



Appel de Chtulhu - Scénario one shot par le MJ errant

EXUVAE

SYNOPSIS

Les investigateurs sont envoyés enquêter, à la demande du milliardaire Balthazar Jones, dans la petite ville minière de Guanajuato, au Mexique. M Jones y possède en effet, d'importantes mines d'argent, sur lesquelles une grande part de sa fortune est fondée. Tout allait bien jusqu'à ces dernières semaines lorsque le directeur de la mine travaillant sur place, Antonio Obregon (homme de confiance de M Jones et employé fidèle depuis de nombreuses années), a soudainement coupé toutes communications. Plus aucun rapport d'exploitation n'est parvenu à Boston depuis des jours et les télégrammes de M Jones sont restés lettre morte...

Ce dernier craint donc qu'un concurrent mal intentionné ou un quelconque cartel local ait décidé de faire main basse sur ses mines et se soit attaqué à son employé. Les forces de l'ordre sur place étant quasiment inexistantes (à peine une demi-douzaine d'agents, habituellement peu actifs et tenus hors des affaires de la mine par M Obregon grâce à quelques pots-de-vin bien placés), M Jones n'a pu obtenir de réponse de leur part.

Les raisons du silence de la police peuvent être multiples : incompetence, barrière de la langue habituellement gérée par M Obregon, fuite de la ville ou juste totale manque d'intérêt pour les désidératas d'un riche américain qui est trop loin pour les inquiéter vraiment en l'absence de contacts sur place... N'hésitez pas à utiliser ce qui vous paraît le plus cohérent.

Il a donc constitué hâtivement une petite équipe de baroudeurs issus de son réseau ou d'employés divers, aux compétences complémentaires, pour les envoyer enquêter sur place et, si possible, régler la situation (ils ont pour cela « carte blanche » tant qu'ils ne déclenchent pas un chaos total dans la ville).

LA RÉALITÉ EST BIEN PLUS SOMBRE CEPENDANT : les mineurs, à force de creuser toujours plus profondément ont mis à jour une immense cavité contenant une cité antédiluvienne qui était autrefois peuplée d'hommes-serpents vénérant Yig, le Grand Ancien père de tous les serpents de la planète. Les derniers représentants de cette race, dégénérés et affaiblis se sont réveillés lorsque les mineurs ont exploré les ruines et ont relâchés discrètement des « enfants de Yig ».

Ces serpents blancs aux yeux vert émeraude inoculent un venin atroce qui fait entrer la victime en contact télépathique avec l'esprit du grand ancien et les fait sombrer dans la démence avant de les transformer en ophidiens à leur tour.

Dans le cas où la malheureuse victime trouverait la mort avant sa transformation, son corps sera vite colonisé par des serpents locaux qui y feront leur nid et coloniseront sa carcasse pour en faire une sorte de zombie prêt à répondre à l'appel de leur divinité.

Les maladies et les disparitions se multipliant, M Obregon a d'abord tenté de faire face comme il pouvait en engageant de nouveaux mineurs, puis en faisant venir des travailleurs de Mexico (à 300km), les locaux refusant de plus en plus de revenir, pensant la mine maudite par le diable.

Une véritable panique religieuse s'en est suivi dans la petite communauté de Guanajuato et l'hôpital local est d'ailleurs dépassé par l'augmentation de cas d'hallucinations collectives, de paranoïas et autres démençes qui se déclarent un peu plus chaque jour en ville.

De son côté M Obregon s'est également fait mordre par un enfant de Yig et, à la suite d'une crise psychotique en pleine rue, a été enfermé dans une des cellules capitonnées de l'aile psychiatrique de l'hôpital. Il y passe le plus clair de son temps à halluciner ou rêver de Yig et attend désormais impatientement d'effectuer sa « mue » pour pouvoir enfin se transformer et servir son nouveau maître.

Pendant ce temps, dans les profondeurs, les ophidiens s'affairent fébrilement à multiplier sacrifices et rituels pour réveiller le Grand Ancien.

Et depuis peu, quelque chose s'agite et semble répondre à leurs prières depuis les tréfonds sous les montagnes...

Si vous jouez avec les prêtirés de la V6, vous constaterez que la dilettante Daisy a pour patronyme « Jones ». Pour renforcer l'implication, vous pouvez décider que celle-ci est la fille du milliardaire. Celle-ci, désireuse de faire ses preuves auprès de son père, a insisté pour faire partie de l'expédition et a même réussi à imposer dans le groupe certains de ses amis.

Cela permettra de faciliter l'implication de certains personnages comme Ezekiel ou Martha. Daisy pourra être utilisée comme PNJ, mais n'hésitez pas à inciter un des joueurs à la choisir : d'expérience cela a souvent donné lieu à des RP particulièrement savoureux !



INTRODUCTION

ARRIVEE A GUANAJUATO

Ambiance : Guanajuato

La ville de Guanajuato existe réellement et est la capitale de l'État homonyme du Mexique. Il s'agit d'une véritable ville minière connue pour ses mines d'argent depuis le XVIème siècle et qui est très représentative de l'image d'Épinal que l'on peut se faire d'une ville de taille moyenne mexicaine de carte postale. Remplie de ruelles pavées parfois labyrinthiques et de façades très colorées, la ville est très active et se situe dans une zone principalement montagneuse et relativement aride.



CEPENDANT, LA VERSION DE LA VILLE QUI SERVIRA DE DÉCOR À CE SCÉNARIO SERA LÉGÈREMENT DIFFÉRENTE et vous pouvez totalement décider de la nommer différemment si le coeur vous en dit.

Tout d'abord, alors que cette ville est d'ordinaire animée et vivante, les personnages la trouve en proie à une panique morale et religieuse qui a mené plusieurs habitants à la paranoïa et la psychose. L'ambiance y est donc plus lourde et sinistre que ce à quoi on s'attendrait. Les rues y sont plus silencieuses que d'ordinaire et sur leur passage les joueurs croisent des regards torves, des volets qui se ferment et une méfiance générale règne.

De plus, alors que dans la ville réelle les installations minières se trouvent intégrées à l'agglomération, ici elles se trouvent à l'écart de la ville dans les contreforts montagneux qui sont situés à l'ouest de l'autre côté d'une

épaisse jungle. Les seules installations de la compagnie minière Jones qui se trouvent en ville consistent en un bâtiment modeste comprenant le bureau du directeur, dans lequel il gère tout l'administratif et les embauches, ainsi que le logement dans lequel il vit.

En effet, M Obregon ne se rend au camp de mine que de façon hebdomadaire, pour contrôler les rendements de l'exploitation et confier l'argent des salaires au contremaitre qui gère le personnel sur place.

En général, les mineurs font des roulements durant lesquels ils restent plusieurs semaines sur place et rentrent en ville une semaine tous les deux mois pour y déposer leur argent à la banque ou le donner à leur famille... Ou simplement le dilapider en boissons et en jeux...

Il est à noter qu'un grand nombre d'installations et d'infrastructures de la ville sont d'ailleurs largement financées par la compagnie de M Jones (quand elle n'en est pas directement propriétaire). Les joueurs étant ses envoyés directs peuvent donc jouir d'une certaine influence dans leurs échanges avec les habitants de toutes positions sociales (Bonus +20% pour les compétences sociales).

Débuter le scénario

Traditionnellement, ce scénario a toujours débuté « In Media Res », lorsque les investigateurs arrivent dans l'hôpital de Guanajuato. L'un d'eux est immédiatement attaqué par un des malades en pleine crise psychotique, qui a profité de la confusion et de l'épuisement des soignants pour échapper à leur vigilance.

Vous pouvez demander un jet de dextérité ou de bagarre au PJ ciblé et inciter les autres à s'en mêler. Après un ou deux tours, les infirmiers interviennent enfin et neutralisent le forcené avant de l'emmener en s'excusant patement.

Vous pouvez ensuite prendre le temps d'exposer aux joueurs la situation en leur expliquant le contexte (M Jones les a engagés pour enquêter sur la « disparition » du directeur) et en narrant comment ils en sont arrivés là :

« Vous êtes arrivés en fin de matinée sur le petit aérodrome de Guanajuato, après un voyage sans heurts dans un des avions privés de la compagnie Jones. Une fois débarqué vous vous êtes immédiatement rendu au bureau de la compagnie minière d'où M Obregon gère toutes les affaires de l'exploitation qui, elle, se trouve à quelques kms de là sur les contreforts montagneux de l'autre côté de la jungle qui borde le côté Ouest de la ville. Sur place, le bureau était fermé et personne n'a répondu. Ne voulant pas tout de suite faire d'esclandre vous avez choisi de vous renseigner auprès du voisinage, sans tenter de forcer la porte.

C'est là, qu'une des habitantes de la rue, vous a renseigné en vous expliquant qu'il y a bien une semaine maintenant que les « hommes en blanc » sont venus chercher M Obregon, après qu'il ait sombré dans la démence et agressé des passants. Il a été maîtrisé, drogué et emmené à l'hôpital selon toute vraisemblance.

Vous avez donc décidé de vous rendre immédiatement à l'hôpital, espérant y retrouver votre homme et comprendre la situation. Mais vous ne vous attendiez pas à un tel « comité d'accueil » en pénétrant dans le hall de l'établissement ! »

Les « hommes en blanc » sont bien évidemment les infirmiers de l'hôpital venus en ambulance. Toutefois, vos joueurs pourraient se perdre en conjectures pensant qu'il s'agit d'une secte ayant kidnappé le directeur ou encore une quelconque société secrète. Si vous voulez éviter de perdre du temps, vous pouvez leur faire la précision immédiatement ou leur demander **UN JET D'INTUITION**. Mais vous pouvez également, si vous le désirez, laisser vos investigateurs se perdre sur une fausse piste pendant un moment avant qu'un habitant finisse par leur expliquer gentiment, quoiqu'avec sarcasme, qu'ils font fausse route.

Une fois ces premiers émois passés, les PJ sont libres d'agir dans l'hôpital.

Un bureau d'accueil se trouve dans le hall, tenu par une infirmière qui semble, comme tout le reste du personnel, particulièrement épuisé. S'ils se présentent à elle et demandent des nouvelles du directeur de la mine, elle se contentera de bafouiller des excuses en réalisant qu'elle a affaire à des Américains envoyés là par M Jones (qui détient peu ou prou, à peu près l'intégralité des infrastructures de la ville et paye donc indirectement

son salaire et celui de tout le monde ici), avant de leur demander de patienter pendant qu'elle va chercher le médecin chef.

