemps/A jamais/Toujours ?) DANS LA -- DE LA RACE. TOUT SERA (Réuni/Assemblé/Rétabli ?) LORS DU NOUVEAU --; APRES QUE (L'ennemi/Le mal/Les êtres honnis ?) AIENT (Expiré/Disparu ?). LE (Savoir ?) ACQUIS AU PRIX DE CET (Effort ?) (Servira ?) (Longtemps/A jamais/Toujours) LA RACE.

Cet indice indique que la Grande Race de Yith a quelque chose à voir avec l'énigme. Certains livres du Mythe (entre autres *Les Cultes Innommables*) fournissent des descriptions de cette race et des informations plus précises. Demandez à tous les personnages qui travaillent sur les inscriptions d'effectuer un jet de Trouver Objet Caché lorsqu'ils en viendront à comparer les symboles gravés sur les différentes pyramides.

Si l'un de ces jets réussit et que l'investigateur concerné étudiait les inscriptions de la Pyramide 27, il s'apercevra qu'elles présentent une légère différence par rapport aux autres : l'un des symboles (un signe ovale, qui semble se traduire par "effort") est un peu plus grand et légèrement déformé.

Au bout de quelques heures, le personnage saisira qu'il peut également signifier "pousser" (cela dit, il y a de fortes chances que l'équipe s'attaque au symbole gravé de toutes les manières possibles avant même d'en connaître la traduction).

Si aucun de nos amis ne repère cet indice, il faut qu'un personnage non-joueur le découvre. Faites en sorte que tous les investigateurs soient à ce moment-là sur la lune.

L'Entrée Du Complexe Souterrain

Les membres de la Grande Race ont entassé des données et du matériel sous chacune des pyramides d'Aristarchus, mais les cosmonautes ne découvriront que l'entrée de la Pyramide 27.

Le symbole ovale gravé sur cette construction se trouve à près de cinq mètres du sol, et il faut une échelle pour l'atteindre. Une minuscule fissure l'entoure. Pour entrer dans la pyramide, il suffit d'appuyer fermement sur le symbole... ou plus exactement il suffit à *un membre de la Grande Race d'appuyer "fermement" dessus*; les investigateurs étant de simples humains, il leur faudra frapper de toutes leurs forces, sans quoi le disque s'enfoncera légèrement mais reprendra aussitôt sa place. Un bon coup de marteau ou de maillet résout aisément le problème.

Le symbole se bloque alors et reste enfoncé. Le sol se met à vibrer dans toute la grotte. Des lumières mauves commencent à clignoter à la base de la pyramide, quelques centimètres au-dessus du sol; leur intensité devient vite aveuglante. Les personnages épileptiques doivent réussir un score inférieur ou égal à 5 fois leur CON en lançant 1D100 pour ne pas subir une crise. Ceux qui se tiennent à moins de trois mètres de la pyramide doivent obtenir 3 fois leur DEX ou moins avec 1D100 pour rester debout, s'ils n'y parviennent pas, ils sont renversés par l'onde de choc et écopent d'1D3 points de dommages. A l'intérieur de la base, les casseroles du coin cuisine tombent par terre, et un joint se fissure, créant une légère fuite d'oxygène entre les tôles (l'un des marins la colmate grossièrement à l'aide de mastic qu'il enduit ensuite de goudron). Les tendeurs métalliques qui supportent l'échelle de corde conduisant au Portail se mettent à grincer sinistrement et finissent pas céder. Tous les personnages se trouvant sur l'échelle doivent effectuer un jet de Chance; s'ils le réussissent, ils écopent d'1D6 points de dommages, et dans le cas contraire, de 4D6 points de dommages.

Les combinaisons spatiales ne sont en aucun cas déchirées ou endommagées.

Il est impossible de réinstaller l'échelle sans l'aide de quelqu'un se trouvant au sommet de la pyramide, or celle-ci est bien trop lisse pour qu'on puisse l'escalader et aucune relève venant de la Terre n'est attendue avant dix-huit heures au moins.

Si les personnages se trouvent derrière la Pyramide 27 - d'où l'on ne voit pas l'échelle – peut-être que personne ne s'apercevra que toute retraite est désormais coupée. A supposer qu'un investigateur se trouve en haut de la Pyramide 1, prêt à repasser le Portail, demandez-lui d'effectuer un jet de Chance; qu'il le réussisse ou non, il tombera en bas de la construction (peut-être parviendra-t-il à se raccrocher à l'échelle dans sa chute...).

Tandis que le silence retombe, toute la Pyramide 27 (qui doit peser plusieurs centaines de tonnes) s'élève lentement à une dizaine de mètres du sol, révélant une plate-forme lisse, faite du même matériau indestructible. Cette plate-forme comporte en son centre une ouverture circulaire d'où

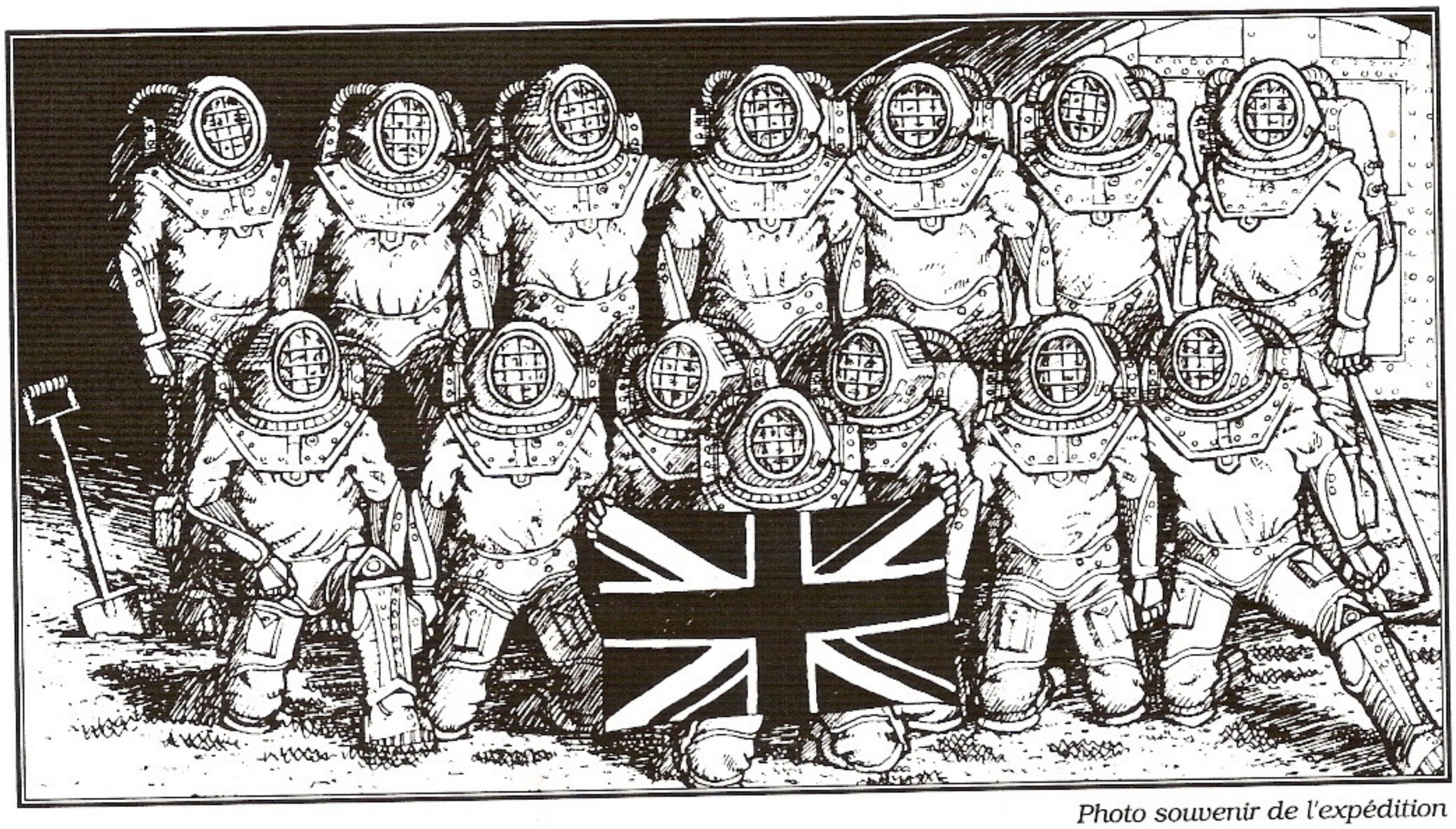


Photo souvenir de l'expédition

part un plan incliné qui s'enfonce en spirale vers l'inconnu. La partie supérieure de la pyramide continue de flotter en l'air avec la légèreté d'une plume, nimbée d'un halo de lumière violette.

La rampe d'accès, large d'environ quatre mètres cinquante, est faite d'un matériau blanc et lisse. Elle est en pente assez raide et le côté intérieur de la spirale n'est équipé d'aucun garde-fou. Au centre, il y a une colonne de vie large d'au moins six mètres et haute de plusieurs centaines de mètres – Les personnages qui se penchent pour regarder en bas doivent réussir un score inférieur ou égal à 5 fois leur INT avec 1D100 pour surmonter leur vertige. L'endroit n'est éclairé que par les lueurs clignotantes de la pyramide, qui continue de flotter au-dessus de la tête des investigateurs.

Le complexe souterrain comporte trois niveaux, décrits ci-après dans l'ordre que suivront vraisemblablement les personnages pour les explorer.

Le niveau supérieur est une sorte d'étrange musée, avec seize immenses galeries. Les membres de la Grande Race, plongés dans un coma artificiel, occupent le niveau intermédiaire, où se trouve également un vaste atelier. Le niveau inférieur abrite les installations de défense.

Comme aucun membre de la Grande Race n'est censé utiliser le complexe avant au moins 250 ans, toutes ces structures fonctionnent au ralenti, utilisant un minimum d'énergie : il n'y a pas d'éclairage, la température dépasse à peine zéro, et un gaz inerte a été répandu dans toutes les salles.

Le Niveau Supérieur

La Grande Race a construit une base lunaire afin d'y stocker ses connaissances; presque toutes les pyramides renferment des musées ou des salles d'archives. La Pyramide 27 fait exception à la règle; ses structures souterraines abritent l'équipe de maintenance qui veille sur l'ensemble du complexe; un seul niveau est consacré au stockage des archives, et il ne renferme aucun objet ou document vraiment précieux – du moins aux yeux de la Grande Race.

La première rampe d'accès donne sur une immense porte triangulaire, d'environ neuf mètres de haut sur douze de large, construite dans le même matériau que les pyramides. A première vue, rien n'indique comment l'ouvrir. Si les investigateurs réussissent un jet de Trouver Objet Caché, ils remarqueront cependant, à environ cinq mètres du sol, un petit creux ayant la même forme que le symbole gravé sur la pyramide. Le dispositif d'ouverture (FOR 20) est identique, et s'ils exercent dessus une pression suffisante, la porte coulissera lentement vers le haut, donnant accès à une vaste salle au fond de laquelle se dresse une deuxième porte. Celle-ci est équipée du même dispositif; si les personnages l'ouvrent, la première (épaisse de plus de trois mètres) se referme lentement, et la salle s'emplit de gaz – cela prend environ deux minutes. Si les personnages s'arrangent pour bloquer la première porte de manière à ce qu'elle ne puisse plus se fermer, la deuxième refuse de s'ouvrir. L'inverse est également vrai; ils peuvent recommencer la manœuvre autant de fois qu'ils le voudront, jamais les deux passages ne se trouveront ouverts en même temps.

Le musée comporte plusieurs galeries réparties de part et d'autre d'un couloir central long de plusieurs dizaines de mètres. Il est entièrement plongé dans l'obscurité – à moins que les investigateurs n'aient emporté des lampes.

Les galeries 1, 3, 5 et 7 : Elles abritent des rayonnages chargés de rouleaux de feuilles métalliques et d'énormes livres, dont les plus hauts se trouvent à neuf mètres du sol. Chaque étagère pèse entre 750 kilos et une tonne. Les volumes qui y sont rangés sont épais de plusieurs dizaines de centimètres, et hauts d'un à deux mètres cinquante; les rouleaux sont à peu près aussi longs et peuvent atteindre jusqu'à 90 centimètres de diamètre. Le métal dont ils sont constitués est extrêmement résistant, les personnages ne peuvent ni le percer ni le déchirer avec les moyens dont ils disposent.

* Chaque fois qu'ils examinent un volume, nos amis ont 1 % de chances d'y découvrir des passages écrits dans une langue humaine identifiable, mais leur contenu ne s'avérera

pas particulièrement intéressant : "La Vie Quotidienne d'Un Esclave à Babylone", "Les Antiques Systèmes d'Irrigation Carthaginois", "Du Pillage Des Fabriques d'Hydromel", etc...

* Chaque volume feuilleté apporte 5 % de chances supplémentaires de tomber sur un texte si étrange ou si horrible qu'il affectera la Santé Mentale du lecteur.

Lancez 1D10. Si vous obtenez un chiffre compris entre 1 et 5, le personnage perd 0/1D4 points de SAN, sans accroître sa compétence en Mythe de Cthulhu. Si vous obtenez un chiffre compris entre 6 et 9, il perd 0/1D3 points de SAN, mais améliore sa connaissance du Mythe d'1 % (à condition de réussir un jet dans cette compétence). Si vous obtenez 10, il perd 0/1D6 points de SAN, mais gagne 2 % en mythe, toujours à condition de réussir un jet de dé.

Quel que soit le temps passé par le personnage à examiner les mystérieux volumes, il ne peut accroître sa compétence en Mythe de plus de 5 %; au-delà, il continuera à perdre des points de SAN sans acquérir de nouvelles connaissances.

Les galeries 2, 9, 11, 14, 15 et 16 : Les investigateurs y découvriront d'immenses machines dont ils ne parviendront pas à déterminer la fonction. Toutes ont un aspect monolithique qui laisse penser qu'elles sont prévues pour durer des éternités. Leurs cadrans et leurs leviers de commande sont placés entre trois et quatre mètres cinquante du sol. La plus petite pèse plusieurs centaines de tonnes et la plus grande est presqu'aussi haute et large que la galerie elle-même. Toutes semblent hermétiquement closes.

Ces appareils ont des formes géométriques : cônes, trapèzes, cubes, sphères, etc... mais leurs proportions ont presque toujours quelque chose de troublant qui met l'observateur mal à l'aise sans qu'il puisse s'expliquer au juste pourquoi. La plupart d'entre eux sont faits d'un matériau blanc ou gris parfaitement lisse, mais certains semblent en pierre ou en métal. On ne peut en mettre en marche que quelques-uns.

La galerie 4 : Une vitrine légèrement surélevée, faite d'un matériau rappelant le verre, se dresse au milieu de cette galerie. Elle renferme plusieurs étagères transparentes, sur lesquelles sont disposés de curieux objets tout à fait différents de ceux présentés dans le reste du musée. Ils sont assez petits – à peu près de la taille d'outils humains – et leurs formes tortueuses ont quelque chose d'inexplicablement sinistre. La vitre protectrice est montée sur une charnière latérale et on peut aisément l'ouvrir en tirant. L'un des objets exposés semble dégager une sorte de halo vert. On dirait une boule de cristal posée sur un petit trépied bas.

Tous les objets présentés dans cette vitrine ont été réalisés par des Hommes Serpents. La sphère entourée d'un halo lumineux est magique; elle permet à qui l'utilise de voir des endroits où il s'est rendu dans le passé. Elle absorbe 1 point de Magie par minute d'observation, mais permet de contempler les lieux les plus éloignés. Il n'est pas nécessaire d'accomplir un rituel particulier pour s'en servir. Chaque minute passée à la regarder accroît d'1 % les chances de voir surgir dans le musée une entité surnaturelle attirée par le rayonnement magique du cristal (déterminez laquelle en fonction du contexte de votre campagne). Le monstre utilisera la sphère comme un Portail pour venir attaquer l'observateur.

La galerie 13 : Au fond de cette salle, les investigateurs découvrent un grand tétraèdre doré, curieusement déformé, et haut de presque six mètres, qui flotte en l'air comme une pyramide renversée. Il se met à vibrer légèrement dès qu'on le touche. Si l'un des personnages s'avance jusque sous sa pointe inférieure, il effectuera un voyage éclair dans des plans existentiels extérieurs à notre espace-temps, perdra 1D4 points de SAN, et se retrouvera affligé d'un épiderme parfaitement transparent. Il conservera toutes ses capacités physiques et intellectuelles, mais se transformera en une sorte d'horrible planche anatomique ambulante et demeurera ainsi jusqu'à sa mort. Tous ceux qui l'apercevront perdront 1/1D4 points de SAN. Demandez au joueur concerné d'effectuer un jet de Chance; s'il le rate, son personnage prend en plus la fâcheuse habitude de prononcer certaines phrases à l'envers – il s'écrira par exemple : "Souris-chauve la regarde !" au lieu de : "Regarde la chauve-souris !".

Les galeries 6, 8 et 10 : C'est le troublant équivalent de nos galeries d'art. La plupart des "œuvres" exposées sont trop déconcertantes pour évoquer quoi que ce soit pour un humain, mais certaine produisent de curieux effets sur l'observateur : vertiges, fortes migraines, ou crises d'angoisse aiguë. La collection ne comporte aucune œuvre figurative, c'est sans doute une chance !

La galerie 12 : Elle est plongée dans des ténèbres que les lampes des personnages ne parviennent pas à percer. Si nos amis s'aventurent dans cette salle, ils en ressortent précipitamment en hurlant, sans pouvoir se rappeler de ce qui les a effrayés. Ils ne perdent pas de point de SAN, mais si certains d'entre eux tentent l'expérience plus de trois fois, ils se volatiliseront définitivement, et leurs filins de sécurité réapparaîtront tachés de sang. Les investigateurs peuvent essayer de tirer dans le noir, cela reste sans effet; même chose s'ils utilisent la poudre d'Ibn Ghazi ou tout autre sort permettant de voir l'invisible. Laissez aux joueurs le soin de trouver une explication au phénomène.

Le couloir central du musée se termine par un deuxième sas, dont le dispositif d'ouverture – bien plus rapide, puisqu'il y a maintenant du gaz des deux côtés des portes – est dissimulé derrière le même symbole que les précédents. Passé ce sas, une deuxième rampe en spirale s'enfonce vers le niveau intermédiaire, qui renferme le caveau.

Le Niveau Intermédiaire

Cette partie du complexe souterrain abrite les membres de la Grande Race qui composent l'équipe de maintenance. Pour y entrer, il faut franchir une autre porte triangulaire, qui mesure près de sept mètres d'épaisseur; elle est marquée du même symbole que les précédentes, mais cette fois les personnages devront appuyer simultanément sur deux signes ovales pour déclencher son ouverture. Elle se referme automatiquement au bout de 43 secondes, ou dès que le passage est libre. On peut l'ouvrir de l'intérieur.

L'atelier : C'est une vaste salle obscure, avec d'immenses plans de travail, de curieuses machines impressionnantes par leur taille, et tout un bric-à-brac de pièces détachées, d'outils, et de matériaux bruts. Les plans de travail sont placés entre 1,80 et 3 mètres du sol; ils reposent sur des rangées de tiroirs ou d'étagères. Les outils n'évoquent rien de connu pour les investigateurs : ils sont le produit de technologies extra-terrestres et sont conçus pour les pinces et les tentacules des membres de la Grande Race, non pour des mains humaines. Parmi les pièces détachées et les instruments de travail, les personnages trouveront de lourdes barres d'acier et de longues tiges métalliques (qui peuvent être utilisées comme lances ou comme gourdins), de grands filets en acier, et bien d'autres objets curieux. Quel

que soit le temps qu'ils passeront à fouiller l'atelier ou à examiner le matériel qu'il renferme, nos amis ne perdront pas de point de SAN mais ne découvriront aucun indice nouveau. Au fond de la salle, se dresse une porte semblable à celle qu'ils viennent de franchir; elle permet d'accéder au caveau.

Le caveau : Quand la porte s'ouvre, un éclair blanc bleuté aveugle les investigateurs. Ils pénètrent dans une immense salle dont le centre est occupé par une machine gigantesque, entourée de six énormes plates-formes métalliques, surélevées d'environ dix centimètres par rapport au sol, et dont la surface est tiède au toucher. Sur chacune d'elles, repose un cylindre brillant d'environ douze mètres de diamètre – on dirait une colonne de lumière solidifiée – surmonté d'un deuxième plateau métallique qui touche le plafond. A l'intérieur du cylindre, on distingue vaguement de curieuses silhouettes noyées dans la lumière. La distorsion est trop importante pour qu'on puisse en discerner la forme exacte, mais tous les personnages qui ont déjà vu des membres de la Grande Race, ou qui réussissent un jet de Mythe de Cthulhu, identifieront sans mal ces horribles créatures; il leur en coûtera 0/1D6 points de SAN.

Le complexe lunaire pourrait très bien rester sans surveillance, mais les membres de la Grande Race ont préféré y installer des gardes et des scientifiques. Ils ont pu le faire grâce à une application de leurs recherches sur le Temps appelée "champ statique".

Chacune des six plates-formes métalliques génère un champ statique englobant neuf représentants de la Grande Race. A l'intérieur de ce champ, les molécules de matière évoluent au ralenti, ce qui limite les réactions chimiques et perturbe les perceptions sensorielles et temporelles. Une seconde passée dans l'un des cylindres lumineux équivaut à plusieurs milliers d'années. Un tel ralentissement des mouvements infra-atomiques devraient logiquement entraîner de brutales chutes de température, mais certains composants de la machine centrale empêchent ce phénomène de se produire.

Par contre, les corps qui pénètrent dans le champ statique une fois celui-ci établi ne sont pas protégés. Tous leurs mouvements infra-atomiques sont convertis en énergie que la machine stocke jusqu'à ce que le champ soit annulé, et leur température chute pratiquement jusqu'au zéro absolu. Une fois le champ annulé, toute l'énergie emmagasinée se libère sous forme de chaleur. Là encore, certains composants de la machine centrale empêchent le phénomène de se produire pour les objets déposés sur le plateau métallique avant que le champ statique ne soit établi.

Les personnages qui ont la mauvaise idée de pénétrer dans l'un des cylindres lumineux sont instantanément congelés. La température de leur corps chute pratiquement jusqu'au zéro absolu et leurs cellules éclatent sous la pression des cristaux de glace qui s'y forment. Lorsque le champ est annulé, ils se liquéfient sur place, et il n'en reste plus qu'un tas d'ossements baignant dans une bouillie fumante de tissus cellulaires. Cette vision d'horreur fait perdre 0/1D6 à tous les témoins. Si un investigateur glisse son doigt ou son bras dans le champ statique, ils subiront le même sort et seront détruits lorsqu'il les en retirera. Ces blessures cautérisent instantanément, mais le personnage se retrouve avec un moignon de chair brûlée d'où dépasse l'os.

Si certains sont assez idiots pour tenter l'expérience, demandez-leur d'effectuer un jet de Chance; s'ils le réussissent, ils ne perdront que quelques doigts ou quelques orteils. Un personnage non- joueur peut aussi fourrer accidentellement sa main ou son nez dans un champ statique; cela servira d'avertissement aux investigateurs, sans qu'il leur en coûte aucun point de SAN.

Si nos amis tirent sur l'un des cylindres lumineux, leurs balles se figent en l'air dans le champ statique sans produire aucun effet spectaculaire. Moyennant un jet de Trouver Objet Caché réussi, ils s'apercevront que les projectiles changent légèrement de coloration au fur et à mesure que le métal se refroidit. Si le champ est annulé, toute leur énergie cinétique se libère brutalement sous forme de chaleur, et ils explosent, projetant un nuage de gaz et de métal liquifié dans un rayon d'un mètre autour du cylindre (dommages 1D6). Tout corps retiré du champ statique redevient sensible à l'écoulement du temps : un doigt vieillira à une vitesse étonnante, tombant presqu'aussitôt en poussière; un objet métallique se couvrira instantanément de rouille.

C'est l'immense machine centrale qui contrôle les six champs statiques. Ceux-ci sont indépendants les uns des autres, et des systèmes de minuteries complexes déterminent la durée du coma artificiel des monstres qu'ils englobent. Le générateur central comporte six tableaux de commandes identiques, placés bien en évidence à environ trois mètres du sol. Chacun d'eux comprend un grand levier permettant en cas d'urgence d'annuler le champ d'une des plates-formes. Si on abaisse ce levier (FOR 25), il faut une heure pour que l'appareil emmagasine d'assez d'énergie pour générer un nouveau champ. Cette machine est recouverte d'un blindage métallique équivalent à une armure offrant 50 points de protection. Si les personnages parviennent à le percer, il leur faudra ensuite infliger 100 points de dommages au générateur pour qu'il devienne inutilisable. Dès que le blindage est endommagé, un dispositif d'urgence annule automatiquement le champ statique de l'une des plates-formes.

Le même phénomène se produit si :

* Quelqu'un met en marche le dispositif de défense du complexe ou appuie sur le panneau de droite en essayant de pénétrer dans le planétarium ou dans le niveau inférieur.

* La pyramide reste suspendue en l'air pendant plus de 26,5 heures (ce qui se produira fatalement puisque les investigateurs ne savent pas comment lui faire reprendre sa place initiale).

* Quelqu'un lance un sort de Contact ou d'Invocation.

Lorsque les monstres sortiront de leur coma artificiel, utilisez le chapitre intitulé "Le Retour De La Grande Race" pour déterminer leurs réactions face aux intrus.

Le Niveau Inférieur

Il abrite le dispositif de défense du complexe, qui consiste en un projecteur d'énergie très élaboré et un planétarium à partir duquel on règle les tirs de cette arme.

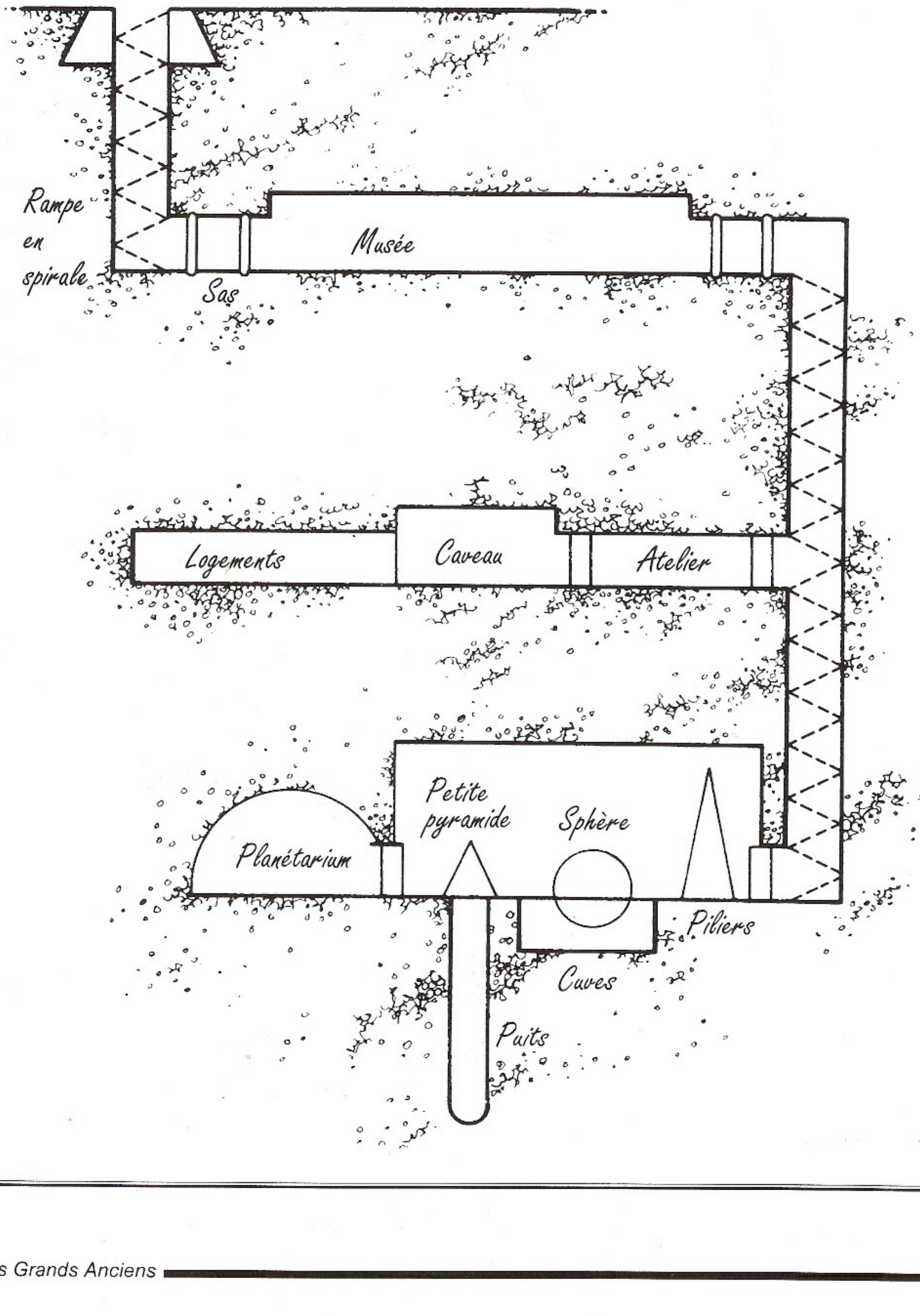
L'entrée du niveau inférieur se compose de trois panneaux, comportant chacun un symbole légèrement différent de ceux que les personnages ont trouvés sur les portes précédentes. S'ils réussissent un jet de Trouver Objet Caché, nos amis s'apercevront que le panneau central et celui de gauche sont marqués d'un signe à peine différent de celui qu'ils connaissent, mais que le symbole inscrit sur celui de droite est à l'envers (ce qui signifie "Ne pas appuyer"). En l'enfonçant, on déclenche un système d'alarme qui annule les champs statiques du caveau et libère leurs occupants. Ces derniers bloquent les issues du niveau intermédiaire (ce qui leur prend environ cinq minutes), avant de descendre s'occuper des intrus.

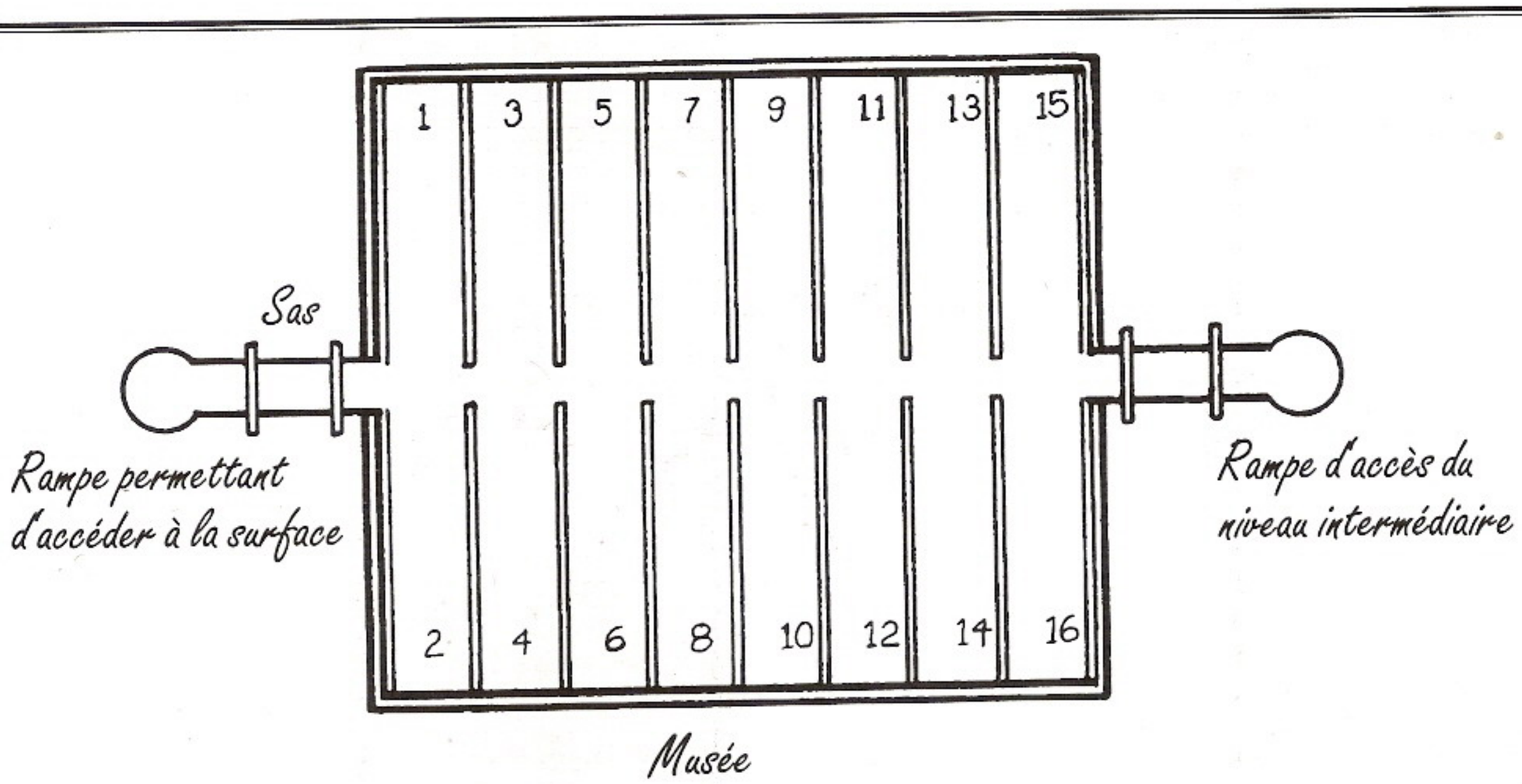
LE COMPLEXE SOUTERRAIN

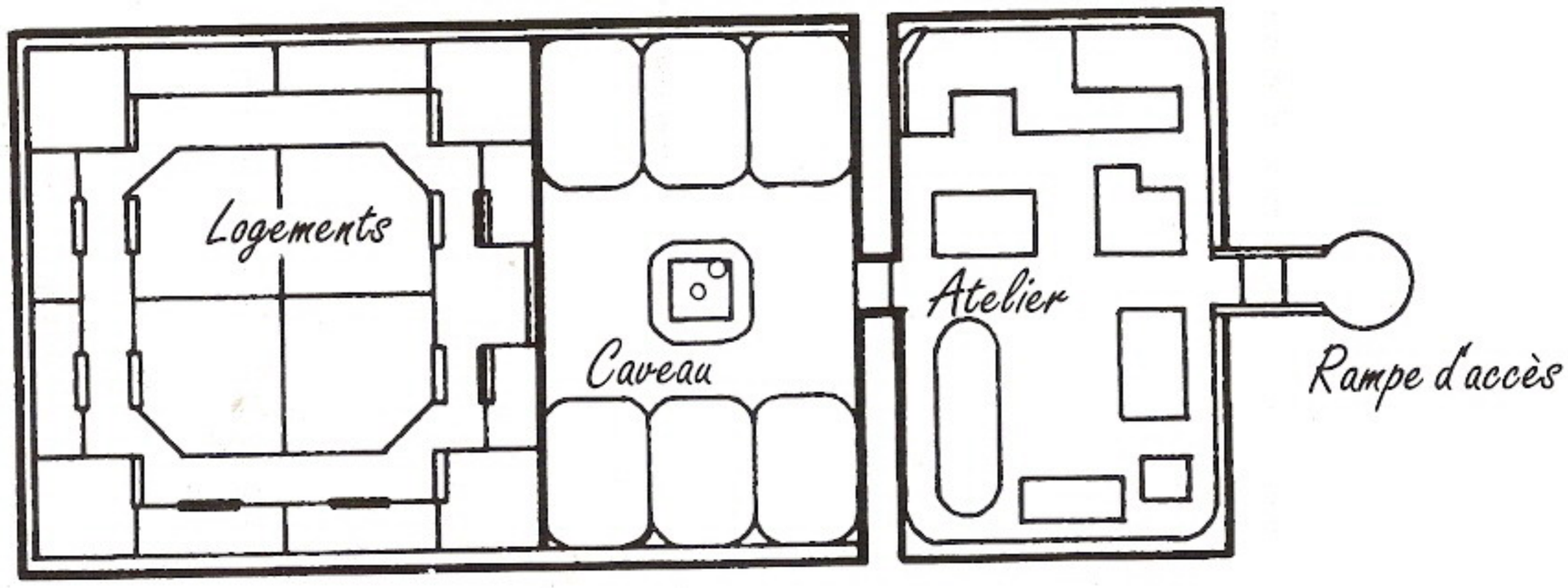
(PLAN DE COUPE)

Pyramide

(n'est pas représentée à échelle)

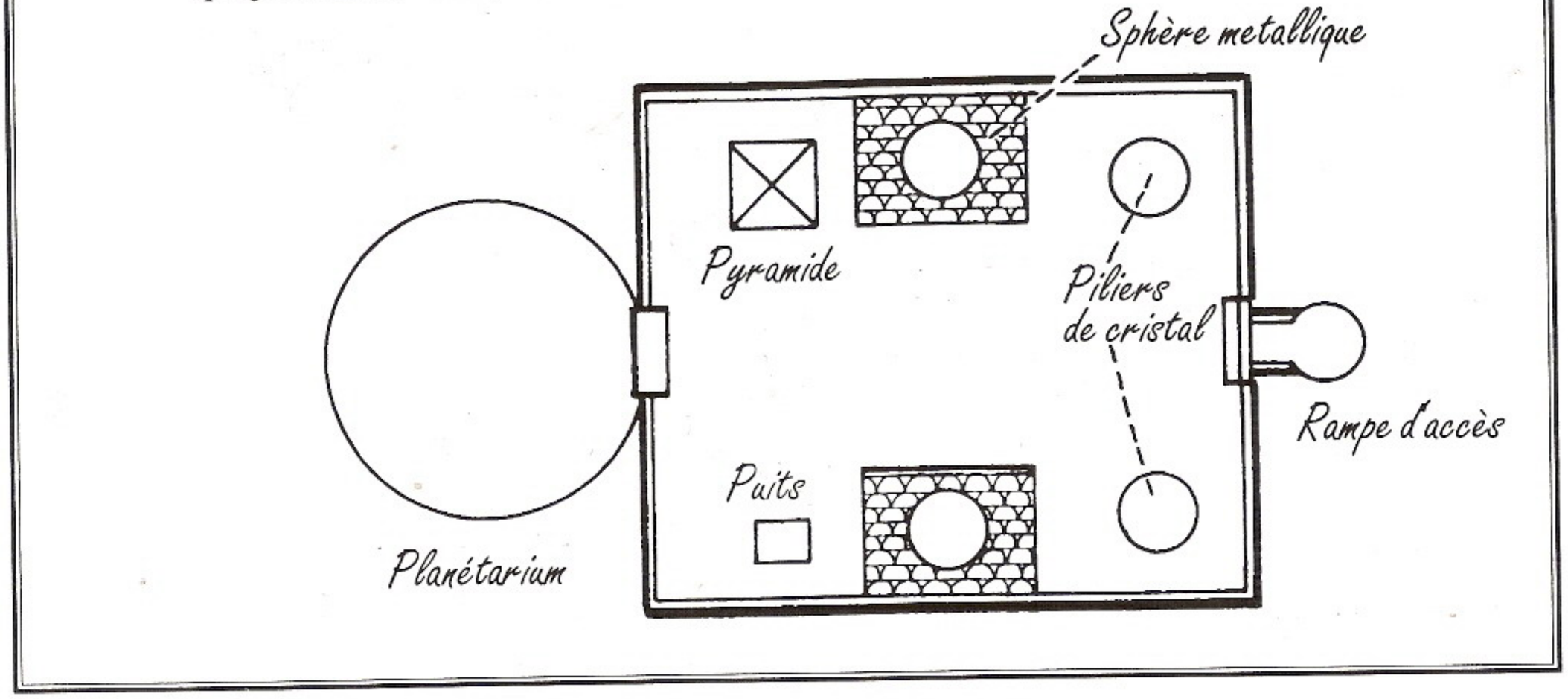






LE COMPLEXE SOUTERRAIN

(projection aérienne)



Lorsque vous décrirez le niveau inférieur, pensez à la cité Krell du film *La Planète Interdite*. Il est entièrement occupé par une machine gigantesque, dont la taille dépasse presque les facultés d'entendement humaines. Les personnages qui s'y aventurent doivent se faire violence pour ne pas filer se cacher dans un recoin, et ils ont tendance à sous-évaluer systématiquement les distances et la taille des objets. Si le cœur vous en dit, vous pouvez préciser aux joueurs qu'un bourdonnement sourd, correspondant vraisemblablement à une source d'énergie surpuissante, trouble ici le silence lunaire.

Le plafond de la première salle est haut de presque soixante mètres, et environ cent vingt mètres séparent l'entrée du mur du fond. Le sol vert, impeccablement propre, semble fait de verre. Si l'un des personnages dispose d'un détecteur adéquat, il s'apercevra qu'il est légèrement radioactif (sans que son rayonnement soit vraiment dangereux).

Deux immenses piliers de cristal, distants d'environ quarante-cinq mètres, émettent régulièrement des flashes mauves qui éclairent la pièce. Derrière eux, deux énormes sphères de métal flottent dans des cuves de mercure qui semblent vibrer légèrement. Des arcs électriques bleutés, parfois longs d'un mètre, jaillissent des sphères et des cuves. Si un personnage touche les piliers ou les cuves, il est instantanément électrocuté (inutile de lancer les dés pour déterminer les dommages, il ne reste plus du malheureux qu'un tas de poussière carbonisé). La vaste salle comporte aussi un puits dont on n'aperçoit pas le fond et dans lequel palpitent des flammes jaunes. Près du mur opposé, une "petite" pyramide de 12 mètres flotte, immobile, à quelques centimètres du sol.

Le mur du fond comporte trois panneaux semblables à ceux que viennent de franchir les investigateurs, et équipés du même système d'alarme.

Une immense salle hémisphérique – le planétarium – se trouve derrière. On y voit pour le moment le système solaire, tel qu'un observateur peut le découvrir à partir de la Lune. Les planètes sont symbolisées par de petits disques, les étoiles par des points, etc... On ne distingue aucun projecteur, et la Terre semble représentée en trois dimensions. Les Gardiens qui souhaitent faire intervenir dans leur prochaine campagne des astéroïdes ou des satellites imaginaires (mettons une planète ayant la même orbite que la Terre, mais constamment cachée par le Soleil) peuvent utiliser le planétarium pour suggérer leur existence aux joueurs.

Le centre de la salle est occupé par un plateau circulaire, surélevé d'environ deux centimètres par rapport au sol et large de quatre mètres cinquante. Il comporte trente-six panneaux lumineux carrés mesurant une vingtaine de centimètres de côté. Tous se trouvent du même côté du plateau et chacun est marqué d'un symbole différent.

Si les personnages appuient sur l'un de ces panneaux, demandez aux joueurs d'effectuer des jets de Chance et d'Idée. Prenez un air préoccupé en regardant leurs scores, mais ne tenez aucun compte de ces chiffres : il s'agit simplement de faire monter la tension. Quel que soit l'ordre dans lequel les panneaux sont enfoncés, voici ce qui se produit :

(1) On entend un fort vrombissement venant de la salle voisine. Des cercles d'étincelles se forment autour des grands piliers et s'élèvent vers leurs sommets. Les sphères métalliques se mettent à monter et à descendre dans leurs cuves de mercure. Les couronnes d'étincelles se font de plus en plus grandes et il se forme des arcs électriques entre elles et le bord des deux cuves (au même instant, les membres de la Grande Race englobés dans l'un des champs statiques du caveau sortent de leur coma artificiel).

(2) Des flammes plus hautes s'élèvent du puits.

(3) La petite pyramide traverse lentement la salle et vient s'immobiliser au-dessus du puits. Tous les personnages qui se trouvent sur sa trajectoire suivent irrésistiblement le même chemin et sont précipités dans les flammes s'ils ne s'écartent pas à temps.

(4) Une sorte de grand X lumineux apparaît sur la voûte du planétarium et y demeure, comme suspendu dans le ciel.

Si les investigateurs appuient de nouveau sur ce panneau, cette espèce de curseur se déplace.

(5) L'ensemble des symboles représentant les astres se met à pivoter autour d'un axe de rotation jusqu'à ce que le X masque la sphère qui représente la Terre.

(6) La porte de communication entre la salle aux piliers et le planétarium s'abat brusquement. Si un personnage se trouve dessous, il devra réussir un jet d'Esquive pour ne pas être écrasé (en cas d'échec, il meurt sans avoir le temps de souffrir).

(7) La schématisation du ciel pivote de nouveau, et le X se retrouve dans l'alignement d'un autre corps stellaire (peut-être Mars, ou bien le Soleil).

(8) Si les investigateurs appuient sur d'autres panneaux, la phase 7 se répète, le grand X lumineux désignant chaque fois une nouvelle cible prise au hasard; la Terre, les lunes de Jupiter, des pans de ciel "vides", etc... Conscient qu'il se trouve sans doute devant une arme surpuissante, Niles est particulièrement intéressé; il cherchera peut-être à faire partager son enthousiasme à nos héros. Ces derniers peuvent encore passer quelques minutes à appuyer sur les différents panneaux; de toutes manières, aucun humain ne peut découvrir la combinaison qui permet de faire feu sur la cible désignée.

Lorsque les personnages décideront de quitter la planétarium (ou le cas échéant la première salle du niveau inférieur), ils s'apercevront que la porte ne peut s'ouvrir manuellement de l'intérieur : elle ne comporte pas les symboles habituels. Au bout d'un moment, elle finit cependant par coulisser dans un bruit de tonnerre. On entend de curieux cliquetis – comme si quelqu'un ouvrait et refermait des tenailles géantes – et trois énormes monstres coniques, dotés de tentacules terminés par des pinces, font leur entrée; ils tiennent des objets qui ressemblent étrangement à des caméras et s'avancent vers nos amis d'un air menaçant. Faites un jet de SAN pour chaque personnage : la vue de ces représentants de la Grande Race de Yith coûte 0/1D6 points de SAN.

Le Retour De La Grande Race

Les occupants du caveau sont tout à fait caractéristiques de leur espèce. Leur structure interne a été modifiée en fonction de l'environnement lunaire – de sorte qu'ils peuvent à présent respirer le gaz inerte de la base et passer plusieurs heures dans le vide extérieur – mais leurs autres caractéristiques demeurent inchangées (*vous les trouverez à la fin de cette aventure*).

Craignant que les Polypes Volants ne découvrent sa base lunaire, la Grande Race y a installé des équipes de guerriers en plus du personnel de maintenance. Seuls ces guerriers sont armés, mais leurs camarades n'hésiteront pas à attaquer les personnages avec leurs pinces nues s'ils se sentent

Apparition des guerriers de la Grande Race

menacés. Dans l'ensemble, ils préfèrent cependant laisser les basses besognes aux guerriers, et cherchent en général à repousser les investigateurs plutôt qu'à les éliminer.

Les guerriers préfèrent eux aussi faire des prisonniers, mais ils n'hésitent pas à tuer s'ils se sentent menacés. Chaque champ statique englobe trois guerriers et six civils. Les premiers sont armés d'engins similaires aux foudroyeurs décrits dans les règles de l'*Appel de Cthulhu*, mais qui tirent des rayons rouges n'affectant que les substances organiques (donc tous les êtres vivants). Chacun d'eux dispose aussi de trois sphères métalliques de la taille d'un pamplemousse – des explosifs pouvant blesser des entités normalement sensibles aux seules armes magiques (*pour plus de détails, consultez le chapitre consacré aux personnages non-joueurs*).

Lorsque le dispositif d'alarme se déclenche, tous les représentants de la Grande Race se trouvant dans la base – ils sont au total 54 – sortent de leur coma artificiel. Une fois les champs statiques annulés, les guerriers sont les premiers à réagir : ils vérifient que le complexe n'est pas attaqué ou déjà investi par des Polypes Volants. Ils commencent par fouiller le caveau, puis l'atelier, avant d'explorer le musée et le niveau inférieur. Si les personnages ont abaissé l'un des leviers de commande des champs statiques, ils procèdent à une fouille méthodique, regardant jusque dans les tiroirs et sous les plans de travail de l'atelier, sous le générateur central du caveau, et dans les moindres recoins des autres salles. Ils ont une compétence de Trouver Objet Caché de 55 %, et les investigateurs, même bien cachés, n'ont aucune chance de leur échapper. S'ils tentent d'attaquer les monstres, ceux-ci ripostent aussitôt (leurs premiers tirs – tant qu'ils ignorent à qui ou quoi ils ont affaire – sont destinés à tuer).

Une fois que les guerriers se seront aperçus que les intrus sont de simples humains, ils resteront un peu en retrait tandis que les civils iront chercher un grand filet métallique dans l'atelier et s'en serviront pour capturer les personnages. Ces derniers seront ensuite déposés sur l'une des plates-formes du caveau, et un champ statique s'établira autour d'eux. Une fois cette menace immédiate écartée, les membres de la Grande Race détruisent le Portail, coupant ainsi *HMS Selene* de la Terre.

Au même instant, le "miroir" qui se trouve au fond de la mine vole en éclats, la voûte de la galerie s'effondre et l'eau envahit tout le réseau souterrain. La marine fait évacuer le site et abandonne son projet de base lunaire. Au cours des années qui suivent, tous les objets découverts par les membres de l'expédition disparaissent mystérieusement *(pour plus de précisions, voir le dénouement de l'aventure)*.

Si les investigateurs parviennent à fuir les installations souterraines, ou qu'ils se trouvent déjà à l'extérieur lorsque les membres de la Grande Race sortent de leur coma artificiel, les monstrueuses entités mettent rapidement au point un dispositif permettant à l'une d'elles de prendre possession du corps du personnage non-joueur de votre choix. Tandis qu'elle apprend à maîtriser sa nouvelle enveloppe corporelle, le personnage concerné se comporte bizarrement : arrangez-vous pour que les joueurs croient à une crise de délire ou aux conséquences d'un état de choc. Attirez ensuite les investigateurs dans une embuscade au cours de laquelle les membres de la Grande Race pourront les capturer indemnes. Comme les batteries des combinaisons spatiales sont loin d'être éternelles, vous n'aurez de toutes manières pas à attendre très longtemps. Au bout de quelques heures, tous les habitants de *HMS Selene* se retrouveront dans un champ statique.

Une fois à l'intérieur, ils auront l'impression d'être prisonniers d'un tube de lumière englobant la plate-forme, n'oubliez pas que toute tentative d'évasion leur serait presqu'à coup sûr fatale (*pour plus de précisions sur les propriétés des champs statiques, voir le chapitre intitulé "Le Caveau"*).

Les personnages ne passent que quelques minutes à l'intérieur du champ, mais pendant ce laps de temps, des millions d'années se sont écoulées à l'extérieur. Les humains ont depuis longtemps disparu de la surface de la Terre, où il ne reste plus trace de leurs civilisations. Les membres de la Grande Race exilés sur la Lune contrôlent à présent les espèces de scarabées qui sont devenus les maitres de la planète - comme l'avait prédit Lovecraft dans "The Shadow Out Of Time".

Le cylindre de lumière nacrée disparaît brusquement, et les investigateurs se retrouvent face à quatre guerriers de la Grande Race qui utilisent des piques, des foudroyeurs et, si nécessaire, des filets d'acier pour les faire sortir du caveau et les conduire dans la grotte située sous le cratère Aristarchus.

La voûte de celle-ci s'est effondrée - ou bien on l'a détruite. La Terre brille dans le ciel nocturne. Tandis qu'on les pousse dehors, les personnages notent que peu de nuages flottent autour de leur planète et que l'Amérique et l'Asie ne forment plus qu'un seul continent. La Terre a pris une curieuse teinte jaune; il n'y reste plus que quelques petites taches du bleu qui dominait lorsque nos amis sont arrivés sur la Lune. Demandez à tous les joueurs d'effectuer un jet d'Idée; si l'un d'eux réussit, les personnages comprendront que plusieurs milliers d'années se sont écoulées depuis ce moment-là (il leur en coûtera 1/2D4 points de SAN).

Dans la grotte aussi, beaucoup de choses ont changé : il ne reste plus la moindre trace de *HMS Selene* et une épaisse couche de poussière lunaire recouvre presque uniformément le sol. La plupart des petites pyramides flottent maintenant au-dessus de leurs fondations. La Pyramide 2 s'est au contraire enfoncée dans le sol. Les gardes de la Grande Race y conduisent nos héros. Lorsqu'ils l'atteignent, un pont d'un blanc lumineux apparaît entre le sommet de la construction et la surface lunaire.

En s'approchant, les personnages s'aperçoivent que la pyramide est surmontée d'un disque de lumière verte entouré d'anneaux concentriques aux couleurs chatoyantes. Les guerriers les conduisent jusqu'au centre de ce disque et reculent derrière les anneaux multicolores. Au bout de quelques secondes, la lumière verte devient plus brillante, et les personnages sont pris de vertiges et de nausée tandis que le Portail s'ouvre et les réexpédie sur Terre.

PRISONNIERS DE LA GRANDE RACE

Les Projets De La Grande Race

Franchir le Portail coûte 5 points de Magie et 1 point de SAN; les personnages qui ne disposent plus d'assez de points de Magie (n'oubliez pas qu'ils n'ont vieilli que de quelques minutes à l'intérieur du champ statique), reçoivent à titre provisoire ceux dont ils ont besoin du Portail lui-même - celui-ci est d'un modèle particulièrement sophistiqué. Il leur reste même un point de Magie à leur arrivée sur Terre.

Les membres de la Grande Race, qui attendent leur venue depuis des milliers d'années, ont mis sur pied un projet dans le cadre duquel ils vont pouvoir les mettre à contribution : nos amis leur serviront de cobayes pour une expérience audacieuse visant à découvrir le destin de l'Univers. Un scientifique de la Grande Race procédera à un échange de personnalités avec l'un des membres de l'équipe afin de suivre l'expérience "de l'intérieur". Pour que cet observateur ne coure pas le risque d'être démasqué, les personnages vont être placés en observation pendant quelques jours. Le centre d'étude se trouve sur Terre, dans une zone qui correspond à l'ancienne Amérique du Nord.

Une fois le Portail franchi, les survivants de l'expédition lunaire se matérialisent dans un cercle lumineux, au milieu d'un champ carré. Les herbes qui y poussent leur arrivent aux chevilles; leurs feuilles, curieusement striées de vert et de rouge vif, ont un goût très amer (si l'un des personnages est assez imprudent pour en mâchonner une, sachez qu'elles ne sont pas toxiques). Le brutal changement de pesanteur entre la Terre et la Lune épuise toute l'équipe - chacun de ses membres doit réussir un score inférieur à 5 fois sa Force avec 1D100 pour se maintenir debout.

Les personnages mettent un certain temps à s'adapter à leur nouvel environnement. Ils sont affaiblis, passablement hébétés (divisez par deux tous leurs indices de compétences pendant les 1D3 premières heures), et ont du mal à se faire à la gravité terrestre et à l'atmosphère raréfiée.

Le pré dans lequel ils se trouvent est entouré d'une haie haute d'au moins sept mètres; au-delà, on ne distingue que des cimes d'arbres et les sommets enneigés de lointaines montagnes. Toute la végétation est d'un curieux vert rougeâtre. S'ils réussissent un jet de Botanique, nos amis comprendront que la prédominance de cette couleur est sans doute due à une augmentation considérable des rayonnements ultra violets; de fait, même une courte exposition au soleil provoque de douloureuses brûlures. Le ciel est d'un bleu bien plus intense que dans le souvenir des survivants de l'expédition, désormais seuls représentants de l'espèce humaine. Le Soleil semble lui aussi plus brillant, et seuls quelques petits nuages flottent dans l'azur.

Le halo lumineux du Portail s'estompe progressivement et finit par disparaître tout à fait.

Les personnages seront sans doute à court d'oxygène, mais il se peut qu'ils hésitent à retirer leurs combinaisons. Un immense papillon, d'au moins un mètre d'envergure passe devant eux, et ils entendent vaguement le bourdonnement d'autres insectes à travers leurs casques. Si l'un des investigateurs retire le sien, il s'apercevra que l'air est raréfié mais respirable, et qu'il y flotte une agréable senteur de miel.

Des milliers de vesses-de-loup bleues poussent dans l'herbe. En éclatant, elles libèrent des nuages de gaz bleuâtres qui réduisent en poussière la toile, le caoutchouc et le cuir des combinaisons spatiales. Au bout de quelques minutes, il ne reste plus que les casques, les réservoirs d'oxygène, et le treillis métallique qui renforçait les combinaisons. Les sous-vêtements en laine des personnages et tous leurs autres vêtements tombent également en poussière, de sorte que nos héros se retrouvent nus comme des vers, sans autre protection que leurs casques saugrenus. Gare aux coups de soleil !

Le champ mesure un peu plus de 400 mètres de côté. La haie qui l'entoure a la même couleur pourpre que l'herbe, avec par endroits de grandes fleurs roses. Lorsqu'on s'en approche, elles déploient de longues vrilles terminées par une sorte de dard acéré d'où suinte un inquiétant liquide verdâtre. Si un personnage s'approche à moins d'un mètre vingt, 3D4 vrilles se déploient brusquement vers lui, avec 10 % de chances de l'atteindre avec leurs dards (chaque piqûre inflige 1 point de dommages). Chaque fois qu'il est

touché, le malheureux ressent une douleur si intense qu'il ne peut que bondir en arrière. Même si aucun dard ne l'atteint, il lui faudra cinq rounds de combat pour traverser la haie. Celle-ci est dense et très humide; les investigateurs ne parviendront pas à y mettre le feu et aucun des produits chimiques dont ils disposent n'est capable de l'endommager – pas même l'acide des batteries de leurs combinaisons spatiales. Ils sont bel et bien prisonniers. S'ils parviennent à franchir la haie, ils se retrouvent dans un deuxième champ semblable au premier, clos par une autre haie donnant sur d'autres prés identiques. Seul le premier contient un bâtiment. Cette curieuse construction hexagonale, faite d'un matériau parfaitement transparent, se trouve au Sud du champ. Elle ressemble vaguement à une maison d'un étage, et l'on voit du premier coup d'œil qu'il n'y a personne à l'intérieur.

Les plafonds du rez-de-chaussée et du premier sont hauts d'un peu plus de deux mètres; la taille des portes varie, sans raison apparente, entre 60 et 120 centimètres de large, sur 90 à 180 de haut. Les cloisons et les sols ne sont épais que de quelques centimètres; ils sont souples au toucher, mais ont une Force de 150 et résistent au feu et aux chocs. Les meubles ont des formes et des proportions plus normales. Les membres de la Grande Race disposent de nombreuses descriptions des us et coutumes humaines, dont ils se sont inspirés pour construire cette curieuse "maison". Les meubles sont cependant très hétéroclites, et certains, inspirés de civilisations antiques ou bien ultérieures à celle des personnages, n'évoquent rien de connu pour nos amis.

On entre dans la construction par une ouverture masquée par une tenture. Celle-ci est faite d'une sorte d'épaisse feuille de Cellophane verte, mais elle arrête parfaitement le vent et les courants d'air.

Plusieurs insectes d'environ cinq centimètres de long se dissimulent dans les recoins de toutes les pièces et sous les revêtements de sol. Ces espèces de scarabées sont aux membres de la Grande Race ce que les abeilles sont à la conscience collective d'une ruche (pour plus de détails voir le descriptif ci-contre). Si les investigateurs découvrent leur présence, ils adoptent le comportement d'insectes ordinaires de manière à ce que leurs cobayes humains ne s'aperçoivent pas qu'ils sont observés. Lorsque certains meurent, ils sont aussitôt remplacés.

Pièce 1 : Contient une longue table dont le plateau de verre repose sur des pieds d'acier, et suffisamment de chaises en plastique de style Art Déco pour tous les personnages. Les sièges sont inconfortablement hauts (lorsqu'on y est assis, on a les pieds qui pendent dans la vide), contrairement à la table, si basse qu'il faudrait s'accroupir par terre pour manger dessus.

Les membres de la Grande Race ont déposé de la nourriture sur la table : des fruits bleus et verts coupés en fines tranches dont la consistance rappelle celle du kiwi, mélangés à des morceaux de viande cuite – on dirait des shish kebabs, mais il s'agit en fait de cubes découpés dans de grosses larves d'insectes. Ce curieux plat est servi dans des assiettes en bois, avec des baguettes. Il est froid mais savoureux. Des cruches en céramique remplies d'eau sont disposées au centre de la table, également décorée de curieux cristaux à vingt facettes, à peine plus grands que des ballons de football, qui émettent une vive lumière blanche dès qu'on les touche, et s'éteignent au moindre nouveau contact.

Le sol est recouvert d'une sorte de linoléum souple au toucher et légèrement humide.

LA NOUVELLE GRANDE RACE

Description : Au terme de millions d'années d'évolution, la conscience de chaque membre de l'espèce s'est scindée entre 2D4 x 500 insectes autonomes, capables de se déplacer sur terre ou dans les airs. Leurs corps sont sombres, parfois carrément noirs, mais leurs ailes, une fois déployées, ont des reflets métalliques bleus, verts, ou dorés. Lorsqu'on observe un essaim en action, on est immédiatement frappé par l'impression d'intelligence et de détermination qui s'en dégage.

Chaque essaim constitue une véritable conscience collective. Les insectes qui le composent peuvent communiquer télépathiquement et même décrypter les pensées d'être appartenant à d'autres espèces. Ils ne peuvent transmettre de message télépathique à des créatures intelligentes, mais sont parfaitement capables de manipuler mentalement des animaux.

Ils ressemblent à des scarabées, mais un examen minutieux et un jet de Zoologie réussi montrent que ce ne sont pas des coléoptères (ils sont dépourvus d'élytres et possèdent à la place une épaisse membrane en forme de H).

Notes : La conscience collective d'un essaim demeure intacte à moins que 75 % des individus qui le composent ne meurent. Ensuite, le groupe perd rapidement de sa cohésion et se transforme en une masse d'insectes incapables d'actions concertées. Ces espèces de scarabées parcourent rarement plus d'une centaine de mètres en volant. En règle générale, la moitié de l'essaim part en éclaireur, et le reste du groupe la rejoint ou la dépasse (en cas d'urgence) une fois qu'elle s'est posée. Les essaims sont virtuellement immortels, dans la mesure où de jeunes insectes viennent remplacer ceux qui meurent.