Les personnages peuvent aussi, s'ils le souhaitent, tenter d'explorer seuls le dédale de couloirs de l'hôpital et demander leur chemin en alpaguant un infirmier de passage. Dans ce cas, n'oubliez pas que le personnel étant mexicain, tous ne parlent pas forcément très bien l'anglais et beaucoup d'entre eux sont en train de courir partout pour gérer l'afflux de patients.

Vous pouvez en profiter pour renforcer l'ambiance, en insistant sur le côté glauque de cet hôpital de petite ville saturé par des malades atteints de démence ou de déformations physiques (surnaturelles ou non) et sur le côté vieillot voire obsolète de certaines installations.

Le personnel est dans un état d'épuisement avancé et utilise donc sans vergogne les drogues et calmants disponibles pour calmer tout patient un tant soit peu agité, ce qui peut également ajouter au malaise ambiant.

M Obregon est détenu dans le quartier de haute sécurité dont l'entrée est lourdement grillagée et gardée par un vigile qui ne laissera passer personne sans autorisation expresse du médecin chef. Celui-ci est généralement dans son bureau (surtout si les PJ passent par l'accueil) sinon les PJ ont 15% de chance de le rencontrer au hasard dans les couloirs durant une de ses tournées. Il s'enquerra alors de leur présence dans les lieux et leur demandera poliment mais fermement de ne pas déranger les malades ou le personnel.



Si les PJ lui expliquent honnêtement la raison de leur présence, il a tout d'abord une réaction similaire à celle de l'infirmière de l'accueil (ce sont des envoyés du plus important, pour ne pas dire le seul, « donateur » de l'établissement après tout), avant de reprendre contenance et de leur expliquer succinctement la situation de M Obregon.

« Ah ! V-Vous êtes envoyés par M Jones ! Heu oui ! M Obregon est en effet dans notre établissement, mais dans son état... Enfin disons qu'il n'est pas vraiment en situation de... Bon... Ce sera plus simple si vous le constatez par vous-mêmes... Il est dans le quartier de haute sécurité. Suivez-moi... »

Proposition d'interprétation

Vous comprenez rapidement que ce quartier de « haute sécurité » constitue l'aile psychiatrique du bâtiment, composée de cellule capitonnées, dans laquelle on enferme ceux qui sont dangereux pour les autres. Ou pour eux-mêmes. Ou simplement ceux dont on ne sait plus vraiment quoi faire...

Une fois devant la grille le médecin chef échange quelques mots avec le gardien qui leur ouvre rapidement, avant de refermer derrière le groupe et verrouiller la porte.

Le médecin chef les guide alors dans un long couloir particulièrement sinistre et bien plus silencieux que le reste de l'hôpital. Ce qui rend d'autant plus inquiétants les cris et murmures qui s'échappent ponctuellement des diverses cellules capitonnées fermées par de lourdes portes en métal équipées d'une

simple trappe à hauteur des yeux pour pouvoir voir et communiquer avec le patient sans entrer dans la pièce.

Le médecin leur conseille fortement de rester bien au milieu du couloir.

Si les PJ n'y prennent pas garde (ou ratent un jet d'intuition impromptu), ils ont 75% de chance de passer un peu trop prêt d'une porte dont la trappe est restée ouverte. Un dément en profitera alors pour passer le bras et attraper violemment le PJ concerné par le col avant de le tirer contre la porte à plusieurs reprises dans une crise psychotique. S'il n'arrive pas à se dégager avec un jet de force ou si ses camarades n'interviennent pas, il pourrait prendre des dégâts voir se retrouver inconscient avant que le gardien ne se précipite en panique pour faire lâcher le forcené tandis que le médecin lui aboie des ordres.

Il repoussera le bras avant d'ouvrir la porte et entrer dans la cellule. Il refermera derrière lui la porte et la trappe, avant que l'on entende un dernier cri, suivi d'un bruit sourd de corps qui s'effondre au sol, ne laissant pas d'ambiguïté sur la façon dont il a « réglé » le problème.

Au bout du couloir, le médecin s'arrête devant la dernière porte avant de se tourner vers le groupe. Il les prévient que le directeur peut se montrer particulièrement agité et incohérent. Il leur laisse donc quelques minutes pour essayer d'en tirer ce qu'ils peuvent, mais ils feraient mieux de ne pas se faire d'illusions.

Enfin, il leur signale qu'il reste à proximité et qu'en cas de problème, il leur suffira d'appeler pour qu'il les rejoigne aussitôt.

Le meilleur choix possible pour les PJ est donc de rencontrer le médecin, plutôt que de tenter une quelconque infiltration, mais cela reste possible. Néanmoins, cela risque fort d'augmenter la durée de la partie en conséquence !

Si vous avez décidé de jouer à la version 1h30/2h de ce scénario, il peut être bon de prendre cela en compte et d'assumer de « diriger » un peu l'action de vos joueurs et joueuses.

Une fois qu'ils sont entrés dans la cellule capitonnée, ils découvrent ce qu'il reste du directeur de la mine : un dément, défiguré, obsédé par l'idée de faire sa « mue » à tel point qu'il s'est lui-même écorché le visage et qui est incapable de tenir le moindre propos cohérent.

Vous entrez donc dans la cellule capitonnée du sol au plafond baignant dans une semi-clarté grâce à une minuscule lucarne crasseuse en hauteur. Pendant quelques secondes, vous avez l'impression que l'on vous a guidé dans une pièce vide, jusqu'à ce vos yeux s'accoutument à la pénombre et distinguent, dans un coin, une forme recroquevillée.

Vous comprenez avec un frisson qu'il s'agit d'une personne engoncée dans une camisole de force, serrée au maximum en position foetale.

Lorsque vous l'interpellez, celle-ci tourne sa tête d'une façon vaguement dérangementante, presque à 180° en forçant au maximum sur ses cervicales qui craquent sous l'effort. Son visage n'est qu'une ignoble plaie dont toute la peau semble avoir été arrachée à plusieurs reprises. Malgré tout, vous reconnaissez sous les croutes suintantes (non sans réprimer un haut-le-coeur) le visage de M Obregon. Le directeur de la mine. Sa bouche se tort dans un sourire trop large et inquiétant avant qu'il ne se mette à ramper vers vous.

Proposition d'interprétation

Si les PJ ne font rien, il s'approche de l'un d'eux (le plus proche ou celui désigné par un jet de dés) et plaque soudainement son visage contre une de ses chaussures ou un vêtement avant de le frotter avec frénésie arrachant des croutes, de la peau et rouvrant ses plaies.

Durant tout le processus, il ne s'exprime qu'en faisant référence au fait qu'il doit « muer » :

« Ça gratte ! CA GRATTE ! Rrraaaaahh !
Doit... Faire... Sortir ! La nouvelle peau !
Il attend ! »

Toutes tentatives de communiquer avec lui ou de l'interroger ne rencontrera que des réponses décousues et incohérentes :

« La mine ? Oui... Importante ! Le travail...
Pas arrêter !! IL FAUT MUER ! YIG ! »
« Jones ? Ancien maître ? Insignifiant !
YIG ! YIG ! YIG ! »

Au bout de quelques minutes, son excitation atteint son paroxysme et il commence à hurler « YIG ! YIG ! YIG ! » en boucle. Il devient impossible d'obtenir quoi que ce soit d'autre de sa part. En entendant l'agitation à l'intérieur de la cellule le médecin chef entre brusquement et soupire lourdement en lançant un regard désolé au groupe.

« Je vous avais prévenu... »

Leur lance-t-il, l'air las avant d'entreprendre de maîtriser le directeur Obregon et de lui administrer une énorme dose de valium grâce à une seringue qu'il sort d'une poche.

Le produit fait effet immédiatement et Obregon n'a que le temps de marmonner, dans un soupir de soulagement :

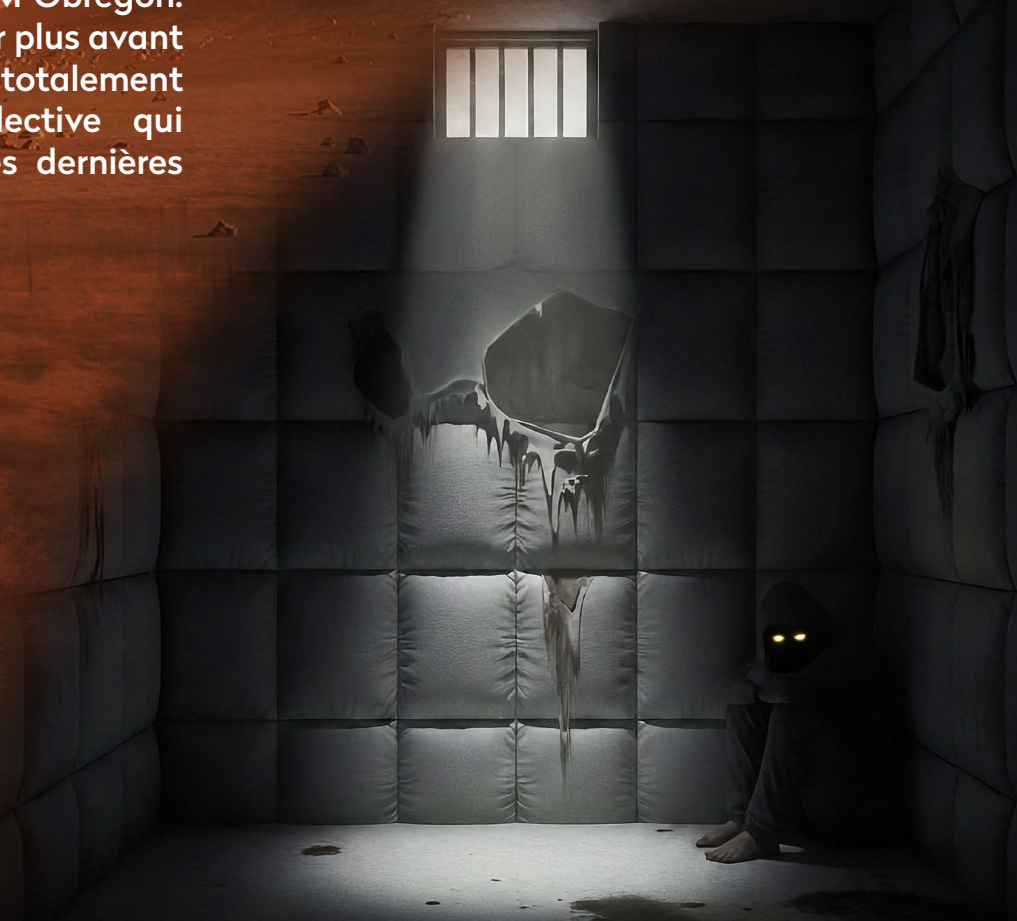
Oui... Retrouver le maître... Dans les... rêves...