Lorsque ces curieuses créatures attaquent, elles se servent généralement de leurs armes naturelles (voir ci-dessous), ou manipulent des vols d'insectes ordinaires qu'elles dirigent contre leurs ennemis. Mais elles sont également capables de construire des machines complexes, et peuvent au besoin disposer de foudroyeurs et de véhicules. En cas d'absolue nécessité, une partie de l'essaim (en général 2D20 individus) attaque à coups de dards.

Les caractéristiques physiques que vous trouverez ci-dessous sont celles d'un insecte isolé, les caractéristiques mentales correspondent à l'essaim considéré en tant que conscience collective.

LA NOUVELLE GRANDE RACE

Caractéristique	*Soit en moyenne*
FOR 1D2	1-2
CON 1D3	2
TAI 1	1
POIU 2D6+6	13
INT 5D6+6	23-24
DEX 2D6+6	13
PdV 1-2	2

Déplacement : 4/10 en volant/en marchant
Armes : Piqûre 35 %, dommages 1D2
Sorts : Cette espèce estime que les pratiques magiques sont néfastes à la discipline intellectuelle nécessaire à ses recherches. Un essaim donné a cependant un pourcentage de chances de connaître 1D3 sorts égal à son Intelligence.
Perte de Points de SAN : La vue d'insectes isolés ne coûte aucun point de SAN, mais celle d'un essaim entier, agissant comme un être unique et intelligent, entraîne la perte de 0/1D4 points de SAN.

Pièce 2 : Contient quatre lits de cuivre (rappelant le style Victorien) dont les matelas sont constitués d'une matière soyeuse et aérée; il n'y a ni draps ni couvertures. Le sol est recouvert d'une sorte de natte de raphia tissé.

Pièce 3 : Contient quatre nattes ressemblant à des *futons* japonais, avec de petits traversins de pierre. Si un personnage s'étend sur l'une d'elles, il subit pendant 1D6+4 minutes un massage ferme et rythmé qui n'a rien de décontractant.

Pièce 4 : Renferme une petite piscine en céramique remplie d'eau tiède, dont la profondeur varie entre trente centimètres et un mètre vingt. L'arrivée d'eau se trouve à l'Est et le trop-plein (une série de fentes étroites), à l'Ouest. L'eau circule constamment, du moins tant que les personnages se trouvent dans la "maison".

Pièce 5 : Elle est entièrement vide et son revêtement de sol est extrêmement élastique (de fait, si l'un de nos amis s'avance jusqu'au milieu de la pièce, il s'apercevra qu'il réagit comme un trempoline).

Pièce 6 : Il y fait très froid; des cristaux de glace scintillent sur les murs et le plafond. Curieusement, l'air glacé ne sort pas de la pièce.

Pièce 7 : Renferme un plan incliné qui monte en spirale jusqu'à l'étage supérieur. Ce curieux "escalier" est fait d'un matériau aéré, rigide mais légèrement flexible, composé de petites sphères extrêmement dures.

Le premier étage : Le sol de toutes les pièces du premier étage est translucide, il semble constitué du même matériau que l'èscalier. Les chambres 8 et 9 contiennent des nattes semblables à celles du rez-de- chaussée et la 10 et la 11 des lits superposés (les personnages s'apercevront qu'ils ont été récupérés dans la base *HMS Selene*). Les autres pièces sont vides.

Les Premiers Contacts

A la tombée de la nuit, les membres de la Grande Race diffusent un gaz soporifique dans la maison hexagonale et attendent que ses occupants soient tous endormis pour les approcher. Si les personnages ne sont pas encore couchés, ils se sentent soudain très fatigués et s'endorment, assis ou debout, là où ils se trouvent. Le gaz pénètre les pores de leur épiderme, et agit même à travers les combinaisons spatiales (ou ce qu'il en reste...).

Tous les membres de l'équipe subissent un examen médical complet et un prélèvement de tissus. Le lendemain, ils se réveillent fatigués, criblés de piqûres d'insectes, et souffrant de terribles maux de tête. Les membres de la Grande Race les laissent récupérer jusqu'à midi. Ils ont déposé de nouveaux plats sur la table et emporté les livres, les objets magiques et les armes des personnages.

En début d'après-midi, une nuée d'insectes descend vers le champ; elle forme une sphère bourdonnante d'environ six mètres de diamètre. Si les personnages ont une réaction agressive, elle s'éloigne et se regroupe un peu plus loin, sinon, elle se pose doucement. S'ils s'approchent, nos amis découvrent des centaines de milliers de curieux scarabées d'environ cinq centimètres de long, agglutinés sur les tiges des graminées. Leurs ailes émettent un fort bourdonnement, qui devient peu à peu intelligible (le meilleur moyen de l'imiter consiste à parler d'une voix assez aiguë et sur un ton monocorde).

"*Mmmmm* Nous appartenons à la Grande Race de Yith *mmmmm* Nous ne vous voulons pas de mal *mmmmm* Nos recherches sur le temps nous ont beaucoup appris sur vous *mmmmm* Mais c'est la première fois que nous vous rencontrons personnellement *mmmmm*."

Encouragez les investigateurs à répondre aux insectes, qui comprennent parfaitement leur langue. L'essaim s'efforce de ne pas les effrayer et les questionne sur leurs coutumes et leur vie sociale. Il s'intéresse à leur mode de reproduction, à l'éducation de leurs enfants, mais aussi aux notions d'argent, de religion, de territoire, etc... Il ne répondra à leurs questions qu'à la fin de l'entretien.

Plusieurs autres essaims font leur apparition, et chacun choisit pour interlocuteur l'un des membres de l'équipe. Si les personnages réussissent un jet de Trouver Objet Caché, ils s'apercevront que tous les insectes d'un groupe donné portent des marques identiques, qui les différencient nettement des insectes des autres essaims.

Au bout de 2 à 3 heures, les membres de la Grand Race estiment avoir rassemblé suffisamment d'informations. Avant de s'en aller, ils répondent brièvement aux questions que leur posent les investigateurs (voir exemples ci-dessous).

* Quel est le destin de l'espèce humaine ? *Si nous vous le disons, vous deviendrez fous.*

* Que va-t-il nous arriver ? *Nous nous intéressons à votre espèce, c'est pourquoi nous voulons vous placer en observation. Ensuite, nous essaierons de vous renvoyer dans votre époque d'origine.*

* Pourriez-vous nous procurer de la nourriture, des vêtements et des livres ? *Pour la nourriture et les vêtements, il vous suffit de demander. En ce qui concerne les livres, nous n'en avons aucun écrit dans une langue humaine.*

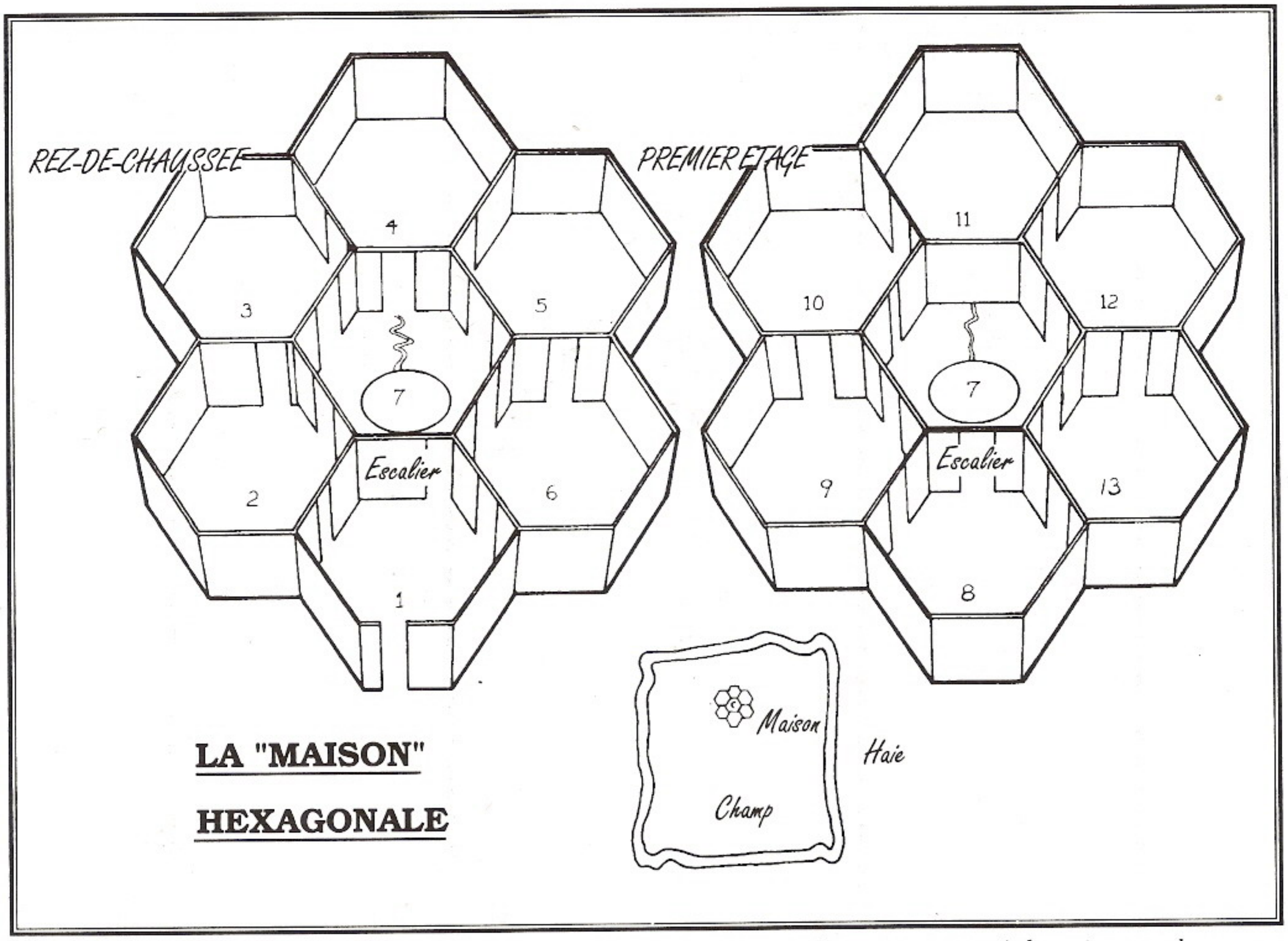
*Accepterez-vous de nous restituer nos livres, nos objets magiques et nos armes ? (*L'essaim refuse de répondre*).

Si les personnages posent d'autres questions, vous pouvez improviser ou refuser de répondre. La Grande Race souhaite avant tout rassurer ses prisonniers et, pour ce faire, elle n'hésite pas à leur mentir. Comme elle peut lire leurs pensées, elle profite de ce qu'ils posent des questions pour sonder leur esprit.

Un peu plus tard, un autre essaim fait son apparition, accompagné d'énormes insectes rappelant des libellules, qui transportent de grandes quantités de nourriture enveloppée dans des cocons soyeux. Si nos amis ont réclamé des vêtements, une deuxième nuée d'insectes, portant de grosses chenilles, se pose près d'eux. Les chenilles se mettent aussitôt à tisser des fils de soie collants qui forment bientôt des sortes de ponchos informes.

A la tombée du jour, d'autres essaims franchissent la haie. Lorsqu'ils approchent des personnages, ces derniers s'aperçoivent qu'ils transportent des milliers de petites fleurs blanches. Une forte senteur sucrée se répand sur le pré, et nos amis s'évanouissent; ils restent conscients, mais sont incapables du moindre mouvement. S'ils tentent de revêtir leurs casques ou de retenir leur respiration, des centaines d'insectes convergent vers eux et frottent les fleurs contre leur peau (la substance soporifique agit également par contact). Les essaims n'ont aucune réaction agressive, même si les personnages écrasent des dizaines d'insectes en essayant de se défendre.

Une fois tous nos amis neutralisés, des centaines de scarabées viennent se poser sur eux, rampant sur leurs mains, leur bouche et jusque sur leurs paupières. Demandez à



LA "MAISON" HEXAGONALE

tous les personnages d'effectuer un jet de SAN (le contact de milliers d'antennes et de pattes grêles leur fait perdre 0/1D3 points de SAN). Si certains sont Bactériophobes, Entomophobes, Tératophobes ou autres, il leur en coûte 2/2D4+1 points de SAN.

Les insectes attachent des multitudes de fils de soie autour des corps, des vêtements et des cheveux de leurs prisonniers, qu'ils tirent ensuite vers un trou qui s'est ouvert dans le pré (l'expérience est extrêmement désagréable, mais sans danger). Puis ils poussent un par un les personnages dans une galerie souterraine en pente abrupte, à peine assez large pour un corps humain, et enduite d'une substance huileuse et glissante. Les investigateurs souffrant de Claustrophobie (ou de toute autre phobie susceptible de se réveiller dans ces circonstances) perdent 0/1D4 points de SAN. De temps à autre, un faible rayon de lumière vient se refléter sur des centaines d'yeux, certains minuscules, d'autres énormes et couverts de facettes, qui tous observent le passage des prisonniers. Ce voyage souterrain dure plusieurs minutes.

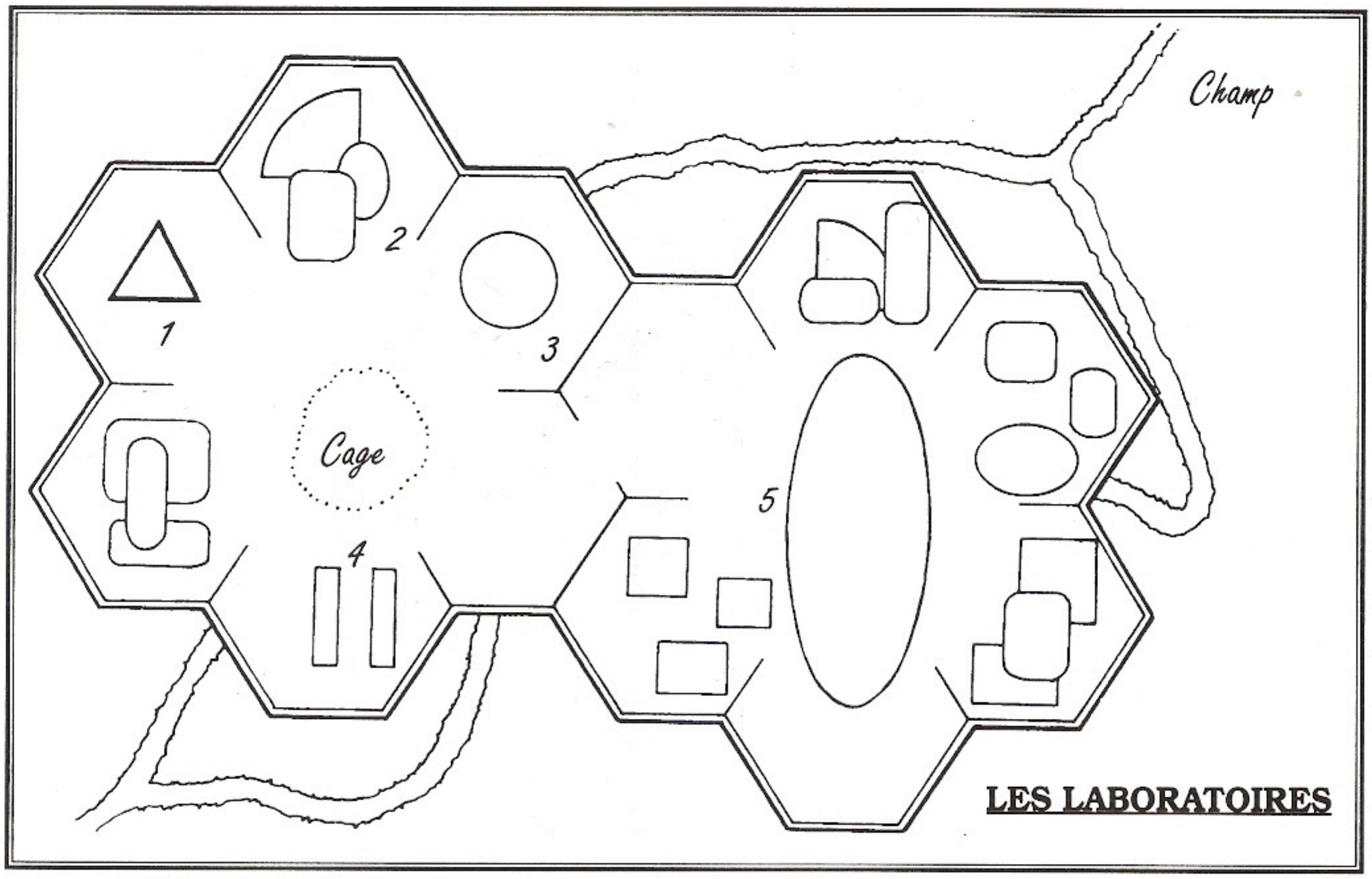
Le Complexe Scientifique

Demandez une petite pause, et prenez à part celui de vos joueurs qui est le plus doué pour le *roleplaying*. Expliquez-lui qu'un membre de la Grande Race va bientôt procéder à un échange de personnalités avec son personnage. Si aucun investigateur ne semble faire l'affaire, prenez un personnage non-joueur. L'esprit de celui-ci se trouvera transféré dans les corps de centaines d'insectes enfermés dans une cage reliée à une machine métallique vrombissante (perte de points de SAN : 1D4/2D6). Si vous avez choisi un investigateur, le joueur concerné devra incarner le personnage d'un membre de la Grande Race cherchant à se faire passer pour un humain ordinaire. Expliquez-lui rapidement l'expérience et le plan d'évasion décrits ci-après; en aucun cas il ne devra jouer un rôle dominant dans les événements qui vont suivre (il en va de même s'il s'agit d'un personnage non-joueur).

Reprenez le fil de la partie : après une interminable glissade dans d'étroites galeries obscures, les membres de l'équipe atterrissent dans une cavité bien plus vaste, en rebondissant les uns sur les autres comme autant de pastèques dégringolant d'un étalage. Le plafond de la salle est haut d'un mètre cinquante; il semble constitué du même matériau nacré et aéré que certains éléments de la maison hexagonale. Les murs diffusent une faible lumière blanche, et des centaines d'insectes entrent et sortent de petites galeries sombres qui débouchent dans le sol. Ces passages sont trop étroits pour qu'un humain puisse les emprunter – à moins d'être tiré ou poussé.

D'autres créatures grouillantes (ou peut-être les mêmes que tout à l'heure) se saisissent des fils de soie et remorquent nos amis encore paralysés le long d'une autre galerie, qui débouche au centre d'une deuxième salle. Là, des centaines d'araignées énormes tissent des toiles irrégulières autour de chacun d'eux. Au bout de quelques minutes, une senteur de rose envahit la pièce et les personnages peuvent de nouveau bouger - ou plutôt se tortiller dans les gros cocons de soie très résistants (FOR 35) qui les emmaillotent.

Les araignées s'activent maintenant pour tisser une cage soyeuse englobant tous les cocons. Les fils qui la composent sont constellés de gouttelettes pourpres. Si l'un de nos amis s'avise d'y toucher, il ressent une douleur fulgurante



LES LABORATOIRES

et écope d'1D3 points de dommages. Les effets du poison sont cumulatifs : pour chaque point de dommages, ajoutez 1 à sa toxicité (qui est à l'origine de 1), et demandez un nouveau jet de CON au personnage. En cas d'échec, celui-ci reste paralysé pendant 25-CON minutes. La toile (FOR 35) est très résistante et seulement deux prisonniers peuvent conjuguer leurs efforts pour tenter de la déchirer ou de la défoncer en un point donné. Trois tentatives réussies (effectuez des jets FOR contre FOR sur la Table de Résistance) sont nécessaires pour ouvrir une brèche assez large pour un humain. Mais dès la première tentative, les araignées géantes se mettent à réparer la toile, attaquant tous ceux qui cherchent à s'en échapper (Piqûre 25 %, dommages causés par le venin 1D6). Chacune d'entre elles ne dispose que de 2 PdV, mais il y en a à profusion.

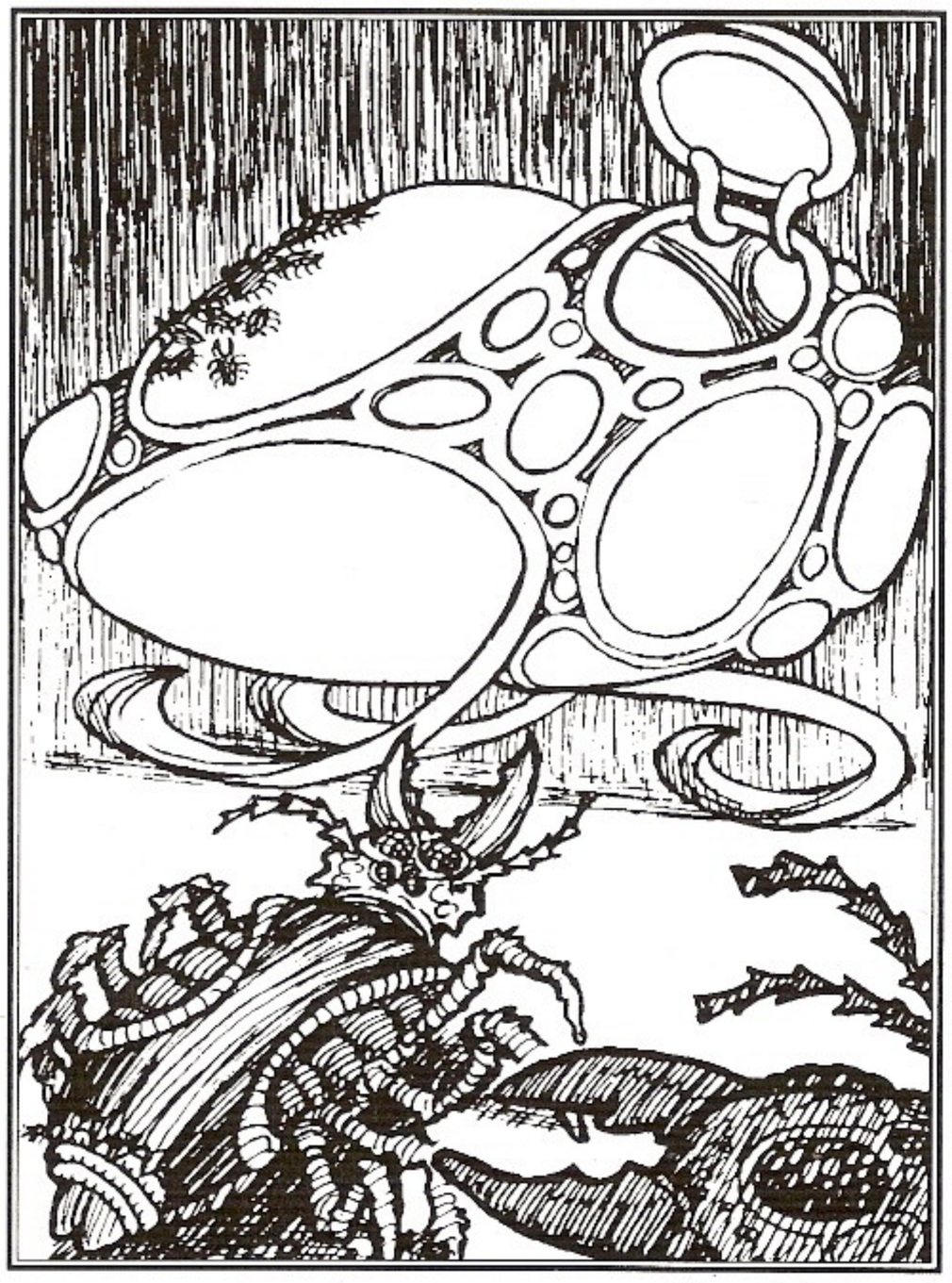
La toile est entourée de curieux instruments remplissant différentes fonctions :

(1) Un grand tétraèdre métallique aux reflets argentés : C'est une version légèrement différente de la machine que les investigateurs ont découverte dans le musée du complexe lunaire. Au lieu de rendre l'épiderme transparent (sans doute pour faciliter l'étude des organes internes), il transporte le sujet dans un univers à cinq dimensions et retourne littéralement son corps comme une chaussette (un deuxième "voyage" lui restitue son apparence normale).

(2) De grandes machines noires et bourdonnantes : Des centaines de scarabées rampent sur ces appareils, dont les personnages ne parviennent pas à déterminer la fonction.

(3) Une cuve remplie d'un liquide jaune en ébullition : Impossible de dire à quoi elle peut servir. Le liquide est un poison (toxicité 8, 4D6 points de dommages).

(4) Des plans de travail : Des centaines d'insectes y examinent soigneusement les affaires personnelles des investigateurs. Tout ce qui était transportable (y compris des objets que nos amis avaient perdus sur la Lune) est rassemblé là.



L'œuf de cristal

(5) Un gros œuf de cristal : Derrière une ouverture en forme d'arche, les personnages distinguent un deuxième laboratoire, dans lequel des centaines de scarabées s'activent autour d'un grand objet ovoïde constitué d'une matière vitreuse et translucide. Il repose sur un support de forme curieuse, et des chapelets de bulles transparentes s'échappent de sa surface. C'est un prototype de machine à explorer le temps (voir ci-dessous). Il est entouré d'autres appareils mystérieux.

Tandis que les investigateurs examinent ce qui les entoure en se demandant quel sort on leur réserve, un essaim vient se poser sur le sol près de leur cage soyeuse et leur dit précipitamment ces quelques phrases : "*Mmmmm* Taisez-vous et écoutez-moi *mmmmm* Je veux vous aider *mmmmmm* Je suis un humain pareil à vous mais mon esprit est prisonnier de ces insectes *mmmmm* Ces créatures habitent mon corps, qui vit en 1915 *mmmmm* Elles sont en train de construire une machine à explorer le temps *mmmmm* Elles veulent aller piller les époques passées mmmmm Vous tenez peut-être là une chance de vous enfuir *mmmmm* J'ai un plan d'évasion *mmmmm* Tenez bon les gars *mmmmm* Je reviendrai bientôt *mmmmm*." Sur ces mots, l'essaim file par l'une des galeries.

C'est un piège; cet essaim n'est autre que l'un de ceux qui a interrogé nos amis, un membre de la Grande Race qui déjà habite un corps humain et maîtrise bien l'anglais. Lui et ses semblables veulent que leurs prisonniers aient l'impression de s'évader et non de participer à une dangereuse expérience. Un peu plus tard, ils utiliseront la ruse pour les amener à voler la machine à explorer le temps, et l'expérience pourra commencer.

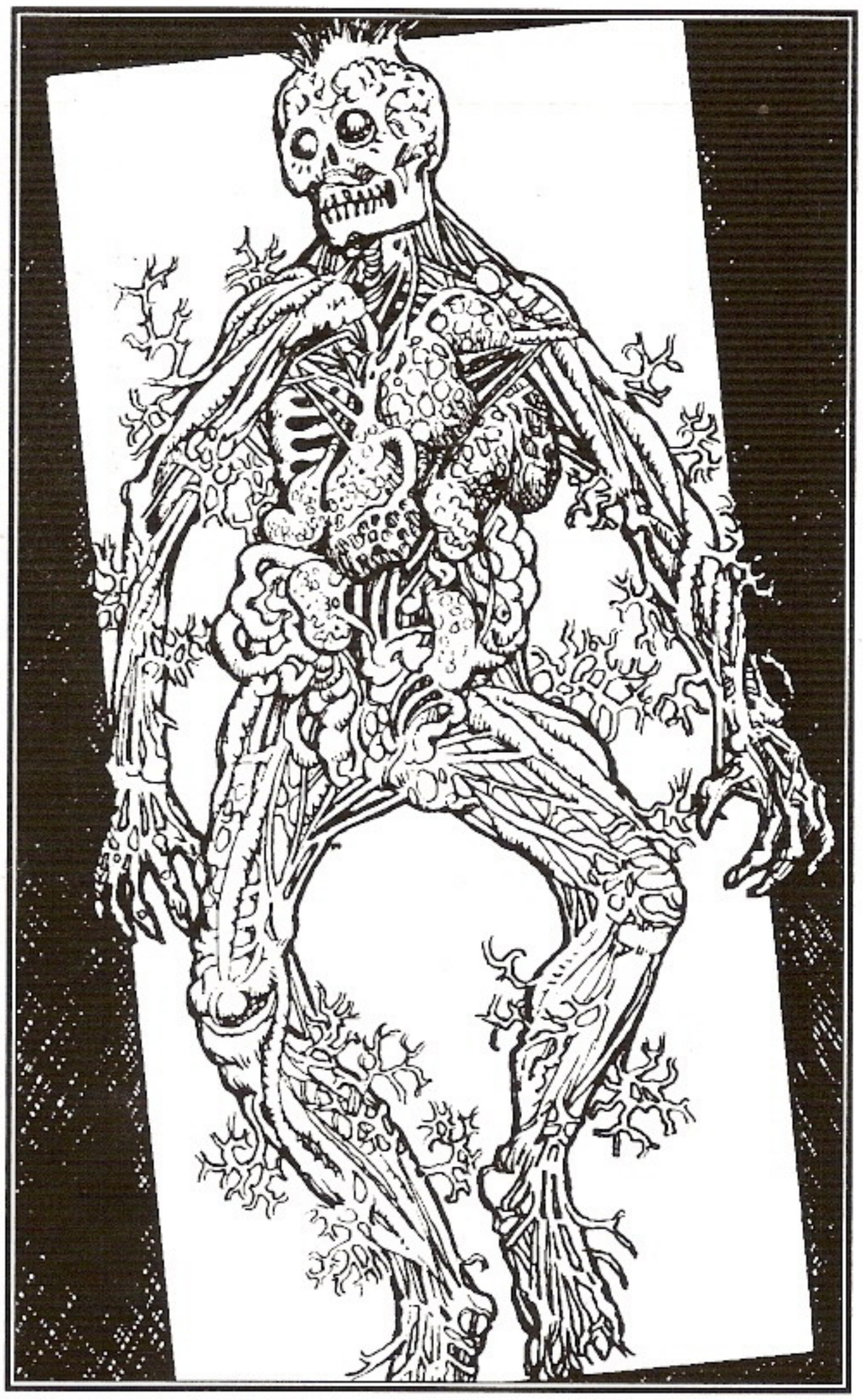
Au bout de quelques instants, un deuxième essaim vient se poser près de la cage et dit : "*Mmmmm* Et maintenant pour commencer nos recherches *mmmmm* Nous devons procéder à l'étude d'espèces de vertébrés peu ragoûtantes."

Les araignées ouvrent une brèche dans la toile, et une nuée d'insectes s'engouffre dans la cage et en extrait l'un des personnages (celui que vous avez choisi il y a quelques minutes pour les qualités d'acteur de son joueur).

L'essaim entraîne le malheureux sous la pointe du tétraèdre. Les investigateurs sont éblouis par un éclair de lumière verte et le corps de leur camarade se "retourne" comme une chaussette, se transformant en un tube de peau et d'os entouré d'organes palpitants. Curieusement, il n'y a aucune hémorragie et le cœur du sujet (parfaitement visible) continue de battre. Autre détail troublant, on ne voit pas ses poumons. Une nuée de scarabées portant de minuscules instruments brillants et des éprouvettes s'abat sur lui pour étudier son anatomie.

Au bout de cinq minutes, le malheureux retrouve son apparence normale; il est vivant, mais visiblement en état de choc. Les insectes semblent surpris de cet effet secondaire, ils sont visiblement indécis et inquiets (les investigateurs s'en apercevront s'ils réussissent un jet de Zoologie). La personnalité de leur victime habite maintenant un essaim qui se trouve à plusieurs kilomètres de là, et un membre de la Grande Race a investi l'enveloppe corporelle du personnage.

Au cours des heures qui suivent, ce dernier semble reprendre progressivement ses esprits, mais il reste affaibli, tremblant et amnésique. En fait, le membre de la Grande Race qui l'habite est en train de se familiariser avec son nouveau corps (comme il a déjà vécu cette expérience avec un humain, il ne fera pas d'erreur susceptible de le trahir).



Invistigateur "vu de l'intérieur"

Le Retour De l'Essaim Ami

Quelques minutes plus tard, on entend un curieux sifflement et un nuage de vapeur verdâtre sort d'une galerie latérale. Les insectes et les araignées qui se trouvent dans le laboratoire s'évanouissent. Le nuage se dissipe rapidement, et un essaim vient se poser devant nos amis (moyennant un jet de Trouver Objet Caché réussi, ceux-ci reconnaissent celui qui leur a parlé quelques instants plus tôt).

"*Mmmmm* Ces bestioles sont trop confiantes *mmmmm* Elles m'ont laissé voir leurs armes *mmmmm* Ce truc les anesthésiera pour un bon moment *mmmmm* Je vais pouvoir vous sortir de là *mmmmm*."

Le gaz soporifique endort bel et bien les insectes qui se trouvent dans le laboratoire, mais ceux-ci font partie d'essaims plus vastes, dont la conscience collective demeure en éveil. Même si les investigateurs s'acharnent à piétiner tous ces scarabées, ils n'élimineront aucun membre de la Grande Race. Les insectes "amis" se faufilent à travers la toile, et ce faisant, bon nombre d'entre eux meurent au contact des gouttelettes pourpres. Ceux qui survivent ouvrent les cocons à l'aide de leurs mandibules et libèrent nos héros.

L'essaim reprend ensuite la parole : "*Mmmmm* Je ne peux pas vous faire sortir *mmmmm* de ce laboratoire *mmmmm* tout seul *mmmmm* Il vous faut prendre le risque *mmmmm* d'utiliser leur machine à explorer le temps *mmmmm* Je pense que j'arriverai à la faire marcher *mmmmm*."

CARACTERISTIQUES DE L'OBSERVATEUR DE LA GRANDE RACE (dans son corps humain).

INT 23 POU 13 EDU 25 (les autres caractéristiques demeurent celle du personnage d'origine).

Armes : Néant
Compétences : Anthropologie 55 %, Biochimie 50 %, Chimie 85 %, Cultures Humaines 20 %, Electronique 65 %, Histoire 45 %, Mythe de Cthulhu 45 %, Occultisme 45 %, Paléontologie 80 %, Parler Anglais 55 %, Physique 65 %, Physique Nucléaire 55 %.
Sorts : Création de Portail.

Les personnages doivent sortir de leur cage soyeuse par leur propres moyens, quitte à écoper de quelques points de dommages. Ensuite, ils sont libres d'aller et de venir dans le laboratoire. A l'exception de leurs affaires personnelles, tout dans cet endroit leur semble étrange et incompréhensible; même la plus petite des machines est trop lourde pour qu'ils puissent la déplacer.

"*Mmmmm* Dépêchez-vous ! *mmmmm* On ne peut pas dire combien de temps le gaz fera effet *mmmmm* Suivez-moi les gars ! *mmmmm.*"

L'essaim conduit les investigateurs dans la pièce voisine, où se trouve le curieux œuf de cristal. Celui-ci est à demi enterré dans une fosse et entouré de centaines de scarabées inconscients, couchés les pattes en l'air.

Si les personnages laissent passer cette occasion de filer, ils sont prisonniers du laboratoire. Les galeries sont trop étroites pour eux, et ils entendent un inquiétant bourdonnement laissant présager qu'un autre essaim peut arriver d'un instant à l'autre.

S'ils restent plantés là à attendre de se faire prendre, les membres de la Grande Race adoptent une stratégie plus directe : ils les forcent à monter dans la machine à explorer le temps (y compris l'observateur qu'ils ont introduit dans l'équipe et mettent celle-ci en marche).

Le gros œuf laiteux mesure un mètre vingt de haut et comporte une petite trappe, juste assez large pour qu'un humain puisse se faufiler à l'intérieur. La cabine qui se trouve derrière est assez grande pour contenir toute l'équipe, mais les personnages y seront serrés comme des sardines dans une boite. Un minuscule tableau de commandes se trouve au fond. Les insectes appuient sur certains boutons, et un fort vrombissement retentit tandis que l'œuf se met à diffuser une lumière bleutée qui palpite dans l'obscurité.

L'essaim se remet à bourdonner : "*Mmmmm* ils avaient l'intention *mmmmm* d'aller chercher d'autres humains *mmmmm* La machine est réglée sur une époque *mmmmm* où nos semblables existaient encore *mmmmm.*"

Quelques insectes différents commencent à sortir des galeries d'accès; l'essaim ajoute précipitamment : "*Mmmmm* Vite *mmmmmm* avant qu'ils ne comprennent *mmmmm* que vous êtes en train de filer *mmmmmm* Bonne chance les gars *mmmmm.*"

Le gros de l'essaim prend son envol pour attaquer les insectes qui viennent d'arriver.

Une fois tous les membres de l'équipe installés dans la cabine, le reste du groupe presse encore quelques boutons. La trappe se referme avec un bruit sec, elle se joint à présent parfaitement avec la paroi de l'œuf. Un instant plus tard, les insectes qui se trouvent dans la cabine meurent en perdant contact avec leur essaim.

LA GRANDE EXPERIENCE

Ses Objectifs

Les recherches de la Grande Race lui ont permis de faire voyager les esprits de ses membres à travers le temps et l'espace; grâce aux Portails, ils peuvent de plus de se déplacer "physiquement" avec une assez grande liberté – quoique la création de ces portes magiques implique une déperdition de Pouvoir qu'ils préfèrent généralement éviter. Deux époques clefs, la création et la destruction de l'univers, sont cependant "fermées" aux scientifiques de la Grande Race, dans la mesure où il n'existe dans ces zones temporelles aucune créature vivante dont ils pourraient investir le corps.

Ils sont certains que l'univers est né d'une masse de matière d'une densité incroyable, sorte de bloc monolithique qui, depuis l'explosion originelle, n'a cessé de s'étendre et de se refroidir, se condensant sous forme de gaz qui ont ensuite donné naissance aux étoiles et aux planètes. Ils sont également sûrs que son expansion cessera un jour et que l'univers implosera, formant un nouveau bloc de matière ultradense, à partir duquel le cycle recommencera.

Mais le reste en est au stade de la théorie... Certaines expériences de voyage astral semblent indiquer que la conscience peut franchir la période critique de cette implosion et connaître le cycle suivant. La Grande Race ignore cependant si le temps forme une sorte d'immense boucle, un éternel recommencement de la même création suivie d'une implosion conduisant à la renaissance du même univers (théorie dite du "cercle fermé"), ou bien s'il oscille entre des Big Bangs successifs qui produisent des univers similaires mais pas nécessairement identiques (théorie dite "cyclique").

Dans le premier cas, la notion de liberté n'est qu'une illusion, et tout se répète exactement de la même manière à chaque nouveau cycle. En revanche, si la théorie cyclique est exacte, la notion de libre arbitre a vraiment un sens, et les univers qui se succèdent diffèrent les uns des autres, soit sur des points de détail, soit de manière plus sensible.

La théorie du "cercle fermé" implique que le futur deviendra à un moment donné un lointain passé, auquel cas le problème du voyage temporel se trouve résolu : il suffit d'attendre assez longtemps, et le passé que l'on cherche à atteindre reviendra.

La Grande Race a décidé de vérifier laquelle de ces hypothèses est exacte en construisant une machine à explorer le temps, un appareil très particulier qui restera présent dans l'univers durant une période extrêmement longue, résistant à son implosion et au Big Bang qui suivra.

Les êtres humains présents dans la machine jouent un rôle déterminant dans l'expérience : ils reviendront sur Terre lors du cycle suivant, accompagnés par un observateur capable de noter leurs réactions face à d'éventuelles modifications de leur univers d'origine. Si modifications il y a, la théorie se trouvera vérifiée. Lorsque les membres de la Grande Race connaîtront mieux les risques que comporte le voyage temporel, ils pourront eux-mêmes tenter l'expérience... En attendant, leurs malheureux cobayes risquent de faire les frais de la moindre défaillance technique de leur machine.

La Machine A Explorer Le Temps

Cet appareil génère dans sa cabine et autour de celle-ci un champ temporel statique; il permet de voyager dans le futur à une "vitesse" d'un million d'années par seconde

subjective. Une fois le réglage initial effectué, son tableau de commande n'enregistre aucune nouvelle instruction, et la trappe reste hermétiquement fermée tant que la machine se déplace dans le temps. Des dispositifs dissimulés dans le corps de l'appareil régulent la pression et la température de la cabine, l'alimentent en oxygène, et protègent ses occupants des cataclysmes extérieurs. Une minuscule cuvette, alimentée par un réservoir d'eau invisible, permet aux personnages de boire; il n'y a par contre aucune nourriture à bord.

Bien entendu, l'appareil lui-même se maintient dans un champ à gravité constante, mais un dispositif spécial permet à ses occupants d'enregistrer (sous une forme atténuée) les variations de vitesse angulaire environnantes, de manière à ce qu'ils puissent fournir à l'observateur de la Grande Race des informations inconscientes cohérentes.

Quelques années après la mise en marche de la machine – ou dans le millième de seconde qui suit, si l'on se place du point de vue des investigateurs – les essaims détruisent le plafond du laboratoire et utilisent des moyens sophistiqués pour hisser l'œuf jusqu'à la surface du sol (les personnages ressentent simplement un cahot assez brutal, et les parois de la cabine disparaissent).

Le temps passe si vite que nos amis ne voient ni animaux, ni plantes. Leur cerveau n'enregistre même pas la fugace apparition d'arbres d'une longévité exceptionnelle : tout naît et meurt trop vite pour qu'ils s'en rendent compte.

Dans le ciel, le soleil forme une bande lumineuse qui change lentement de place suivant les subtiles oscillations de l'axe Terrestre. Toutes les deux ou trois minutes, elle se déplace brusquement à la suite d'un quelconque cataclysme. Les modifications les plus infimes de sa position entraînent la naissance de chaînes montagneuses et des bouleversements climatiques. Les ères glacières se traduisent par l'apparition, pendant quelques secondes tout au plus, d'un manteau blanc sur le sol rocailleux. L'œuf, qui est censé reposer sur la surface terrestre, vibre en réaction aux mouvements sismiques de la planète.

La machine accélère encore, et ces cycles de plusieurs milliards d'années se répètent à des intervalles subjectifs de plus en plus courts. Le soleil change lentement de forme, se dilatant et se contractant régulièrement (ce qui se traduit par une variation à peine visible de la largeur de la bande de lumière aveuglante qu'il forme dans le ciel). Au bout d'un moment, plusieurs "explosions lumineuses" se produisent, portant l'atmosphère à une température telle que l'eau des océans s'évapore entièrement, couvrant le ciel d'un épais nuage noir pendant quelques secondes (en réalité des millions d'années).

Dans le même temps, la Terre et la Lune s'éloignent du soleil, et la rotation de notre planète se ralentit sous l'effet d'un phénomène de marée et des frictions avec ce qui reste de l'atmosphère. La planète et son satellite finissent par se stabiliser, formant un bloc indissociable dont un seul côté, toujours le même, reçoit la lumière du Soleil.

La bande lumineuse que formait ce dernier se transforme en un anneau brillant, puis en un disque plus pâle qui se déplace lentement dans le ciel et finit par s'immobiliser presque au zénith. L'astre a considérablement changé, il est maintenant animé de pulsations rythmées. La Terre s'est couverte d'une fine couche de glace, et ce qui reste de son atmosphère se congèle également. Pour finir, au bout d'environ huit heures subjectives – soit en réalité dix millions d'années – le Soleil enfle démesurément et son immense sphère rouge absorbe la Terre.

Les investigateurs distinguent vaguement d'immenses silhouettes difformes dans la brume rougeâtre : d'étranges reptiles ailés, des vers monstrueux, des formes vaguement humanoïdes, etc... Leur machine décolle, décrivant une longue spirale en s'éloignant de la Terre mourante, qui n'est bientôt plus qu'un point dans l'espace. L'horrible vision ne dure heureusement que quelques secondes. S'ils réussissent un jet de Mythe de Cthulhu, les personnages comprendront que les monstres entr'aperçus sont des Grands Anciens qui fuient la Terre. Ceux qui ont déjà vu certaines de ces entités perdent 0/1D3 points de SAN (la vision a été trop fugace pour qu'ils en réalisent pleinement l'horreur). Ceux qui n'en ont jamais vu n'ont pas besoin de lancer le dé : ils ne peuvent reconnaître les monstres.

La machine à explorer le temps évolue maintenant dans un nuage de gaz incandescent. Au bout de quelques secondes (en réalité plusieurs millions d'années), le Soleil implose et devient une naine étoile blanche. L'œuf flotte dans le vide sidéral.

Il accélère encore, et au bout d'une heure (plusieurs billions d'années), l'astre s'est refroidi, se transformant en une masse de matière très dense d'où ne s'échappe plus qu'un faible rayonnement.

Les étoiles sont de nouveau visibles, elles tournoient dans l'espace suivant la rotation de la galaxie, qui finit elle-même par se condenser en un noyau brûlant, fatal à toute forme de vie. Le vaisseau temporel a été conçu de telle manière qu'il n'est pas entraîné dans ce tourbillon, ni dans l'implosion finale qui marque la fin de l'Univers.

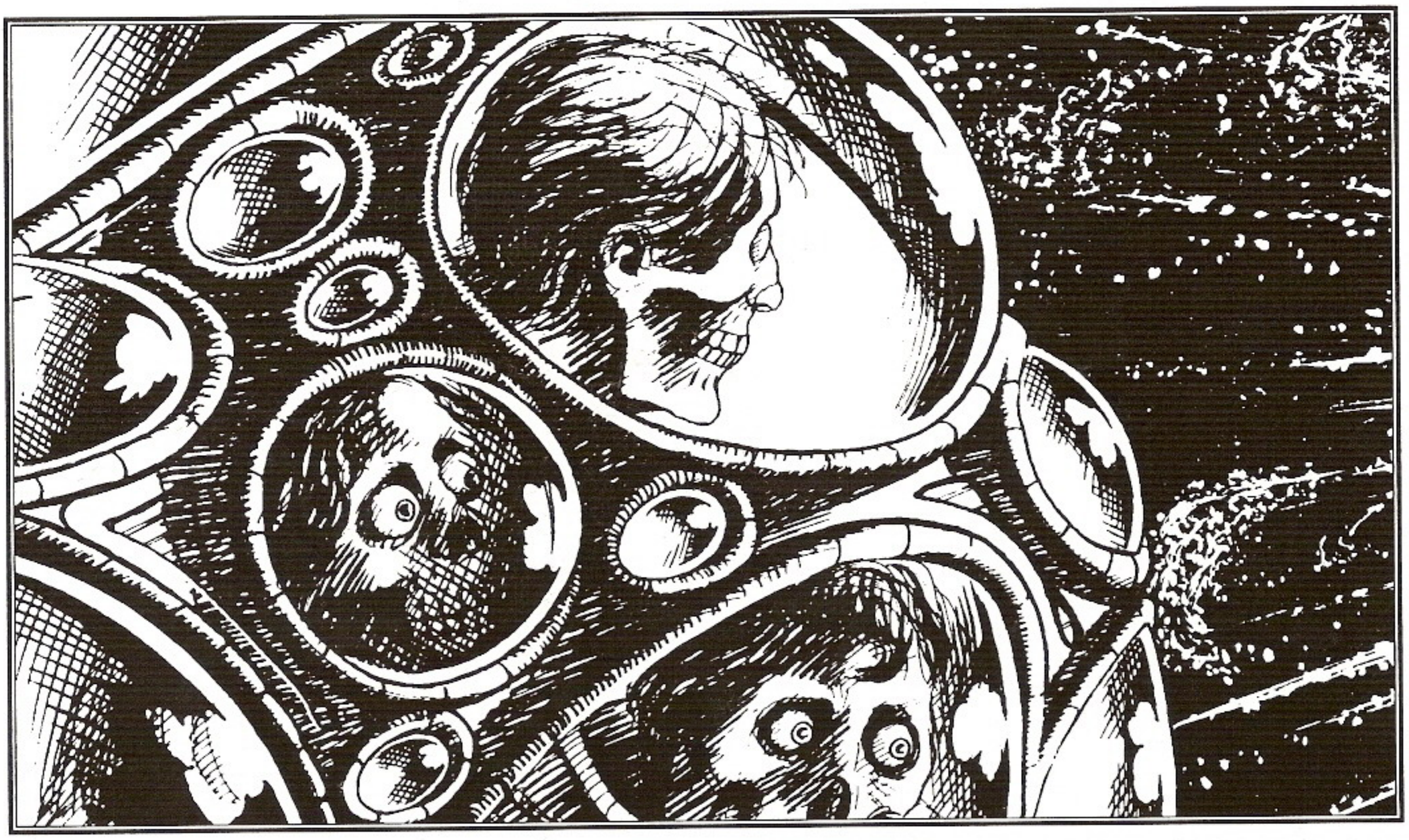
La voie lactée ayant disparu, les personnages distinguent des corps stellaires plus lointains. Ces derniers sont maintenant bleus, car ils se rapprochent à grande vitesse, diffusant des ondes lumineuses plus courtes. Leur luminosité diminue graduellement au fur et à mesure de leur vieillissement.

Pour finir, l'Univers entier implose brutalement (voir illustrations pages suivantes) : une violente accélération projette les galaxies les unes contre les autres et les rassemble en une sphère de matière ultra-dense aux reflets argentés. Les personnages entrevoient encore quelques points lumineux perdus dans l'espace – peut-être des étoiles qui ont échappé au cataclysme, ou bien d'autres vaisseaux temporels (après tout, l'expression "le monde est petit" prend maintenant tout son sens).

D'immenses silhouettes aux formes aberrantes se dessinent dans la lumière de la sphère incandescente. Si nos amis tentent de les identifier, ils sont pris d'un terrible sentiment d'angoisse et perdent 1D3/2D6 points de SAN. Ces horribles monstres semblent pousser les dernières particules de matière vers l'amas brûlant, qu'ils remodèlent ensuite de manière à former une sphère parfaite. D'autres créatures gravitent autour d'eux; elles sont trop petites pour que les investigateurs puissent discerner leur forme exacte, mais ils reconnaissent d'instinct les Grands Anciens qu'ils ont vus quitter la Terre quelques milliards d'années plus tôt. L'implosion finale n'atteint ni les Dieux Extérieurs, ni les Grands Anciens. Elle ne coûte aucun point de SAN aux personnages hébétés : c'est un spectacle trop lointain et trop fugace pour qu'ils en réalisent l'horreur.

Pendant un laps de temps indéfini, les montres de nos amis s'arrêtent et ils ressentent une faiblesse extrême. Puis, le prodigieux noyau cosmique explose, et le plasma incandescent projette leur vaisseau temporel dans l'univers qui renaît à présent.

Au bout de quelques heures subjectives, on assiste à la formation des premières galaxies. L'œuf de cristal suit l'une d'elle dans sa dérive, et finit par se placer dans l'orbite



d'une jeune étoile. Les gaz et les particules solides qui gravitent autour de ce soleil se refroidissent lentement, donnant naissance à des planètes. Suivant la programmation de la Grande Race, l'œuf vient se poser sur l'une d'entre elles, qui correspond à la Terre dans ce nouvel univers. Des millions d'années s'écoulent encore avant que n'apparaissent les premières créatures vivantes.

Pour les investigateurs, ce phénomène se traduit par une brusque modification de la couleur de la mer, dans laquelle évoluent à présent des bactéries et des plantes unicellulaires.

Incident De Parcours

Dans le même temps, apparaît une masse sombre et mouvante qui trahit la présence d'une forme de vie bien différente.

Le vaisseau de nos héros a été repéré par un Chien de Tindalos, qui l'a suivi dans sa dérive temporelle. Les personnages ne distinguent tout d'abord qu'une lointaine masse sombre, qui demeure immobile tandis que se succèdent les ères géologiques et qu'apparaissent les premières plantes terrestres. Elle finit cependant par se rapprocher assez pour qu'ils discernent sa forme (perte de points de SAN : 1/1D20). Le monstre sait qu'il n'a aucune chance de pénétrer dans le vaisseau temporel, mais les investigateurs l'ignorent. Pendant quelques minutes subjectives, il gratte aux hublots de cristal, puis il abandonne la partie, apparemment épuisé, et disparaît.

Si vous le désirez, il peut cependant ressurgir une quinzaine de jours après que les personnages aient terminé leur voyage. Il leur faudra alors être prêts à affronter le danger, sans quoi ils risquent de le payer cher. Vous trouverez les caractéristiques du Chien de Tindalos dans le chapitre consacré aux personnages non-joueurs, à la fin de cette aventure.

L'ère des grands reptiles ne dure que quelques secondes subjectives. Les investigateurs ont à peine le temps d'entrevoir un ou deux squelettes de dinosaures avant que ceux-ci ne tombent en poussière. Juste après, ils s'aperçoivent que leur vaisseau perd de la "vitesse".

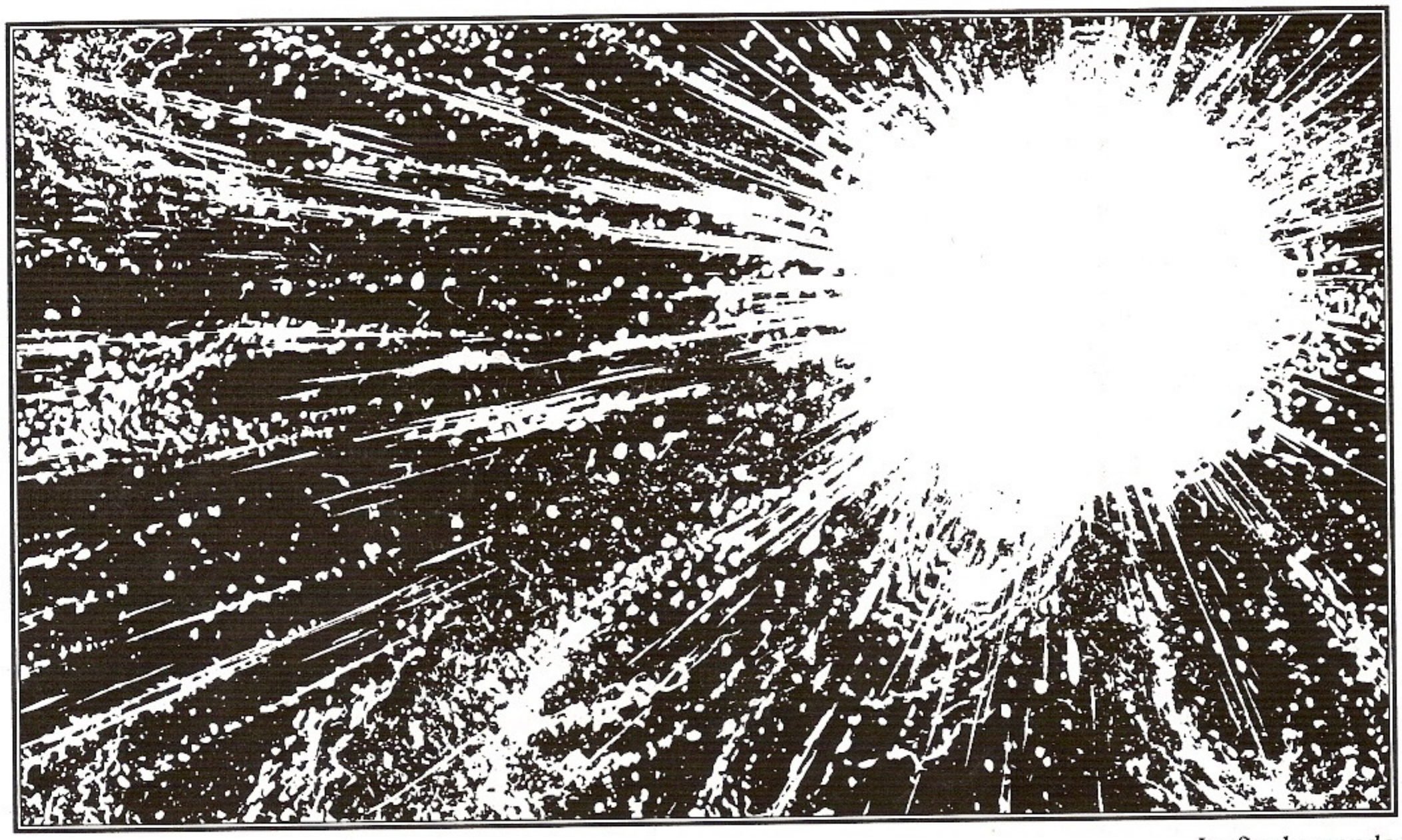
L'appareil s'est posé loin des zones où se sont développées les civilisations pré-humaines, et les personnages ne voient autour d'eux aucune trace de vie intelligente. La dernière partie de leur voyage, qui va de l'apparition des premiers mammifères à celle de l'Homme, prend environ une heure subjective.

Trente-six heures subjectives après avoir quitté les laboratoires de la Grande Race, l'œuf de cristal s'arrête brutalement et réintègre le temps objectif. La bande lumineuse que formait le soleil disparaît, et l'œuf se matérialise dans une forêt dense, apparemment située dans une zone tempérée. La trappe s'ouvre. On entend des oiseaux chanter et le bruissement de la brise tiède dans les feuillages. Les investigateurs aspirent goulûment cet air vivifiant. Rien n'indique la présence d'autres hommes aux alentours.

Dix minutes plus tard, l'œuf devient inconfortablement chaud. Si certains personnages en sont déjà sortis, ils voient une flammèche verte jaillir de la base de l'appareil; leurs camarades qui se trouvent encore à l'intérieur ont trois rounds de combat pour s'échapper, avant qu'une boule de vives flammes vertes ne consume le vaisseau et ses éventuels occupants. L'explosion finale dégage un nuage de poussière et de gaz en forme de champignons qui s'élève haut dans le ciel. Les investigateurs mettent quelques temps à retrouver leurs esprits et l'usage de l'ouïe.

La Fin Du Grand Voyage

Avant de poursuivre l'aventure, le Gardien doit maintenant choisir entre plusieurs dénouements possibles. Dans tous les cas de figures, dès que nos héros réalisent ce qui leur est arrivé, l'observateur de la Grande Race se retire dans son corps d'origine et le personnage qu'il habitait retrouve sa personnalité propre.



La fin du monde

Première possibilité : La théorie cyclique était correcte et, environ un mois après leur capture par les membres de la Grande Race, les personnages se retrouvent dans un univers identique à celui qu'ils ont quitté, quelque part dans les Fells, à quelques kilomètres de la mine désaffectée.

Pensant qu'ils étaient morts, la marine a depuis longtemps abandonné la base. Nos amis et les militaires qui ont survécu à l'aventure sont finalement contactés par la Royal Navy qui procède à un "débriefing" en bonne et due forme. Bien entendu, personne ne croit à leurs récits rocambolesques.

Entre temps, tous les objets rapportés de la lune – y compris les photographies – ont mystérieusement disparu. Aucun astronome ne parvient à découvrir la moindre grotte sous le cratère Aristarchus (les membres de la Grande Race n'ont eu aucun mal à dissimuler leur complexe souterrain). Les sosies des personnages qui existaient dans cet univers ont déjà été expédiés vers un lointain futur et se trouvent à présent dans le cycle temporel suivant, de sorte que l'équilibre du cosmos n'est pas bouleversé.

Une fois que nos héros auront réalisé qu'ils sont de nouveau en sécurité, demandez des jets de SAN à tous les membres de l'équipe; ceux qui les réussissent récupèrent 3D6 points de SAN. Libre à vous de faire maintenant surgir le Chien de Tindalos.

Vous pouvez aussi décider que le vaisseau temporel s'est rematérialisé sans accroc, mais dans un univers légèrement différent de celui qu'ont quitté les personnages; les politiciens au pouvoir ne sont pas les mêmes, les paroles des chansons ont légèrement changé, et nos amis se trouvent nez à nez avec leurs sosies, qui n'ont jamais participé à aucun projet militaire secret. Procédez à des jets de SAN comme précédemment, mais dès que les personnages comprendront ce qui leur arrive, soustrayez de nouveau quelques points de leur SAN (rencontrer son parfait sosie est une expérience peu équilibrante qui leur coûtera au moins 2/1D10+2 points de SAN).

Deuxième possibilité : Enchaînez sur une campagne dont l'action se déroulera pendant l'ère Victorienne (voir *Cthulhu By Gaslight*); l'œuf de cristal s'est immobilisé dans le temps quelques années avant la date prévue, et les investigateurs se retrouvent à Hampstead Heath, à Londres.

En explorant les lieux, ils découvrent une rue animée où circulent nombre d'attelages, mais pas la moindre automobile; la date d'un journal abandonné sur un banc leur apprend la vérité.

Ils leur faut se mettre en quête de vêtements adéquats, d'argent en coupures de cette époque, etc... Nos amis récupèrent au mieux 2D6 points de SAN avant de se retrouver face au Chien de Tindalos.

Autre option : les personnages se retrouvent au milieu d'une immense forêt calcinée, plongée dans un silence inquiétant. On n'entend aucun oiseau chanter. Un sinistre tripode métallique barre l'horizon. Au loin retentit un cri déchirant : "Ulllaaaaa". Nos héros ont atterri dans l'univers imaginé par H.G. Wells pour *La Guerre Des Mondes*. Ils ne récupèrent qu'1D6 points de SAN, et, s'ils survivent à l'invasion martienne, le Chien de Tindalos ne tarde pas à leur tomber sur le dos.

Troisième possibilité : Enchaînez sur une campagne se déroulant dans les Contrées du Rêve. Les investigateurs ont atterri dans un cycle temporel où ces contrées sont bien réelles et où notre réalité n'est qu'un songe. Ils restent prisonniers de cet univers étrange jusqu'à ce qu'ils réussissent à regagner leur monde en franchissant les Portes du Sommeil. Ils ne récupèrent aucun point de SAN avant d'y être parvenus. Seul avantage de cette situation, le Chien de Tindalos met beaucoup plus de temps (2D6 x 15 jours) à les rejoindre, car, c'est bien connu, le temps passe beaucoup plus vite lorsqu'on rêve. (*Si vous choisissez cette option, vous trouverez des informations et des règles spécifiques dans* Les Contrées Du Rêve.)

Quatrième possibilité : Enchaînez sur une campagne se déroulant dans notre présent. L'œuf de cristal se matérialise sous le frais ombrage d'un bosquet décorant un échangeur d'autoroutes.

Les personnages vont se heurter à de sévères difficultés, à commencer par un problème très prosaïque : comment traverser une quatre-voies sans se faire écraser par un poids lourd lancé à pleine vitesse ?

Ils n'ont aucun papier d'identité et pas le moindre argent ayant cours à notre époque : ils risquent d'avoir du mal à s'intégrer dans leur nouvel univers ! Ils finiront par découvrir qu'ils sont censés avoir disparu en 1927 (*vous trouverez des informations très utiles concernant les aventures se déroulant à notre époque dans* Cthulhu Now).