Avant de s'écrouler lourdement dans un sommeil profond.

Le docteur s'excuse brièvement pour cette scène et regrette de ne pas pouvoir leur donner plus d'informations sur ce qui est à l'origine de la situation de M Obregon. Il n'a pas eu le temps d'étudier plus avant son cas, étant donné qu'il est totalement débordé par l'hystérie collective qui s'est emparée de la ville ces dernières semaines.

Si on l'interroge à ce sujet, tout ce qu'il sait c'est qu'apparemment un accident a eu lieu dans un des puits de mine et que certains mineurs ne s'en seraient pas sortis. Depuis, il paraît que d'autres incidents sont survenus dans les jours qui ont suivis. A force, les rumeurs de hantise et de malédiction dans la ruine se sont répandues et, très vite, une véritable panique religieuse s'est emparée de la ville, chacun voyant le diable à chaque coin de rue.

Il ironise avec agacement sur le fait que la majorité des habitants du coin sont des gens simples et très croyants et que les religieux sont un peu trop prompts à en profiter pour affirmer leur mainmise sur les esprits faibles à coup de sermons et de discours enflammés.



Avant de prendre congé, il propose au groupe de récupérer les effets personnels du directeur en espérant que cela les aidera.

Ces derniers consistent en un journal à moitié déchiré et dégradé (voir annexe 1) et un jeu de clés (la clé du bureau et de l'appartement attenant, ainsi que celle d'un véhicule, le solide véhicule tout-terrains du directeur).

Une fois sortis du couloir de haute sécurité, les PJ sont libres de leur choix. Même si le choix le plus évident serait de retourner fouiller le bureau et le logement du directeur, il se peut qu'ils veuillent se balader en ville pour y trouver des informations auprès d'anciens mineurs ou d'un prêtre local.

Si c'est le cas, n'hésitez pas à insister sur le fait qu'il est devenu compliqué de trouver des mineurs dans la région, la plupart des anciens employés ayant fui l'influence du « diable » qui hante les lieux.

Les religieux de la ville ne savent rien de plus concernant les mineurs et inciteront rapidement quiconque les interroge à rejoindre leur congrégation pour se protéger du diable réveillé par la cupidité des hommes (et particulièrement celle de M Jones qu'ils accusent indirectement de façon à peine voilée).

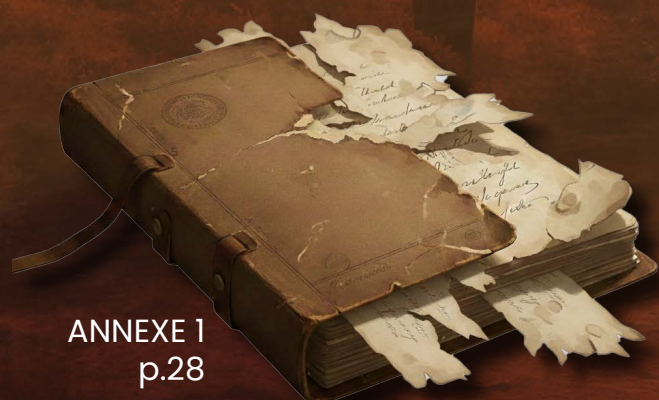
Si vous voulez rester dans les clous de la version « courte » de cette aventure (1h30-2h), je vous déconseille de laisser votre groupe trop s'attarder sur cette phase et de les orienter vers une nouvelle visite aux bureaux de la compagnie en centre-ville.

Cependant, si vous voulez faire durer l'aventure, ce moment peut également servir à renforcer l'ambiance en ville et à distiller quelques informations :

- Un prêtre un peu plus érudit peut éventuellement leur parler du fait que le mot « Yig » lui évoque d'anciennes légendes locales datant d'avant même l'arrivée des espagnols, mais n'en saura pas plus.

- Un ancien mineur traumatisé et alcoolique peut également leur confier qu'il est un des rescapés de « l'accident ». À la suite d'un coup de pioche malencontreux, lui et ses camarades ont fait s'effondrer une paroi qui donnait sur une cavité qui contenait des vestiges anciens et païens. Quand la direction a voulu explorer les lieux plutôt que de refermer cette cavité infernale, il a démissionné craignant une malédiction.

La suite des événements lui a donné raison et il ne manque pas de le faire remarquer.



ANNEXE 1
p.28



LES BUREAUX DE LA COMPAGNIE

Le bâtiment à un étage situé sur la rue principale de la ville est facilement reconnaissable avec sa façade jaune vif rehaussée de bordures et de menuiseries rouge écarlate. Une solide porte en chêne en constitue l'entrée qui donne sur un hall muni de bancs et de chaises servant de salle d'attente pour les travailleurs venant postuler ou renouveler leur contrat par exemple.

Dans le mur qui fait face à l'entrée, une autre porte, vitrée celle-ci et ornée de la mention « Señor Obregon – Director » donne sur le bureau en lui-même. Au fond du bureau, se trouve une porte comportant une plaque indiquant « privado » qui donne sur un couloir et un escalier menant à l'appartement privé de M Obregon, à l'étage.

Le bureau

Ce dernier est cosu et joliment meublé, mais totalement sens dessus dessous.

Un éventuel **JET D'INVESTIGATION** montrera qu'il ne s'agit pas là de traces d'un quelconque cambriolage, mais d'un reflet de l'état mental catastrophique de M Obregon avant son internement. Une grande table centrale est couverte de plans et de papiers divers ainsi que de croquis et quelques photographies. Le bureau en acajou est recouvert de griffures et d'entailles qui semblent avoir été faites à l'aide d'un coupe papier laissé là. Celui-ci est couvert de tâches brunâtres et d'étranges « confettis » jaunis (**UN SIMPLE JET D'INTUITION** permet de confirmer qu'il s'agit de sang séché et de restes de peau, indiquant que le directeur s'en est servi à un moment pour accélérer sa « mue »).

DES JETS DE TOC PERMETTRONT DE TROUVER LES ÉLÉMENTS SUIVANTS :

Sur la table, en mettant un peu d'ordre, on met facilement la main sur une carte de la région. Dessus est indiqué un chemin à travers jungle, qui semble facilement praticable et qui correspond à celui que M Obregon prend régulièrement pour se rendre au camp de mine. Utiliser cette carte permet d'avoir des bonus non négligeables aux jets d'orientation et de conduite pour se rendre sur les lieux (ou d'annuler des malus si vous êtes un MJ sadique).

Dans le bureau, se trouvent divers papiers administratifs permettant de se faire une idée plus précise de ce qu'il s'est passé. Les PJs pourront ainsi constater qu'avant sa psychose, M Obregon était un employé particulièrement rigoureux, notifiant tout et faisant des rapports très réguliers à M Jones. Ces papiers confirment que la cavité mise à jour a été explorée en partie et que des artefacts y ont été trouvés et pris en photo. M Obregon avait pour projet de les faire expertiser par un archéologue dès que possible.

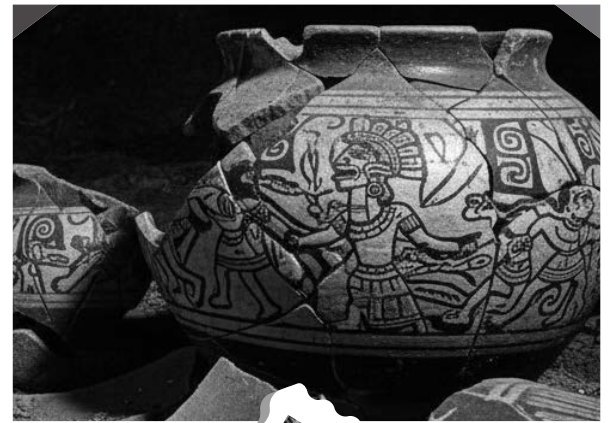
Ils permettent également d'apprendre qu'à partir de cette découverte, les problèmes se sont multipliés pour la mine : plusieurs mineurs sont subitement tombés malades, d'autres ont démissionné et certains ont purement et simplement disparus en laissant toutes leurs possessions sur place. Au début, le directeur s'est contenté de combler les manques avec de nouveaux recrutements, mais très vite, la rumeur affirmant que

la mine était maudite s'est développée, forçant Obregon à augmenter les primes puis, quand même cela n'a plus suffi, à carrément faire venir des travailleurs de Mexico.

Enfin, ils peuvent trouver un ensemble de photographies montrant des bas-reliefs et des poteries. Il s'agit des artefacts trouvés au milieu des ruines de la cavité. Ceux-ci sont clairement de facture précolombienne et recouverts de représentations de scènes mythologiques comme on peut en voir habituellement sur ce genre d'objets antiques. La figure la plus récurrente sur ces poteries est un humanoïde dont le cou est anormalement allongé et la tête triangulaire. Les figures humaines plus « normales » étant représentées minuscules et comme asservies ou terrifiées.

UN JET D'HISTOIRE OU D'ARCHÉOLOGIE RÉUSSIT permettra d'apprendre que cela est inhabituel, les peuples antiques ayant plus généralement l'habitude de représenter des scènes les mettant en valeur, comme des victoires militaires ou des légendes héroïques.

AVEC UN SUCCÈS CRITIQUE OU PLUS DE DEUX SUCCÈS (SI PLUSIEURS PJ FONT DE BONS JETS), ils apprendront aussi que les représentations et techniques connues ne sont typiques d'aucun peuple précolombien connu mais se rapprochent étrangement de certains dessins Olmèques, ce qui indiquerait que les artefacts remontent probablement à un temps plus ancien que -1300 avant notre ère et pourraient donc être le fait d'un peuple inconnu. Cela constitue donc sans aucun doute une découverte archéologique majeure !



L'appartement

En montant l'escalier, les personnages sont immédiatement frappés par l'odeur pestilentielle qui s'échappe de cet appartement. Ce qui s'explique lorsqu'ils ouvrent la porte et découvrent une scène des plus dérangeante : l'appartement est un immonde borborygme dans lequel terminent de pourrir divers reliefs de repas, et dont les meubles sont couverts de vieilles tâches de sang et de lambeaux de peau et de chair en décomposition. Il semble que le directeur se soit frotté avec acharnement contre toute surface un tant soit peu abrasive pour s'écorcher encore et encore !