Autres opinions : Si vous voulez vraiment vous amuser, vous pouvez aussi parachuter les investigateurs dans un univers radicalement différent où d'étranges créatures gouvernent la Terre, ou bien dans un monde où le cours de l'histoire a été totalement bouleversé (dans *Le Maître Du Haut Château*, Philip K. Dick nous présente ainsi un univers familier et pourtant très déroutant).

Ils peuvent aussi atterrir dans un espace-temps où les créatures du Mythe ont vaincu les forces du bien, et où le Grand Cthulhu et sa cour règnent sur la Terre.

Ou peut-être vivront-ils pendant des années dans l'illusion d'avoir regagné leur monde d'origine, pour s'apercevoir un jour, au vu de quelque détail insignifiant, qu'ils se sont terriblement trompés. Quoi qu'il en soit, cette aventure est à présent terminée... A vous de leur proposer de nouvelles énigmes !

CARACTERISTIQUES DES PERSONNAGES NON-JOUEURS

Nombre des personnages décrits ci-après ont participé à la Première Guerre mondiale, et leur Santé Mentale s'en ressent encore.

LE PROFESSEUR MOE

Vieux mathématicien et célèbre mystique originaire de Stockholm, il en sait plus long sur la nature du Temps et le Mythe de Cthulhu qu'il ne le souhaiterait parfois. Soucieux d'achever ses travaux avant de mourir – il est atteint d'une grave maladie héréditaire – il se tient à l'écart de l'enquête et de tout ce qui pourrait avoir un lien avec le Mythe.

FOR 6	CON 4	TAI 12	INT 19	POU 18
DEX 11	EDU 21	APP 11	SAN 65	PdV 8

Bonus aux Dommages : 0
Armes : Néant
Compétences : Hypnose 80 %, Mathématiques 90 %, Mythe de Cthulhu 21 %, Occultisme 77 % (libre à vous d'attribuer à ce personnage de forts indices de compétences dans d'autres disciplines intellectuelles).

HANS (DÉBILE PROFOND)

Ses pouvoirs psychiques sont inversement proportionnels à son intelligence. Il parle un suédois hésitant et ne possède aucune compétence.

FOR 11	CON 5	TAI 12	INT 3	POU 18
DEX 4	APP 5	EDU 2	SAN 99	PdV 9

Bonus aux Dommages : 0
Armes : Néant

OBADIAH POLKINGTON

Homme de loi cupide qui ne rate aucune des bonnes affaires qui peuvent se présenter à Barrow. Il assume les fonctions de Coroner et de Juge de Paix, mais fait toujours passer les affaires avant la loi.

FOR 12	CON 16	TAI 9	INT 14	POU 11
DEX 13	APP 9	EDU 14	SAN 40	PdV 13

Bonus aux Dommages : 0
Armes : Néant
Compétences : Baratin 25 %, Discussion 45 %, Droit 35 %, Eloquence 22 %, Lire/Ecrire Latin 15 %, Marchandage 35 %.
Matériel : Gros traités de droit

GLADYS JONES :

Jeune veuve égarée par le chagrin, et extrêmement bavarde.

FOR 11	CON 15	TAI 7	INT 9	POU 15
DEX 13	APP 11	EDU 8	SAN 28	PdV 11

Bonus aux Dommages : 0
Armes : Néant
Compétences : Attirer l'Attention 50 %, Baratin 45 %.

LE DOCTEUR GARDEN (CHIRURGIEN ET PATHOLOGISTE)

FOR 12	CON 13	TAI 11	INT 15	POU 12
DEX 14	APP 14	EDU 17	SAN 51	PdV 12

Bonus aux Dommages : 0
Armes : Néant
Compétences : Botanique 18 %, Chimie 28 %, Diagnostiquer Maladie 34 %, Pharmacologie 41 %, Premiers Soins 62 %, Psychanalyse 17 %, Psychologie 11 %, Soigner Empoisonnement 18 %, Soigner Maladie 31 %, Zoologie 41 %.
Matériel : Trousse médicale, matériel hospitalier.

LE CAPITAINE JONAS ENTWHISTLE

Marin courageux, âgé de 65 ans, unijambiste (il a été amputé après être tombé dans la chaudière d'un homardier alors qu'il fêtait la fin de la Guerre de Boers), grand amateur de pipes, d'alcool et de jolies femmes (il a parfois même la main baladeuse).

FOR 17	CON 16	TAI 17	INT 11	POU 14
DEX 12	APP 14	EDU 7	SAN 43*	PdV 17

*Affaiblie par d'occasionnelles hallucinations éthyliques

Armes : Coup de Poing 65 %, dommages 1D3+1D6
Coup de tête 45 %, dommages 1D4+1D6
Epissoir (utilisé comme couteau) 55 %, dommages 1D6
Compétences : Astronomie 10 %, Connaissance de la Mer 75 %, Canotage 35 %, Maniement de Bateaux à Vapeur 55 %, Marchandage 55 %, Navigation 53 %, Plongée 25 %.
Matériel : le Gem (remorqueur à vapeur), stock de biscuits de marin et solides réserves de gin, de whisky, de cognac et de schnaps

"K"

Chef des services de renseignement de la Royal Navy, personnage énigmatique qui parle peu mais écoute beaucoup.

FOR 12	CON 15	TAI 15	INT 18	POU 18
DEX 14	APP 11	EDU 16	SAN 55	PdV 15

Bonus aux Dommages : +1D4
Armes : Revolver Weblet cal. 45, 55 %, dommages 1D10+2
Compétences : Anthropologie 18 %, Assumer Responsabilités 70 %, Bibliothèque 54 %, Crédit 80 %, Connaissance de la Mer 72 %, Discussion 22 %, Droit 33 % , Ecouter 55 %, Fermer les Yeux sur les Irrégularités 83 %, Histoire 48 %, Linguistique 35 %, Mythe de Cthulhu 04 %, Occultisme 18 %, Parler Allemand 68 %, Parler Français 55 %, Parler Russe 41 %, Psychologie 65 %, Trouver Objet Caché 45 %.
Matériel : Toujours escorté par deux Marines en civil (voir caractéristiques du "Marine Type" page suivante) armés de revolvers cal. 45 et possédant un indice de 70 % dans toutes les compétences de combat à mains nues.

LE CAPITAINE DE REGATE EDWARD NILES
(AGENT DE LA ROYAL NAVY)

Officier de carrière consciencieux et patriote, prêt à tout pour servir la Couronne et l'Empire Britannique. On lui a confié la responsabilité d'un projet important, et il n'a pas l'intention de décevoir ses supérieurs.

FOR 16	CON 15	TAI 13	INT 13	POU 16
DEX 14	APP 15	EDU 15	SAN 71	PdV 14

Bonus aux Dommages : +1D4
Armes : Revolver Webley cal. 45, 55 %, dommages 1D10+2
Carabine Lee-Enfield à canon court 35 %, dommages 2D6+3
Compétences : Astronomie 10 %, Baratin 25 %, Chimie 24 %, Conduire Automobile 36 %, Connaissance de la Mer 50 %, Dessiner Carte 38 %, Droit Militaire 20 %, Electricité 32 %, Esquive 36 %, Marchandage 30 %, Mécanique 35 %, Navigation 28 %, Photographie 25 %, Plongée 45 %.

LE LIEUTENANT PETER DAVENISH
(AGENT DE LA ROYAL NAVY)

Cet ingénieur très extraverti ne manque pas de faire des avances à toutes les femmes de l'équipe. En l'absence de Niles, c'est lui qui dirige *HMS Selene*.

FOR 15	CON 15	TAI 15	INT 13	POU 16
DEX 14	APP 15	EDU 15	SAN 71	PdV 15

Bonus aux Dommages : +1D4
Armes : Revolver Webley cal. 45, 55 %, dommages 1D10+2
Carabine Lee-Enfield à canon court 35 %, dommages 2D6+3
Compétences : Baratin 55 %, Chimie 20 %, Conduire Automobile 39 %, Connaissance de la Mer 30 %, Dessiner Carte 38 %, Droit Militaire 15 %, Electricité 35 %, Esquive 30 %, Marchandage 30 %, Mécanique 75 %, Navigation 18 %, Photographie 35 %, Physique 20 %, Plongée 35 %.

LE LIEUTENANT PETER WILLIAMS
(AGENT DE LA ROYAL NAVY).

Excellent chirurgien militaire, il est lui aussi très dévoué à l'Empire Britannique; c'est un ancien demi de mêlée et une autorité en matière de traitement des troubles entraînés par la plongée en eaux profondes.

FOR 17	CON 16	TAI 13	INT 13	POU 11
DEX 15	APP 15	EDU 17	SAN 51	PdV 15

Bonus aux Dommages : +1D4
Armes : Revolver Webley cal. 45, 23 %, dommages 1D10+2
Coup de Poing 85 %, dommages 1D3+1D4
Coup de pied 35 %, dommages 1D6+1D4

Compétences : Botanique 23 %, Chimie 35 %, Diagnostiquer Maladie 45 %, Pharmacologie 39 %, Plongée 47 %, Premiers Soins 75 %, Psychanalyse 23 %, Psychologie 20 %, Soigner Empoisonnement 40 %, Soigner Maladie 33 %, Zoologie 22 %.
Matériel : Trousse médicale

LE LIEUTENANT CHRISTOPHER WATSON
(AGENT DE LA ROYAL NAVY)

Cet ingénieur électricien a fait un heureux mariage et ne cesse de parler de sa femme et de ses enfants.

FOR 15	CON 15	TAI 15	INT 13	POU 16
DEX 14	APP 15	EDU 15	SAN 71	PdV 14

Bonus aux Dommages : +1D4

LE QUARTIER-MAITRE JACK PHILIPS
(AGENT DE LA ROYAL NAVY)

C'est le mécanicien de l'expédition. Il passe son temps à siffloter (faux) en travaillant.

FOR 16	CON 17	TAI 10	INT 16	POU 13
DEX 13	APP 13	EDU 13	SAN 61	PdV 14

Bonus aux Dommages : +1D4
Armes : Revolver Webley cal. 45, 35 %, dommages 1D10+2
Carabine Lee-Enfield à canon court 15 %, dommages 2D6+3
Compétences : Connaissance de la Mer 45 %, Electricité 35 %,, Mécanique 35 %, Plongée 45 %.

AGENT DE LA ROYAL NAVY TYPE

Tous les marins qui apparaissent dans cette aventure sont hautement qualifiés (on a soigneusement sélectionné le personnel qui devait participer au projet secret).

FOR 16	CON 16	TAI 12	INT 11	POU 12
DEX 12	APP 11	EDU 9	SAN 50	PdV 14

Bonus aux Dommages : +1D4
Armes : Coup de Poing 65 %, dommages 1D3+1D4
Coup de tête 35 %, dommages 1D4+1D4
Coup de pied 55 %, dommages 1D6+1D4
Lutte 65 %, dommages spéciaux
Poignard 35 %, dommage 1D4+2
Carabine Lee-Enfield à canon court, dommages 2D6+3
Revolver Webley cal. 45, 25 %, dommages 1D10+2
Compétences : Camouflage 45 %, Discrétion 45 %, Ecouter 35 %, Lancer 45 %, Nager 40 %, Plongée 20 %, Sauter 45 %, Se Cacher 25 %, Suivre Piste 25 %, Trouver Objet Caché 35 %.

LE LIEUTENANT GEOFFREY HULL (ROYAL MARINE)

C'est le chef du contingent de Royal Marines affecté à la base *HMS Selene*; il a une parfaite connaissance des explosifs et une véritable obsession de l'ordre et de la propreté.

FOR 17	CON 17	TAI 15	INT 14	POU 13
DEX 14	APP 12	EDU 11	SAN 35	PdV 17

Bonus aux Dommages : +1D4
Armes : Coup de Poing 85 %, dommages 1D3+1D4
Coup de tête 25 %, dommages 1D4+1D4
Coup de Pied 45 %, dommages 1D6+1D4
Lutte 55 %, dommages spéciaux
Poignard 55 %, dommages 1D4+2
Carabine Lee-Enfield à canon court 40 %, dommages 2D6+3
Revolver Webley cal. 45, 40 %, dommages 1D10+2
Compétences : Camouflage 45 %, Chimie 65 %, Discrétion 45 %, Ecouter 35 %, Electricité 35 %, Lancer 45 %, Mécanique 25 %, Nager 40 %, Plongée 20%, Sauter 45 %, Se Cacher 25 %, Suivre Piste 25 %, Trouver Objet Caché 35 %.
Matériel : Caisse contenant amorces, détonateurs, etc...

LE SERGENT THOMAS NELSON (ROYAL MARINE)

FOR 17	CON 17	TAI 15	INT 12	POU 12
DEX 13	APP 11	EDU 11	SAN 55	PdV 17

Bonus aux Dommages : +1D4
Armes : Coup de Poing 85 %, dommages 1D3+1D4
Coup de Tête 25 %, dommages 1D4+1D4
Coup de Pied 45 %, dommages 1D6+1D4
Lutte 55 %, dommages spéciaux
Poignard 55 %, dommages 1D4+2
Carabine Lee-Enfield à canon court 65 %, dommages 2D6+3
Revolver Webley cal. 45, 40 %, dommages 1D10+2

NOTES ET REMERCIEMENTS DE L'AUTEUR

Cette aventure a été créée sur trois ans, au cours desquels elle a subi de nombreuses modifications. Par leur aide, leurs conseils et leurs encouragements, de nombreux collaborateurs m'ont aidé à mener à bien ce projet; je tiens en particulier à remercier les personnes suivantes :

Sandy Petersen, qui m'a fourni nombre d'informations permettant de dépeindre l'univers dans lequel évolue la future Grande Race de Yith, en puisant dans divers articles parus dans le fanzine *Dagon*, et qui a eu la gentillesse de corriger les incohérences de mes premiers jets.

Marc Gascoigne et Jon Sutherland, anciens collaborateurs de *Games Workshop*, qui m'ont persuadé d'écrire l'ébauche de ce long scénario et ont ensuite passé des heures à en corriger les erreurs.

Carl Ford (de *Dagon*), pour ses encouragements et ses précieux conseils.

Différents participants au salon du jeu 1987 de Koancon, au World Science Fiction Convention de 1987, et au Gamesfair de 1988, qui ont au total passé près de 150 heures à tester ce scénario (j'espère qu'ils y auront pris autant de plaisir que moi à l'écrire).

La Royal Navy Historical Library, pour ses précieux renseignements concernant les bases et les bâtiments de la marine dans les années vingt.

Ma mère, qui bien que n'ayant aucun intérêt particulier pour les jeux, a lu et relu plusieurs versions de cette aventure, et que je tiens à remercier pour son aide et ses encouragements.

Le titre original de ce scénario (Bad Moon Rising) a été inspiré par une chanson de Credence Clearwater Revival et par une série de nouvelles publiées par Thomas M. Disch. J'avais déjà utilisé ce titre pour une aventure de *Traveller* (sans rapport avec ce scénario) parue dans le fanzine *Trollcruscher*.

De nombreux ouvrages m'ont également servi de sources d'inspiration ou de renseignements :

Seeking The Mythical Future (une nouvelle de Trevor Hoyle); *The Mystery In The Navy* et *Mystery Under The Sea* (romans de Kenneth Robeson mettant en scène Doc Savage); *An Experiment With Time* (de J. W. Dunne); *Dans l'abîme Du Temps* (de H. P. Lovecraft); *L'Ombre Venue De l'Espace* (H. P. Lovecraft & Derleth); *The Small Betraying Detail* (Brian W. Aldiss); *La Machine à Explorer Le Temps* (H. G. Wells); *La Maison Au Bord Du Monde* (William Hope Hodgeson); *Tau Zero* (Poul Anderson); *Anita* et *Pavane* (Keith Roberts); *Dr W.G. Grace's Last Case* (William Rushton); *After Man* (Dougal Dixon); *Green And Pleasant Land* (publié par Peter Tamlyn); et divers articles parus dans *White Dwarf* et *Dagon*.

Compétences : Camouflage 40 %, Discrétion 45 %, Droit Militaire 20 %, Ecouter 35 %, Lancer 45 %, Marchandage 30 %, Nager 40 %, Plongée 20 %, Premiers Soins 44 %, Sauter 45 %, Se Cacher 25 %, Suivre Piste 25 %, Trouver Objet Caché 35 %.

ROYAL MARINE TYPE

Tous les Royal Marines qui interviennent dans cette aventure appartiennent à des sections d'élite et ont été spécialement sélectionnés pour participer au projet secret. Quatre caporaux de ce corps d'armée sont constamment présents dans HMS Selene.

FOR 17	CON 17	TAI 15	INT 11	POU 10
DEX 14	APP 10	EDU 9	SAN 45	PdV 17

Bonus aux Dommages : +1D4
Armes : Coup de Poing 85 %, dommages 1D3+1D4
Coup de Tête 25 %, dommages 1D4+1D4
Coup de Pied 45 %, dommages 1D6+1D4
Lutte 55 %, dommages spécial
Poignard 55 %, dommages 1D4+2
Carabine Lee-Enfield à canon court 65 %, dommages 2D6+3
Revolver Webley cal. 45, 40 %, dommages 1D10+2.
Compétences : Camouflage 45 %, Discrétion 45 %, Ecouter 35 %, Lancer 45 %, Nager 40 %, Plongée 20 %, Sauter 45 %, Se Cacher 25 %, Suivre Piste 25 %, Trouver Objet Caché 35 %.

GUERRIER DE LA GRANDE RACE

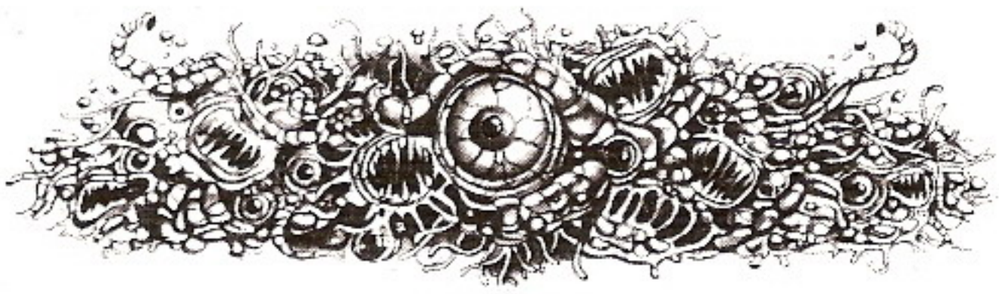
FOR 55	CON 35	TAI 59	INT 21	POU 14
DEX 14	Déplacement 7		PdV 47	

Bonus aux Dommages : +6D6
Armes : Pinces 55 %, dommages 1D6+6D6
Pistolet Anti-organique 60 %, dommages 1D10 et plus (les dommages causés par cette arme sont les mêmes que pour un foudroyeur, mais ils n'affectent que les êtres vivants – voir chapitre intitulé "Le Retour De La Grande Race").
Grenades Sphériques 55 %, dommages 5D6 dans un rayon de 3 mètres.
Armure : 8 points de peau
Sorts : Néant
Perte de Points de SAN : 0/1D6

CHIEN DE TINDALOS

FOR 17	CON 33	TAI 17	INT 19	POU 28
DEX 10	Déplacement 6/40 en volant			PdV 25

Bonus aux Dommages : +1D6
Armes : Griffes 90 %, dommages 1D6 + 1D6 + sécrétion empoisonnée
Langue 90 %, dommages 1D3 points de POU
Armure : 2 points de peau. Régénère 4 PdV par round. Vulnérable aux seules armes magiques.
Sorts : Appeler Yog-Sothot, Griffe de Nyogtha
Perte de points de SAN : 1D3/1D20.



Les Annexes

TABLE DES MATIERES DES ANNEXES

Pour vous servir des annexes en évitant d'abimer votre livre, il vous suffit de les photocopier.

Calendriers Annuels.....150-152

L'Œuf Du Serpent
A. Lettre (manuscrite) de José Green aux investigateurs.....153
B. Résultat des recherches sur la Beasley Mining Co.....154
C. Background : Glossaire d'argot et de jargon minier.....154
D. Résultat des recherches sur le carnet de Crawford.....155
E. Plan : les bureaux de la Beasley Mining Co.....156
F. Illustration : la fresque mutilée.....156
G. Carte : Le site troglodytique de Gila.....157
H. Plan : Le Grand Filon.....157

L'Eau Qui Dort
A. Télégramme du Professeur Brodsky.....158
B. L'inscription sur la plaque de fer.....158
C. Lettre (manuscrite) de Philippa Davies.....158
D. Lettre (manuscrite) de Victor Davies.....159
E. Lettre (manuscrite) de D. Curwen.....159
F. Croquis du domaine de Rosethorne.....160

Dites-Moi, Auriez-vous Vu le Signe Jaune?
A. Résultat des recherches sur la tradition de Mardi Gras ...160
B. Carte : La Nouvelle-Orléans.....161
C. Illustration : Le Signe Jaune.....161

Les Ténèbres Qui tuent
A. Coupure de journal :
Sept policiers abattus, plusieurs autres blessés.....162
B. Coupure de journal :
Des menaces de mort qui déroutent la police.....162
C. Coupure de journal : Démenti.....162
D. Illustration : L'un des talismans.....162
E. Coupure de journal :
Un marchand d'objets d'art sauvagement assassiné.....162
F. Coupure de journal :
Suicide d'un membre présumé du Gang Rouge.....163
G. Lettre (manuscrite) de Miss Millen.....163

Le Dieu Blême
A. Coupure de journal : Un touriste de marque retrouvé mort dans le kiosque à musique.....163
B. Illustration : Larve dans une éprouvette.....163
C. Résultat des recherches sur le carnet de Cabot-Jenkins.....164

La Lune Maléfique
A. Coupure de journal : Mort de deux plongeurs.....165
B. Télégramme du Professeur Moe.....165
C. Carte Côtière du Lancashire et du Cumberland.....165
D. Illustration : La combinaison de plongée Modèle XI.....166
E. Plan : Le camp de base.....166
F. La transcription des inscriptions mystérieuses.....166

Fiche de personnage.....167-168

Comment utiliser les calendriers annuels ?

Trouvez l'année que vous recherchez dans l'index page 150 ; le chiffre indiqué à droite correspond au calendrier à utiliser.

En 1752, l'Angleterre et ses colonies ont adopté le calendrier grégorien, ce qui explique le curieux mois de septembre du calendrier N° 15. Avant cette date, tous les pays d'Europe utilisaient le calendrier introduit par Jules César en 46 avant J.C. (système assez malcommode que certaines nations ont continué d'employer jusqu'au XIXème siècle).

Pour déterminer les dates antérieures à 1610, sachez que dans le calendrier julien, les années bissextiles reviennent tous les quatre ans. Le calendrier grégorien fonctionne de même, à ceci près que les années marquant un changement de siècle et qui ne sont pas divisibles par 400 ne sont jamais bissextiles (ainsi 1900 ne fut pas une année bissextile alors que 2000 le sera).

INDEX

1610.....2	1700.....9	1790.....6	1880....12	1970.....5
1611.....3	1701.....4	1791.....7	1881.....7	1971.....6
1612....11	1702.....5	1792.....8	1882.....1	1972....14
1613.....5	1703.....6	1793.....3	1883.....2	1973.....2
1614.....6	1704....14	1794.....4	1884....10	1974.....3
1615.....1	1705.....2	1795.....5	1885.....5	1975.....4
1616.....9	1706.....3	1796....13	1886.....6	1976....12
1617.....4	1707.....4	1797.....1	1887.....7	1977.....7
1618.....5	1708....12	1798.....2	1888.....8	1978.....1
1619.....6	1709.....7	1799.....3	1889.....3	1979.....2
1620....14	1710.....1	1800.....4	1890.....4	1980....10
1621.....2	1711.....2	1801.....5	1891.....5	1981.....5
1622.....3	1712....10	1802.....6	1892....13	1982.....6
1623.....4	1713.....5	1803.....7	1893.....1	1983.....7
1624....12	1714.....6	1804.....8	1894.....2	1984.....8
1625.....7	1715.....7	1805.....3	1895.....3	1985.....3
1626.....1	1716.....8	1806.....4	1896....11	1986.....4
1627.....2	1717.....3	1807.....5	1897.....6	1987.....5
1628....10	1718.....4	1808....13	1898.....7	1988....13
1629.....5	1719.....5	1809.....1	1899.....1	1989.....1
1630.....6	1720.....9	1810.....2	1900.....2	1990.....2
1631.....7	1721.....1	1811.....3	1901.....3	1991.....3
1632.....8	1722.....2	1812....11	1902.....4	1992....11
1633.....3	1723.....3	1813.....6	1903.....5	1993.....6
1634.....4	1724....11	1814.....7	1904....13	1994.....7
1635.....5	1725.....6	1815.....1	1905.....1	1995.....1
1636....13	1726.....7	1816.....9	1906.....2	1996.....9
1637.....1	1727.....1	1817.....4	1907.....3	1997.....4
1638.....2	1728.....9	1818.....5	1908....11	1998.....5
1639.....3	1729.....4	1819.....6	1909.....6	1999.....6
1640....11	1730.....5	1820....14	1910.....7	2000....14
1641.....6	1731.....6	1821.....2	1911.....1	2001.....2
1642.....7	1732....14	1822.....3	1912.....9	2002.....3
1643.....1	1733.....2	1823.....4	1913.....4	2003.....4
1644.....9	1734.....3	1824....12	1914.....5	2004....12
1645.....4	1735.....4	1825.....7	1915.....6	2005.....7
1646.....5	1736....12	1826.....1	1916....14	2006.....1
1647.....6	1737.....7	1827.....2	1917.....2	2007.....2
1648....14	1738.....1	1828....10	1918.....3	2008....10
1649.....2	1739.....2	1829.....5	1919.....4	2009.....5
1650.....3	1740....10	1830.....6	1920....12	2010.....6
1651.....4	1741.....5	1831.....7	1921.....7	2011.....7
1652....12	1742.....6	1832.....8	1922.....1	2012.....8
1653.....7	1743.....7	1833.....3	1923.....2	2013.....3
1654.....1	1744.....8	1834.....4	1924....10	2014.....4
1655.....2	1745.....3	1835.....5	1925.....5	2015.....5
1656....10	1746.....4	1836....13	1926.....6	2016....13
1657.....5	1747.....5	1837.....1	1927.....7	2017.....1
1658.....6	1748....13	1838.....2	1928.....8	2018.....2
1659.....7	1749.....1	1839.....3	1929.....3	2019.....3
1660.....8	1750.....2	1840....11	1930.....4	2020....11
1661.....3	1751.....3	1841.....6	1931.....5	2021.....6
1662.....4	1752....15	1842.....7	1932....13	2022.....7
1663.....5	1753.....2	1843.....1	1933.....1	2023.....1
1664....13	1754.....3	1844.....9	1934.....2	2024.....9
1665.....1	1755.....4	1845.....4	1935.....3	2025.....4
1666.....2	1756....12	1846.....5	1936....11	2026.....5
1667.....3	1757.....7	1847.....6	1937.....6	2027.....6
1668....11	1758.....1	1848....14	1938.....7	2028....14
1669.....6	1759.....2	1849.....2	1939.....1	2029.....2
1670.....7	1760....10	1850.....3	1940.....9	2030.....3
1671.....1	1761.....5	1851.....4	1941.....4	2031.....4
1672.....9	1762.....6	1852....12	1942.....5	2032....12
1673.....4	1763.....7	1853.....7	1943.....6	2033.....7
1674.....5	1764.....8	1854.....1	1944....14	2034.....1
1675.....6	1765.....3	1855.....2	1945.....2	2035.....2
1676....14	1766.....4	1856....10	1946.....3	2036....10
1677.....2	1767.....5	1857.....5	1947.....4	2037.....5
1678.....3	1768....13	1858.....6	1948....12	2038.....6
1679.....4	1769.....1	1859.....7	1949.....7	2039.....7
1680....12	1770.....2	1860.....8	1950.....1	2040.....8
1681.....7	1771.....3	1861.....3	1951.....2	2041.....3
1682.....1	1772....11	1862.....4	1952....10	2042.....4
1683.....2	1773.....6	1863.....5	1953.....5	2043.....5
1684....10	1774.....7	1864....13	1954.....6	2044....13
1685.....5	1775.....1	1865.....1	1955.....7	2045.....1
1686.....6	1776.....9	1866.....2	1956.....8	2046.....2
1687.....7	1777.....4	1867.....3	1957.....3	2047.....3
1688.....8	1778.....5	1868....11	1958.....4	2048....11
1689.....3	1779.....6	1869.....6	1959.....5	2049.....6
1690.....4	1780....14	1870.....7	1960....13	2050.....7
1691.....5	1781.....2	1871.....1	1961.....1	2051.....1
1692....13	1782.....3	1872.....9	1962.....2	2052.....9
1693.....1	1783.....4	1873.....4	1963.....3	2053.....4
1694.....2	1784....12	1874.....5	1964....11	2054.....5
1695.....3	1785.....7	1875.....6	1965.....6	2055.....6
1696....11	1786.....1	1876....14	1966.....7	2056....14
1697.....6	1787.....2	1877.....2	1967.....1	2057.....2
1698.....7	1788....10	1878.....3	1968.....9	2058.....3
1699.....1	1789.....5	1879.....4	1969.....4	2059.....4
				2060....12
				2061.....7
				2062.....1
				2063.....2
				2064....10
				2065.....5
				2066.....6
				2067.....7
				2068.....8
				2069.....3
				2070.....4
				2071.....5
				2072....13
				2073.....1
				2074.....2
				2075.....3
				2076....11
				2077.....6
				2078.....7
				2079.....1
				2080.....9