Mais surtout, tous les murs et meubles sont couverts d'inscriptions épelant le même mot en boucle et de façon obsessionnelle : YIG.

Il est écrit à toutes les tailles, à l'encre, puis avec du sang et des matières nauséabondes et, pour finir, taillé dans les meubles et le mur encore et encore probablement à l'aide du coupe-papier trouvé au Rez-de-chaussée.

La découverte de ce lieu peut nécessiter un test de SAN pour éviter d'en sortir en criant ou d'être pris d'une crise de vomissements.

En fouillant la pièce (avec **UN JET DE TOC**) les investigateurs trouveront la deuxième moitié du journal de M Obregon (voir Annexe 2). Beaucoup plus intéressant que la première partie, celle-ci éclaire un peu plus sur ce qui est arrivé au directeur. Notamment comment le camp de mines s'est retrouvé petit à petit infesté de

serpents s'aventurant de plus en plus souvent hors de la jungle. Dans une des dernières entrées intelligibles, M Obregon semble s'être lui-même fait mordre et a appliqué les contremesures habituelles avec l'aide du contremaître (nettoyage à l'ammoniac, cataplasme et beaucoup d'alcool) ce qui a semblé fonctionner en premier lieu. Une fois rentré en ville, il note, toutefois, que son état s'aggrave.

Les dernières pages sont à l'image des murs de la chambre, couvertes du même mot encore et encore : YIG.

En réalité, le serpent qui l'a mordu était un enfant de Yig et la malédiction de celui-ci a continué de s'étendre. M Obregon a vite été pris de rêves, hallucinations et démangeaisons annonçant sa métamorphose. Il a lentement sombré dans la démence avant d'atteindre finalement l'état dans lequel les investigateurs l'ont trouvé.

LE CAMP DE MINE

Logiquement, les investigateurs devraient comprendre que la prochaine étape de leur enquête est le camp de mine.

LE VOYAGE

Si, toutefois, il leur prenait l'envie de s'enfuir dès maintenant, vous pouvez toujours leur faire comprendre qu'ils n'en ont pas fini, en utilisant différentes approches :

- En effet, pour remplir leur mission, ils ont besoin de plus d'informations et de constater dans quel état se trouve l'exploitation, de plus, M Jones leur a clairement signifié qu'ils devaient « régler le problème ». M Jones, ne se contentera donc jamais d'aussi peu d'informations et si les investigateurs le contactent par télégramme, il leur fera bien comprendre qu'il ne paiera pas leur frais (ni même leur retour au pays) dans cette situation. Vous pouvez même déclarer que le pilote a pour consigne de ne pas décoller tant que des avancées convaincantes n'ont pas été faites sur le dossier.

- Si jamais vous avez opté pour l'implication utilisant le personnage de Daisy Jones, cette dernière n'a aucune envie de rentrer auprès de son père avec un échec, elle pourrait donc insister pour que le groupe continue.

- Si un archéologue fait partie du groupe, la découverte des artefacts est d'une importance académique de premier ordre. De celle qui fait des carrières et rend riche et célèbre, l'occasion est donc trop belle pour ne pas aller au camp de mine récupérer ces objets.

- Enfin, les investigateurs pourraient simplement faire parler leur héroïsme et décider qu'ils ne peuvent pas laisser la ville et les travailleurs dans cet état. Le camp de mine est alors le seul endroit où trouver des réponses et, peut-être, une solution.

Pour effectuer ce voyage, ils disposent normalement du véhicule idéal : la magnifique Citroën Kégresse modèle P1T du directeur.

Cette voiture leur permettra de traverser la jungle sans trop d'encombres, surtout s'ils utilisent en plus la carte trouvée dans le bureau :



La jungle est épaisse et la vie sauvage y est foisonnante, toute tentative de la traverser à pied sera donc extrêmement difficile. N'hésitez pas, alors, à utiliser diverses embûches, animaux sauvages hostiles ou insectes et arachnides divers pour faire comprendre aux investigateurs que ne pas profiter de l'aubaine que constitue ce véhicule est une très mauvaise idée.

La voiture permet ainsi d'éviter un maximum d'aléas et de se déplacer en sécurité. Un **JET DE CONDUITE** sera tout de même demandé. Si celui-ci échoue, un problème survient sur la route et la voiture est immobilisée tant qu'un **JET DE MÉCANIQUE OU DE CONNAISSANCES (malus -20% pour ce dernier)** n'est pas réussi.

Durant le temps de réparation, une des embûches évoquées plus haut peut bien évidemment survenir....

- La carte détaille un chemin sur à travers la jungle. Si les investigateurs en disposent ils peuvent donc bénéficier **D'UN BONUS DE 20% AUX JETS DE CONDUITE OU DE CONNAISSANCE**

évoqués plus haut. De plus, au lieu de

prendre une demi-journée, la traversée ne prendra que 3h. N'hésitez pas alors à jouer avec la possibilité d'arriver de jour ou de nuit.

S'ils ne disposent pas de cette carte, ils perdront leur chemin tant que **TROIS JETS D'ORIENTATION (ou intuition à -20%) N'AURONT PAS ÉTÉ RÉUSSIS (cela peut justifier de nouveaux jets de conduite étant donné qu'ils rallongent leur chemin).**

Ambiance : La jungle

Comme précisé plus haut, la jungle est foisonnante, la végétation y est luxuriante et chaotique. S'y déplacer à pied est donc un enfer mais même en voiture tout n'est pas simple et les cahots sont nombreux. De plus, malgré le grondement du moteur, on se rend facilement compte que la jungle est « bruyante ». Bruissements, cris d'oiseaux ou de fauve, cliquetis d'insectes, l'ambiance sonore est omniprésente et constitue un bruit de fond qui accompagne les PJs tout au long du trajet. La chaleur y est moins étouffante qu'en ville, mais l'humidité rend l'atmosphère moite et lourde.

De nuit, les bruits sont moins intenses, mais encore présents et l'obscurité y est totale, même sous une pleine lune tellement la canopée est dense. Elle devient donc inquiétante et des yeux de prédateurs semblent briller de tous les côtés.

Si vous voulez vraiment persécuter vos joueurs, vous pouvez en profiter pour leur demander un test de SAN. Ceux qui le ratent sont dépassés par leurs craintes et incapables de se reposer que ce soit dans la voiture ou lors d'un éventuel bivouac...

LE CAMP

Le camp se trouve dans un vaste espace libre au pied des contreforts montagneux, ressemblant à une gigantesque clairière aride.

Il est constitué de plusieurs dizaines de grandes tentes de toile blanche rassemblées autour d'un imposant bungalow en bois sur pilotis.

Un peu plus loin vers l'Ouest, les installations de la mine (rails, wagonnets, matériels) peuvent être aperçues autour de grandes ouvertures noires grêlant les montagnes : les puits de la mine d'argent. Les investigateurs notent tous un fait inquiétant (pas besoin de jet) : depuis qu'ils ont émergé de la jungle, le silence est total. Les machines sont à l'arrêt et ils ne croisent absolument personne dans les allées du camp. L'endroit semble abandonné aussi bien par les humains que par les animaux.

Un peu plus loin, vous apercevez les équipements miniers laissés à l'abandon autour des larges puits de mine qui constellent les collines.

Un léger malaise s'installe en vous lorsque vous prenez soudain conscience du silence qui règne dans cette clairière. La cacophonie obsédante de la jungle s'est progressivement tue pour laisser place à un calme pesant. Aucune machine ne se fait entendre, aucun cri, aucune parole, aucun animal. Rien à part le sifflement du vent faible qui traverse les lieux.

En vous rapprochant du camp vous constatez qu'il semble tout simplement abandonné. Vous ne croisez pas âme qui vive tandis que vous parcourez ses allées et vous approchez du bungalow de bois.

Tandis que vous approchez de votre destination, la végétation de la jungle semble s'éclaircir de plus en plus, avant de finalement laisser la place à un grand espace désertique de plusieurs hectares : une gigantesque clairière s'étend sous vos yeux bordant les contreforts montagneux à l'horizon. À quelques dizaines de mètres de l'orée de la jungle, devant vous, se dresse un camp composé de nombreuses tentes de toiles blanches concentrées autour d'un imposant bungalow de bois, seule structure « en dur » du campement.

Proposition d'interprétation

En réalité, le camp n'est pas si abandonné. En effet, les mineurs sont bien là, mais ils sont tous morts. La plupart des tentes sont vides, mais dans environ un tiers d'entre elles les investigateurs qui prennent le temps de fouiller le camp trouveront des cadavres étonnamment bien conservés. Tous sont allongés dans des lits de camp ou à même le sol, certains entassés les uns contre les autres. Ils sont froids, rigides et on jurerait qu'ils dorment si ce n'était l'expression de pure terreur qui déforme leurs traits.

Une observation rapide ne permettra pas de déterminer la cause de la mort, les corps de présentant ni plaie, ni hématome.

Avec **UN JET DE MÉDECINE OU DE CRIMINALISTIQUE RÉUSSI**, un investigateur pourra néanmoins noter des traces d'abrasion très importante à l'intérieur de la bouche et de la gorge des cadavres, comme s'ils avaient été forcés d'avalier quelque chose. Enfin, les pétéchies remarquables dans les coins de leurs yeux livides tendent à faire penser qu'ils ont étouffé.

En réalité, ces mineurs n'ont pas succombé à la malédiction de Yig mais ont été attaqué dans leur sommeil par des hordes de serpents qui ont colonisé leurs corps, les tuant au passage, tandis que les hommes-serpents émergeaient des mines pour emporter le reste des travailleurs comme sacrifices. Des dizaines d'ophidiens dorment donc dans ces cadavres et sont capable de les animer comme des zombies si jamais l'appel de Yig se fait entendre.



Tant qu'ils ne sont pas provoqués, toutefois, ils ne bougeront pas. Si un investigateur décidait soudainement d'autopsier un des corps, il pourra, alors, constater que tous ses organes sont remplis de dizaines de serpents de toutes espèces pelotonnés et endormis. Ces serpents se réveilleront alors lentement et pourront prendre la fuite en s'éparpillant ou au contraire attaquer l'investigateur, à la discrétion du MJ.

Le bungalow central, quant à lui, est construit sur des pilotis solides qui lui donnent une position légèrement surélevée permettant d'avoir une vue d'ensemble du campement et des installations. La porte d'entrée se trouve en haut d'un petit escalier de quelques marches. Une plaque sur cette même porte indique « Capataz » (contremaître).