Calendriers Annuels
1610 - 2080

1

JANVIER

D	L	M	M	J	V	S
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

FEVRIER

D	L	M	M	J	V	S
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28				

MARS

D	L	M	M	J	V	S
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

AVRIL

D	L	M	M	J	V	S
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30						

MAI

D	L	M	M	J	V	S
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

JUIN

D	L	M	M	J	V	S
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

JUILLET

D	L	M	M	J	V	S
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

AOUT

D	L	M	M	J	V	S
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

SEPTEMBRE

D	L	M	M	J	V	S
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

OCTOBRE

D	L	M	M	J	V	S
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

NOVEMBRE

D	L	M	M	J	V	S
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

DECEMBRE

D	L	M	M	J	V	S
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

2

JANVIER

D	L	M	M	J	V	S
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

FEVRIER

D	L	M	M	J	V	S
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28			

MARS

D	L	M	M	J	V	S
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

AVRIL

D	L	M	M	J	V	S
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

MAI

D	L	M	M	J	V	S
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

JUIN

D	L	M	M	J	V	S
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

JUILLET

D	L	M	M	J	V	S
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

AOUT

D	L	M	M	J	V	S
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

SEPTEMBRE

D	L	M	M	J	V	S
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30						

OCTOBRE

D	L	M	M	J	V	S
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

NOVEMBRE

D	L	M	M	J	V	S
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

DECEMBRE

D	L	M	M	J	V	S
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

3

JANVIER

D	L	M	M	J	V	S
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

FEVRIER

D	L	M	M	J	V	S
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28		

MARS

D	L	M	M	J	V	S
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

AVRIL

D	L	M	M	J	V	S
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

MAI

D	L	M	M	J	V	S
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

JUIN

D	L	M	M	J	V	S
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30						

JUILLET

D	L	M	M	J	V	S
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

AOUT

D	L	M	M	J	V	S
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

SEPTEMBRE

D	L	M	M	J	V	S
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

OCTOBRE

D	L	M	M	J	V	S
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

NOVEMBRE

D	L	M	M	J	V	S
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

DECEMBRE

D	L	M	M	J	V	S
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

4

JANVIER

D	L	M	M	J	V	S
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

FEVRIER

D	L	M	M	J	V	S
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	

MARS

D	L	M	M	J	V	S
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

AVRIL

D	L	M	M	J	V	S
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

MAI

D	L	M	M	J	V	S
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

JUIN

D	L	M	M	J	V	S
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

JUILLET

D	L	M	M	J	V	S
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

AOUT

D	L	M	M	J	V	S
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

SEPTEMBRE

D	L	M	M	J	V	S
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

OCTOBRE

D	L	M	M	J	V	S
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

NOVEMBRE

D	L	M	M	J	V	S
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

DECEMBRE

D	L	M	M	J	V	S
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

5

JANVIER

D	L	M	M	J	V	S
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

FEVRIER

D	L	M	M	J	V	S
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28

MARS

D	L	M	M	J	V	S
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

AVRIL

D	L	M	M	J	V	S
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

MAI

D	L	M	M	J	V	S
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

JUIN

D	L	M	M	J	V	S
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

JUILLET

D	L	M	M	J	V	S
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

AOUT

D	L	M	M	J	V	S
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

SEPTEMBRE

D	L	M	M	J	V	S
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

OCTOBRE

D	L	M	M	J	V	S
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

NOVEMBRE

D	L	M	M	J	V	S
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

DECEMBRE

D	L	M	M	J	V	S
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

6

JANVIER

D	L	M	M	J	V	S
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

FEVRIER

D	L	M	M	J	V	S
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28						

MARS

D	L	M	M	J	V	S
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

AVRIL

D	L	M	M	J	V	S
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

MAI

D	L	M	M	J	V	S
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

JUIN

D	L	M	M	J	V	S
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

JUILLET

D	L	M	M	J	V	S
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

AOUT

D	L	M	M	J	V	S
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

SEPTEMBRE

D	L	M	M	J	V	S
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

OCTOBRE

D	L	M	M	J	V	S
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

NOVEMBRE

D	L	M	M	J	V	S
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

DECEMBRE

D	L	M	M	J	V	S
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

7

JANVIER

D	L	M	M	J	V	S
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

FEVRIER

D	L	M	M	J	V	S
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28					

MARS

D	L	M	M	J	V	S
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

AVRIL

D	L	M	M	J	V	S
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

MAI

D	L	M	M	J	V	S
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

JUIN

D	L	M	M	J	V	S
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

JUILLET

D	L	M	M	J	V	S
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

AOUT

D	L	M	M	J	V	S
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

SEPTEMBRE

D	L	M	M	J	V	S
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

OCTOBRE

D	L	M	M	J	V	S
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

NOVEMBRE

D	L	M	M	J	V	S
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

DECEMBRE

D	L	M	M	J	V	S
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

8

JANVIER

D	L	M	M	J	V	S
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

FEVRIER

D	L	M	M	J	V	S
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29			

MARS

D	L	M	M	J	V	S
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

AVRIL

D	L	M	M	J	V	S
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

MAI

D	L	M	M	J	V	S
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

JUIN

D	L	M	M	J	V	S
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30						

JUILLET

D	L	M	M	J	V	S
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

AOUT

D	L	M	M	J	V	S
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

SEPTEMBRE

D	L	M	M	J	V	S
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30						

OCTOBRE

D	L	M	M	J	V	S
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

NOVEMBRE

D	L	M	M	J	V	S
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

DECEMBRE

D	L	M	M	J	V	S
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

9

JANVIER

D	L	M	M	J	V	S
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

FEVRIER

D	L	M	M	J	V	S
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29		

MARS

D	L	M	M	J	V	S
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

AVRIL

D	L	M	M	J	V	S
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

MAI

D	L	M	M	J	V	S
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

JUIN

D	L	M	M	J	V	S
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30						

JUILLET

D	L	M	M	J	V	S
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

AOUT

D	L	M	M	J	V	S
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

SEPTEMBRE

D	L	M	M	J	V	S
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

OCTOBRE

D	L	M	M	J	V	S
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

NOVEMBRE

D	L	M	M	J	V	S
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

DECEMBRE

D	L	M	M	J	V	S
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

10

JANVIER

D	L	M	M	J	V	S
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

FEVRIER

D	L	M	M	J	V	S
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	

MARS

D	L	M	M	J	V	S
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

AVRIL

D	L	M	M	J	V	S
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

MAI

D	L	M	M	J	V	S
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

JUIN

D	L	M	M	J	V	S
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

JUILLET

D	L	M	M	J	V	S
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

AOUT

D	L	M	M	J	V	S
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

SEPTEMBRE

D	L	M	M	J	V	S
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

OCTOBRE

D	L	M	M	J	V	S
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

NOVEMBRE

D	L	M	M	J	V	S
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30						

DECEMBRE

D	L	M	M	J	V	S
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

11

JANVIER

D	L	M	M	J	V	S
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

FEVRIER

D	L	M	M	J	V	S
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29

MARS

D	L	M	M	J	V	S
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

AVRIL

D	L	M	M	J	V	S
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

MAI

D	L	M	M	J	V	S
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

JUIN

D	L	M	M	J	V	S
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

JUILLET

D	L	M	M	J	V	S
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

AOUT

D	L	M	M	J	V	S
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

SEPTEMBRE

D	L	M	M	J	V	S
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

OCTOBRE

D	L	M	M	J	V	S
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

NOVEMBRE

D	L	M	M	J	V	S
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

DECEMBRE

D	L	M	M	J	V	S
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

12

JANVIER

D	L	M	M	J	V	S
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

FEVRIER

D	L	M	M	J	V	S
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29						

MARS

D	L	M	M	J	V	S
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

AVRIL

D	L	M	M	J	V	S
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

MAI

D	L	M	M	J	V	S
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

JUIN

D	L	M	M	J	V	S
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

JUILLET

D	L	M	M	J	V	S
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

AOUT

D	L	M	M	J	V	S
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

SEPTEMBRE

D	L	M	M	J	V	S
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

OCTOBRE

D	L	M	M	J	V	S
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

NOVEMBRE

D	L	M	M	J	V	S
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

DECEMBRE

D	L	M	M	J	V	S
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

13

JANVIER

D	L	M	M	J	V	S
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

FEVRIER

D	L	M	M	J	V	S
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29					

MARS

D	L	M	M	J	V	S
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

AVRIL

D	L	M	M	J	V	S
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

MAI

D	L	M	M	J	V	S
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

JUIN

D	L	M	M	J	V	S
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

JUILLET

D	L	M	M	J	V	S
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

AOUT

D	L	M	M	J	V	S
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

SEPTEMBRE

D	L	M	M	J	V	S
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

OCTOBRE

D	L	M	M	J	V	S
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

NOVEMBRE

D	L	M	M	J	V	S
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

DECEMBRE

D	L	M	M	J	V	S
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

14

JANVIER

D	L	M	M	J	V	S
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

FEVRIER

D	L	M	M	J	V	S
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29				

MARS

D	L	M	M	J	V	S
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

AVRIL

D	L	M	M	J	V	S
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30						

MAI

D	L	M	M	J	V	S
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

JUIN

D	L	M	M	J	V	S
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

JUILLET

D	L	M	M	J	V	S
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

AOUT

D	L	M	M	J	V	S
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

SEPTEMBRE

D	L	M	M	J	V	S
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

OCTOBRE

D	L	M	M	J	V	S
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

NOVEMBRE

D	L	M	M	J	V	S
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

DECEMBRE

D	L	M	M	J	V	S
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

15

JANVIER

D	L	M	M	J	V	S
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

FEVRIER

D	L	M	M	J	V	S
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29

MARS

D	L	M	M	J	V	S
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

AVRIL

D	L	M	M	J	V	S
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

MAI

D	L	M	M	J	V	S
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

JUIN

D	L	M	M	J	V	S
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

JUILLET

D	L	M	M	J	V	S
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

AOUT

D	L	M	M	J	V	S
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

SEPTEMBRE

D	L	M	M	J	V	S
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

OCTOBRE

D	L	M	M	J	V	S
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

NOVEMBRE

D	L	M	M	J	V	S
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

DECEMBRE

D	L	M	M	J	V	S
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

Lettre de José Green

A mon vieil ami,

Il y a longtemps que je te laisse sans nouvelle et je dois reconnaître que je ne suis pas un correspondant bien bavard, mais cette fois, il fallait absolument que je t'écrive. J'ai grand besoin de ton aide.

Depuis le fiasco de Bisbee, je travaille pour le I.W.W. dans le Nouveau-Mexique. Avec un ami très proche, John Thornton, nous nous sommes rendus à Coppertown il y a quelques mois pour répondre à l'appel d'un groupe de mineurs de la Beasley Copper Mining Co. qui cherchait à monter une cellule syndicale.

Comme nous connaissions le travail de la mine, nous nous sommes fait engager sur place. Si je t'écris aujourd'hui, c'est que John a trouvé la mort dans un "accident" la semaine dernière.

Je suis certain que c'est la compagnie minière qui l'a fait assassiner en raison de son activité syndicale, mais j'ai besoin de ton aide pour le prouver. Comme d'habitude, les propriétaires de la mine ont la police locale dans leur poche et il n'y a rien à espérer de ce côté là. Si nous parvenions à prouver que John a bien été assassiné, nous pourrions faire intervenir la police fédérale avec quelqu'espoir d'obtenir justice. Peux-tu nous y aider? Je sais que tu as développé une sorte de don pour découvrir des indices que les autres négligent. Par ailleurs, je réalise parfaitement que cette enquête s'annonce assez terre à terre comparée à celles dont tu as l'habitude.

S'il t'est possible de venir ici, j'espère que tu le feras, sinon pour la modeste somme que nous avons réussi à réunir, du moins en souvenir du bon vieux temps. En tous cas, sois prudent! Coppertown est une petite ville, et ton arrivée n'y passera pas inaperçue. Je ne sais vraiment que te conseiller - le mieux serait peut-être que tu te présentes comme un vagabond qui cherche à se faire embaucher, d'un autre côté tu parviendras sans doute à glaner plus d'informations en te faisant passer pour un homme d'affaire ou un riche touriste. Cela dit, j'ai bien l'impression que les propriétaires de la mine n'ont que faire des investisseurs, et mon idée n'est peut-être pas brillante. Mais tu t'y connais mieux que moi en la matière.

Je suis au Silver Spur Saloon le samedi soir, jour de paye. Sinon, tu peux me trouver chez moi, dans les baraquements ouvriers de la Dame de Cuivre. N'oublie pas que la Beasley Company doit à tout prix ignorer que j'appartiens au I.W.W. Surtout, n'en parle à personne ici. Ils ont découvert la véritable identité de John, mais ça ne veut pas forcément dire qu'ils sachent qui je suis. Par les temps qui courent, nous avons tout intérêt à "marcher à l'ombre"!

En espérant recevoir bientôt de tes nouvelles,

Ton ami, José Green

Résultat des recherches sur la Beasley Mining Co

BEASLEY MINING COMPANY

Siège : 28 Main Street, Coppertown, New Mexico.
Direction : Président Directeur Général : William Beasley; Vice-Président : Edward Beasley.
Dépôt des Statuts : 19 Mai 1912, New Mexico.
Capital : Environ 5 millions de dollars (pas d'actionnaire).
Propriétés : 20 concessions non brevetées, 1 train de laminage, environ 560 acres de terrain sur le versant Nord de la Montagne du Diable, à 8 km de Coppertown, Nouveau-Mexique.
Nouveaux Sites d'Exploitation : Dame de Cuivre, Grand Filon; deux puits inclinés forés dans une zone de résidus porphyriques riches en cuivre.

JARGON ET ARGOT DE LA MINE

L'atmosphère d'une aventure ne vient pas seulement des informations fournies aux joueurs, elle dépend aussi de la manière dont le Gardien campe les personnages secondaires. Ce petit glossaire vous aidera à donner un caractère plus authentique aux dialogues dans lesquels interviennent les mineurs ou les ingénieurs de Coppertown.

Adit : Galerie horizontale creusée dans le roc à partir du flanc d'une montagne.
Berlines : Petits wagonnets utilisés pour remonter le minerai en surface.
Bohunks : Ouvriers originaires de Bohème.
Boisage : Opération consistant à placer un soutènement en bois dans une galerie de mine.
Boomers : Mineurs itinérants qui travaillent sur les derniers filons découverts.
Bourrer : Glisser des bâtons de dynamite dans les cavités forées à cet effet et colmater à l'aide de glaise afin d'augmenter la puissance de l'explosion.
Bure : Puits vertical reliant deux galeries qui ne débouchent pas à l'air libre.
Buzzies : Foreuses spéciales utilisées pour agrandir la zone d'exploitation, ainsi surnommées en raison de leur vrombissement assourdissant.
Calbombe : Lampe à carbure utilisée par les mineurs.
Carottage : Dans l'argot des mineurs, vol de blocs de minerais particulièrement riches en métal.
Carotte : Echantillon de roche cylindrique.
Carottier : Machine permettant de prélever des carottes.
Casques : Ouvriers spécialement entraînés pour la lutte contre le feu.
Chemineaux : Ouvriers qui parcourent les routes à la recherche de travail.
Chevalement : Charpente construite au-dessus d'un puits de mine.
Convoyeur : Appareil servant à évacuer le minerai vers les berlines.
Cousin Jacks : Mineurs originaires de Cornouailles (région d'Angleterre vouée à l'exploitation minière depuis le Moyen Âge).
Croûte : Dans l'argot des mineurs : l'heure du repas de midi.
Dépiler : Abattre les piliers réservés dans une couche exploitée.
Drift : Galerie horizontale creusée à partir du puits.
Drifting : Opération consistant à creuser des drifts à l'aide de foreuses ou d'explosifs.
Etançon : Grosse pièce de bois verticale ou légèrement inclinée destinée à étayer une galerie.
Expertiser : Analyser le minerai de manière à connaître sa teneur en métal.
Galibot : Jeune mineur de moins de 18 ans.
Gangue : Impureté qui entoure le minerai.
Gomme : Surnom de la dynamite.
Groundhog : Mineur de fond.
Hanging : Construction entourant le chevalement.
Haver : Déblayer le minerai abattu.
Haveur : Mineur employé à cette tâche.
Hercheur : Ouvrier qui pousse les berlines.
Highball camp : Chantier où les contremaîtres forcent les cadences.
Jaune : Briseur de grève.
Mange-cailloux : Mineurs spécialisés qui travaillent dans les galeries les plus profondes.
Mineur de jour : Ouvrier qui travaille en surface.
Muck : Minerai brut.
Mucker : Ouvrier qui charge le muck dans les berlines.
Mule : Se dit de toute machine utilisée à poste fixe.
Muletier : Ingénieur travaillant sur une mule.
Plugger : Petite foreuse manuelle.
Porion : Contremaître.
Quadrillage : Terme utilisé lorsqu'on creuse des galeries se coupant à angle droit dans un gros bloc de minerai.
Roche mère : Roche qui renferme le minerai.
Round : Laps de temps séparant deux explosions, au cours duquel on déblaie le minerai, procède au boisage et fore les niches des explosifs qui serviront au deuxième tir de mine.
Scabs : Jaunes, briseurs de grève.
Sèche-linge : Vestiaire où les mineurs se changent en remontant du puits.
Sondeur : Mineur qui manie la foreuse et le treuil.
Spotters : (de l'américain "to spot", ,repérer) Ouvriers qui servent d'indicateurs aux propriétaires de la mine.
Stope : Grosse cavité dont le minerai a été extrait.
Stoper : Foreuses mécaniques utilisées dans les stopes et les bures.
Trackmen : (de l'américain "track", rail) Ouvriers employés à poser les rails des berlines.
Travers-banc : Galerie horizontale creusée dans la roche perpendiculairement aux lignes de niveau des couches.
Trépan : Outil de forage qui attaque le terrain sur tout le fond de la cavité.
Toit : Voûte d'une galerie.
Tortues : Chemineaux qui emportent leur sac de couchage de mine en mine.
Voltigeurs : Mineurs qui creusent les premières galeries sur une concession et passent aussitôt à la suivante.
Walking delegates : Littéralement, "délégués ambulants" se disait des syndicalistes qui allaient de chantiers en chantiers.

LE CARNET DE CRAWFORD

"Suivi les Bs dans une galerie souterraine jusqu'à une salle apparemment située sous le puits. F nous y attendait avec un ouvrier finlandais suppliant, couché à terre pieds et poings liés. Surprise de nous voir arriver, notre victime s'est mise à jurer. E l'a frappée et bâillonnée tandis que W m'expliquait que "ce crétin avait été spécialement "préparé" pour les créatures". Il a ajouté que nous devrions nous reculer et rester parfaitement immobiles lorsqu'apparaîtraient les monstres. Peu après, le premier d'entre eux s'est enfin montré.

Son approche fut annoncée par une bouffée d'air âcre et fétide échappée d'une des galeries, et par une étrange sensation d'engourdissement qui nous a tous laissés incapables du moindre mouvement. Gaz anesthésiant ? W penche pour une sorte d'hypnose.

Le monstre était terrifiant. Enorme, doté de nombreux bras, dépourvu de jambes et d'organes sensitifs visibles. Mode de déplacement reptilien. Penser que de tels mystères demeurent inviolés ! La créature était recouverte de mucosités de couleur claire, luisant à la lueur des torches. Se procurer un échantillon. Appendices octopoïdes capables de manipulations délicates. Couleur : blanc à gris clair, bleu noir au creux des ventouses. Pas de vaisseaux apparents. Le monstre s'est approché du Finlandais, puis de moi. Point commun : nouveaux venus ?

Ressenti une vive douleur cérébrale, ne se rapprochant de rien de connu. W a dit quelque chose que je n'ai pas compris et la désagréable sensation s'est dissipée. La créature a reculé en rampant et W s'est avancé avec un couteau. J'étais toujours incapable de bouger. W a tranché les liens du Finlandais, mais celui-ci est resté immobile.W a demandé à E de le déshabiller, puis tous deux nous ont rejoints.

D'autres créatures ont alors surgi des galeries, certaines plus grandes, d'autres plus petites que la première. Un énorme monstre, d'un bleu argenté teinté de noir semblait les commander. Elles ont formé un cercle autour de l'ouvrier. Difficile de voir la suite de la scène. Libéré de son hébétude, celui-ci a poussé un hurlement.

Les créatures émettaient un bourdonnement sourd. W les surnomme taupes martiennes, parce qu'il pense qu'elles viennent d'une autre planète. Ridicule, comme tout ce qu'il dit !

Pas de ligne mélodique, mais le rythme des bourdonnements varie. Chaque monstre a saisi le corps du Finlandais à l'aide d'un de ses tentacules pour le soulever et le reposer à terre. La victime hurlait de douleur. Les terrifiantes créatures semblaient moduler l'intensité de sa souffrance. Pourquoi ? Difficile de distinguer la suite : une lueur ou une brume verdâtre se dégageait du cercle et envahissait la salle.

Je commençais à ressentir l'effet de leur "fluide". Incroyablement tonique. Rien qu'à l'évoquer, je retrouve mon exaltation du moment. Chaque hurlement faisait de moi un surhomme, incroyablement viril. Impossible qu'il se soit simplement agi d'hypnose, mais je serais bien incapable de déterminer la nature de ce "fluide". Quatre heures ont passé en l'espace d'une seconde !

Les hurlements se sont finalement tus. Les créatures ont reposé la dépouille du Finlandais à terre mais leur mélopée résonnait encore. Hypnotique, exaltante. Elles ont finalement abandonné le cadavre nu sur la pierre et sont réparties comme elles étaient venues. E et deux contremaîtres ont rhabillé le finlandais – où ce qu'il en restait – et évacué sa dépouille. W était satisfait. Il me savait converti. Il nous a guidé le long de la galerie qui mène à sa maison et, une fois arrivés, nous a servi un brandy tout en parlant d'un ton neutre de ses grands projets.

(*Suit un passage très voisin du récit ci-dessus*) La sensation d'engourdissement se dissipe et cette fois, W nous propose de nous avancer pour examiner le corps. Je m'attendais à le découvrir en lambeaux, mais il semble intact. Il porte simplement de nombreuses marques de brûlures circulaires, apparemment aux endroits où les tentacules des monstres s'étaient agrippés. Le visage exprime par contre une horreur indicible. Je m'attarde discrètement et prélève un échantillon de mucosité que je glisse dans une fiole de réactif avant de rattraper les autres.

(*Un autre jour*) Les tests révèlent simplement que les sécrétions des monstres contiennent des substances minérales. Impossible de déterminer si elles sont ou non de nature organique. Il faut dire que la biologie n'est pas mon fort. Ai discuté avec F; comme les Bs, il est persuadé que le pouvoir des créatures est de nature psy. C'est difficile à déterminer. La dernière "cérémonie" semble le confirmer, mais comment le prouver de manière scientifique ? Mes livres ne m'aident guère. De Sartoris me serait peut-être plus utile, si je parviens à mettre la main dessus.

(*La nuit suivante*) Etranges créatures... Que retirent-elles de ces rituels ? Peut-être un sentiment de puissance bien supérieur à celui que nous éprouvons ? Des sensations proches de celles que procure l'opium ? Sans doute quelque chose de bien différent... Si seulement je pouvais faire autopsier les corps ! Mais ce serait bien trop dangereux. Se procurer des traités de médecine ou d'anatomie et exhumer des cadavres ? Ou plus simplement graisser la patte à E pour en obtenir un juste après le sacrifice ?

(*L'après-midi, un autre jour*) Le rituel est toujours le même. Ai maintenant mémorisé le rythme mais pas les paroles. W refuse de me les expliquer, il dit que je finirai par comprendre. La nuit dernière, je suis sûr qu'il psalmodiait avec Eux. Le fluide agit-il mieux ainsi ? F dit que ce sont les monstres qui ont indiqué à W l'emplacement du riche filon de la Dame de Cuivre. Ça fait partie du marché.

(*Une autre nuit*) Une des créatures a littéralement jailli d'une paroi de la galerie. J'ai failli ne pas m'en apercevoir tant cela a été rapide ! La chaleur était étouffante, la pierre est devenue incandescente et elle a fondu. Les tentacules agissaient si vite qu'on ne pouvait les suivre. Ils étalaient la roche liquéfiée de manière à former les parois de la nouvelle galerie. Le rocher avait-il fondu sous l'effet de la chaleur ou d'une étrange réaction chimique ? Encore un mystère ! Un acide ? Et qu'était devenue la masse minérale ? Elle n'était quand même pas partie en fumée ! Les Bs s'en fichent peut-être, mais pas moi !

(*Un autre jour*) Impossible de tirer quoi que ce soit des tests effectués sur les mucosités prélevées.

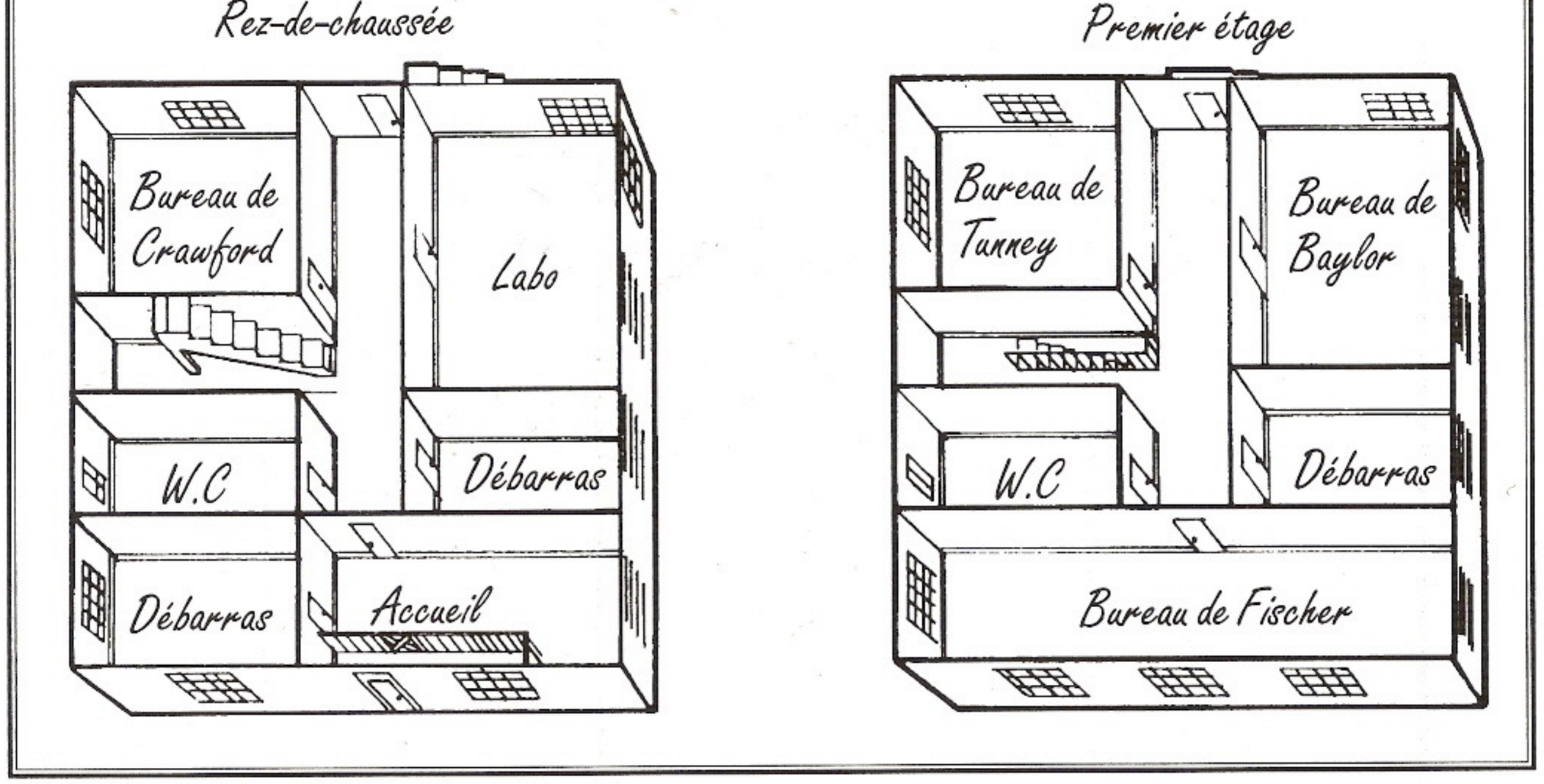
(*Un autre jour*) Certains échantillons de roche laissent penser à une transformation de type ignée, mais l'analyse révèle aussi des altérations aberrantes. Les structures cristallines ont été modifiées d'étrange manière, certainement pas par la seule chaleur. Le résultat est une substance incroyablement résistante, à rapprocher des lames de sabres japonais. Il y a là de quoi faire fortune ! C'est certainement une des clefs de la transmutation. Les Bs pensent avoir une mine de cuivre, mais ils possèdent une véritable mine d'or !

Les monstres utilisent-ils ce matériau pour ériger des monuments ou simplement pour consolider leurs galeries ? Je me demande toujours ce qu'il advient de la masse minérale manquante. Effectué toutes les expériences possibles, sans résultat !

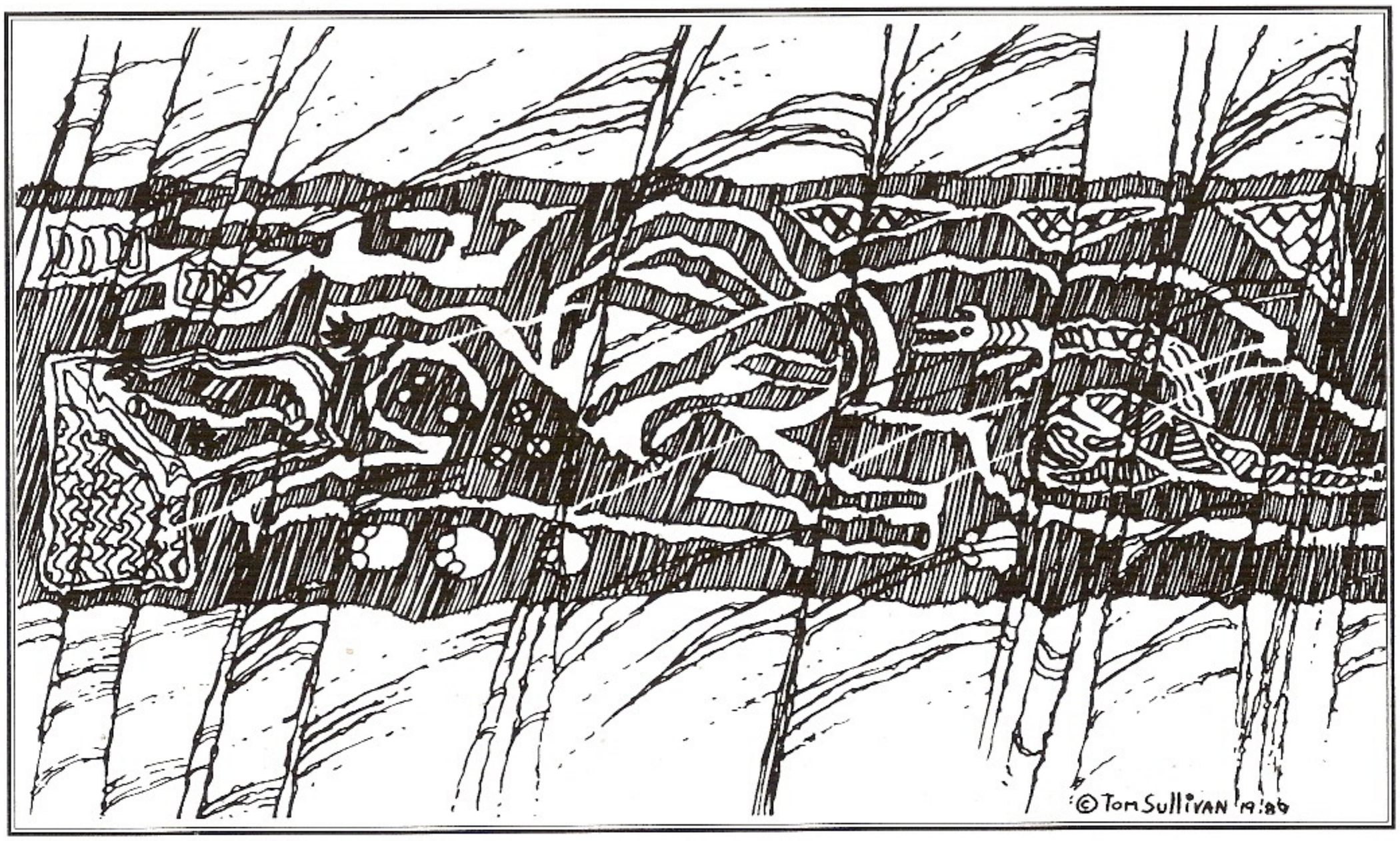
(*Une autre nuit*) Incroyable ! Trois hommes en neuf heures ! Merveilleux sentiment de puissance et de régénération... Partageons-nous leur expérience, ou bien n'en récoltons-nous que les miettes ? Le rythme de leur mélopée s'accélérait jusqu'à la folie, la cacophonie complète. J'en sors épuisé. C'est comme une abominable gueule de bois. J'ai à peine la force d'écrire.