Bungalow du contremaître

À l'intérieur, le bungalow est divisé en deux parties : une grande pièce principale servant de bureau et d'espace de travail au contremaître, puis une pièce plus petite dans laquelle ce dernier a installé ses « appartements ».

La pièce principale est relativement désordonnée, mais on peut y trouver les éléments suivants :

Un petit bureau dans un coin à droite de la porte d'entrée, disposé à côté d'un coffre-fort fermé. Si jamais les PJs n'ont pas trouvé l'annexe 2 dans l'appartement de M Obregon, un **JET DE TOC** réussi permet d'y trouver divers rapports indiquant que le puit de mine dans lequel la cavité a été mise à jour est le puit n°9. On y apprend aussi que depuis la mise à jour de ces vestiges, les mineurs se plaignent de plus en plus de la présence de serpents dans le camp et dans les mines. Les cas de morsures se sont multipliés et les victimes ont vite développé des symptômes de fièvre débilitante similaires à ceux de M Obregon. Beaucoup ont disparu ou déserté durant les jours qui ont suivi. Le coffre-fort est fermé à clé à l'aide d'une combinaison. Il contient notamment les poteries et bas-reliefs.

Une table centrale, couverte de plans détaillant les différents puits de mine. Un **JET DE TOC** assez facile permet d'y trouver la carte du puit de mine n°9 sur laquelle l'emplacement de la cavité a été indiqué en rouge.

Une pailleasse de chimistes sur laquelle est disposé un matériel permettant notamment de contrôler la pureté des échantillons extraits des différents

filons découverts. Les investigateurs y trouveront facilement des doses peu importantes de divers réactifs communs ainsi que la réserve de dynamite dans une caisse sous l'établi. On y trouve trois bâtons encore utilisables.

Sur la gauche, une porte avec une pancarte mentionnant « privado » donne accès à la deuxième pièce. La porte fermée à clé n'est pas difficile à crocheter ou même défoncer avec un jet réussi de la compétence ou l'attribut adéquat.

La pièce secondaire constitue les appartements du contremaître. C'est une chambre au confort spartiate, mais disposant d'éléments un peu plus cossus que dans les tentes des ouvriers : un lit en fer avec un vrai matelas, une armoire, des sanitaires privés, etc.

Ce qui frappe immédiatement en entrant, c'est l'odeur de décomposition. Celle-ci trouve vite son explication : adossé au

mur faisant face à la porte, se trouve le cadavre du contremaître. Contrairement à ceux des tentes, celui-ci a commencé à pourrir et la cause de la mort est simple à déterminer étant donné le cratère suintant qui s'ouvre d'un côté de sa tête et le revolver qu'il tient encore en main. Le contremaître s'est donc manifestement enfermé dans sa chambre avant de se donner la mort. Le revolver contient encore 1d6 – 1 balles.

Un **JET DE TOC**, permettra de trouver une lettre d'adieu du contremaître, faisant la lumière sur les dernières heures du malheureux. Il y explique qu'après avoir tout fait pour tenir la mine en état de marche, malgré les disparitions et la fièvre terrifiante que développent ceux qui se sont fait mordre, ce dernier a également été victime d'un des enfants de Yig. Il a donc préféré mettre fin à ses jours plutôt que vivre l'horreur de la métamorphose.



LE PUIT DE MINE N°9



Le puit de mine est un tunnel creusé à flanc de montagne à quelques dizaines de mètres du camp de mine.

Ce boyau s'enfonce sous la montagne et serpentant, suivant les filons d'argent, mais n'est pas particulièrement difficile à suivre en dehors de quelques bifurcations qui se terminent rapidement en cul de sac. Le silence y est tout aussi lourd que dans le camp et l'obscurité qui y règne finit de rendre la progression angoissante.

Sur tout le trajet, les investigateurs croiseront ici et là d'autres cadavres de mineurs, tous dans un état similaire à ceux qui sont sous les tentes du camp.

Au fond du boyau sinistre, on trouve enfin le lieu mentionné dans les papiers : la paroi du fond est, en effet, percée d'une ouverture effondrée, dont les décombres ont été déblayés à la hâte sur les côtés.

Derrière le trou béant, se trouve une gigantesque cavité dont les limites se perdent dans les ténèbres au-delà des leurs des torches. Quelques points

lumineux brillent ici et là, perçant l'obscurité au loin, indiquant que quelques torchères sont allumées ici et là sans toutefois permettre de distinguer dans la pénombre les détails du lieu. Néanmoins, le peu de luminosité permet tout de même de distinguer une gigantesque cité s'étendant sous leurs yeux, occupée en son centre par une imposante pyramide à degrés.

S'ils décident de parcourir les rues antédiluviennes de cette agglomération, les investigateurs pourront apercevoir de nombreuses décorations et bas-reliefs présentant les mêmes figures que celles déjà observées sur les éléments extraits par les mineurs, ainsi que de nombreuses variations de serpents et autres ophidiens. En approchant de la pyramide, ils peuvent rapidement entendre le son étouffé de voix sifflantes et de tambours émanant de l'intérieur de la structure, derrière une monumentale porte en argent massif.



LE TEMPLE

S'ils poussent la porte (éventuellement après un jet de FOR) les sons deviennent plus clairs et sont ponctués désormais de cris et gargouillements peu engageants. La lumière vive des nombreux torchères et braseros qui illuminent cette grande nef à colonnades les éblouit quelques secondes. Lorsque leurs yeux s'habituent à la luminosité intense ils découvrent que le lieu est occupé par une demi-douzaine d'hommes-serpents !

Les humanoïdes écailleux tournent immédiatement leurs épouvantables tête ophidiennes, perchées au bout de long coussouples, dans des angles improbables pour darder leurs pupilles fendues vers les investigateurs. Au fond de la pièce, deux d'entre eux finissent d'égorger un des derniers mineurs vivant avant de le laisser basculer avec un cri rauque et gargouillant dans l'impressionnante fosse circulaire s'ouvrant dans le sol au bout de la nef.

Ils s'agitent soudain sifflant des cris d'alarmes et se saisissent d'armes à leur portée ou leur ceinture (lances et poignards en bronze) avant de se précipiter vers les personnages.

Les investigateurs devront réussir un test de SAN, pour éviter de perdre 1d100 et pouvoir agir comme ils le souhaitent.

Si le jet est échoué, le choc ralenti les réactions des concernés pour ce tour et les deux hommes-serpent les plus proches ont le temps de leur porter une attaque gratuite.

Si vous voulez rendre la scène encore plus dramatique (et le scénario violemment mortel), ceux qui ont perdu le plus de SAN ou raté le test avec un échec critique peuvent également céder à la panique en fuyant à toutes jambes, au hasard des ruelles enténébrées.

Ils ont alors 20% de chance de retrouver l'ouverture vers le puit n°9. Sinon, ils se perdent dans le labyrinthe de la cité ancienne et se retrouvent bien vite encerclés par une marée de serpents immondes. Ces derniers le submergent rapidement étouffant ses hurlements en se glissant dans leurs bouches pour les dévorer aussi bien de l'intérieur que de l'extérieur.

Les investigateurs non pris au dépourvu peuvent bien évidemment tenter de se défendre ou prendre la fuite vers le tunnel d'où ils sont venus.



L'APPEL DE YIG

Dès qu'un des hommes-serpent se fait tuer ou dès que les investigateurs ont réussi à rallier l'ouverture vers le puit n°9, vous pouvez leur lire (ou réinterpréter) ce qui suit :

Proposition d'interprétation

Soudain : un hurlement grondant et d'une puissance indicible vous vrille les tympans. Emplissant l'intégralité de l'espace au point de faire vibrer le sol sous vos pas, il s'échappe de la fosse béante dans la pyramide. Les hommes-serpents eux-mêmes s'arrêtent quelques secondes et semblent attendre quelque chose. Le bruit de pas gigantesques succède à ce cri venu d'un autre âge, tandis que les ophidiens exultent de concert. Quelque chose semble remonter pesamment le long de la fosse.

Dans une vision de cauchemar, une gigantesque main écailleuse et blanche hisse alors à l'extérieur la masse d'un colossal ophidien pâle, aux yeux d'émeraude. Les chants des hommes-serpents ne laissent aucun doute sur l'identité de cet effroyable néphilim reptilien : « YIG ! YIG ! YIG ! »

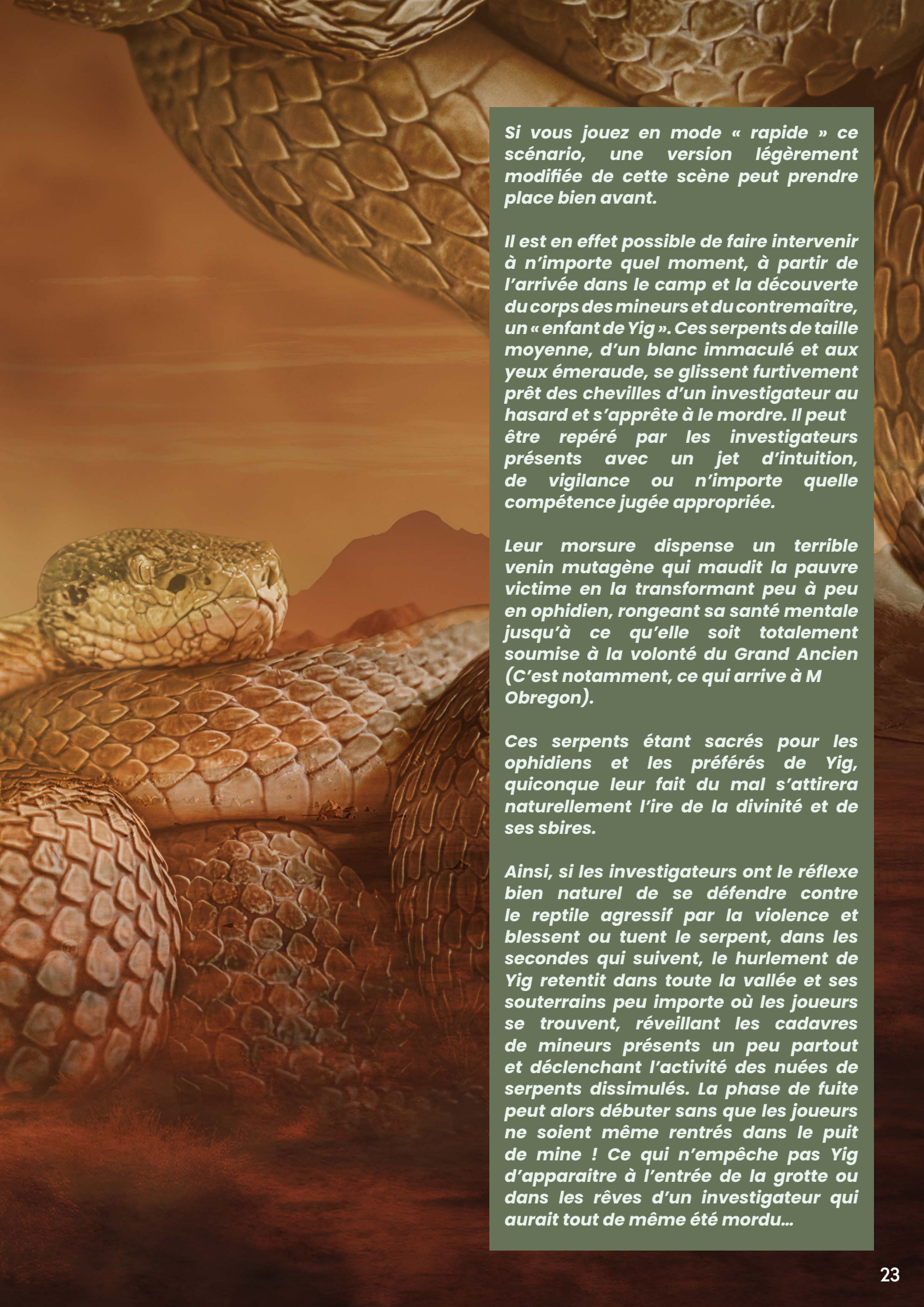
Alors que la situation est déjà désespérée, un grattement derrière vous vous fait faire volte-face.

Vous contemplez avec horreur les cadavres des mineurs qui commencent à être pris de convulsions avant de se relever, le visage toujours déformé par la raideur cadavérique. Interdits quelques secondes devant ce spectacle, vous réprimez un haut-le-cœur en voyant l'un d'eux écarquiller les yeux de façon démesurée jusqu'à ce qu'un de ses globes oculaires se décroche et tombe mollement au sol avant d'être remplacé par une toute petite tête de serpent qui se fraye un chemin hors de la chair exsangue du pauvre homme.

Vous constatez que ces « zombis » sont en fait devenus des nids à serpents maladroitement contrôlés par les masses grouillantes, guidées par une sorte d'esprit de ruche totalement incongru.

Certains s'écroulent ou éclatent en déversant une marée répugnante de reptiles grouillant de toutes tailles, formes et couleurs.

La fuite semble le dernier mince espoir de survie !



Si vous jouez en mode « rapide » ce scénario, une version légèrement modifiée de cette scène peut prendre place bien avant.

Il est en effet possible de faire intervenir à n'importe quel moment, à partir de l'arrivée dans le camp et la découverte du corps des mineurs et du contremaître, un « enfant de Yig ». Ces serpents de taille moyenne, d'un blanc immaculé et aux yeux émeraude, se glissent furtivement prêt des chevilles d'un investigateur au hasard et s'apprête à le mordre. Il peut être repéré par les investigateurs présents avec un jet d'intuition, de vigilance ou n'importe quelle compétence jugée appropriée.

Leur morsure dispense un terrible venin mutagène qui maudit la pauvre victime en la transformant peu à peu en ophidien, rongant sa santé mentale jusqu'à ce qu'elle soit totalement soumise à la volonté du Grand Ancien (C'est notamment, ce qui arrive à M Obregon).

Ces serpents étant sacrés pour les ophidiens et les préférés de Yig, quiconque leur fait du mal s'attirera naturellement l'ire de la divinité et de ses sbires.

Ainsi, si les investigateurs ont le réflexe bien naturel de se défendre contre le reptile agressif par la violence et blessent ou tuent le serpent, dans les secondes qui suivent, le hurlement de Yig retentit dans toute la vallée et ses souterrains peu importe où les joueurs se trouvent, réveillant les cadavres de mineurs présents un peu partout et déclenchant l'activité des nuées de serpents dissimulés. La phase de fuite peut alors débiter sans que les joueurs ne soient même rentrés dans le puit de mine ! Ce qui n'empêche pas Yig d'apparaître à l'entrée de la grotte ou dans les rêves d'un investigateur qui aurait tout de même été mordu...

LA FUITE

Les investigateurs restants, doivent fuir en esquivant au maximum les vagues de serpents qui les encerclent en tous sens et tentent de les submerger et les mordre.

Vous pouvez demander à vos joueurs des jets d'agilité ou toute autre compétence adaptée, régulièrement sur toute la distance à parcourir pour sortir de la cité et du puit de mine n°9 pour leur permettre d'éviter les attaques des serpents et, notamment, les morsures des serpents blancs semblant mener les nuées. Si un jet de ce genre est raté, il y a alors 20% de risques d'être mordu. Si une morsure survient, il y a 50% de chance qu'il s'agisse d'un des serpents blancs, maudissant au passage la victime. Sinon, il ne s'agit « que » d'un venin classique qui nécessitera des soins adaptés rapides sous peine de perdre le membre concerné... voire pire...

De plus, tous les corps présents sur lesquels ils sont passés se sont levés et les attaqueront « à vue ». Enfin, les quelques ophidiens à leurs trousses tenteront de les exécuter si jamais ils arrivent à les rattraper.

Cette course pour sortir devrait donc être rythmée et impactante, ponctuée de combats rapides destinés à ralentir ou écarter les adversaires assez longtemps pour favoriser la fuite. N'hésitez pas à la rendre mortelle si les joueurs font trop de mauvais choix ou tentent trop longtemps de combattre, mais encouragez (voir favorisez) les idées créatives ou dignes

d'un récit pulp : fabriquer un cocktail molotov dans la panique, utiliser la dynamite trouvée plus tôt pour tenter de faire s'effondrer le puit de mine, tenter des acrobaties stupides mais épiques...

Lorsqu'ils débouchent à l'extérieur du puit de mine, les investigateurs ne sont pas encore au bout de leurs peines : les mineurs morts dans le camp sont également réveillés et les serpents ont tout envahi ! Ils doivent donc réussir d'ultimes actions pour pouvoir rallier leur véhicule, démarrer et fuir à travers la jungle en dérapant sur les serpents ou percutant les « zombies » au passage.



CONCLUSION(S)

Lorsque les investigateurs arrivent enfin à démarrer le véhicule et retourner dans la jungle, vous pouvez interpréter (ou adapter) la scène ainsi :

Proposition d'interprétation

Tandis que vous roulez pied au plancher vers les profondeurs de la jungle, un nouveau hurlement fait trembler l'air et toute la végétation !

Ne pouvant réprimer un dernier regard en arrière, un frisson glacé vous parcourt l'échine tandis que, des ténèbres du puit numéro neuf, une paire de main gigantesques, écailleuses et pâles prend appui sur les bords du boyau, tandis que deux yeux verts énormes perçants l'obscurité dardent sur vous leurs pupilles fendues. Vous ressentez au fond de votre âme toute la colère, la haine et la frustration de l'entité qui vous foudroie du regard une dernière fois avant que le rideau de verdure de la jungle ne se referme sur la scène, rompant brutalement le charme et vous rendant vos esprits.

Le chemin du retour durera des heures la panique vous faisant perdre le bon chemin plusieurs fois.

Arrivant en ville, vous ne prenez même pas le temps de retourner aux bureaux de la compagnie. Vous décollez dans la journée, au grand dam du pilote qui ne s'attendait pas à devoir repartir aussi tôt et avec aussi peu de résultats.

*« M Jones ne va pas être content... »
Mais c'est le cadet de vos soucis...*

Le grand ancien vous connaît désormais et a une rancune personnelle contre vous. Plus jamais vous ne pourrez croiser un serpent sans avoir l'impression d'être surveillé par celui qui attend sous terre. Le Grand Ancien que les peuples ont oublié, mais dont la terreur reste ancrée instinctivement au fond des humains. Le père de tous les reptiles : YIG !

Épilogues et alternatives :

Les modulations possibles pour la fin dépendent ensuite de ce qui a pu arriver ou des actes réalisés par les investigateurs :

S'ILS ONT CONDAMNÉ LE PUIT DE MINE N°9 : la scène de fin devra bien sûr être modifiée, l'apparition du Grand Ancien à l'ouverture du tunnel ne pouvant se faire dans les mêmes conditions. Libre à vous d'inventer une façon de modifier la scène : un coup de poing gigantesque balayant les débris, un troisième hurlement de frustration étouffé ou une parole menaçante qui résonne dans le crâne de tous les investigateurs... Ils pourront alors signaler à M Jones que le problème est « réglé » d'une certaine façon.

Ce dernier se montrera satisfait et, malgré toutes les éventuelles mises en garde que les investigateurs pourront lui faire, décidera rapidement de reprendre l'exploitation des gisements de la montagne.

Il engagera un nouveau directeur, M Obregon ayant disparu de l'hôpital après avoir agressé ses soignants et pris la fuite. Depuis divers témoins en ville parle d'un dément au visage déformé et squameux qui hante la ville en s'attaquant aux imprudents qui s'aventurent de nuit dans les ruelles.

Jones engagera également de nouveaux ouvriers venus de la capitale ainsi que des mercenaires pour assurer la sécurité des lieux. La petite ville de Guanajuato deviendra bien vite une enclave sous le contrôle autoritaire total de l'entreprise.

S'ILS ONT RÉCUPÉRÉ LES NOTES ET LES OBJETS ANTIQUES ET SONT REVENUS AVEC (ou les ont fait envoyer d'une façon ou d'une autre) : M Jones sera, indépendamment de la réouverture de la mine, très intéressé par ces artefacts et les gardera comme « dédommagement » des pertes subies. Les investigateurs apprendront par voie de presse, quelques jours plus tard, que la compagnie Jones communique abondamment sur cette découverte et va financer une vaste expédition archéologique visant à faire la lumière sur cette mystérieuse civilisation inconnue. Quelques mois plus tard, la rumeur raconte à Boston que le célèbre M Jones est devenu pour le moins... excentrique, soudainement passionné par les serpents et recevant des visites de plus en plus fréquentes de mystiques de toutes sortes.