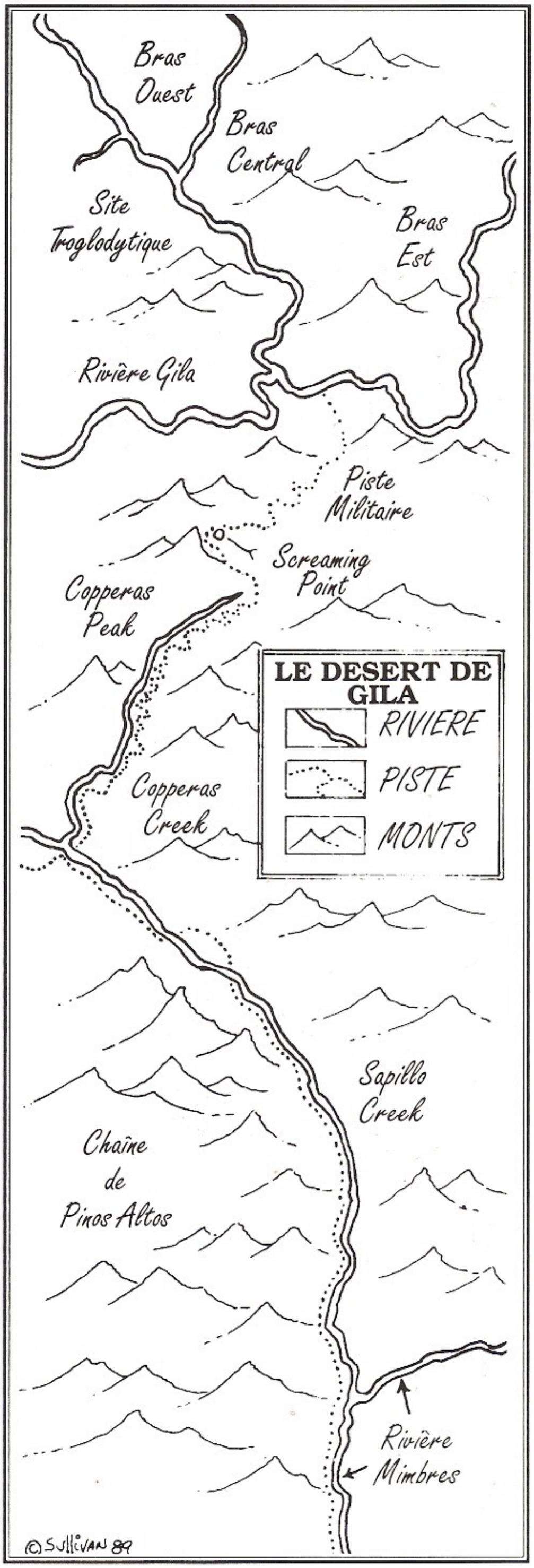
Les créatures sont parties en abandonnant derrière elles cinq sphères blanches. J'ai d'abord pensé qu'il s'agissait de quelque précieux présent, qu'il fallait y voir un symbole.... Mais W nous a dit que nous ne devions en aucun cas les toucher. Il a ajouté que le phénomène s'était déjà produit deux ans auparavant, avec trois sphères seulement. Il avait ordonné à l'un de ses contremaîtres d'en prendre une, mais un monstre avait aussitôt surgi et tué le malheureux".

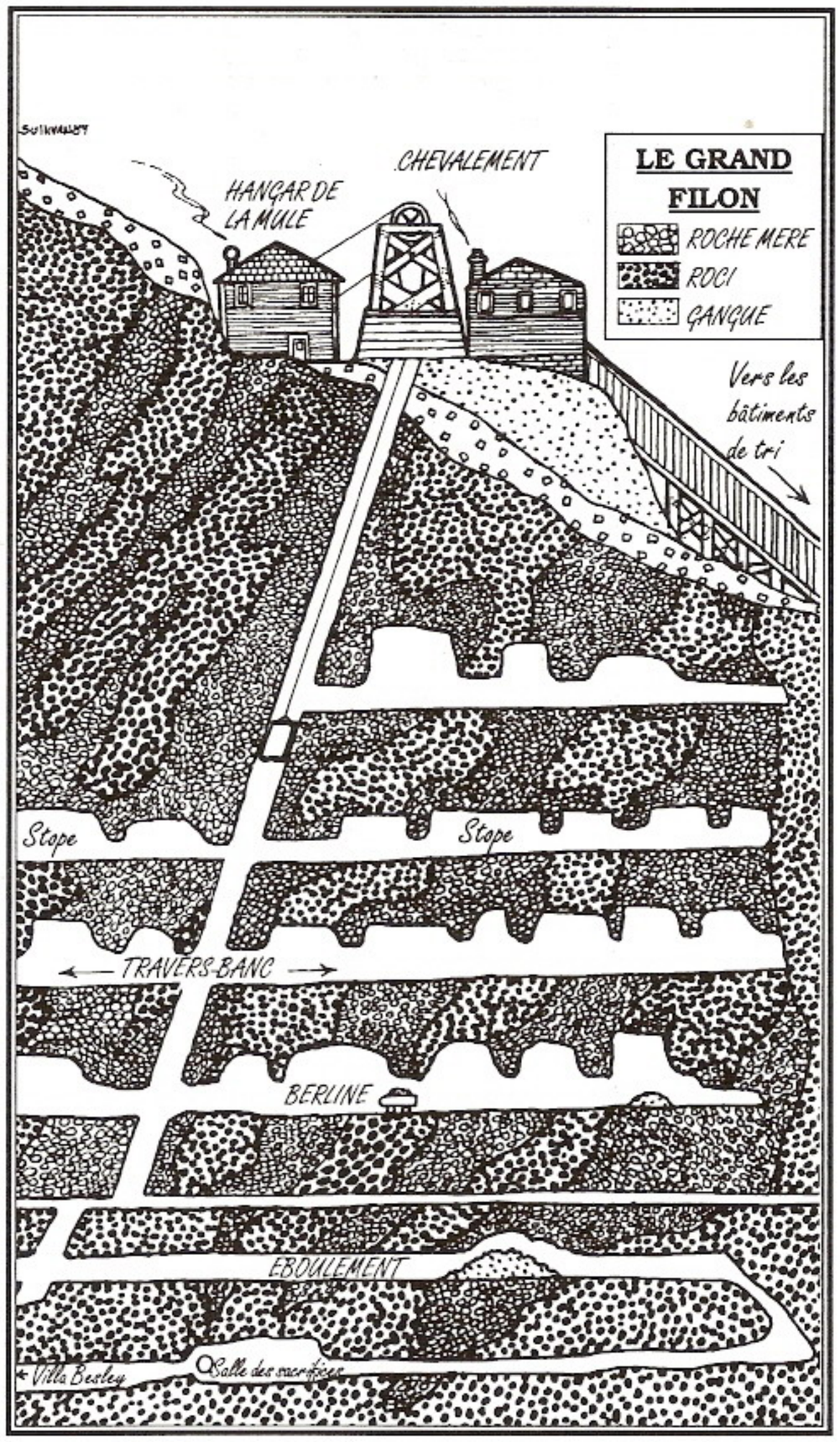
LES BUREAUX DE LA BEASLEY MINING COMPANY



La fresque mutilée




Bras Ouest
Bras Central
Bras Est
Site Troglodytique
Rivière Gila
Piste Militaire
Screaming Point
Copperas Peak
Copperas Creek
Sapillo Creek
Chaîne de Pinos Altos
Rivière Mimbres
LE DESERT DE GILA
RIVIERE
PISTE
MONTS
©SULLIVAN 89


HANGAR DE LA MULE
CHEVALEMENT
LE GRAND FILON
ROCHE MERE
ROCI
GANGUE
Vers les bâtiments de tri
Stope
Stope
TRAVERS-BANC
BERLINE
EBOULEMENT
Villa Besley
Salle des sacrifices

LE TÉLÉGRAMME DE BRODSKY

VEUILLEZ PRENDRE DISPOSITIONS POUR VOYAGE NOUVELLE-ORLEANS STOP CONTACTEZ PROFESSEUR VICTOR DAVIES OU PHILIPPA DAVIES A SUNSET HALL DAVIES LANDING MISSISSIPI STOP VOUS REMETTRONT FRAGMENT VISHAKHAPATNAM QUE VOUS TRANSMETTREZ A GEORGIE BRODSKY MISKATONIC UNIVERSITY STOP AI DEPOSE 600 DOLLARS SUR COMPTE BANCAIRE STOP SOMME DISPONIBLE DES RECEPTION TELEGRAMME CONFIRMANT QUE VOUS ACCEPTEZ CETTE MISSION.

L'INSCRIPTION SUR LA PLAQUE DE FER

Gravé au centre de la plaque, on peut lire :

A la Chair de notre Chair : Lisez ceci une fois et mettez-le ensuite à l'abri des regards. Une Puissance Supérieure permet à vos vieux parents d'écarter la menace de la mort, et ce à un prix qu'ils paieront avec joie car la terre est un lit bien froid. Vous êtes pour l'instant loin d'ici, mais vous reviendrez quand un juste nombre d'années se sera écoulé. Nous vous avons tracé la Voie. Il existe une autre vie, comme vous le découvrirez à votre heure, dans les eaux mortes et l'océan. Nous nous retrouverons un jour.

Une deuxième inscription, en caractères romains celle-ci, entoure la première :

Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh
wgah'nagl fhtagn

S'ils réussissent un jet de Mythe, les investigateurs traduiront sans peine : "Dans sa demeure de R'lyeh, le terrible Cthulhu forme des rêves en attendant"

Les autres recommandations ont disparu, détruites par Nathaly et Patricia à leur retour à Rosethorne Mansion, quelques vingt ans avant le début de cette aventure.

Lettre de Philippa Davies

Cher ami,

Votre visite me remet en mémoire des souvenirs très heureux. Mon père et moi serons enchantés de vous accueillir. N'hésitez pas à rester chez nous aussi longtemps qu'il vous plaira.

Nous finissons d'emballer le Vish. Il sera donc prêt à votre arrivée. Une voiture vous attendra à la gare.

Votre amie
Philippa D.
Sunset Hall, Mississipi.

P.S. Au cas où vous modifieriez vos projets, n'oubliez pas de nous avertir par télégramme, il n'y a pas de téléphone dans la région.

Très cher Monsieur Curwen,

Je suis tout disposé à croire que personne ne me sert avec plus de dévouement que vous (il me semble d'ailleurs vous avoir fourni suffisamment de preuves convaincantes et trébuchantes de ma reconnaissance). Néanmoins, je ne puis que m'élever contre le manque d'audace que trahit votre dernière lettre. Ce satané archevêque n'est ni plus ni moins qu'un imbécile, qui ne devrait pas même avoir le droit d'effleurer le précieux volume qui nous intéresse (ne parlons pas de le posséder!). Si son coeur venait malencontreusement à cesser de battre, seuls ses chiens s'en apercevraient - et encore j'en doute! Ne tergiversez plus. Si les sujets de Sa Majesté concevaient quelque soupçon à votre égard, vous seriez le bienvenu à Sunsett Hall. Rappelez-vous notre vieux mot d'ordre: Saisir le livre quitte à tuer le prêtre! Est-il besoin de vous rappeler ce qui se produirait si vous veniez à oublier cette noble devise?

Votre impatient ami, guidé de
vos pensées et de vos gestes,
V. Davies

P.S. J'ai pris mes dispositions afin de modifier les règles du petit jeu qui nous oppose à notre "mystérieux" adversaire. Nul doute que vous serez agréablement surpris du résultat.

Lettre de D. Curwen

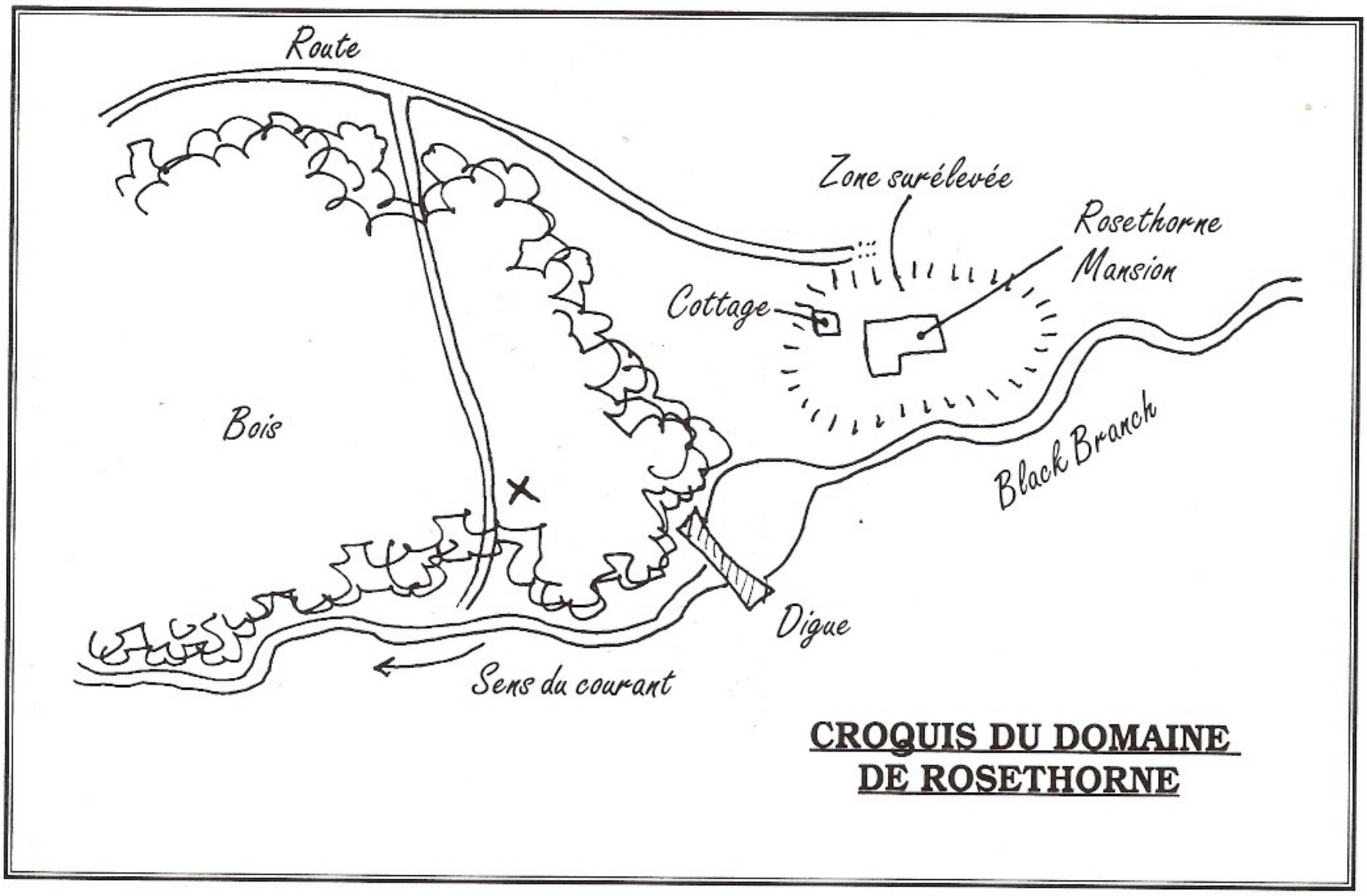
Cher et honorable ami,

C'est avec un grand regret que je me vois contraint de vous informer que l'ouvrage de prix dont vous désiriez faire l'acquisition (réf. Ed. 6 août 1113) vient d'être acheté par votre concurrent. Mais tout n'est peut-être pas perdu. Au prix de risques considérables, j'ai réussi à m'entretenir avec la personne qui s'était chargée de l'opération, un certain Hiram Greene. Il agissait pour le compte de chercheurs dont j'ai fini par lui faire avouer le nom. Ces gentlemen possèdent un cabinet d'avocats à quelques kilomètres de chez vous: il s'agit de MM. Johnson et Leavitt, installés à Biloxi, Mississipi. Ils sont apparemment les principaux agents du véritable acheteur, dont j'ignore encore l'identité. Par malheur, M. Greene nous a quitté avant qu'il soit possible d'en apprendre plus.

En ce qui concerne l'autre ouvrage "peu catholique" (pour reprendre votre heureuse formule), il me paraîtrait regrettable d'utiliser trop hâtivement le poison, sauf en dernier recours. L'ecclésiastique qui le possède actuellement est assez haut placé dans la hiérarchie et son départ pour un monde meilleur ne manquerait pas de donner lieu à une enquête approfondie. Nous devons prendre le temps de nous y préparer.

Votre très dévoué,
Delvin Curwen
12 Greenmidden Lane
London

Lettre de Victor Davies



CROQUIS DU DOMAINE DE ROSETHORNE

LES FESTIVITÉS DE MARDI GRAS

Le calendrier catholique romain est marqué à cette période de l'année par une série de jours fériés débutant le 6 janvier (la douzième nuit après celle de Noël) et se poursuivant jusqu'à Mardi Gras (en anglais Shrove Tuesday, veille du Mercredi des Cendres, qui marque le début du Carême). La date de Mardi Gras est fonction de celle de Pâques, elle-même déterminée par le cycle lunaire et l'équinoxe de printemps. Elle change chaque année, mais reste toujours comprise entre le 6 février et le 6 mars.

Le nom français de "Mardi Gras" vient d'une très ancienne coutume qui voulait que l'on promenât ce jour-là un bœuf gras dans les rues de Paris. Ce sont les colons français qui ont introduit cette tradition en Louisiane; elle est devenue particulièrement populaire à la Nouvelle-Orléans, où, depuis 1830, de grandes festivités sont organisées à cette époque de l'année.

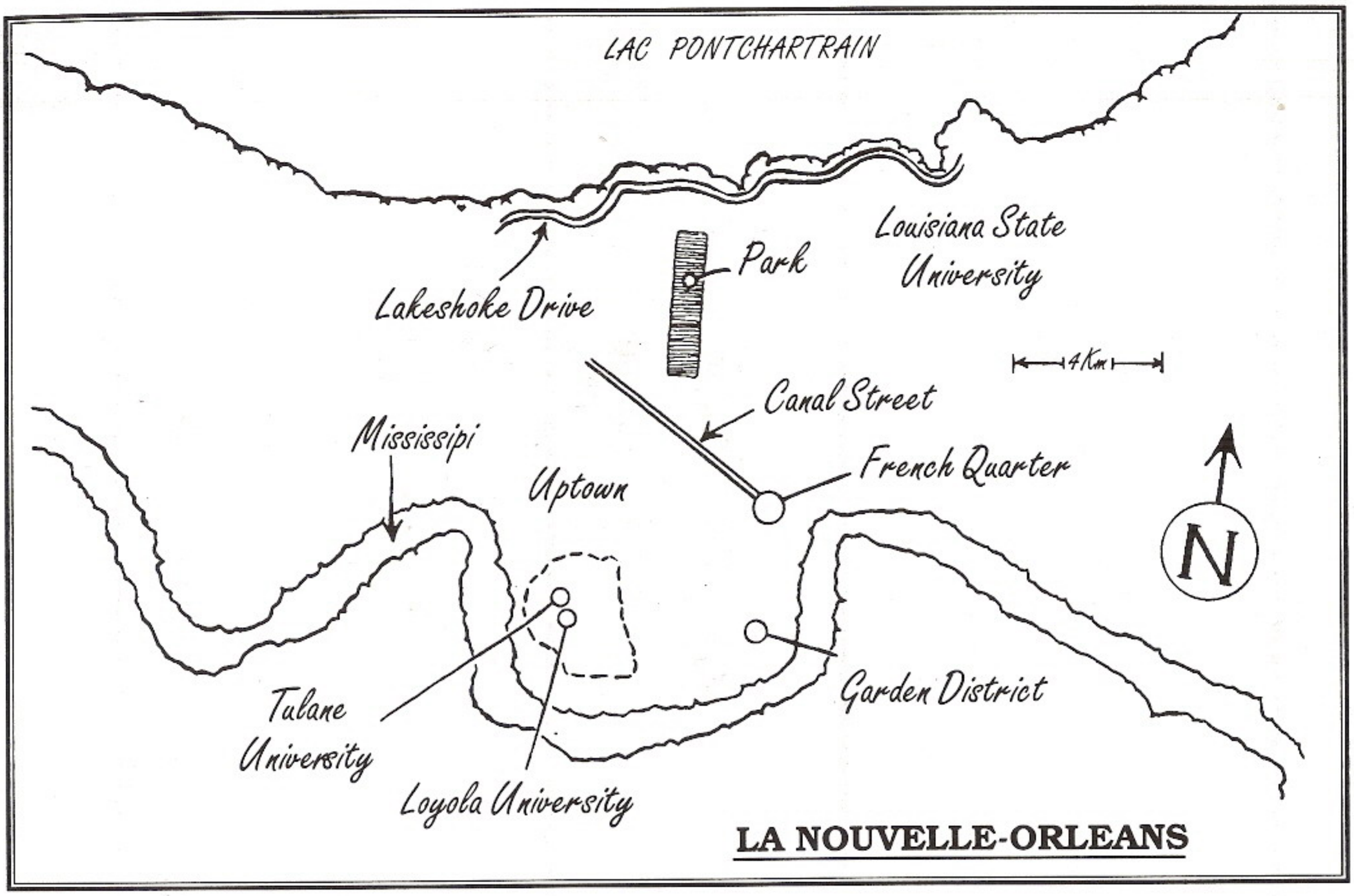
Les réjouissances débutent environ quinze jours avant le Mercredi des Cendres. Les défilés de carnaval se succèdent alors sans discontinuer et l'on donne de nombreux bals masqués et d'impressionnantes réceptions. Ces festivités sont supervisées par des organisations caritatives du nom de Krewes. Deux d'entre elles sont plus particulièrement attachées à Rex (Roi du Carnaval) et à Comus (Roi des Réjouissances). Elles furent respectivement fondées en 1872 et en 1857. Celle de Comus porte le nom de "Mystic Krewe of Comus", ce qui ne manquera pas d'éveiller les soupçons des investigateurs.

Le soir de Mardi Gras, on organise un spectaculaire défilé et d'énormes bals masqués - tel celui prévu chez Randall Fowler. La grande parade de Rex et son couronnement ont lieu à minuit, la soirée se prolongeant ensuite par un grand bal costumé en l'honneur du Roi du Carnaval. De tous les joyeux noceurs qui y participent, seul Rex ne porte pas de masque. Le bal et le défilé de Comus, qui marquent la fin des festivités, ont lieu la même nuit.

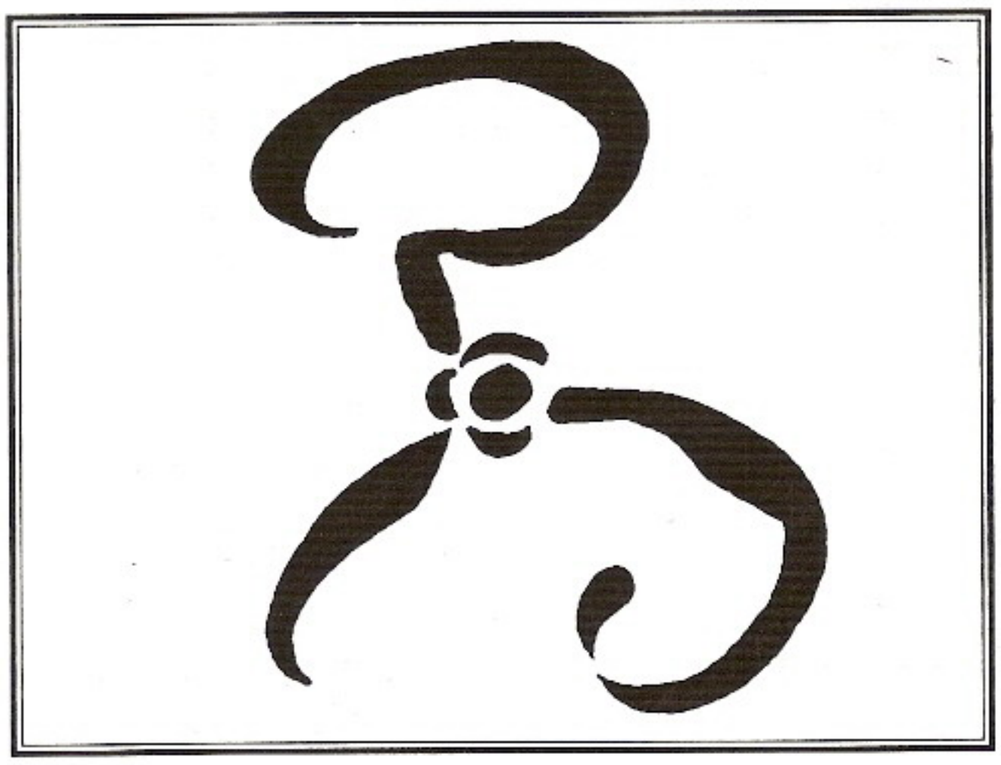
Chaque année, les organisateurs du carnaval choisissent un thème nouveau, inspiré de la bible, de l'histoire ou d'un livre célèbre (*De la Terre à la Lune*, par exemple, pourrait très bien convenir).

A cette époque de l'année, les touristes envahissent la Nouvelle-Orléans pour se joindre à la liesse générale. Fantaisie, ivresse et débauche sont de rigueur. Durant les festivités de Mardi Gras, il devient même difficile de faire respecter la loi (n'oubliez pas qu'en 1921, la prohibition n'est pas encore draconienne). Ajoutez à cela qu'il est difficile de poursuivre les contrevenants dans la foule, et presque impossible de deviner leur identité sous les masques.

L'année où se déroule cette aventure, le thème choisi pour le carnaval est Alice au Pays des Merveilles. Les fêtards se sont donc déguisés en chapeliers fous, en loirs, en crocodiles, en lièvres de mars, en hérissons, en flamants, en chats de Cheshire ou en lapins blancs (sans parler des innombrables rois, dames et valets de cœur). Mais il y a bien d'autres costumes encore, et, une fois les enfants au lit, pas mal de corsages dégrafés.



LA NOUVELLE-ORLEANS



Le Signe Jaune

7 POLICIERS ABATTUS, DE NOMBREUX AUTRES BLESSÉS

Le Gang Rouge démantelé par la police. Certains de ses membres ont cependant réussi à s'enfuir.

La plus grande tuerie qu'ait connu le Massachusetts depuis Bunker Hill !

BOSTON – Tôt ce matin, la police a encerclé et pris d'assaut la planque du célèbre Gang Rouge; 7 policiers et 4 truands ont trouvé la mort dans cette opération.

L'inspecteur Michael Headley, parlant au nom de son commissaire divisionnaire, a fait l'éloge des policiers sauvagement abattus, et promis des sanctions exemplaires pour la poignée de criminels encore en fuite.

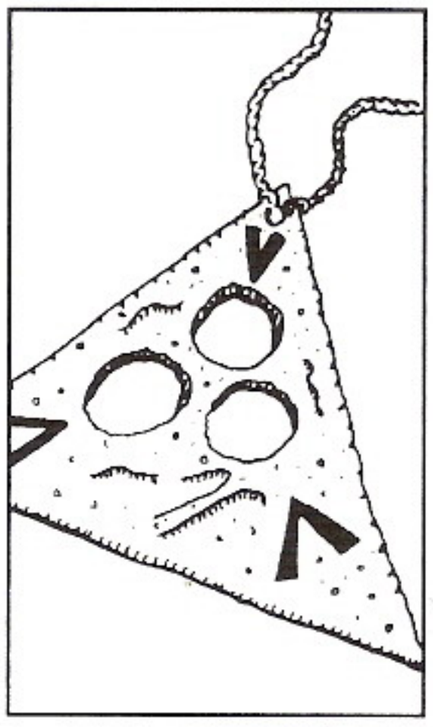
Au terme d'une longue enquête, plus de 50 policiers ont encerclé les membres du gang, retranchés au 44 King of Ireland Place, dans les locaux d'une usine que l'on croyait depuis longtemps inoccupés.

Cette courageuse opération de police, déclenchée au milieu de la nuit, s'est déroulée sans encombre jusqu'à ce que les forces de l'ordre aient pénétré dans la planque proprement dite. C'est à ce moment là qu'un des gangsters s'est réveillé et a donné l'alerte; on a ensuite entendu plusieurs détonations.

A partir de là, les témoignages varient, mais on s'accorde à penser que les malfaiteurs avaient installé des trappes hérissées de haches, de piquets aiguisés et autres objets meurtriers, et qu'au moins dix des meilleurs hommes de la police de Boston se sont blessés ou tués en tombant dans ces pièges particulièrement traîtres.

L'inspecteur Michael Headley, qui remplace provisoirement notre commissaire divisionnaire, a demandé à ses hommes de ne faire aucune déclaration à la presse jusqu'à ce que les experts aient pu procéder à une enquête plus approfondie. Une conférence de presse est prévue aujourd'hui à 14 heures.

Toujours à propos de cette affaire, signalons que le Comité Civique des Amis de Boston a fait savoir par son président Whipple Peaslee Eliott qu'il avait décidé d'augmenter la récompense offerte pour la capture des membres du Gang Rouge : celle-ci s'élève maintenant à 28.000 dollars.



L'un des talismans

DE MYSTÉRIEUSES MENACES DE MORT QUI DÉROUTENT LA POLICE

UN SCOOP DU *LEADER !!* Deux marchands d'objets d'art de Boston ont reçu hier et avant-hier des menaces de mort formulées de manière identique.

Le *Leader* a mené son enquête et découvert qu'Anthony Huer et Bertram Digby, respectivement propriétaires de la Boston Arte Shoppe et des Colonial Galleries, avaient tous deux reçu des lettres anonymes les menaçant de mort s'ils ne restituaient pas à leur "légitime propriétaire" de mystérieuses tablettes gravées.

Dans les deux cas, l'enveloppe contenait, en plus du billet de menace, un talisman rouge orné d'un mystérieux symbole occulte.

La police enquête sur un éventuel lien entre cette affaire et Patrick Malone, le tristement célèbre chef du Gang Rouge, toujours en fuite.

MM. Huer et Digby affirment n'avoir jamais eu la moindre relation avec le truand.

La police de Boston a saisi les lettres et les deux talismans, se refusant à préciser pourquoi elle rapprochait ses objets de l'affaire Malone.

DÉMENTI

Nous tenons à démentir le contenu de l'article paru dans le numéro d'hier du *Leader* sous le titre "De Mystérieuses Menaces De Mort Qui Déroutent La Police". Son rédacteur a en effet été victime d'un habile canular. Le *Leader* s'excuse de ce regrettable incident auprès de ses lecteurs, et demande humblement pardon à MM Huer et Digby, ainsi qu'aux vaillants policiers de Boston, pour les désagréments qu'aurait pu leur causer la parution dudit article.

UN MARCHAND D'OBJETS D'ART SAUVAGEMENT ASSASSINÉ.

Un honorable citoyen de Boston victime d'un crime atroce.

M. Bertram Digby, propriétaire des Digby's Colonial Galleries et ami de nombreuses personnalités de Boston, a été retrouvé mort la nuit dernière dans son magasin ravagé.

Des passants, alertés par les cris et les bruits sourds qui retentissaient dans la boutique fermée, avaient prévenu les forces de l'ordre; mais lorsque les policiers sont parvenus à défoncer la porte, ils n'ont pu que constater le décès.

La police s'étonne que le meurtrier ait pris le temps de s'acharner aussi violemment sur les objets exposés dans le magasin : une telle rage destructrice est rare dans ce genre de crime.

Le meurtrier s'est sans doute enfui par une bouche d'égout située près de la porte de derrière des Colonial Galleries (la lourde plaque protectrice a été retrouvée à côté du trou). Cela expliquerait pourquoi les passants ne l'ont pas vu quitter le magasin.