SI UN (ou plusieurs) INVESTIGATEURS A ÉTÉ MORDUE PAR UN ENFANT DE YIG : La partie du corps concernée se veine rapidement de noir avant de devenir étrangement insensible. Dans les heures qui suivent, les démangeaisons débutent. Dans les jours qui suivent, les cauchemars commencent et deviennent de plus en plus fréquents. Yig parle à l'investigateur la nuit et lui susurre que, bientôt, son appel sera irrésistible. Bientôt, il se métamorphosera et deviendra un de ses immortels suivants. Bientôt il le rejoindra sous terre et travaillera à son retour glorieux. Son nouveau maître... Son nouveau père... Son nouveau Dieu.... Yig ! Yig ! Yig !

SI LES INVESTIGATEURS N'ONT PAS RAMENÉ LES ARTEFACTS ET N'ONT PAS CONDAMNÉ LE PUIT : M Jones sera particulièrement déçu de leur performance et pourra aller jusqu'à refuser de les payer ! Les dernières infos venant de Guanajuato quelques semaines plus tard font état d'une région devenue sinistrée et d'une ville étrangement abandonnée, dans laquelle on ne rencontre plus que des serpents. Les autres équipes envoyées sur place disparaissent toutes tour à tour, jusqu'à ce M Jones finisse par abandonner et passe la mine dans les pertes et profits. Les locaux considéreront bien vite toute la région comme maudite et l'éviteront comme la peste, n'hésitant pas à faire de longs détours. Parlant à demi-mots de démons qui parcourent les montagnes et du diable qui attend en-dessous...

Le petit mot de l'auteur

Un grand merci très spécial aux amis et à la famille qui m'ont incité à tenter de rédiger un de mes scénarii en entier pour la première fois.

Aux joueurs qui me l'ont réclamé après l'avoir joué en convention.

J'espère qu'il vous plaira et que vous n'hésitez pas à le faire vivre ou encore le modifier pour vous l'approprier.

Les illustrations faites par IA seront remplacées au fur et à mesure que je pourrais rémunérer des artistes et acheter les œuvres adéquates.

Vous souhaitant un bon jeu.

Grégory d'Orlando,
le MJ errant.

ANNEXES

Date 25/06/1924

Minerai extrait : 1 tonne

Présence d'argent brut : Oui

Pureté : 72%

Commentaires : la paye a bien été distribuée. Les ouvriers ont signalé que le filon du puit de mine n°7 était épuisé. Passage de l'équipe du n°7 en renfort des n°8 et 9. Le contremaître a demandé une nouvelle livraison de TNT : acceptée.

Date 27/06/1924

Minerai extrait : 1,2 tonnes

Présence d'argent brut : Oui

Pureté : 52%

Commentaires : livraison TNT effectuée. En ai profité pour effectuer une inspection. RAS en dehors de l'incident du puit numéro 9 : une paroi se serait effondrée donnant accès à une cavité souterraine. Des artefacts apparemment précolombiens ont été remontés. Penser à solliciter un archéologue sur un éventuel intérêt financier.

Les ouvriers les plus religieux semblent nerveux, certains parlent déjà d'avoir creusé jusqu'en Enfer.

Ai demandé au contremaître d'y mettre bon ordre.

ANNEXE 1

Cette première partie de journal est assez peu intéressante en termes d'indices, mais montre un profil extrêmement différent de ce que les investigateurs ont pu expérimenter avec le directeur dans sa cellule.

Loin d'être l'excentrique superstitieux et particulièrement perturbé qu'ils ont rencontré, ses écrits le montrent au contraire pointilleux, extrêmement sérieux à la limite de l'austère. La plupart des entrées sont des rapports journaliers et circonstanciés plus qu'un journal « intime » du moins jusqu'à une entrée qui remonte à quelques semaines.

ANNEXE 2

Beaucoup plus intéressante que la première partie, celle-ci éclaire un peu plus sur ce qui infesté de serpents s'aventurant de plus en plus souvent hors de la jungle. Dans une des les contremesures habituelles avec l'aide du contremaître (nettoyage à l'ammoniac, cat en ville, il note, toutefois, que son état s'aggrave.

Date 08/07/1971

Minerais extrait : 0,65 tonne

Présence d'argent brut : Oui

Pureté : 60%

Commentaires : la paye a bien été distribuée aux mineurs encore présents. Beaucoup ont fait depuis la découverte de la cavité et des artefacts si trouvant. Penser à compléter le personnel avec des ouvriers moins superstitieux. Les mineurs se plaignent d'une recrudescence des attaques de serpents venant des sous-bois. Ce n'est pourtant pas la saison... Le contremaître va organiser des battues.

Date 15/07/1971

Minerais extrait : 0,2 tonnes

Présence d'argent brut : Oui

Pureté : non mesurée

Commentaires : Me suis rendu sur place suite à la défection d'une grande partie du personnel. Certains sont partis sans être payés (plusieurs ouvriers parlent de kidnapping et de mouvements nocturnes dans le puit n°9).

Les attaques de serpents venimeux se multiplient dans le camp (les travailleurs accusent principalement d'étranges serpents blancs d'une race inconnue dans la région). Les victimes tombent rapidement malades et quelques morts furent à déplorer. Penser à envoyer une compensation aux familles.

Date 20/07/1971

Mine à l'arrêt

Commentaires : Les rumeurs concernant une « malédiction » venant des mines se sont répandues en ville débattant une panique morale au sein de la population. Beaucoup fuient la région.

La pignée de travailleurs restants ne peut faire fonctionner l'exploitation ainsi. Peut-être faire venir des ouvriers de Mexico ? Les habitants des grandes villes sont peut-être plus rationnels ?

Je ne peux pas contacter M Jones sans avoir une solution à lui présenter... La mine doit reprendre une activité normale !

Un de ces serpents blancs m'a mordu à mon tour. Douleur vive. Le venin semblait contrôlé par l'application d'ammoniac et de cataplasmes alcoolisés, Mais depuis mon retour en ville les douleurs reviennent, moins élevées cependant..

Date 22/07/1971

Mise au repos, mine toujours inactive.

Le venin m'a rendu plus malade que prévu (cauchemars récurrents, démanagements insupportables, fièvre). Le médecin a remplacé les cataplasmes mais semble impuissant. Repos préconisé tombent rapidement malades et quelques morts furent à déplorer. Penser à envoyer une compensation aux familles.

est arrivé au directeur. Notamment comment le camp de mines s'est retrouvé petit à petit dernières entrées intelligibles, M Obregon semble s'être lui-même fait mordre et a appliqué un plâtre et beaucoup d'alcool) ce qui a semblé fonctionner en premier lieu. Une fois rentré



Date 25/07/1978
Médecin parti. Plus besoin de lui de toutes façons.
ça gratte,
Les cauchemars... Plus vraiment des rêves. Il me parle à travers
mon sommeil. Le père. Sous la montagne.
ça gratte,
ÇA GRATTE,

Date 29/07/1978
GRATTEZ ARRACHEZ. MIER
YIG
LA PEAU SOUS LA PEAU LA NOUVELLE. CHANGER.
DEVENIR L'UN D'EUX ET REJOINDRE LE PÈRE DE TOUS.
BIENTÔT BIENTÔT
ARRACHER ENCORE PLUS. PLACE POUR LA MUE !!
YIG YIG YIG

ANNEXE 3

Au cours des différentes années durant lesquelles j'ai fait jouer ce scénario, j'ai parfois utilisé une carte pour aider à la mise en scène des explorations du puit de mine.

Celle-ci, et d'autres, nous avaient été fournies par le talentueux artiste derrière la gamme Lovemaps RPG :
<https://lovemaps-rpg.com/>

Libre à vous d'en utiliser une ou pas, suivant votre façon de mener, une simple narration pourrait largement suffire.

Si vous désirez en utiliser une sans avoir à en acheter une (ou en construire une maison) je vous propose d'utiliser les visuels page suivante, élaborés avec le logiciel Dungeondraft. Le premier correspond à la carte telle que trouvée dans le bungalow, le deuxième permet de visualiser les lieux au fur et à mesure de la progression des personnages.

Pozo minero n°9





PRÉTIRES

CARTER LYDON

SURNOM	Caddy
OCCUPATION	Baroudeur
PROFESSION	« Chercheur de trésors »
PERSONNALITÉ	Autoritaire, Protectrice
AGE	32 ans
SEXE	Masculin
NATIONALITÉ	Irlandaise
NIVEAU DE VIE	Classe moyenne



CARACTÉRISTIQUES & ATTRIBUTS

PV 12	PM 14	SANTÉ MENTALE 70	
APP 13	CON 12	DEX 14	FOR 12
TAI 11	EDU 15	INT 15	POU 14

Prestance	65%
Endurance	60%
Agilité	70%
Puissance	60%
Corpulence	55%
Connaissance	75%
Intuition	75%
Volonté	70%

COMPÉTENCES

CONNAISSANCE

Archéologie	25%
Bureaucratie	30%
Histoire	25%
Langue Maternelle	75%
Langues (Espagnol)	30%

SAVOIR-FAIRE

Bricolage	50%
Serrurerie	25%
Contrefaçon	25%
Survie	30%

ACTION

Arme à feu (poing)	70%
Athlétisme	50%
Corps à corps (bagarre)	50%

SENSORIELLE

Bibliothèque	35%
Discrétion	20%
Écouter	35%
Orienteation	40%
Se cacher	20%
Trouver Objet Caché	55%
Vigilance	55%

INFLUENCE

Baratin	30%
Contacts & ressources	60%
Crédit	35%
Imposture	30%
Perspicacité	30%

ARMES

Colt M1911 (.45 ACP)

Dégâts : 1d10+2. / 7 Coups
Portée efficace : 50m

Poing Américain en laiton.

Dégâts : 1d6

ÉQUIPEMENT SPÉCIAL

Matériel d'exploration (sextant, boussole, etc.)

+10% aux jets d'orientation

OBJET FÉTICHE BONUS PULP

Lunettes de soleil d'aviateur

Tant qu'il les porte, il a +10% en Intimidation

MARGARET JONES

«DAISY»



SURNOM	Daisy
OCCUPATION	Dilettante
PROFESSION	« Garçonne » mondaine
PERSONNALITÉ	Narcissique
AGE	23 ans
SEXE	Féminin
NATIONALITÉ	Américaine
NIVEAU DE VIE	Grande bourgeoisie

CARACTÉRISTIQUES & ATTRIBUTS

PV 10	PM 14	SANTÉ MENTALE 70	
APP 17	CON 12	DEX 13	FOR 09
TAI 08	EDU 17	INT 16	POU 14

Prestance	85%
Endurance	60%
Agilité	65%
Puissance	45%
Corpulence	40%
Connaissance	85%
Intuition	80%
Volonté	70%

COMPÉTENCES

CONNAISSANCE

Langue Maternelle	80%
Sciences humaines (droit)	60%

INFLUENCE

Baratin	45%
Contacts et ressources	50%
Crédit	55%
Jeu (casino)	50%
Perspécacité	62%
Persuasion	55%
Savoir-vivre	74%
Captiver/séduire	60%

SENSORIELLE

Bibliothèque	65%
Écouter	55%
Psychologie	25%
Vigilance	40%

ACTION

Athlétisme	35%
Conduite (voiture)	60%
Équitation	45%
Piloter	40%

ÉQUIPEMENT SPÉCIAL

Cigarettes pall mall + boîte d'allumettes

1d3 points de SAN à chaque utilisation. Mais une perte de 1d6 de SAN à la scène suivante.

Trousse maquillage

+10% à Captiver/séduire pour toute une scène utilisée sur soi. +10% à la prestance de la cible quand utilisée sur un autre personnage.

OBJET FÉTICHE

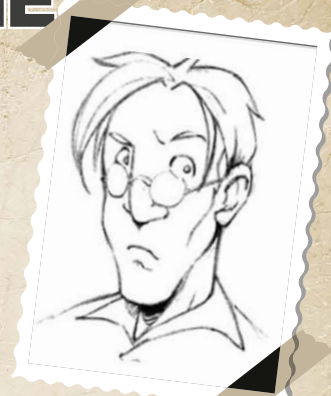
BONUS PULP

Chéquier sans limite

Inutilisable pour des dépenses quotidiennes, permet d'acheter n'importe quoi, si c'est disponible/physiquement possible, peu importe le prix (3 utilisations).

EZEKIEL FEATHERSTONE

SURNOM	Zeke
OCCUPATION	Universitaire
PROFESSION	Professeur de « folklore »
PERSONNALITÉ	Anxieux
AGE	24 ans
SEXE	Masculin
NATIONALITÉ	Anglais
NIVEAU DE VIE	Aisé



CARACTÉRISTIQUES & ATTRIBUTS

PV 13	PM 14	SANTÉ MENTALE 64	
APP 14	CON 12	DEX 11	FOR 10
TAI 13	EDU 18	INT 16	POU 12

Prestance	70%
Endurance	60%
Agilité	55%
Puissance	50%
Corpulence	65%
Connaissance	90%
Intuition	80%
Volonté	60%

COMPÉTENCES

CONNAISSANCE

Bureaucratie	25%
Langue Maternelle	90%
Langues (Arabe, latin)	75%
Mythe de Cthulhu	06%
Astronomie	50%
Histoire	50%
Sciences occultes	85%

SAVOIR-FAIRE

Hypnose	25%
Photographie	25%

ACTION

Sport (Crosse)	35%
----------------	-----

SENSORIELLE

Bibliothèque	90%
Se faire oublier	20%
Trouver Objet Caché	45%
Écouter	30%
Vigilance	40%

INFLUENCE

Contacts & ressources	60%
Crédit	55%
Interroger	40%
Perspicacité	47%
Savoir-vivre	40%

ÉQUIPEMENT SPÉCIAL

Pendule

+10% en hypnose

Carnet de recherches occultes

+5% sur un jet de Mythe de Cthulhu contre -1d10 de SAN (une seule fois pas scénario)

OBJET FÉTICHE BONUS PULP

Amulette avec le signe des anciens

Tant qu'il la porte, +20% en plus en « se faire oublier » face à des créatures surnaturelles. À chaque fois que ce bonus lui servira, le MJ aura le droit d'appliquer un -10% à n'importe quel jet futur à sa discrétion.

MARTHA LANE

SURNOM	Mattie
OCCUPATION	Journaliste
PROFESSION	Reporter photographe
PERSONNALITÉ	Joviale
AGE	22 ans
SEXE	Féminin
NATIONALITÉ	Américaine
NIVEAU DE VIE	Classe moyenne



CARACTÉRISTIQUES & ATTRIBUTS

PV 12	PM 14	SANTÉ MENTALE 70	
APP 16	CON 14	DEX 14	FOR 10
TAI 10	EDU 14	INT 14	POU 14

Prestance	80%
Endurance	70%
Agilité	70%
Puissance	50%
Corpulence	50%
Connaissance	70%
Intuition	70%
Volonté	70%

COMPÉTENCES

CONNAISSANCE

Langue Maternelle 70%

SAVOIR-FAIRE

Écriture 50%

Photographie 70%

SENSORIELLE

Bibliothèque 55%

Discrétion 30%

Écouter 45%

Psychologie 15%

Se cacher 20%

Trouver Objet Caché 50%

Vigilance 40%

INFLUENCE

Baratin 35%

Contacts & ressources 40%

Crédit 35%

Imposture 30%

Interroger 40%

Négociation 25%

Perspicacité 38%

Persuasion 35%

Savoir-vivre 48%

Commérages et rumeurs 60%

ACTION

Athlétisme 35%

Conduite (moto) 40%

ÉQUIPEMENT SPÉCIAL

**Appareil photo Kodak Vest
Pocket Hawk-Eye**
6 vues disponibles

**Calepin bourré de notes
+ stylo**

Offre un bonus de +10% en contacts, commérages et bibliothèque sur un autre personnage.

OBJET FÉTICHE BONUS PULP

Carte de presse
+20% en baratin et Crédit (auprès d'une personne bien disposée à l'égard des journalistes cependant)

OSWALD MCCULLOCH

SURNOM	Ozzy
OCCUPATION	Détective
PROFESSION	Détective privé
PERSONNALITÉ	Taciturne
AGE	29 ans
SEXE	Masculin
NATIONALITÉ	Américain (Écossais)
NIVEAU DE VIE	Pauvre



CARACTÉRISTIQUES & ATTRIBUTS

PV 14	PM 16	SANTÉ MENTALE 80	
APP 10	CON 13	DEX 10	FOR 14
TAI 14	EDU 13	INT 16	POU 18

Prestance	50%
Endurance	65%
Agilité	50%
Puissance	70%
Corpulence	70%
Connaissance	65%
Intuition	80%
Volonté	80%

COMPÉTENCES

CONNAISSANCE	
Langue Maternelle	65%

SAVOIR-FAIRE	
Criminalistique	65%
Serrurerie	45%
Photographie	30%

INFLUENCE	
Baratin	30%
Contacts & ressources	55%
Interroger	60%
Perspicacité	40%
Persuasion	45%

SENSORIELLE	
Discrétion	30%
Écouter	45%
Pister	20%
Psychologie	25%
Se cacher	40%
Trouver Objet Caché	55%
Vigilance	55%

ACTION	
Arme à feu	60%
Athlétisme	25%
Conduite	20%
Corps à corps	40%

ARMES

Revolver Webley Mk VI
Dégâts : 1d10. / 6 coups /
Portée efficace : 45m

Matraque télescopique
Dégâts : 1d10 + 2

ÉQUIPEMENT SPÉCIAL

Outils de crochetage
+10% aux jets de serrurerie
(10% risque de casse à chaque utilisation)

OBJET FÉTICHE BONUS PULP

Flasque de Whisky écossais
Une lampée immunise contre le premier jet de SM de la scène, mais réduit l'INT et l'EDU ainsi que les compétences liées au mental de 10% (3 utilisations, dure une scène).

WENZESLAUS KOLCHACK «WINNIE»

SURNOM	Winnie
OCCUPATION	Militaire
PROFESSION	Mécanicien
PERSONNALITÉ	Timide
AGE	34 ans
SEXE	Masculin
NATIONALITÉ	Américaine (Russe)
NIVEAU DE VIE	Classe moyenne



CARACTÉRISTIQUES & ATTRIBUTS

PV 13	PM 14	SANTÉ MENTALE 70	
APP 12	CON 12	DEX 15	FOR 11
TAI 13	EDU 17	INT 12	POU 14

Prestance	60%
Endurance	60%
Agilité	75%
Puissance	55%
Corpulence	65%
Connaissance	85%
Intuition	60%
Volonté	70%

COMPÉTENCES

CONNAISSANCE

Langue Maternelle	80%
Langues (Russe)	30%
Langues (Allemand)	10%

INFLUENCE

Contacts & ressources	40%
Perspécacité	50%

SENSORIELLE

Orientation	30%
Se cacher	40%
Trouver Objet Caché	45%
Vigilance	45%
Écouter	55%

SAVOIR-FAIRE

Mécanique	70%
Armurerie	50%
Premiers soins	40%

ACTION

Armes à feu	55%
Armes blanches	45%
Artillerie	30%
Athlétisme	45%
Conduite	40%
Corps à corps (bagarre)	50%
Piloter	40%

ARMES

Fusil de Chasse à canon scié

Facile à cacher sous le manteau. Dégâts : 4d6 (à bout portant) / 2d6 (à 10m).

Grosse clé à molette

Dégâts : 1d6 (Peut servir comme outil)

ÉQUIPEMENT SPÉCIAL

Trousse à outils

+10% aux jets de mécanique

OBJET FÉTICHE BONUS PULP

Sacoche premiers secours

+10% au jets de premiers soins (3 utilisations)

Note d'intention

Ce scénario est une transcription écrite de celui utilisé depuis plusieurs années, parmi d'autres, dans les divers événements (conventions, festivals, etc.) durant lesquels j'ai pu exercer en tant que MJ. Il m'a déjà été demandé d'en produire une version papier pour pouvoir être repris par d'autres.

Il s'agit d'un One-shot dont l'ambition est de se rapprocher au maximum de l'esprit et des mécaniques d'une nouvelle lovecraftienne. Il est conçu pour débiter In Media Res et durer 1h30 à 2h.

Cependant, il sera proposé des idées pour l'étoffer un peu et le faire durer plus longtemps, notamment en faisant jouer des scènes qui, normalement, sont seulement narrées.

Il est volontairement pensé pour être joué avec un matériel minimum et peu (voire pas) d'aides de jeu ou de map. L'accent sera ainsi mis sur la narration et des propositions de descriptions et d'interprétations seront fournies pour les scènes, mais je vous encourage vivement à développer votre propre style d'exposition.

Les prétiés utilisés à la base sont ceux de la V6 de l'appel de Cthulhu, mais il est possible d'utiliser toutes sortes de personnages des années 20, pour peu que l'on trouve un moyen de les impliquer correctement.