La vengeance serait à l'origine du crime. La police enquête dans les milieux artistiques et bohèmes de la ville.

M. Digby était âgé de 57 ans, il laisse derrière lui une veuve et trois orphelines.

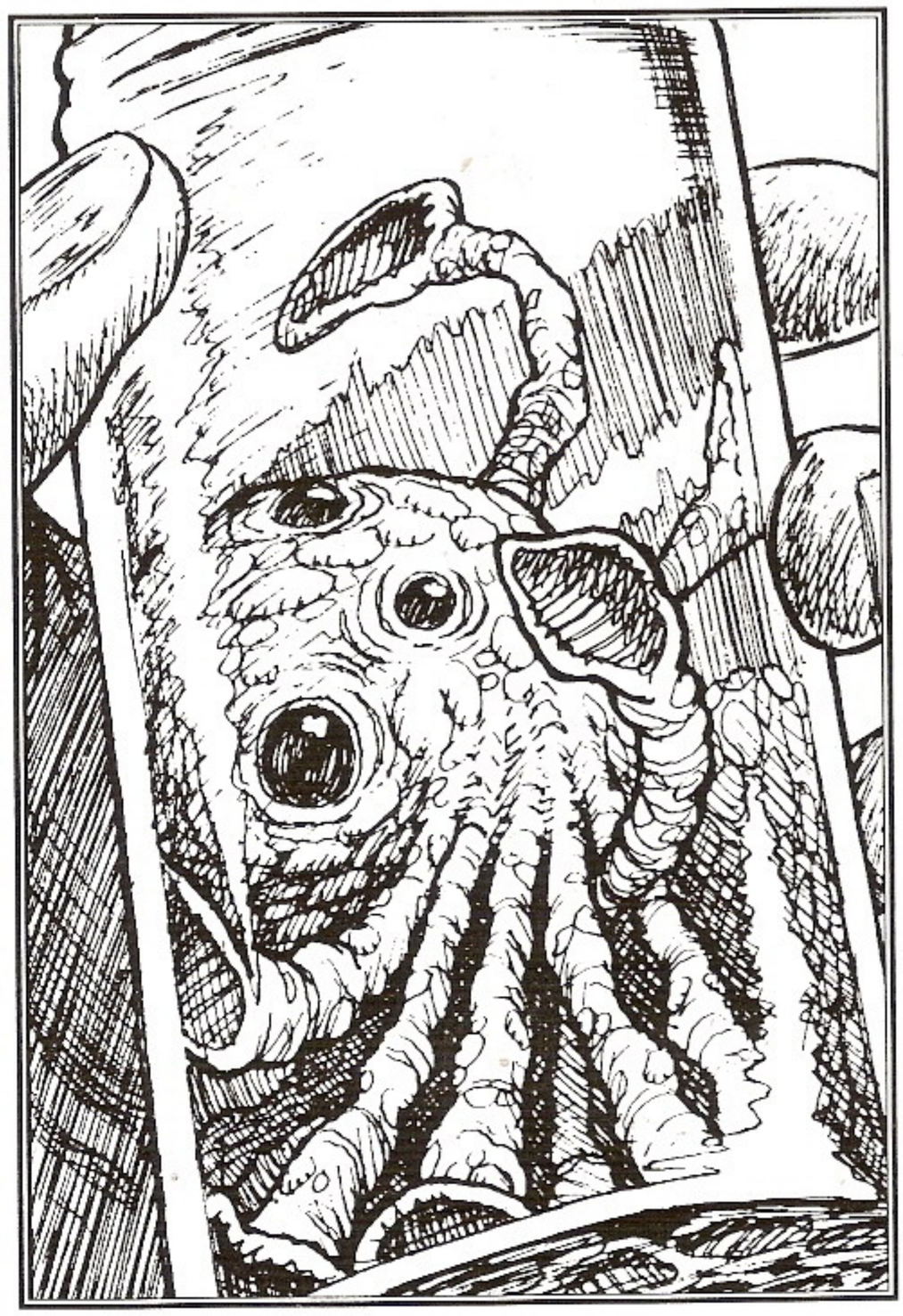
SUICIDE D'UN MEMBRE PRÉSUMÉ DU GANG ROUGE

PHILADELPHIE – On a retrouvé aujourd'hui le corps de James Corcoran "Jimmy" Feeney, membre présumé du tristement célèbre Gang Rouge de Boston. Il s'agit apparemment d'un suicide.

Feeney, dont la police confirme qu'il logeait au Quaker Arms, semble s'être volontairement empoisonné. Le coroner a précisé que la mort, due à l'absorption de cyanure mêlé à du whiskey, avait été instantanée. La police de Boston estime peu probable que le Gang Rouge ait réussi à quitter la ville. "Nous les tenons dans les mailles de notre filet," a déclaré le lieutenant McElroy. "Nous demandons à tous les citoyens de nous aider à retrouver ces dangereux assassins afin qu'ils soient jugés."

Malgré ses 24 ans, Feeney avait un impressionnant casier judiciaire. Sa famille, installée à Bolton, Massachusetts, a réclamé le corps.

Larve dans une éprouvette



Un ami m'a conseillé de faire appel à vous. Je vous en supplie aidez-moi, j'ai reçu une enveloppe contenant ce talisman, et on m'a dit que cela signifiait la mort, ma mort.

Je vous en prie, appelez chez moi demain matin, le plus tôt possible.

Mlle Marjorie Millen

Lettre de Miss Millen

LE CRIME DU JARDIN PUBLIC

Un touriste de marque retrouvé mort dans le kiosque à musique

Tôt ce matin, on a découvert le corps de M. Stuart David Cabot-Jenkins; l'écrivain semble avoir été victime d'un meurtre.

C'est M. Eliott Prawney, le jardinier du parc qui a découvert son cadavre en repiquant des tulipes. "J'ai cru me trouver mal", a-t-il déclaré, "plaise à Dieu que je ne revoie jamais quelque chose d'aussi horrible!"..

La police confirme que le cadavre était méconnaissable et que l'assassin avait dû faire preuve d'une exceptionnelle violence. Mais les inspecteurs ont refusé de se prononcer sur les rapprochements établis par certains avec la récente tuerie de King of Ireland Place, à Boston.

On attend que le rapport du coroner détermine la cause exacte du décès.

On ne sait si M. Jenkins était en vacances dans notre ville ou s'il s'y trouvait pour affaires. La police demande à tous ceux qui connaissaient la victime de lui apporter leurs témoignages.

LE CARNET DE JENKINS

La première moitié du carnet concerne une maison située à Salem, Massachuetts. Cabot-Jenkins démontre qu'elle n'est pas hantée. Il explique très simplement la cause de phénomènes prétendument mystérieux: flaques de sang qui sont en fait de l'eau de pluie - teintée par les feuilles mortes accumulées sur le toit - qui a ruisselé le long des murs; taches "étranges" causées par les gouttières dues au mauvais entretien des lieux; craquements sinistres, aisément explicables par l'état de la vieille charpente faite de poutres non traitées.

Cabot-Jenkins reconstitue la véritable histoire de la maison et réfute les fables inventées à son sujet, démontrant qu'il s'agit de rumeurs non fondées ou de simples ragots.

La deuxième partie du carnet est consacrée à la maison de Martensen, près d'Arkham, dont le parapsychologue donne l'adresse exacte. Cette fois, on sent que Cabot-Jenkins a plus de mal à expliquer les phénomènes étranges qui s'y sont déroulés. Vous trouverez ci-dessous les passages les plus significatifs de son journal (le texte intégral est bien plus long).

– Maison construite en 1840 par John Martensen. Immigrant de la première génération, originaire de la vallée du fleuve Severn, en Angleterre. Une certaine xénophobie des autochtones pourrait-elle expliquer les ragots malveillants? Peu plausible: à cette époque les conventions commerciales passées avec les anglais sont plutôt favorables à la Nouvelle-Angleterre.

Martensen est accusé d'être responsable de la disparition de plusieurs de ses voisins en 1861, 1866, 1870, 1878 et 1884. En 1884, il est lynché par la foule pour avoir tenté d'enlever Eliza Peaslee, jeune femme jouissant d'une estime générale dans le pays. Les indices tendant à prouver sa culpabilité sont nombreux, mais il n'y a aucune preuve vérifiable. Martensen est pendu avant qu'un dossier d'accusation solide ait pu être constitué et présenté devant un tribunal. De nouvelles disparitions ont lieu en 1890 et en 1891; cette fois, on accuse le fantôme de Martensen!

1895 : Edgar Ramsey, sa femme Marian et leurs deux fils Edgar Junior et Rothbart emménagent dans la maison, qu'ils viennent d'acheter. Ce sont les premières personnes à habiter la maison depuis la mort de Martensen (si l'on excepte quelques clochards).

1897: Marian sort précipitamment dans la rue en hurlant qu'un ver géant a tué son mari. La police retrouve les cadavres d'Edgar et de ses deux fils, atrocement mutilés, dans la cave de la maison. La seule arme retrouvée sur les lieux du crime est un lourd pied-de-biche, arme tout à fait improbable pour un triple meurtre de ce genre : pourquoi n'avoir pas utilisé une hache ou une machette! Profondément traumatisée, Marian sombre dans un mutisme total : elle ne parlera plus jamais. Le tribunal la condamne et la fait interner dans un établissement spécialisé de Boston (Cambridge Grove). L'affaire est considérée comme close - solution pour le moins commode : les avocats n'ont pas dû trop se fatiguer! Penser à consulter les dossiers de la "maison de repos".

1899 : deux nouvelles disparitions, assez espacées dans le temps, pas de mobile apparent.

1904 : Hiram Crewe s'installe dans la maison. Célèbre "spécialiste" des sciences occultes de Boston, écrivain, vantard invétéré, touche-à-tout et beau parleur. Dans une interview accordée au *Leader*, il se fait fort d'élucider le mystère et d'exorciser la maison en moins d'un mois. Un mois plus tard, dans une réception mondaine donnée à Boston, il affirme n'avoir constaté aucun phénomène surnaturel. Il déménage un an plus tard. Fait intéressant! Crewe avait d'excellentes raisons (en particulier financières) d'écrire un livre où il aurait fait de la petite villa une maison hantée, et décrit son combat victorieux contre les "forces du mal" (jusque là ses ouvrages ne brillaient pas par leur honnêteté intellectuelle!). Or il ne l'a pas fait! A-t-il reçu des menaces d'un vieil ennemi au cours de son séjour dans la maison... A-t-il été effrayé par quelque créature surnaturelle? Mais si cette deuxième hypothèse est exacte, comment expliquer que cette créature l'ait laissé partir à New York? Et dans le premier cas, le "vieil ennemi" de Crewe est-il responsable de son silence et de sa disparition prématurée?

– Me voici à Arkham; la ville est toujours aussi calme et vieillotte, mais on a très bien rénové les bâtiments de l'université. Bert Chambers, l'avoué qui gère la propriété de Marian Ramsey, m'a donné les clefs et fait signer le bail. Le moins qu'on puisse dire c'est que Chambers n'est pas un "avocat intègre"! On l'imagine très bien s'occupant d'une maison hantée!

Au rez-de-chaussée, rien à signaler sinon des toiles d'araignées, de la poussière et des chauves-souris! Dommage qu'on ait volé tous les meubles - enfin, c'est peut-être Chambers qui les a vendus... Le premier étage présente encore moins d'intérêt. Et pourtant cette maison donne un curieux sentiment de malaise. Au lit! Je verrai le grenier demain, et ensuite j'irai explorer la cave.

Ai fait quelques découvertes dans le grenier (des objets sans doute jugés sans intérêt par les voleurs) : meubles à demi démantibulés, vieux livres, contes de fées, et des montagnes de poésies grandiloquentes! Demain, j'explore la cave; il faut savoir garder le meilleur pour la fin.

– Il m'est arrivé quelque chose d'étrange aujourd'hui: en visitant la cave (assez sinistre elle aussi, et pleine de moisissures), je me suis cogné la tête, ou plutôt c'est l'impression que j'ai eue. Quand je suis revenu à moi, j'étais couvert de crasse. Même après m'être lavé, je me sens encore sale et je ressens des démangeaisons et de curieux fourmillements.

(Un peu plus tard), je suis allé marcher, mais je ne me sens guère mieux; je vais aller à Arkham faire un bon repas.

– Quel horrible rêve! Il y avait une sorte de réunion de secte, avec peut-être une dizaine de personnes revêtues de tuniques. L'une d'entre elles agitait en l'air une dague ornée de pierres précieuses, tandis que les autres se relayaient pour lire des passages d'un vieux grimoire. Soudain, une créature monstrueuse est apparue parmi eux. Une sorte de singe, mais couvert d'une carapace chitineuse pareille à celle d'un insecte. Ce monstre (tiens-toi un peu tranquille, mon estomac!) s'est mis à réduire en charpie les membres de l'assemblée. Tandis qu'il dévorait leurs cadavres, il a remarqué ma présence. Je me suis réveillé en hurlant juste au moment où il allait se saisir de moi.

– Nouveau rêve. Cette fois, je me trouvais dans un dédale de rues obscures et j'entendais de sinistres lamentations dont je ne pouvais découvrir l'origine. Une créature invisible me suivait constamment. Quelque chose est passé au-dessus de ma tête, très vite, et quand j'ai baissé les yeux et que je me suis retourné, un homme se tenait juste derrière moi. "Dites-moi, auriez-vous vu le Signe Jaune?" me demanda-t-il, et il me tendit une carte représentant un symbole lumineux qui ondulait sur le papier comme un gros ver jaune. De curieuses questions me venaient à l'esprit: Qui est le Roi en Jaune? Dites-moi, qui est-il? Que m'arrive-t-il et pourquoi? Je me sentais faible et désorienté.

– Je me trouve à présent dans une maison, au bord d'un lac. Dehors, quelqu'un psalmodie une étrange mélopée. Je sens que c'est un personnage maléfique, qu'il me veut du mal. Pourtant, je m'approche de la fenêtre pour le voir; je découvre des yeux mais pas de visage. Je me mets à hurler. D'horribles créatures couvertes de piquants enfoncent la porte et me traînent à l'extérieur, où une sorte de monstrueux crabe flasque et blanchâtre s'avance vers moi et me transperce de son rostre. Curieusement, je ne ressens aucune douleur, je tombe dans une béatitude rêveuse, heureux de savoir que tout est fini. C'est alors que je me retourne vers le lac noir et que j'aperçois dans ses profondeurs de grands bâtiments sombres qui semblent m'appeler.

– Il faut que je quitte cette maison. Est-ce que Crewe a ressenti la même chose? Est-ce que lui aussi s'est retrouvé comme paralysé? La nuit dernière, j'ai encore rêvé: cette fois, il y avait deux hommes; l'un d'eux tenait un livre. Je savais qu'ils allaient mourir et qu'ils le méritaient. Heureux, je regardais celui qui psalmodiait des passages du livre, lorsque les vitres de la maison ont volé en éclat et qu'une créature horrible a enlevé l'homme qui lisait. Elle l'a emporté dans les airs tout en buvant son sang et en aspirant la moelle de ses os. Bientôt, il ne restait plus du malheureux qu'une masse sanglante et informe, encore agitée de soubresauts, qui flottait en l'air.

– De minuscules créatures blanchâtres, sortes de pustules dotées de pattes. Cette image hante mon esprit, je ne puis penser à autre chose. La nuit dernière, j'ai rêvé d'une cité de métal noir, avec des tours plus hautes que celles de Manhattan. Les rues étaient terriblement étroites, et des créatures aux couleurs changeantes y volaient dans l'obscurité. Puis, des espèces de homards géants m'ont jeté du haut d'un building. Je tombais très lentement vers une rivière d'un noir d'encre, d'où ont surgi des yeux qui se sont mis à me dévorer la cervelle.

Ceci n'est plus du ressort de la psychiatrie. Il est trop tard à présent. Quelque chose d'horrible m'est arrivé. Quelque chose me parle dans mon sommeil et prend plaisir à me torturer. Il faut que j'appelle Harvey W. pour lui demander cette adresse *(suit le nom, l'adresse et le numéro de téléphone de l'investigateur que Jenkins a contacté. Il n'y a plus ensuite que des pages blanches).*

MORT DE DEUX PLONGEURS

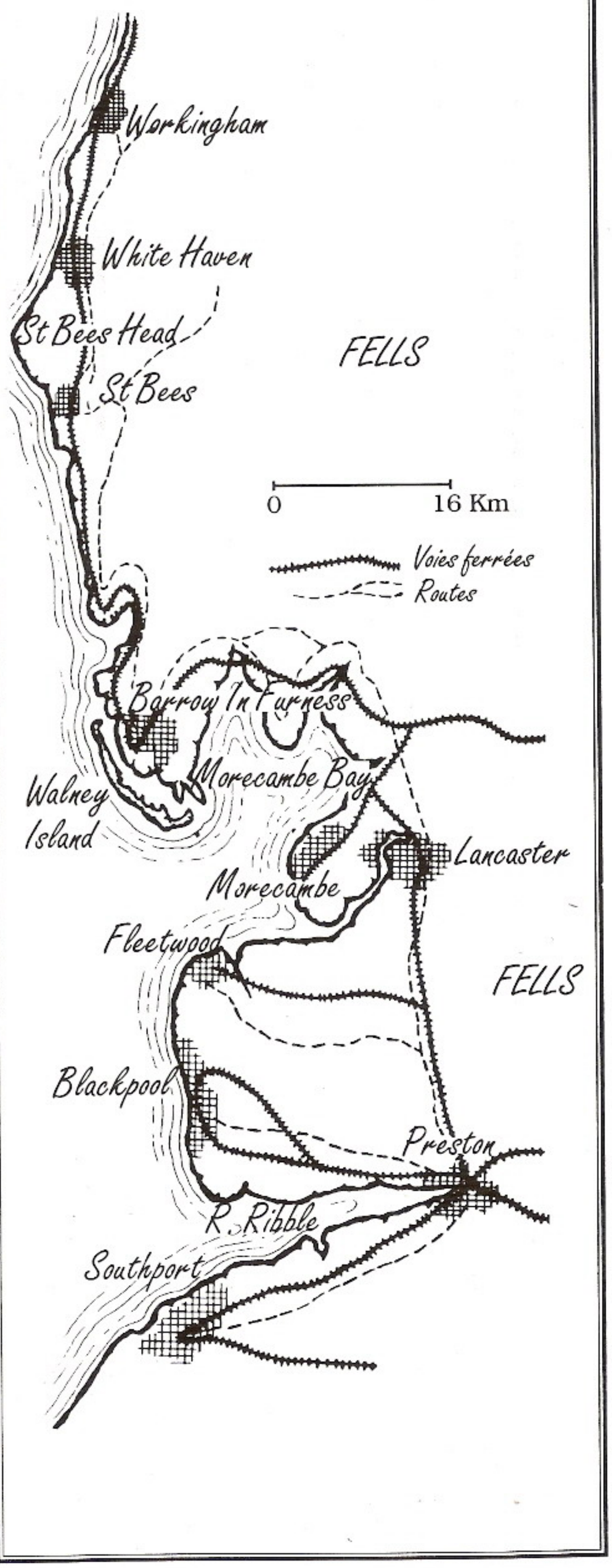
Deux plongeurs de la Royal Navy ont trouvé la mort hier après-midi au cours d'une séance d'entraînement près de Morecambe Bay, dans le Lancashire.

Le sous-officier Jones (29 ans) et le matelot de deuxième classe Barber (27 ans) étaient en train de récupérer du matériel dans le chalutier *Highland Spring*, coulé au cours de la Grande Guerre. Les autorités pensent qu'ils ont accidentellement provoqué l'explosion d'une mine qui se trouvait à bord de l'épave. Les corps des deux marins ont été ramenés, à Barrow-in-Furness où une enquête judiciaire doit avoir lieu.

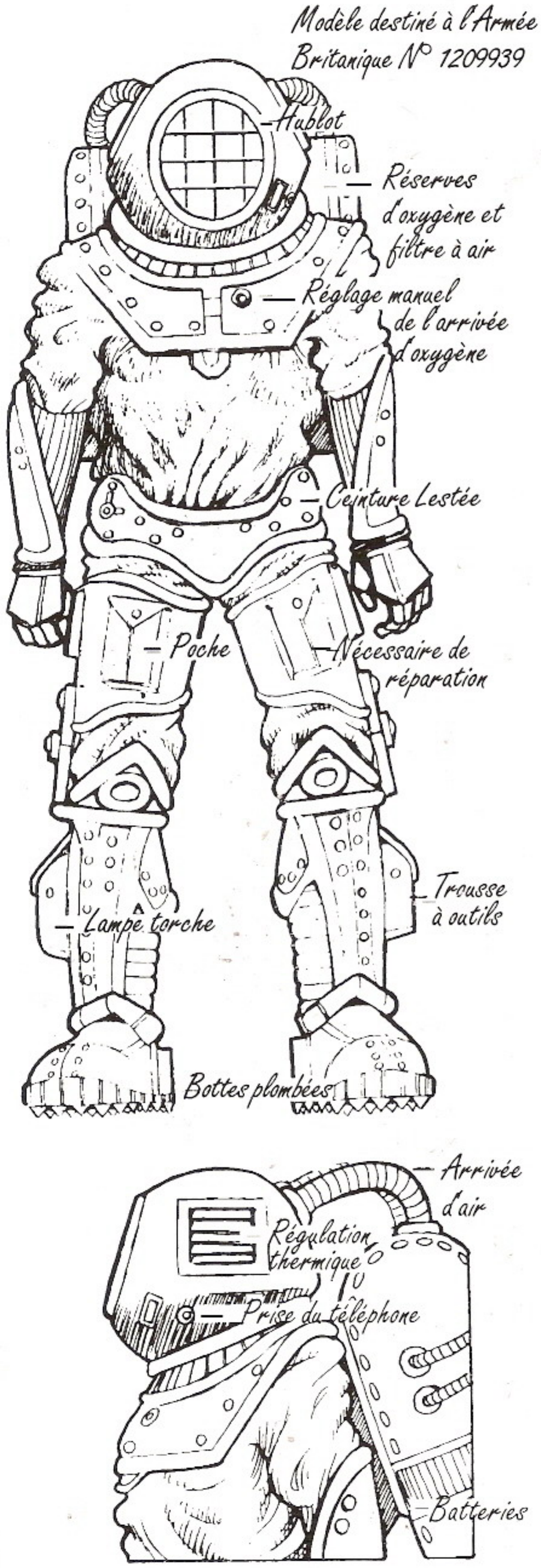
LE TÉLÉGRAMME DU PROFESSEUR MOE

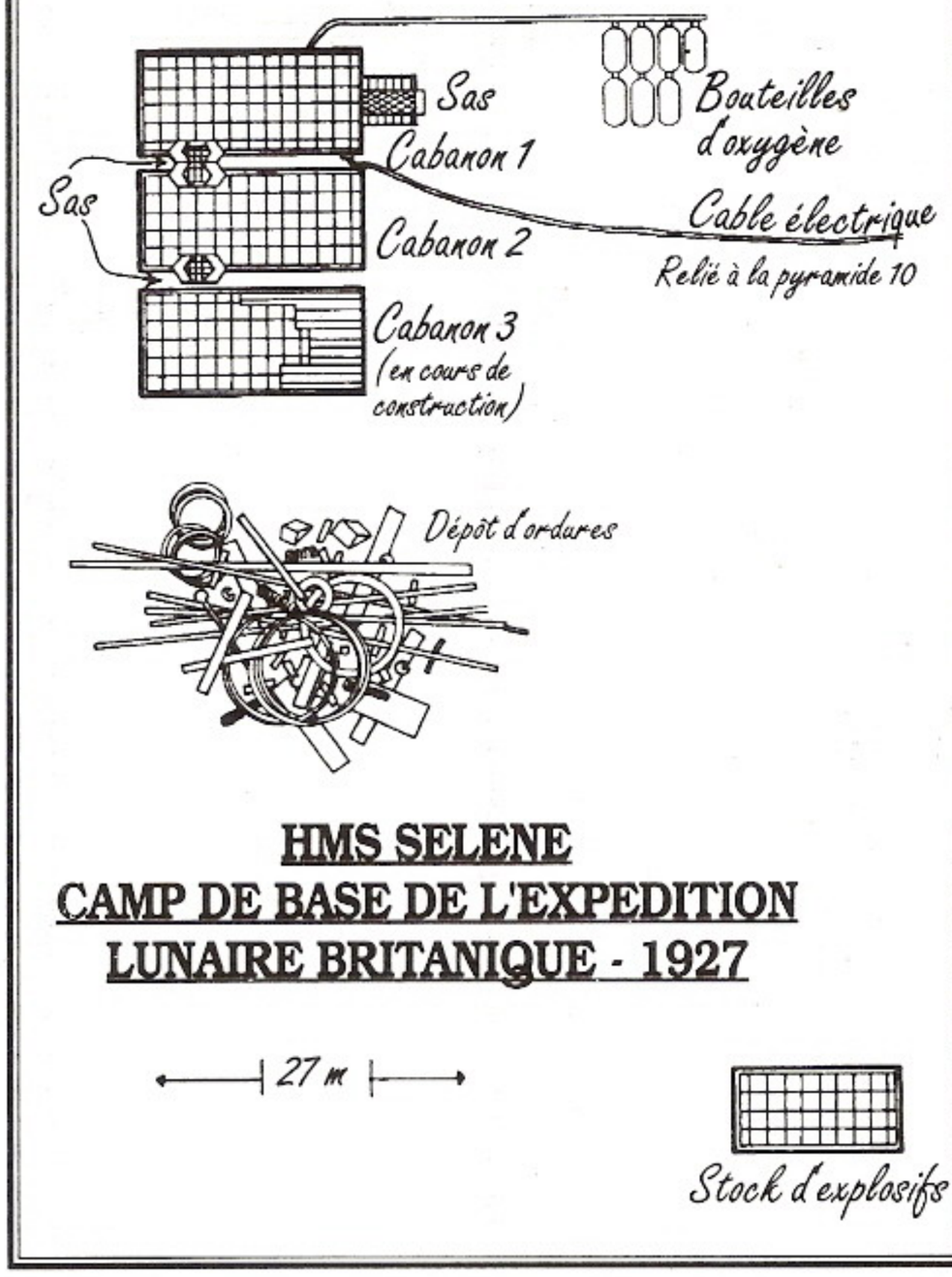
RENDEZ-VOUS DE TOUTE URGENCE DANS LE LANCASHIRE POUR ENQUETER SUR EVENEMENTS RELATES DANS LE LONDON TIMES DE MARDI STOP VOIR ARTICLE INTITULE MORT DE DEUX PLONGEURS PAGE TROIS PREMIERE COLONNE STOP MANDAT SUIT STOP VEUILLEZ M'ENVOYER RAPPORT DETAILLE STOP SIGNE MOE.

COTES DU LANCASHIRE ET DU CUMBERLAND



LA COMBINAISON DE PLONGEE MODELE XI





LA TRANSCRIPTION DES INSCRIPTIONS

* LA (Noble/Grande/Antique ?) RACE A ETABLI CETTE -- SUR SA -- DANS LA SEIZIEME SEIZIEME SEIZIEME (4096ème?) ANNEE DE --. LE TRAVAIL SE POURSUIT A TRAVERS (Les âges/Le vide/L'interrègne ?). LES (Noms ?) DE CES -- RESTERONT (Longtemps/A jamais/Toujours ?) DANS LA -- DE LA RACE. TOUT SERA (Réuni/Assemblé/Rétabli ?) LORS DU NOUVEAU --; APRES QUE (L'ennemi/Le mal/Les êtres honnis ?) AIENT (Expiré/Disparu ?). LE (Savoir ?) ACQUIS AU PRIX DE CET (Effort ?) (Servira ?) (Longtemps/A jamais/Toujours) LA RACE.

Pour L'APPEL de CTHULHU

LES GRANDS ANCIENS

Six aventures meurtrières inédites amplement illustrées par Tom Sullivan

Un Mystère très ancien

"Ils adoraient, comme ils disaient, les Grands Anciens qui vivaient des millénaires avant que soit apparu le premier homme et qui avaient surgi du ciel pour s'abattre sur la jeune Terre. Ces Grands Anciens étaient partis, maintenant, sous la terre et sous la mer ; mais leurs corps sans vie avaient transmis leurs secrets, par des rêves, aux premiers hommes... C'est ainsi que Les Prisonniers dirent qu'il en avait toujours été ainsi et qu'il en serait toujours ainsi. Cachés dans les landes lointaines et les endroits les plus sombres, partout dans le monde, ils attendent que le grand prêtre Cthulhu, de sa noire demeure dans la puissante cité de R'lyeh sous les eaux, se dresse à nouveau pour soumettre la Terre entière à sa volonté".

CTHULHU
et ses adorateurs complotent contre la paix et la tranquillité de notre monde, mais ils ne sont pas les seuls : une horde de Grandes Puissances poursuit les mêmes buts. Ces entités sont les Grands Anciens, de terrifiantes créatures arrivées sur notre monde il y a des centaines de millions d'années et qui se tiennent, maintenant, tapies dans le noir, juste hors de portée de l'homme.

LES GRANDS ANCIENS
est un recueil de six scénarios pour l'Appel de Cthulhu : "L'Œuf du Serpent" se déroule au Far-West, avec des indiens, des vieilles carnes et des mauvais garçons ; "L'Eau qui Dort" est une aventure qui conviendra à ceux qui ont horreur de prêter des livres ; "Dites-moi, auriez-vous vu le Signe Jaune" organise une halte riche de symboles à la New-Orleans ; "Les ténèbres qui tuent" met en action des voyous des quartiers Sud de Boston ; "Le Dieu Blême" fait découvrir aux investigateurs un contrat d'un genre nouveau ; "La lune Maléfique" sera une expérience à ne pas oublier. Toutes ces aventures peuvent être reliées les unes aux autres, formant ainsi une véritable campagne, mais elles peuvent être aussi jouées indépendamment les unes des autres.

Ce livre est un supplément de la gamme du célèbre jeu de rôle L'APPEL DE CTHULHU, une gamme qui comprend, entre autres, des titres comme LES CONTREES DU REVE, LES ANNEES FOLLES, CTHULHU BY GASLIGHT, TERROR AUSTRALIS et CTHULHU 90, des suppléments permettant aux joueurs de vivre d'horribles aventures dans diverses époques et en divers endroits de la Terre ou d'ailleurs.

L'APPEL DE CTHULHU est un jeu de rôle basé sur les œuvres de H.P. Lovecraft. Des gens ordinaires s'y trouvent confrontés aux démoniaques machinations des Dieux Très Anciens et de leurs esclaves. Dans L'APPEL DE CTHULHU, les joueurs incarnent des investigateurs de l'inconnu et de l'indicible, des dames et des messieurs par ailleurs convenables, qui ont appris fortuitement d'effroyables secrets... LES GRANDS ANCIENS est un recueil de six extraordinaires aventures, prêtes à jouer et dont les joueurs de L'APPEL DE CTHULHU se souviendront.

139 F

9 782740 800003

ISBN : 2-7408-0000-2

DESCARTES EDITEUR

L'Appel de Cthulhu/Call of Cthulhu ® est une marque déposée par Chaosium Inc. pour un jeu de rôle d'épouvante et de mystère.
Edition Française réalisée par :
Jeux Descartes , 5 rue de la Baume 75008 Paris
sous licence Chaosium Inc.

CHAOSIUM INC.